

ABSTRAK

Zhalza Bella Karyaning putri, 2025, Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Dengan Fitur Gamifikasi Untuk Keterampilan Membaca Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas Iv Sd (1) Dr. Heny Kusuma Widyaningrum, M.Pd (2) Dr. Nur Syamsiyah, S.Pd.SD.,M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *e-book* interaktif dengan fitur gamifikasi guna meningkatkan keterampilan membaca cerita rakyat pada siswa kelas IV sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat baca siswa terhadap cerita rakyat akibat pembelajaran yang monoton dan minimnya penggunaan media interaktif. Metode yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta diuji coba kepada siswa dan guru. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 96% dari ahli materi dan 97% dari ahli media, termasuk dalam kategori sangat valid. Uji coba kepada siswa menghasilkan rata-rata respon positif sebesar 92,15%, sementara guru memberikan skor 47 dari 50. Media ini dinilai menarik, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur dan unsur cerita rakyat. Dengan demikian, *e-book* interaktif berbasis gamifikasi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar.

Kata kunci : *E-book* interaktif, Gamifikasi, Cerita rakyat, Keterampilan membaca, Siswa SD

ABSTRACT

Zhalza Bella Karyaning putri, 2025, Development of Interactive E-Book Learning Media with Gamification Features for Folktale Reading Skills in Grade IV Elementary School Students (1) Dr. Heny Kusuma Widyaningrum, M.Pd (2) Dr. Nur Syamsiyah, S.Pd.SD.,M.Pd

This study aims to develop learning media in the form of an interactive e-book with gamification features to improve folktale reading skills in fourth grade elementary school students. The background of this study is the low interest of students in reading folktales due to monotonous learning and minimal use of interactive media. The method used is the ADDIE development model consisting of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The product was validated by material experts and media experts, and tested on students and teachers. The validation results showed a feasibility level of 96% from material experts and 97% from media experts, included in the very valid category. The student trial yielded an average positive response of 92.15%, while teachers gave it a score of 47 out of 50. This media was deemed engaging, easy to use, and able to enhance students' understanding of the structure and elements of folktales. Therefore, this gamification-based interactive e-book is suitable for use as an effective alternative learning medium for improving elementary school students' reading skills.

Keywords: Interactive e-book, Gamification, Folktales, Reading Skills, Elementary School Students