

**SKRIPSI**



**PENGEMBANGAN *E- STORY BOOK* BERBASIS KEARIFAN LOKAL  
DALAM MATERI DONGENG FIKSI BLEDUG KUWU  
DI SD N 1 TUKO**

**Oleh**

**VINA ARYANI**

**NIM 201933289**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2023**



**PENGEMBANGAN *E- STORY BOOK* BERBASIS KEARIFAN LOKAL  
DALAM MATERI DONGENG FIKSI BLEDUG KUWU  
DI SD N 1 TUKO**

**SKRIPSI**



**Oleh  
VINA ARYANI  
NIM 201933289**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2023**

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTO:

*“Barangsiapa menghendaki keuntungan di akhirat akan Kami tambahkan keuntungan itu baginya, dan barangsiapa menghendaki keuntungan di dunia Kami berikan kepadanya sebagian darinya (keuntungan dunia), tetapi dia tidak akan mendapat bagian di akhirat”*

*(Q.S. Asy-Syura:20)*

*Setiap individu selalu punya garis start, pause dan finish masing-masing. Selalu punya timeline yang sudah direncanakan, kalau ingin segera menuju garis finish ya silakan lari cepat dan kalau ingin lari pelan ya ga masalah. Orang lain bukan tolok ukur, tolok ukur kita ada di peristiwa sebelum kita mengambil pilihan hari ini. Apakah sudah lebih baik atau masih stagnan? Terkadang memang suara disekeliling lebih berisik dari isi kepala kita sendiri, kita hanya perlu tutup mata atau tutup telinga jika memang perlu. Asalkan kita selalu ikhtiar, gigih dan tawakal InsyaAllah akan ada jalan*

*(Penulis)*

*Semoga apapun yang sedang diusahakan dengan penuh perjuangan dapat bermanfaat untuk sesama*

*(Penulis)*

## **PERSEMBAHAN:**

Puji syukur atas berkat dan rahmat Allah SWT sehingga peneliti dapat menyelesaikan karya ilmiah skripsi ini yang dipersembahkan untuk:

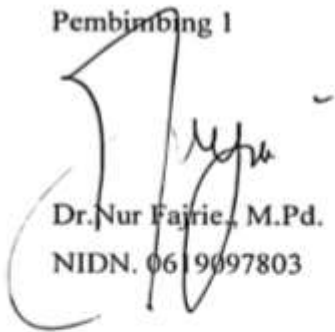
- ❖ **Bapak dan Ibu terkasih**, Bapak Kristanto dan Ibu Purwanti yang selalu mendukung, mendokan dan memberikan kasih sayang sepanjang waktu sehingga meningkatkan motivasi penulis dalam mengerjakan karya tulis skripsi ini dengan penuh semangat.
- ❖ **Adik tercinta Ahmad Dhani Pradita** yang senantiasa menghibur penulis dikala membutuhkan teman untuk berbagi cerita dan keluh kesah serta keluarga yang tidak henti-hentinya memberikan do'a dan dorongan motivasi agar dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik
- ❖ **Diri saya sendiri**, yang selalu yakin dan percaya bahwa karya skripsi ini akan selesai sesuai harapan
- ❖ **Teman-teman terkasih** yang selalu bersedia berbagi perspektif terkait karya skripsi sehingga peneliti mendapatkan pengetahuan baru dan menemukan ide-ide yang gemilang
- ❖ **Seluruh teman-teman angkatan PGSD UMK 2019** yang sama-sama berjuang menyelesaikan tugas akhir dalam meraih gelar sarjana

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Pengembangan *E-Story Book* Bebasis Kearifan Lokal Dalam Materi Dongeng Fiksi Bledug Kuwu di SD N 1 TUKO” oleh Vina Aryani NIM 201933289 disetujui untuk diuji.

Kudus, 29 Mei 2023

Pembimbing I



Dr. Nur Fajrie., M.Pd.  
NIDN. 0619097803

Pembimbing II



Lintang Kironoratri., M.Pd.  
NIDN.0614129101

Mengetahui,

PLt. Ketua Program Studi PGSD



Dr. Santoso., M.Pd.

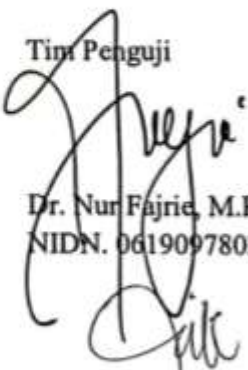
NIDN. 0629086201

## PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi oleh Vina Aryani NIM 201933289 ini telah dipertahankan di depan tim penguji pada tanggal 10 Juni 2023 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Kudus, 10 Juni 2023

Tim Penguji

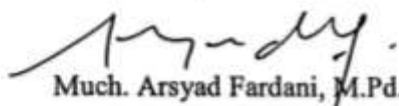


Dr. Nur Fajrie, M.Pd.  
NIDN. 0619097803

(Ketua)

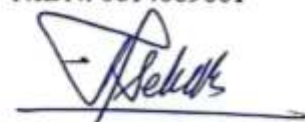
Lintang Kironoratri, M.Pd.  
NIDN. 0614129101

(Anggota)



Much. Arsyad Fardani, M.Pd.  
NIDN. 0614069001

(Anggota)



Sekar Dwi Ardianti  
NIDN. 0623119001

(Anggota)

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan



Drs. Sucipto, M.Pd., Kons.  
NIDN.0629086302



## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan E-Story Book Berbasis Kearifan Lokal Dalam Materi Dongeng Fiksi Bledug Kuwu Di SD N 1 Tuko” sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muria Kudus. Tahapan penulisan skripsi ini dimulai dari persiapan, perencanaan, seminar proposal, pelaksanaan penelitian dan uji hasil akhir yang tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Sehubungan dengan perihal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan dukungan.
2. Dr. Nur Fajie, M.Pd., dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan, waktu dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Lintang Kironoratri, M.Pd., dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan, motivasi, waktu dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen PGSD Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ilmu dan wejangan kepada penulis sehingga karya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Sumarwoto, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SD N 1 Tuko yang senantiasa memberikan izin dan kesempatan bagi peneliti untuk mengembangkan ilmu pengetahuan sesuai topik skripsi.
6. Lavinia Alif Frandani, S.Pd., selaku wali kelas III SD N 1 Tuko yang memberikan izin untuk penulis melakukan penelitian sampai dengan selesai dan memberikan dukungan penuh.
7. Seluruh siswa kelas III SD N 1 Tuko yang telah bersedia untuk dijadikan subjek penelitian.
8. Keluarga yang selalu memberikan limpahan dukungan, motivasi dan materi kepada penulis sehingga karya skripsi ini dapat selesai.
9. Teman-teman PGSD angkatan 2019 yang sama-sama berjuang menyelesaikan karya skripsi.



## ABSTRACT

Aryani, Vina. 2023. *Development of E-Story Books Based on Local Wisdom in Bledug Kuwu Fictional Tales material at SDN 1 Tuko*. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Supervisors (1) Dr. Nur fajrie, M.Pd. (2) Lintang Kironorati, M.Pd.

Kata Kunci: *E-Story Book; Fairy Tale Fiction; Local Wisdom*.

This research is based on the limited source of teaching materials in fairy tale material in grade III elementary school. Teachers use conventional learning resources (LKS) that have not been integrated with local wisdom. Students have illustrated fairy tale storybooks that are easily damaged. In Indonesian language content, student learning outcomes are quite good, but this is objective because it does not only contain one material and is not purely the result of the student's own ability. The solution to this problem is to innovate the source of teaching materials for learning media that can last a long time. The objectives of this study are (1) analyzing the needs of learning media, (2) developing product design, and (3) testing the effectiveness of local wisdom-based e-story book media in class III fairy tale material.

Local wisdom as a source of teaching materials can be used by educators to develop better quality learning tools that foster the mentality and morality of students according to the local community's worldview. E-story book is a learning media presented in the form of digital-based illustrated stories containing a collection of information related to the material with visualization as interesting as possible, aiming to foster student interest and motivation to learn. Fairy tales are fictional literary works that did not really happen.

This research was conducted in the third grade of SD N 1 Tuko with the type of research that is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model. Data collection techniques used interviews, observations, questionnaires, tests, and documentation. Data analysis used qualitative and quantitative data with an exploratory sequential research design.

The results of the study prove that at the analysis stage, the subject needs local wisdom-based e-story book media, e-story book media proved to be very valid with a final score of 96.43% by material experts and 86.25% by media experts. Broad-scale media trials get an n-gain score of 0.73 in the high level category. So that the e-story book media is effectively used in class III fairy tale material at SD N 1 Tuko.

Students need e-story book media in fairy tale material, e-story book media is very valid to use and proven effective. This research should allow teachers to innovate digital-based media and local wisdom so as to attract students' interest in learning and reading with more practical, durable and reusable use.

## ABSTRAK

Aryani, Vina. 2023. *Pengembangan E-Story Book Berbasis Kearifan Lokal dalam Materi Dongeng Fiksi Bledug Kuwu di SDN 1 Tuko*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. Nur fajrie, M.Pd. (2) Lintang Kironorati, M.Pd.

**Kata Kunci:** *Dongeng Fiksi; E-Story Book; Kearifan Lokal.*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan sumber bahan ajar dalam materi dongeng kelas III Sekolah Dasar. Guru menggunakan sumber belajar konvensional (LKS) yang belum terintegrasi dengan kearifan lokal. Siswa memiliki buku cerita dongeng bergambar yang sifatnya mudah rusak. Dalam muatan bahasa Indonesia hasil belajar siswa sudah cukup baik, akan tetapi hal tersebut bersifat objektif karena tidak hanya memuat satu materi saja dan tidak murni hasil kemampuan siswa itu sendiri. Solusi dari permasalahan tersebut yaitu dengan menginovasikan sumber bahan ajar media pembelajaran yang dapat bertahan lama. Tujuan penelitian ini yaitu (1) menganalisis kebutuhan media pembelajaran, (2) mengembangkan desain produk, dan (3) menguji efektifitas media *e-story book* berbasis kearifan lokal dalam materi dongeng kelas III.

Kearifan lokal sebagai sumber bahan ajar dapat digunakan pendidik untuk menyusun perangkat pembelajaran dengan kualitas yang lebih baik sehingga menumbuhkan mentalitas dan moralitas peserta didik sesuai pandangan hidup masyarakat setempat. *E-story book* merupakan media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk cerita bergambar berbasis digital berisi kumpulan informasi terkait materi dengan visualisasi semenarik mungkin, bertujuan untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Dongeng merupakan karya sastra fiksi yang tidak benar-benar terjadi.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD N 1 Tuko dengan jenis penelitian yaitu *Research and Development* (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan data kualitatif dan kuantitatif dengan desain penelitian sekuensial eksploratori.

Hasil penelitian membuktikan pada tahap analisis, subjek membutuhkan media *e-story book* berbasis kearifan lokal, media *e-story book* terbukti sangat valid dengan nilai akhir 96,43% oleh ahli materi dan 86,25% oleh ahli media. Uji coba media skala luas mendapatkan *n-gain score* 0,73 dalam kategori tinggi. Sehingga media *e-story book* efektif digunakan dalam materi dongeng kelas III di SD N 1 Tuko.

Siswa membutuhkan media *e-story book* dalam materi dongeng, media *e-story book* sangat valid digunakan dan terbukti efektif. Penelitian ini hendaknya guru dapat menginovasikan media berbasis digital dan berkearifan lokal sehingga menarik minat belajar dan membaca siswa dengan penggunaan yang lebih praktis, tahan lama dan dapat digunakan berulang.

## DAFTAR ISI

SAMPUL .....	i
LOGO.....	ii
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	vi
PENGESAHAN PENGUJI.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
ABSTRACT.....	ix
ABSTRAK .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	7
1.6 Definisi Operasional.....	8
1.7 Spesifikasi Produk.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.1 Kajian Teori.....	11
2.2 Kajian Penelitian Relevan .....	40
2.3 Kerangka Berpikir .....	44
2.4 Hipotesis.....	47
BAB III METODE PENELITIAN.....	48
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian .....	48
3.2 Desain Penelitian.....	48
3.3 Prosedur Pengembangan .....	49

3. 4	Populasi dan Sampel.....	54
3. 5	Jenis dan Sumber Data .....	55
3. 6	Teknik Pengumpulan Data .....	56
3. 8	Teknik Analisis Data .....	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		66
4. 1	Hasil Penelitian.....	66
4. 2	Pembahasan .....	115
BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....		129
5.1	Simpulan.....	129
5.2	Saran .....	130
DAFTAR PUSTAKA .....		131
LAMPIRAN .....		141
PERNYATAAN.....		321
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		322

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan dan Orisinalitas Penelitian Relevan .....	42
Tabel 3. 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE.....	53
Tabel 3. 2 Kriteria Kevalidan Instrumen Tes.....	60
Tabel 3. 3 Penilaian Validitas Isi oleh Ali .....	60
Tabel 3. 4 Skor Skala Likert Penilaian Ahli Media, Materi dan Respon Guru	63
Tabel 3. 5 Skor Skala Likert Respon Siswa.....	63
Tabel 3. 6 Kriteria Kevalidan Produk Oleh Ahli Media dan Materi.....	64
Tabel 3. 7 Kriteria Presentase Kepraktisan Media <i>E-Story Book</i> .....	64
Tabel 3. 8 Kriteria Gain Ternormalisasi .....	65
Tabel 4. 1 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1 .....	91
Tabel 4. 2 Revisi Materi Tahap I .....	92
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Hasil Validasi Materi Tahap II.....	95
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Ahli Media .....	96
Tabel 4. 5 Saran Perbaikan Media Oleh Ahli Media .....	97
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Ahli Media .....	100
Tabel 4. 7 Saran Perbaikan Media Oleh Ahli Media .....	100
Tabel 4. 8 Hasil Angket Respon Guru Terhadap Media <i>E-Story Book</i> .....	104
Tabel 4. 9 Data Hasil Belajar Siswa Uji Coba Skala Terbatas .....	107
Tabel 4. 12 Hasil Uji <i>N-Gain</i> Skala Terbatas .....	108
Tabel 4. 13 Data Hasil Belajar Siswa Uji Coba Skala Luas .....	113
Tabel 4. 16 Hasil Uji <i>N-Gain</i> Skala Luas .....	114

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Dale Cone Experience 1969</i> .....	15
Gambar 2. 2 Contoh <i>E-Book</i> Berbantuan <i>Software Flip Builder</i> .....	20
Gambar 2. 3 Fenomena Alam Bledug Kuwu .....	39
Gambar 2. 4 Patung Aji Saka .....	40
Gambar 2. 5 Kerangka Berpikir .....	46
Gambar 3. 1 Prosedur Tahapan Model ADDIE .....	50
Gambar 3. 2 Komponen Analisis Data Kualitatif .....	61
Gambar 4. 1 Wawancara dengan Wali Kelas III.....	68
Gambar 4. 2 Wawancara Siswa .....	71
Gambar 4. 3 Pengamatan Kegiatan Pembelajaran 1 .....	74
Gambar 4. 4 Pengamatan Karakteristik Siswa.....	75
Gambar 4. 5 Prosedur Perancangan Media .....	76
Gambar 4. 6 Garis Besar Perancangan Desain Media .....	79
Gambar 4. 7 Ilustrasi Tokoh Video.....	80
Gambar 4. 8 Outline Video .....	81
Gambar 4. 9 Elemen Gambar Video .....	81
Gambar 4. 10 Cover Depan & Belakang .....	82
Gambar 4. 11 Isi Dongeng .....	82
Gambar 4. 12 Desain <i>Story</i> .....	83
Gambar 4. 13 Desain Media Ayo Bercerita.....	83
Gambar 4. 14 Media Buku Cerita Bergambar .....	84
Gambar 4. 15 Buku Dongeng Siswa .....	85
Gambar 4. 16 Convert Pdf Menjadi <i>Flipbook</i> .....	86
Gambar 4. 17 Desain Tampilan Awal <i>E-Story Book</i> .....	86
Gambar 4. 18 Petunjuk Penggunaan Media .....	87
Gambar 4. 19 Tampilan Tahukah Kamu? .....	87
Gambar 4. 20 Tampilan Chapter Cerita Dongeng .....	88
Gambar 4. 21 Tampilan Isi Dongeng Chapter Lahirnya Ular Raksasa.....	88
Gambar 4. 22 Tampilan Chapter Tantangan Aji Saka Kepada Ular Raksasa..	89

Gambar 4. 23 Tampilan Ayo Berlatih.....	89
Gambar 4. 24 Tampilan Ayo Bercerita dan Evaluasi .....	90
Gambar 4. 25 Tampilan Pedoman Penskoran dan Daftar Pustaka.....	90
Gambar 4. 26 Isi Materi Sebelum Revisi Tahap I oleh Ahli 1 .....	92
Gambar 4. 27 Isi Materi Sesudah Revisi Tahap I oleh Ahli 1 .....	93
Gambar 4. 28 Isi Materi Sebelum Revisi Tahap I oleh Ahli 2.....	93
Gambar 4. 29 Isi Materi Sesudah Revisi Tahap I oleh Ahli 2 .....	94
Gambar 4. 30 Isi Materi Sesudah Revisi Tahap I oleh Ahli 3 .....	94
Gambar 4. 31 Grafik Validasi Materi Produk <i>E-Story Book</i> .....	95
Gambar 4. 32 Media Sebelum Revisi Tahap I oleh Ahli 1 .....	97
Gambar 4. 33 Media Sudah Revisi Tahap I oleh Ahli 1 .....	97
Gambar 4. 34 Media Sebelum Revisi Tahap I oleh Ahli 2 .....	98
Gambar 4. 35 Media Sudah Revisi Tahap I .....	98
Gambar 4. 36 Media Sebelum Revisi Tahap I .....	99
Gambar 4. 37 Media Sudah Revisi Tahap I .....	99
Gambar 4. 38 Media Sebelum Revisi Tahap II oleh Ahli 1 .....	101
Gambar 4. 39 Media Sesudah Revisi Tahap II oleh Ahli 1 .....	101
Gambar 4. 40 Media Sesudah Revisi Tahap II .....	102
Gambar 4. 41 Hasil Revisi Media Tahap II .....	102
Gambar 4. 42 Grafik Validasi Media Produk <i>E-Story Book</i> .....	103
Gambar 4. 43 Kegiatan Belajar Siswa Uji Coba Skala Terbatas .....	107
Gambar 4. 44 Siswa Mengerjakan Soal <i>Pre-Tes</i> .....	109
Gambar 4. 45 Siswa Membaca <i>E-Story Book</i> .....	110
Gambar 4. 46 Siswa Berdiskusi .....	110
Gambar 4. 47 Siswa Membaca Dongeng <i>E-Story Book</i> Melalui Laptop.....	111
Gambar 4. 48 Siswa Bermain Peran .....	111
Gambar 4. 49 Siswa Mengerjakan Soal Evaluasi .....	112
Gambar 4. 50 Siswa Mengerjakan Soal <i>Pos-Tes</i> .....	112
Gambar 4. 51 Rata-rata Nilai Siswa Uji Coba Skala Luas .....	113

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Jadwal Penelitian .....	142
Lampiran 2 . Daftar Siswa .....	144
Lampiran 3. Kisi-Kisi Wawancara Guru .....	145
Lampiran 4. Pedoman Wawancara Guru .....	146
Lampiran 5. Hasil Wawancara Guru.....	148
Lampiran 6. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Siswa .....	153
Lampiran 7. Hasil Wawancara Siswa .....	154
Lampiran 8. Kisi-Kisi Pedoman Observasi Kegiatan Pembelajaran .....	159
Lampiran 9. Pedoman Pengamatan Kegiatan Pembelajaran.....	160
Lampiran 10. Hasil Pengamatan Kegiatan Pembelajaran .....	162
Lampiran 11. Hasil Angket Kebutuhan Guru Terhadap Media <i>E-Story Book</i>	166
Lampiran 12. Hasil Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Media <i>E-Story Book</i>	171
Lampiran 13. Rekapitulasi Hasil Angket Siswa Terhadap Bahan Ajar .....	175
Lampiran 14. Soal PRE-TES dan POS-TES.....	178
Lampiran 15. Hasil Validasi <i>Expert Judgement</i> Soal <i>PreTes</i> dan <i>Pos Tes</i> .....	190
Lampiran 16. Hasil Validitas Isi Instrumen Soal <i>Pre-Tes</i> dan <i>Post-Tes</i> .....	203
Lampiran 17. Kisi-Kisi Validasi Ahli Media <i>E-Story Book</i> .....	204
Lampiran 18. Validitas Ahli Media <i>E-Story Book</i> Berbasis Kearifan Lokal ...	205
Lampiran 19. Hasil Validasi Ahli Media Tahap I.....	209
Lampiran 20. Hasil Validasi Ahli Media Tahap II .....	221
Lampiran 21. Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi <i>E-Story Book</i> .....	233
Lampiran 22. Validitas Ahli Materi <i>E-Story Book</i> Berbasis Kearifan Lokal ..	234
Lampiran 23. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I.....	238
Lampiran 24. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II .....	250
Lampiran 25. Kisi-Kisi Lembar Angket Guru Terhadap Media <i>E-Story Book</i>	262
Lampiran 26. Hasil Angket Respon Guru Terhadap Media <i>E-Story Book</i> .....	263
Lampiran 27. Kisi-Kisi Wawancara Guru Terhadap <i>E-Story Ebook</i> .....	267
Lampiran 28. Hasil Wawancara Guru Terhadap Media <i>E-Story Book</i> .....	268
Lampiran 29. RPP Pertemuan I.....	272



Lampiran 30. RPP Pertemuan II .....	278
Lampiran 31. RPP Pertemuan III .....	284
Lampiran 32. Hasil Pre-Tes Siswa .....	290
Lampiran 33. Hasil Pos-Tes Siswa .....	296
Lampiran 34. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa Terhadap <i>E-Story Book</i> .....	302
Lampiran 35. Hasil Angket Respon Siswa .....	303
Lampiran 36. Hasil Rekapitulasi Angket Respon Siswa .....	309
Lampiran 37. Dokumentasi.....	310

