

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK SISWA PADA
MATERI DONGENG MUATAN BAHASA INDONESIA KELAS III DI
SDN DOKO**

SKRIPSI



**OLEH
KHAFIFAH SAFINATUL KULSUM
NIM. 20206051**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK SISWA PADA
MATERI DONGENG MUATAN BAHASA INDONESIA KELAS III DI
SDN DOKO**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Institut Agama Islam Negeri Kediri
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan

OLEH

KHAFIFAH SAFINATUL KULSUM

20206051

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK SISWA PADA
MATERI DONGENG MUATAN BAHASA INDONESIA KELAS III DI
SDN DOKO**

Disusun Oleh:

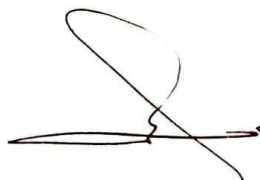
KHAFIFAH SAFINATUL KULSUM

20206051

Telah Disetujui Oleh:

Kediri, 4 April 2025

Dosen Pembimbing I



Dr. Salma Sunaiyah, S.Ag, M.Pd

NIP. 197307092006042001

Dosen Pembimbing II



Ayu Ridho Saraswati, M.Pd

NIP.199106042022032001

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK SISWA PADA MATERI DONGENG MUATAN BAHASA INDONESIA KELAS III DI SDN DOKO

KHAFIFAH SAFINATUL KULSUM

20206051

Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)

Kediri

pada tanggal 30 April 2025

Tim Penguji,

1. Penguji Utama

Apriliyani Diah Kartikasari, M.Pd

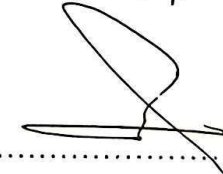
NIP. 199304232019032020

(.....)

2. Penguji I

Dr. Salma Sunaiyah, S.Ag, M.Pd

NIP. 197307092006042001

(.....)

3. Penguji II

Ayu Ridho Saraswati, M.Pd

NIP. 199106042022032001

(.....)

Kediri, 30 April 2025



Dr. Hj. Munifah, M.Pd
NIP. 197004121994032006

HALAMAN MOTO

وَاعْلَمُ أَنَّ النَّصْرَ مَعَ الصَّبْرِ، وَأَنَّ الْفَرَجَ مَعَ الْكُرْبِ، وَأَنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Ketahuilah bahwasannya kemenangan itu bersama kesabaran, dan jalan keluar itu bersama kesulitan, dan bahwasanya bersama kesulitan ada kemudahan”. (HR. Tirmidzi).

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khafifah Safinatul Kulsum
NIM : 20206051
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Email : khafififa@gmail.com

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 30 April 2025

Mahasiswa



Khafifah Safinatul Kulsum

NIM. 20206051

ABSTRAK

Kulsum, Khafifah Safinatul. Dosen Pembimbing Dr. Salma Sunaiyah, M.Pd dan Ayu Ridho Saraswati, M.Pd, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Pada Materi Dongeng Muatan Bahasa Indonesia Kelas III Di SDN Doko*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kediri, 2025.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Video Interaktif, Kemampuan Menyimak

Anak yang berada pada usia sekolah dasar memiliki perkembangan kognitif yang penting terutama dalam berbahasa. Perkembangan berbahasa anak usia sekolah dasar memengaruhi kemampuan komunikasi mereka. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran video interaktif dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa, kelayakan media yang dikembangkan, serta keefektifan media pembelajaran video interaktif dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa pada materi dongeng muatan Bahasa Indonesia.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Doko dengan subjek 25 siswa kelas III. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Prosedur pengembangan dilakukan melalui analisis kurikulum, kebutuhan, dan karakteristik siswa, perancangan video interaktif yang menarik, serta pengujian produk kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk memastikan kelayakannya. Uji coba produk dilakukan pada siswa kelas III di SDN Doko untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran video interaktif dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Hasil penelitian menunjukkan persentase 97,5% dari ahli materi, 79% dari ahli bahasa, 81,43% dari ahli media tahap satu, 92,86% pada tahap dua, 87,5% respon guru, serta rata-rata 62,14 dari respon siswa kelompok kecil, dan 70,44 dari respon siswa kelompok besar yang berarti media pembelajaran video interaktif yang dikembangkan dinilai sangat layak. Terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa dengan rata-rata pre test 52,9 dan post test 77,7 pada kelompok kecil, nilai rata-rata pre test 52,8 dan post test 80,9 pada kelompok besar. Uji N-Gain pada kelompok kecil mencapai 0,49 dan pada kelompok besar meningkat mencapai 0,56 di kriteria sedang. Hasil uji t yang dilakukan karena $t_{Stat} > t_{Critical}$ dan $P\text{-value} < \alpha$ maka menolak hipotesis nol (H_0) artinya terdapat perbedaan yang signifikan dalam rata-rata kemampuan menyimak siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran video interaktif. Diharapkan media ini dapat menjadi alternatif yang bermanfaat dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

ABSTRACT

Kulsum, Khafifah Safinatul. Supervisor Dr. Salma Sunaiyah, M.Pd and Ayu Ridho Saraswati, M.Pd, Development of Interactive Video Learning Media to Improve Students' Listening Skills in Indonesian Language Content Fairy Tale Material for Grade III at SDN Doko, Thesis, Elementary Madrasah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah, IAIN Kediri, 2025.

Keywords: Learning Media, Interactive Video, Listening Skills

Children who are in elementary school age have important cognitive development especially in language. Elementary school age children's language development affects their communication skills. The purpose of this study was to determine the procedure for developing interactive video learning media in improving students' listening skills, the feasibility of the developed media, and the effectiveness of interactive video learning media in improving students' listening skills in Indonesian language content fairy tale material.

This research was conducted at SDN Doko with 25 grade III students as subjects. The research method used was research and development (R&D) with the ADDIE development model, which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation.

The development procedure was carried out through curriculum analysis, needs, and student characteristics, designing interesting interactive videos, and product testing to material experts, language experts, and media experts to ensure its feasibility. The product trial was conducted on third grade students at SDN Doko to determine the effectiveness of using interactive video learning media in improving students' listening skills. The results showed a percentage of 97.5% from material experts, 79% from language experts, 81.43% from media experts in stage one, 92.86% in stage two, 87.5% teacher responses, and an average of 62.14 from small group student responses, and 70.44 from large group student responses, which means that the developed interactive video learning media was considered very feasible. Proven effective in improving students' listening skills with an average pre-test of 52.9 and post-test of 77.7 in the small group, an average pre-test value of 52.8 and post-test of 80.9 in the large group. The N-Gain test in the small group reached 0.49 and in the large group increased to 0.56 in the moderate criteria. The results of the t-test conducted because $t_{\text{Stat}} > t_{\text{Critical}}$ and $P\text{-value} < \alpha$ then reject the null hypothesis (H_0) meaning that there is a significant difference in the average listening ability of students before and after using interactive video learning media. It is hoped that this media can be a useful alternative in the process of learning Indonesian in elementary schools.

PEDOMAN TRANSLITERASI

A. Huruf Transliterasi

Arab	Indonesia	Arab	Indonesia
ء	’	ض	D{
ب	B	ط	T{
ت	T	ظ	Z{
ث	Th	ع	‘
ج	J	غ	Gh
ح	H{	ف	F
خ	Kh	ق	Q
د	D	ك	K
ذ	Dh	ل	L
ر	R	م	M
ز	Z	ن	N
س	S	و	W
ش	Sh	هـ	H
ص	S{	ي	Y

B. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap (*Shaddah*), yang bersumber dari ya’ nisbah (ya’ yang ditulis sebagai petunjuk sifat) ditulis coretan di atasnya.

احمدية : ditulis Ahmadiyah

Konsonan rangkap yang berasal dari bukan ya’ nisbah ditulis dobel hurufnya

دل : ditulis *dalla*

C. Ta’ Marbutah

1. Bila dimatikan ditulis “ah”

جماعة :ditulis *jama’ah*

2. Bila dihidupkan karena berangkai dengan kata lain (sebagai Mudaf), ditulis “at”

نعمة الله :ditulis *ni’mat Allah*

زكاة الفطر :ditulis *zakat al-fitr*

D. Vokal Pendek

Fathah ditulis a, kasrah ditulis i, dan dammah ditulis u, masing-masing dengan huruf tunggal.

E. Vokal Panjang (madd)

a panjang ditulis *ā*, i panjang ditulis *ī*, u panjang ditulis *ū*, masing-masing dengan coretan diatas huruf a, i, u.

F. Bunyi Hidup Dobel

Bunyi hidup dobel arab ditransliterasikan dengan menggabung dua huruf “ay” dan “aw” masing-masing (اي) dan (او).

G. Kata Sanding Alif + Lam

Jika terdapat Huruf Alif + Lam yang diikuti huruf qamariyah maupun diikuti huruf shamsiyah, huruf *al* ditulis al-

الجماعة : Ditulis *al-Jāmi'ah*

الشيعة : Ditulis *al-Shī'ah*

H. Huruf Besar

Penulisan huruf besar disesuaikan EYD.

I. Kata dalam Rangkaian Frase dan Kalimat

Tetap konsisten dengan rumusan diatas, kata dalam rangka frase dan kalimat ditulis kata perkata.

شيخ الإسلام : ditulis Shaykh al-Islam

J. Lain-lain

Kata-kata yang sudah dibakukan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (seperti ijmak, nash, Al-Quran, Hadits, dll), tidak mengikuti pedoman transliterasi ini dan ditulis sebagaimana dalam kamus tersebut.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada nabi besar Muhammad SAW yang kita nantikan syafaatnya kelak. Skripsi ini mengungkapkan mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa pada Materi Dongeng Muatan Bahasa Indonesia Kelas III di SDN Doko”. Skripsi ini disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan mata kuliah skripsi dan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kediri.

Penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penyelesaian skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Wahidul Anam, M.Ag, selaku Rektor IAIN Kediri.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri.
3. Ibu Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Kediri.
4. Ibu Dr. Salma Sunaiyah, M.Pd dan Ibu Ayu Ridho Saraswati, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan dan memotivasi sepanjang proses penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Erika Puspitasari, M.Pd, Bapak Muslikan, M.Pd, dan Ibu Apriliyani Diah Kartikasari, M.Pd, selaku validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media

yang bersedia meluangkan waktunya dan memberikan masukan, saran, dan koreksi dalam penyempurnaan tugas ini.

6. Keluarga besar SDN Doko, Kecamatan Ngasem, Kabupaten Kediri yang telah memberikan izin, kerja samanya, serta ketersediaan waktu dan tempat selama penelitian ini berlangsung.
7. Bapak Sudarwiyono dan Ibu Siti Umi Kulsum selaku orang tua yang memberi dukungan, do'a, motivasi, dan segalanya kepada penulis untuk menyelesaikan pendidikannya sampai akhir.
8. Saudara dan keluarga besar yang memberikan semangat dan keceriaan, dimana kehadiran mereka menjadi kebahagiaan yang berarti bagi penulis.
9. Sahabat, teman-teman, dan semua pihak yang penulis sayangi yang telah memberikan dukungan dan perhatian sehingga penulis merasa terbantu selama proses penyusunan skripsi ini.
10. Khafifah Safinatul Kulsum, selaku diri penulis sendiri yang telah bekerja keras, sabar, dan bertanggung jawab menyelesaikan apa yang telah dimulai. Meskipun banyak tantangan, terima kasih telah menyelesaikan tugas ini dengan baik.

Penulis juga berharap semoga Allah SWT senantiasa memberikan kemudahan dan keberkahan dalam setiap langkah kita. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan. Terima kasih.

Kediri, 1 April 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	12
G. Penelitian Terdahulu	13
H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
A. Pengembangan	19
B. Media Pembelajaran	21

C. Video Interaktif.....	33
D. Kemampuan Menyimak	36
E. Bahasa Indonesia	45
F. Dongeng.....	48
G. Karakteristik Peserta Didik Kelas III	57
BAB III METODE PENELITIAN	64
A. Metode Penelitian & Pengembangan	64
B. Prosedur Penelitian & Pengembangan	65
C. Uji Coba Produk	67
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	76
A. Penyajian Data Uji Coba	76
B. Analisis Data	126
C. Revisi Produk	136
BAB V PEMBAHASAN HASIL	138
A. Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Pada Materi Dongeng Muatan Bahasa Indonesia Kelas III di SDN Doko	138
B. Kelayakan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Pada Materi Dongeng Muatan Bahasa Indonesia Kelas III di SDN Doko	144
C. Keefektifan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Kelas Pada Materi Dongeng Muatan Bahasa Indonesia Kelas III di SDN Doko	147
BAB VI PENUTUP	153
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	153
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	156
DAFTAR PUSTAKA.....	160

LAMPIRAN	170
RIWAYAT HIDUP	206

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Penelitian Terdahulu	15
Tabel 2.1 Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Tema 2 Bahasa Indonesia Materi Dongeng	40
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	71
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	71
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Media	71
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Materi	72
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Bahasa	72
Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan Media	74
Tabel 3.7 Kriteria Keefektifan Media	74
Tabel 3.8 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	75
Tabel 4.1 Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Tema 2 Bahasa Indonesia Materi Dongeng	78
Tabel 4.2 Desain Awal	87
Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Oleh Ahli Materi	114
Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Berupa Saran Dan Komentar Oleh Ahli Materi ..	116
Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Oleh Ahli Bahasa	117
Tabel 4.6 Data Hasil Validasi Berupa Saran Dan Komentar Oleh Ahli Bahasa ..	119
Tabel 4.7 Data Hasil Validasi Oleh Ahli Media Tahap 1	120
Tabel 4.8 Data Hasil Validasi Oleh Ahli Media Tahap 2.....	121
Tabel 4.9 Data Hasil Validasi Berupa Saran Dan Komentar Oleh Ahli Media Tahap 1	122
Tabel 4.10 Data Hasil Validasi Berupa Saran Dan Komentar Oleh Ahli Media Tahap 2	122
Tabel 4.11 Hasil Angket Respon Guru	122
Tabel 4.12 Hasil Angket Respon Siwa Kelompok Kecil	123
Tabel 4.13 Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Besar	124
Tabel 4.14 Hasil Pre Test Kelompok Kecil	124
Tabel 4.15 Hasil Pre Test Kelompok Besar	124
Tabel 4.16 Hasil Post Test Kelompok Kecil	125
Tabel 4.17 Hasil Post Test Kelompok Besar.....	125

Tabel 4.18 Kriteria Nilai N-Gain	130
Tabel 4.19 Hasil Uji N-Gain Kelompok Kecil	131
Tabel 4.20 Hasil Uji N-Gain Kelompok Besar	131
Tabel 4.21 Hasil Uji t Kelompok Kecil	133
Tabel 4.22 Hasil Uji t Kelompok Besar	133
Tabel 4.23 Hasil Revisi	136

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Penyusunan Narasi 1.....	84
Gambar 4.2 Penyusunan Narasi 2.....	84
Gambar 4.3 Penyusunan Narasi 3.....	85
Gambar 4.4 Penyusunan Narasi 4.....	85
Gambar 4.5 Penyusunan Skrip.....	86
Gambar 4.6 Pencarian Elemen.....	89
Gambar 4.7 Tampilan Elemen.....	90
Gambar 4.8 Edit Elemen.....	91
Gambar 4.9 Mengunduh Proyek Awal.....	91
Gambar 4.10 Mengunduh Proyek Akhir.....	92
Gambar 4.11 Pencarian Video Green Screen.....	93
Gambar 4.12 Unggah Video Green Screen Awal.....	93
Gambar 4.13 Unggah Video Green Screen Kedua.....	94
Gambar 4.14 Proses Unggah Video Green Screen.....	94
Gambar 4.15 Video Green Screen Terunggah.....	95
Gambar 4.16 Edit Video Green Screen.....	95
Gambar 4.17 Menghapus Latar Belakang.....	96
Gambar 4.18 Hasil Video Green Screen.....	97
Gambar 4.19 Tampilan Aplikasi Cap Cut.....	98
Gambar 4.20 Tampilan Transisi.....	98
Gambar 4.21 Edit Transisi.....	99
Gambar 4.22 Tampilan Musik Latar.....	100
Gambar 4.23 Perekam Suara.....	100
Gambar 4.24 Edit Suara.....	101
Gambar 4.25 Ekspor Video.....	102
Gambar 4.26 Tampilan Kualitas Video.....	102
Gambar 4.27.....	103
Gambar 4.28.....	103
Gambar 4.29.....	103
Gambar 4.30.....	103
Gambar 4.31.....	104

Gambar 4.32.....	104
Gambar 4.33.....	104
Gambar 4.34.....	104
Gambar 4.35.....	105
Gambar 4.36.....	105
Gambar 4.37.....	105
Gambar 4.38.....	105
Gambar 4.39.....	105
Gambar 4.40.....	105
Gambar 4.41.....	105
Gambar 4.42.....	105
Gambar 4.43.....	106
Gambar 4.44.....	106
Gambar 4.45.....	106
Gambar 4.46.....	106
Gambar 4.47.....	106
Gambar 4.48.....	106
Gambar 4.49.....	107
Gambar 4.50.....	107
Gambar 4.51.....	107
Gambar 4.52.....	107
Gambar 4.53.....	107
Gambar 4.54.....	107
Gambar 4.55.....	108
Gambar 4.56.....	108
Gambar 4.57.....	108
Gambar 4.58.....	108
Gambar 4.59.....	108
Gambar 4.60.....	108
Gambar 4.61.....	108
Gambar 4.62.....	109
Gambar 4.63.....	109

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	170
Lampiran 2 Rubrik Penilaian Kemampuan Menyimak.....	173
Lampiran 3 Soal Pre Test.....	174
Lampiran 4 Soal Post Test.....	178
Lampiran 5 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	182
Lampiran 6 Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	186
Lampiran 7 Instrumen Validasi Ahli Media.....	190
Lampiran 8 Angket Respon Guru.....	196
Lampiran 9 Angket Respon Siswa.....	198
Lampiran 10 Data Nilai Bahasa Indonesia Kelas III.....	200
Lampiran 11 Dokumentasi.....	201
Lampiran 12 Surat Izin Penelitian.....	202
Lampiran 13 Surat Izin Validasi.....	203