

## **PENGARUH MEDIA BOOK CREATOR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Anggita Mardiana<sup>1</sup>, Endang Wahyu Andjariani<sup>2</sup>, Budhi Rahayu Sri Wulan<sup>3</sup>.

Universitas PGRI Delta

<sup>1</sup>Anggitamardiana78@gmail.com,<sup>2</sup>endang.wahyu1818@gmail.com,

<sup>3</sup>brswulan@gmail.com

### **ABSTRACT**

*The study aims to know the impact book creator media has on students learning and student responses to book creator media. The study employed the quantitative method of One Group Pretest-Posttest and subject as many as 27 students in the fourth grade of damarsi country elementary school. The authors of this study are expert media validation sheets, material-expert vlidasi sheets, test sheets, and response sheets. Research shows the validation of media experts scored 94% in the category while the validation of the material experts scored 90% in the highly viable category. The validation of the test issue is declared valid. Reliability test multiple choice questions are 753 in high categories and essays are 822 in high. Significant normality test of the p-value score (0.137) is normalized. partial testing of  $t_{hitung} (7.138) > t_{tabel} (2.05954)$  p-value (0,000) < 0.05 So  $H_0$  is denied. Student responses are scored 78% in good category which means the book creator media impacts on students learning, thus the student gives a good response to book creator media*

*Keywords: Book Creator Media, Student Learning Results, Student Responses.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *book creator* terhadap hasil belajar siswa dan respon siswa terhadap media *book creator*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *One Group Pretest-Posttest* dan subjek sebanyak 27 siswa kelas IV SD Negeri Damarsi. Instrumen penelitian ini yaitu lembar validasi ahli media, lembar vlidasi ahli materi, lembar soal tes, dan lembar angket respon. Hasil penelitian menunjukkan validasi ahli media mendapat skor 94% dalam kategori sangat layak sedangkan validasi ahli materi mendapat skor 90% dengan kategori sangat layak. Validasi soal tes dinyatakan valid. Uji reliabilitas pilihan ganda berjumlah 753 dengan kategori tinggi dan essay berjumlah 822 dengan kategori sangat tinggi. Uji normalitas signifikan skor *p-value* (0,137) berdistribusi normal. Uji parsial  $t_{hitung} (7,138) > t_{tabel} (2,05954)$  *p-value* (0,000) < 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak. Respon siswa mendapat skor 78% dengan kategori baik yang artinya media *book creator* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dengan demikian siswa memberikan respon yang baik kepada media *book creator*.

Kata kunci: Media *Book Creator*, Hasil Belajar Siswa, Respon Siswa.

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan upaya sadar untuk dapat mengembangkan kepribadian bijaksana yang sebelumnya kurang memiliki pengetahuan menjadi lebih tau hal-hal baru (Trisnowati & Andjariani, 2021). Menurut (Fithriyah, Wibowo, & Octavia, 2021) untuk meningkatkan kualitas Pendidikan, guru perlu menyusun suatu program pembelajaran yang efektif dan inovatif bagi siswa. Saat ini perkembangan zaman pada bidang pendidikan semakin hari perubahan yang terjadi semakin pesat salah satunya kemajuan teknologi. Indonesia telah memasuki era revolusi industri 4.0 dituntut untuk berubah dari pembelajaran manual menuju pembelajaran digital menggunakan teknologi, dengan adanya teknologi dapat membantu memudahkan suatu proses pembelajaran. Saat ini guru dituntut untuk dapat menggunakan media pembelajaran di kelas namun media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya media cetak tetapi ada pula media pembelajaran berbasis digital.

Menurut (Hamka & Effendi, 2019) media pembelajaran yaitu alat yang digunakan sebagai perantara

antara guru dan siswa untuk memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Menurut (Antasani, 2020) media pembelajaran merupakan hal penting sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Berhasil atau tidaknya suatu media pembelajaran dapat ditentukan oleh suatu media pembelajaran tersebut maka dapat disimpulkan dengan adanya media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi lebih jelas kepada siswanya sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, jadi hal yang bisa dilakukan yaitu dengan menggunakan media digital *book creator*.

Menurut (Makdis, 2020) media *book creator* dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, baik dalam kemampuan menulis, berbicara, menyimak dan membaca. Menurut (Hasanah & Rodiah, 2021) Media *book creator* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan pengalaman yang bermakna dan menyenangkan kepada siswa oleh sebab itu dengan adanya media *book creator* materi yang disampaikan guru akan menjadi lebih jelas dan siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran sehingga

dapat meningkatkan hasil belajarnya. Menurut (Nuzula, Wulan, & Nurhayati, 2022) hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah siswa tersebut menerima materi pembelajaran dari guru yang dapat ditunjukkan dengan adanya evaluasi pada akhir pembelajaran.

Pada saat peneliti melakukan observasi di SD Negeri Damarsi pada pembelajaran kelas IV-B ternyata sumber belajarnya hanya dalam bentuk cetak seperti buku paket sangat terbatas 1 buku hanya digunakan oleh 2 siswa dalam satu bangku, kemudian ditemukannya siswa yang merasa bosan jika pembelajaran hanya dilakukan dengan penyampaian teori-teori saja. Sekolah memiliki proyektor namun hanya dimanfaatkan sebagai penayangan video *youtube* saja bukan ditampilkan sebagai penayangan media interaktif berbasis digital. Bahan ajar yang digunakan oleh guru hanya dapat diaplikasikan secara manual melalui papan tulis sementara proyektor yang tersedia jarang digunakan sebagai penayangan media pembelajaran interaktif sehingga membuat siswa mudah bosan dan ada beberapa siswa yang tidak terlalu paham

dengan materi yang diajarkan guru. Terdapat 27 siswa kelas IV-B yang terkadang mampu dan terkadang tidak mampu dalam memahami materi pembelajaran. Saat peneliti menjelaskan materi pembelajaran hanya dengan teori-teori saja siswa cenderung kurang memperhatikan pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajarnya menjadi kurang maksimal tapi ketika peneliti menampilkan sebuah media berupa media *book creator* siswa sangat senang dan antusias sehingga semua siswa tertuju pada media *book creator*.

Media *book creator* merupakan sebuah aplikasi pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar, teks, kuis, video dan audio, yang diterbitkan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer, laptop atau perangkat elektronik lainnya seperti Android, tablet atau *smartphone*. Siswa dapat menggunakan media *book creator* di rumah dan di sekolah. Tampilan dan suara yang menarik membuat siswa senang belajar menggunakan media *book creator*. Dengan ini peneliti tertarik mengkaji judul pengaruh media *book creator* terhadap hasil belajar siswa pada

pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif yang digunakan untuk meneliti suatu populasi atau sampel tertentu dengan menggunakan instrumen penelitian yang bersifat kuantitatif atau statistik berfungsi menguji hipotesis yang akan diterapkan. Metode ini bertujuan mencari pengaruh media *book creator* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar (Sugiyono, 2016)

Rancangan penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* dengan tujuan mengetahui pengaruh media *book creator* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar. Peneliti memilih teknik sampling jenuh karena jumlah populasi tidak banyak dan relatif homogen. Subjek dalam penelitian ini 27 siswa kelas IV-B SDN Damarsi Sidoarjo.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) lembar validasi media dan lembar validasi materi yang diberikan kepada para ahli sebagai kelayakan

sebelum menuju tahap uji coba lapangan; (2) Lembar tes siswa berupa *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada siswa di awal sebelum diberikan media dan di akhir sesudah menggunakan media; (3) Lembar angket respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media *book creator*.

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah validasi media sebelum media digunakan untuk penelitian sehingga perlu adanya penilaian terlebih dahulu supaya mengetahui kelayakan media *book creator* yang akan digunakan. Media *book creator* dinyatakan valid apabila hasil validasi media *book creator* dalam kategori valid atau sangat valid. Kegiatan yang dilakukan yakni dengan cara menghitung skor validitas media *book creator* menggunakan rumus seperti di bawah ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

(Arikunto, 2010)

Keterangan:

P : Persentase validasi.

$\sum x$  : Jumlah jawaban seluruh item.

$\sum xi$  : Jumlah nilai seluruh item.

100: Konstanta

Sebelum soal tes digunakan penelitian perlu adanya penilaian terlebih dahulu oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan soal yang akan digunakan dengan menggunakan rumus di bawah ini:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{N\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

(Rahim, et al., 2021)

Keterangan:

N: Banyaknya peserta tes.

X: Skor tiap item soal.

Y: Nilai keseluruhan item soal.

Kemudian uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui seberapa konsisten hasil pengukuran tetap konsisten. Pengujian reliabilitas ini menggunakan rumus *alpha*:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right)$$

(Arikunto, 2010)

Keterangan:

$r_{11}$  : Reliabilitas instrument

k : Jumlah banyaknya soal

$\sum \sigma b^2$  : Jumlah variasi butir

$\sigma t^2$  : Variasi total

Peneliti menggunakan program *IBM SPSS Statistics 24* untuk membantu dalam penghitungan uji reliabilitas kriteria suatu instrumen dikatakan reliabel jika koefisien reliabilitasnya ( $r_{11}$ ) > 0,6.

Cara menghitung keseluruhan tes hasil belajar siswa peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

(Sudjana, 2011)

Keterangan:

N : Nilai

100 : Konstanta

Adapun rumus yang digunakan menghitung hasil angket respon siswa seperti di bawah ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

(Arikunto, 2010)

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$  : Jumlah keseluruhan jawaban

$\sum xi$  : Jumlah nilai seluruh item

100% : Konstanta

Analisis pengaruh media *book creator* terhadap hasil belajar siswa kelas IV dan analisis pengaruh media *book creator* terhadap respon siswa menggunakan uji analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh *media book creator* (X), hasil belajar (Y1) dan respon siswa (Y2) dengan menggunakan rumus:

$$Y' = a + bx$$

Keterangan:

Y': Nilai variable dependen yang diprediksi

- $\alpha$ : Konstanta (intersep)
- b: Koefisien regresi (slope)
- x: Nilai variable independent

Cara mencari nilai a dan b pada persamaan regresi, peneliti menggunakan rumus:

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \sum x^2 - (\sum X)^2}$$

(Sugiyono, 2019)

Peneliti menggunakan uji normalitas yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah residual berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal.

Dengan hipotesis:

$H_0$ : residual berdistribusi normal.

$H_1$ : residual tidak berdistribusi normal.

Selanjutnya uji hipotesis tujuannya untuk mengetahui signifikan pengaruh media *book creator* terhadap hasil belajar siswa, maka diperlukan rumus uji signifikan dengan uji t sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

(Miabahudin & Hasan, 2013)

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media *book creator* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV

sekolah dasar dalam bentuk aplikasi yang dapat diakses pada komputer, laptop, tab, dan gadget. Media *book creator* dapat juga disebut *e-book* yang dapat dibagikan berupa *link* pada komputer dan gadget. Sebelumnya dari 27 siswa kelas IV-B SDN Damarsi masing-masing siswa sudah difasilitasi oleh orangtuanya gadget dengan begitu peneliti dapat membagikan berupa *link* media *book creator* yang digunakan di rumah. Media *book creator* dibuat untuk memuat materi pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial dalam bentuk digital. Tampilan media *book creator* seperti di bawah ini:



Gambar 1 Tampilan Awal Media *Book Creator*



Gambar 2 Media *Book Creator*  
Produk berupa media *book creator* melakukan pengecekan

kelayakan dan persetujuan kepada kedua validator yang diantaranya ahli media dan ahli materi. Validator ahli media dosen Universitas PGRI Delta Andik Susanto, M.Kom dan validator ahli materi Samiati, S.Pd yang merupakan guru kelas IV-B SDN Damarsi Sidoarjo.

**Tabel 1 Validasi Media**

Aspek	Presentase (%)	kategori
Perangkat lunak	92%	Sangat layak
Komunikasi	96%	Sangat layak
Rata-rata	94%	Sangat layak

**Tabel 2 Validasi Materi**

Aspek	Presentase (%)	Kategori
Relevansi Materi	93%	Sangat Layak
Pengorganisasian Materi	80%	Layak
Latihan Soal	93%	Sangat Layak
Bahasa	90%	Sangat Layak
Rata-rata	90%	Sangat Layak

Hasil penilaian ahli media mendapatkan skor 94% dengan kategori sangat layak sedangkan hasil validasi ahli materi mendapatkan skor yaitu 90% dengan kategori sangat layak sehingga media *book creator* dapat digunakan sebagai sarana

pembelajaran di kelas IV sekolah dasar.

Peneliti mengambil data dengan membagikan soal tes dan lembar angket respon kepada siswa kemudian peneliti melakukan penghitungan dengan menggunakan uji normalitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diamati berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas mendapat nilai signifikan sebesar (0,137). Berdasarkan *p-value* sebesar (0,137) yang lebih dari 0,05 maka  $H_0$  diterima sehingga residual berdistribusi normal. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal peneliti melakukan uji heteroskedastisitas bertujuan untuk mengetahui apakah residual bersifat homogen atau residual tidak bersifat homogen, hasil uji heteroskedastisitas mendapatkan *p-value* sebesar (0,635) yang lebih dan 0,05 maka  $H_0$  diterima residual bersifat homogen. Kemudian uji autokorelasi bertujuan untuk mengetahui apakah tidak ada korelasi antar residual atau ada korelasi antar residual, hasil analisis nilai  $dU$  ( $1,4688$ ) <  $d_{hitung}$  ( $1,925$ ) <  $4 - dU$  ( $2,5312$ ) dinyatakan  $H_0$  diterima maka tidak ada korelasi antar residual.

Peneliti melakukan uji validitas tes dan reliabilitas tes untuk mengetahui valid atau tidaknya sebuah soal tes. Hasil uji validitas 10 soal pilihan ganda dan 5 soal essay dinyatakan valid karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  hasil uji reliabilitas pilihan ganda memperoleh nilai 753 dengan kategori tinggi sedangkan soal essay mendapatkan nilai 822 dengan kategori sangat tinggi.

**Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas Pilihan Ganda**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,753	10

**Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas Soal Essay**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,822	5

Uji parsial  $t_{hitung} (7,138) > t_{tabel} (2,05954)$  maka  $H_0$  ditolak kemudian  $p\text{-value} (0,000) < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak, berdasarkan hasil keputusan uji hipotesis secara parsial menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *book creator* terhadap hasil belajar siswa.

Peneliti menguji coba media pembelajaran *book creator* kepada responden dengan maksud untuk

mengetahui respon yang diberikan siswa terhadap media pembelajaran *book creator* dengan menggunakan lembar angket respon yang diberikan kepada siswa. Peneliti melakukan penghitungan dengan menggunakan angket repon siswa berikut data yang diperoleh sebelum diberikan media *book creator* kepada siswa memperoleh skor 51% dengan kategori tidak baik sementara data penghitungan angket respon siswa setelah diberikan media *book creator* memperoleh nilai sebesar 78% dengan kategori baik dengan demikian media *book creator* mendapat respon yang baik dari siswa.

## PEMBAHASAN

Hasil validasi media memperoleh nilai rata-rata 94% sehingga dapat disimpulkan bahwa media *book creator* ditetapkan sangat layak. Sementara nilai rata-rata keseluruhan validasi materi memperoleh skor sebesar 90% dengan kategori sangat layak berpengaruh membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya. Hasil uji normalitas mendapat nilai signifikan sebesar (0,137) sehingga residual berdistribusi normal. Hasil uji heteroskedastisitas  $p\text{-value}$  sebesar (0,635) sehingga residual bersifat



homogen. Uji autokorelasi  $dU$  ( $1,4688$ ) <  $d_{hitung}$  ( $1,925$ ) <  $4 - dU$  ( $2,5312$ ) sehingga  $H_0$  diterima maka tidak ada korelasi antar residual. Pada uji validitas soal tes dinyatakan valid sementara uji reliabilitas untuk soal pilihan ganda mendapatkan skor 753 dengan kategori tinggi dan essay mendapatkan skor 822 dengan kategori sangat tinggi. Uji parsial menunjukkan bahwa  $p$ -value ( $0,000$ ) kurang dari  $0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak berdasarkan uji hipotesis secara parsial menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *book creator* terhadap hasil belajar siswa.

Selanjutnya respon siswa sebelum diberikan media memperoleh skor rata-rata 51% dengan kategori tidak baik sementara respon siswa setelah diberikan media memperoleh nilai sebesar 78% dengan kategori baik terdapat perbandingan respon siswa sebelum diberikan media dan sesudah diberikan media *book creator*, dengan demikian siswa memberikan respon yang baik kepada media *book creator*.

Dalam penelitian ini terdapat kelebihan dan hambatan saat proses penelitian. Hambatan yang terjadi seperti tampilan proyektor yang awalnya berwarna agak sedikit

berwarna kuning dan pemasangan spiker yang membutuhkan waktu lumayan lama yang mengakibatkan proses pembelajaran agak sedikit terganggu. Namun terdapat banyak juga kelebihan dalam proses pembelajaran seperti di dalam media dilengkapi animasi yang menarik, suara, video dan kuis yang membuat siswa sangat antusias belajar menggunakan media *book creator* yang membuat siswa tidak mudah bosan dan bergantian ingin mencoba mengoperasikan media *book creator*. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Estuhono, Friska, & Paradila, 2023) dengan menggunakan e-modul berbasis *research based learning* berbentuk *book cretor* pada pembelajaran IPAS akan lebih efektif dan praktis digunakan di sekolah dasar, validasi e-modul dinyatakan sangat valid, hasil angket respon guru dan siswa dinyatakan sangat praktis, hasil uji coba *one to one evaluation* dan uji coba *small group evaluation* dinyatakan sangat praktis, hasil analisis data efektifitas pengetahuan, sikap dan keterampilan dinyatakan sangat efektif sehingga e-modul berbentuk aplikasi *book cretor* dapat digunakan sebagai sarana

pembelajaran di sekolah dasar secara praktis dan efisien.

Guru diharapkan dapat berupaya untuk meningkatkan kreativitas dan inovatif dalam membuat media pembelajaran *book creator* sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan mendapatkan respon yang baik dari siswa.

### **E. Kesimpulan**

Media pembelajaran *book creator* dikatakan sangat layak berdasarkan hasil dari validasi materi mendapat skor 90% yang dikategorikan sangat layak sedangkan hasil validasi media mendapat skor 94% yang dikategorikan sangat layak. Hasil uji validitas soal tes mendapat kategori valid. Hasil uji reliabilitas pilihan ganda berjumlah 753 dengan kategori tinggi sementara uraian berjumlah 822 dengan kategori sangat tinggi. Uji normalitas signifikan skor *p-value* (0,137) sehingga berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji heteroskedastisitas *p-value* skor (0,635) sehingga residual bersifat homogen. Uji autokorelasi dari hasil analisis diperoleh nilai  $dU$  (1,4688) <  $d_{hitung}$  (1,925) <  $4 - dU$  (2,5312) maka  $H_0$  diterima sehingga tidak ada korelasi antar residual. Uji

parsial  $t_{hitung}$  (7,138) >  $t_{tabel}$  (2,05954) *p-value* (0,000) < 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak hasil keputusan uji hipotesis secara parsial menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *book creator* terhadap hasil belajar siswa kelas IV. Respon siswa kepada media *book creator* sebesar 78% dengan kategori baik yang artinya siswa memberikan respon baik kepada media *book creator*. Selain mudah digunakan media *book creator* dapat bermanfaat sebagai sarana belajar siswa. Guru dapat memfasilitasi siswa dalam belajar sehingga praktis dan efisien dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **Buku :**

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Miabahudin, & Hasan, I. (2013). *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahim, R., Sa'odah, Dkk. (2021). *Metodologi Penelitian (teori dan Praktik)*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI).

Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rosdakarya.

Sugiyono. (2016). *Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Statistka Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

**Jurnal:**

Atsani. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82-93.

Estuhono, E., Friska, S. Y., & Paradila, I. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Research Based Learning Berbantuan Aplikasi Book Creator Pada Pembelajaran IPAS Untuk Mendukung Merdeka Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 13(1), 112-126.

Fithriyah, R., Wibowo, S., & Octavia, R. U. (2021). Pengaruh Model Discovery Learning dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1907-1914.

Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo pada mata kuliah fisika dasar di program studi pendidikan IPA. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(1), 19-33.

Hasanah, I., & Rodi'ah, S. (2021). Strategi pembelajaran pendidikan jasmani berbantu media book creator digital dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa pada tingkat sekolah dasar. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 2(2), 23-35.

Makdis, N. (2020). Penggunaan e-book pada era digital. *Al Maktabah*, 19(1), 77-84.

Nuzula, I. F., Wulan, B. S., & Nurhayati, E. (2022). Pengaruh Percobaan Sederhana Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 2 Subtema 2 Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 39-47.

Trisnowati, A. R., & Andjariani, E. W. (2021). Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Minat Belajar Siswa Tema 1 Diriku Kelas I Sdn Randegan Kec. Tanggulangin Kab. Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), 289-292.