

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
BAHASA TORAJA PADA MATA PELAJARAN MUATAN LOKAL
DI SMA KRISTEN MAKALE**

Yunita Randa Bunga, Farida Febriati, Andromeda Valentino Sinaga

¹Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar

Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar

Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar

¹yunitarandabunga@gmail.com, farida.febriati@unm.ac.id²,
andromedavalentinosinaga@unm.ac.id³.

ABSTRACT

This development research aims to determine the level of development needs, the level of validity of the development of learning multimedia, the level of practicality of the development. This study uses the R&D approach with the Alessi and Trollip development model which consists of several stages, namely the planning stage, the design stage, and the development stage. This research was conducted at Makale Christian High School with a total of 30 students and 1 teacher of Toraja Language Local Content Class X. Research results: (1) Design stage, through the identification of needs stage, it was found that Makale Christian High School students needed digital book-based learning (2) The design stage was carried out by developers based on the information that had been obtained, namely determining and searching for objects that would be developed in digital books in the form of images and videos and animations. (3) Development Stage, namely the product trial designed consisting of alpha test obtained valid instrument results for use, learning media experts are in good qualifications, content or material media experts are in very good qualifications so that the media can be tested in the field to determine practicality and beta trials conducted through small group trials are in very practical qualifications while large group tests are in very practical qualifications and the responses of class X homeroom teachers are in very practical qualifications. This means that it can be stated that this Toraja Language digital book is very practical for use in the evaluation/exam process at Makale Christian High School. This development research produces a Digital Book product that is suitable for use for the learning evaluation process at Makale Christian High School.

Keywords: *E-book, local content, Toraja language*

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk Mengetahui tingkat kebutuhan pengembangan, tingkat *validitas* pengembangan Multimedia pembelajaran, tingkat kepraktisan pengembangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan *R&D* dengan model pengembangan Alessi dan Trollip yang terdiri dari beberapa tahap yaitu tahap perencanaan (*Planning*), tahap desain (*design*), dan tahap pengembangan (*development*). Penelitian ini dilakukan di SMA Kristen Makale dengan subjek penelitian keseluruhan 30 siswa dan 1 guru Muatan Lokal Bahasa Toraja Kelas X Hasil penelitian: (1) Tahap Perancangan, melalui tahap identifikasi kebutuhan didapatkan bahwa siswa SMA Kristen Makale membutuhkan

pembelajaran berbasis digital book (2) Tahap Desain dilakukan pengembang dengan berdasarkan informasi yang telah didapatkan yaitu menentukan dan mencari objek-objek yang akan di kembangkan pada buku digital berupa gambar dan video serta animasi. (3) Tahap Pengembangan, yakni uji coba produk didesain terdiri dari uji *alpha* diperoleh hasil instrumen valid untuk digunakan, ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi baik, ahli media isi atau materi berada pada kualifikasi sangat baik sehingga media dapat diuji cobakan di lapangan untuk mengetahui kepraktisan serta uji coba *betha* yang dilakukan melalui uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat praktis sedangkan uji kelompok besar berada pada kualifikasi sangat praktis dan tanggapan guru wali kelas X hasilnya berada pada kualifikasi sangat praktis. Hal ini berarti dapat dinyatakan bahwa buku digital Bahasa Toraja ini sangat praktis untuk digunakan dalam proses evaluasi/ujian di SMA Kristen Makale. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk Buku Digital yang sudah layak untuk digunakan untuk proses evaluasi pembelajaran di SMA Kristen Makale.

Kata Kunci: *Ebook, Muatan Lokal, Bahasa Toraja.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia, sehingga perlu dilakukan upaya perbaikan dan peningkatan kualitas layanan dalam bidang pendidikan tersebut, salah satunya adalah teknologi informasi dan komunikasi sangat berpengaruh dalam perkembangan pendidikan sehingga pembelajaran berbasis teknologi informasi sekarang ini merupakan keharusan (Aminuddin, Nurhikmah, Haling, & Rosihan, 2021).

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pada Bab I Pasal 1 Nomor 1 menyatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sumber belajar berbasis

teknologi multimedia dapat berupa *e-book*. *E-book* merupakan buku elektronik yang dapat menyajikan pesan atau materi pembelajaran, memuat materi dalam bentuk teks dan video, serta didukung dengan evaluasi. Sehingga dapat menjadi buku yang membantu pembelajaran peserta didik secara mandiri.

Melalui penggunaan multimedia *e-book* yang dipadukan dengan Muatan Lokal dapat memudahkan siswa mempelajari kebudayaan Tanah Toraja yang baik dan sesuai dengan perkembangan zaman. Muatan lokal pada dasarnya dapat dipandang sebagai landasan bagi pembentukan jati diri bangsa secara translokal (nasional). Muatan Lokal itulah yang membuat budaya bangsa memiliki akar. Budaya etnik lokal seringkali berfungsi sebagai sumber atau acuan bagi generasi baru, misalnya dalam bahasa, seni, tata masyarakat, teknologi, dan sebagainya, yang kemudian ditampilkan dalam lingkup budaya. Karenanya, upaya penggalian Muatan Lokal pada dasarnya untuk mencari, dan akhirnya untuk menetapkan identitas bangsa, yang mungkin hilang karena proses

persilangan dialektis, atau karena akulturasi dan transformasi yang telah, sedang, dan akan terus terjadi sebagai sesuatu yang tak terelakkan. Upaya menemukan identitas bangsa yang baru atas dasar Muatan Lokal merupakan hal yang penting demi penyatuan budaya bangsa diatas dasar identitas daerah-daerah Nusantara.

B. KAJIAN TEORI

a. Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran Heinich dkk 1982 dalam (Nurfadillah & dkk, 2021) mengartikan istilah media sebagai *“the term refer to anything that carries information between source and a receiver”* dan kata media pun berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti: tengah, perantara atau pengantar sedangkan pengertian Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Kemudian Sanjaya (2017:6) mengatakan bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan, dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya”. Sedangkankan menurut Satrianawati (2018 : 8) mengatakan bahwa “media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan merangsang pikiran dan perasaan bagi penggunanya”

b. Multimedia

Multimedia menjadi pendukung dalam pengembangan inovasi-inovasi pendidikan karena media teks, gambar, dan video dapat digabungkan menjadi media yang menarik. Pendapat lain tentang multimedia juga dikemukakan oleh Gayeski (Surasmi. 2016:595) menyatakan bahwa “multimedia ialah suatu satu sistem hubungan komunikasi interaktif melalui komputer yang mampu mencipta, menyimpan, memindahkan, dan mencapai kembali data dan maklumat dalam bentuk teks, grafik, animasi, dan sistem audio”. Surasmi (2016:596) menjelaskan bahwa: Multimedia terbagi atas dua kategori yaitu Multimedia Linier dan Interaktif.

c. Buku Digital (E-book)

Menurut Zakiyatus (2020) Digital book adalah buku elektronik dengan fitur digital yang menarik untuk peserta didik dan alat bantu untuk dibaca. Digital book menjadi bukti perkembangan teknologi yang canggih dari masa ke masa diharapkan bisa memperbarui buku kertas tradisional untuk masa yang akan datang sesuai perkembangan zaman. Hadirnya *e-book* ini dapat mempermudah pembaca dan para penulis dalam mengoleksi serta menyebarkan buku-bukunya, penulis dapat menjual atau mempublikasikan tulisannya melalui *e-book* hal serupa dapat digunakan oleh para pembaca dan pencari ilmu di internet.

d. Muatan Lokal

Muatan Lokal adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan

mengolah kebudayaan yang berasal dari luar/bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri. Identitas dan Kepribadian tersebut tentunya menyesuaikan dengan pandangan hidup masyarakat sekitar agar tidak terjadi pergeseran nilai-nilai.

Muatan Lokal adalah salah satu sarana dalam mengolah kebudayaan dan mempertahankan diri dari kebudayaan asing yang tidak baik. Muatan Lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka.

Dalam bahasa asing sering juga dikonsepsikan sebagai kebijakan setempat local wisdom atau pengetahuan setempat "local knowledge" atau kecerdasan setempat local genius Fajarini. Berbagai strategi dilakukan oleh masyarakat setempat untuk menjaga kebudayaannya. Hal senada juga diungkapkan oleh Alfian dalam jurnal Heterion Bety D.S & Makaruku Vando (2020: 18) Muatan Lokal diartikan sebagai pandangan hidup dan pengetahuan serta sebagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam memenuhi kebutuhan mereka. tepat digunakan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran seperti *E-book* interaktif, uraian tahap pengembangannya lengkap dan sistematis, dan dalam pengembangan produknya melibatkan penilaian ahli sehingga dapat dilakukannya perbaikan atas

penilaian sebelum diujicobakan di lapangan.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan Penelitian ini menggunakan model pengembangan M. Alessi dan Stanley R. Trollip, yang terdiri dari tiga tahap yang dikenal dengan istilah model Alessi Ketiga tahap tersebut adalah tahap perencanaan (*Planning*), tahap perancangan (*Design*), dan tahap pengembangan (*Develop*) Penelitian ini menggunakan pengembangan model Alessi Trollip karena peneliti menganggap model ini tepat digunakan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran seperti *E-book* interaktif, uraian tahap pengembangannya lengkap dan sistematis, dan dalam pengembangan produknya melibatkan penilaian ahli sehingga dapat dilakukannya perbaikan atas penilaian sebelum diujicobakan di lapangan, Penelitian ini dilakukan di SMA Kristen Makale.

D. HASIL PENELITIAN

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Tahap pertama yang dilakukan yaitu identifikasi kebutuhan di SMA Kristen Makale yang merupakan salah satu sekolah yang ada di kota Makale yang fasilitas sekolah cukup memadai. Berdasarkan hasil pengamatan bahwa penggunaan media pembelajaran itu sendiri dimana guru lebih cenderung menggunakan buku digital atau

ebook. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin modern sekarang ini seharusnya guru mampu membuat media pembelajaran yang lebih menarik dalam menyampaikan materi.

Tabel 4.1 Identifikasi Kebutuhan

| NO | Pernyataan | Ya | Kadang-kadang | Tidak |
|----|---|----|---------------|-------|
| 1 | Apakah guru menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan? | 8 | 22 | 0 |
| 2 | Apakah materi yang diajarkan guru, diperoleh dari sumber belajar/buku yang berbeda? | 6 | 17 | 7 |
| 3 | Apakah guru menggunakan sumber belajar/buku yang sesuai dengan kebutuhan belajar anda? | 20 | 10 | 0 |
| 4 | Apakah guru memberikan tes lisan/tulis di akhir kegiatan pembelajaran? | 9 | 19 | 2 |
| 5 | Apakah pembelajaran Muatan Lokal tergolong sulit untuk dipelajari? | 9 | 18 | 3 |
| 6 | Apakah media gambar/cetak yang digunakan guru sesuai dengan tujuan pembelajaran? | 25 | 5 | 0 |
| 7 | Menurut anda, apakah media gambar/cetak yang digunakan guru sudah menarik dan menyenangkan? | 20 | 10 | 0 |
| 8 | Apakah anda membutuhkan media selain media gambar/cetak? | 24 | 6 | 0 |
| 9 | Apakah guru pernah menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran lain? | 9 | 18 | 3 |
| 10 | Menurut anda, | 11 | 19 | 0 |

| | | | | |
|-------|--|-----|-----|----|
| | apakah media pembelajaran interaktif lebih menarik dan menyenangkan? | | | |
| 11 | Apakah media pembelajaran interaktif perlu digunakan pada Mata Pelajaran Muatan Lokal? | 22 | 7 | 1 |
| 12 | Apakah anda setuju jika Mata Pelajaran Muatan Lokal dianjurkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang sudah dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran? | 29 | 1 | 0 |
| Total | | 192 | 152 | 16 |

Hasil penilaian angket identifikasi kebutuhan 4.1 data dilihat diatas. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan jawaban Ya dengan skor 192, jawaban Kadang-Kadang dengan skor 152, dan jawaban Tidak dengan skor 16. Dari hasil analisis kebutuhan bahwa siswa di SMA Kristen Makale Toraja pada mata pelajaran Muatan Lokal dengan hasil produk digital menjadi acuan pengembangan Buku Digital. Sehingga hasil ini menjadi pedoman peneliti dalam pembuatan buku digital.

b. Tahap Desain

Tahap ini dilakukan pengembang dengan berdasarkan informasi yang telah didapatkan yaitu menentukan dan mencari objek-objek yang akan di kembangkan pada buku digital berupa gambar dan video serta animasi. Tahapan pemilihan format

dilakukan pengembang dengan menggambarkan storyboard. Storyboard dibuat untuk mempermudah dalam memvisualisasikan pokok tampilan agar lebih tertata.

Pembuatan storyboard dibuat sedetail mungkin sampai dengan perencanaan pada pengembangan bahan ajar berbasis digital dengan produk buku digital. Storyboard pengembangan bahan ajar berbasis digital pada mata pelajaran muatan lokal pada mahasiswa di Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan. Adapun tampilan Storyboard dapat dilihat pada lampiran.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahapan pengembangan produk buku digital dengan berpedoman pada *storyboard* yang telah dibuat dan disusun sebelumnya sehingga mempermudah pembuatan program buku digital. Berikut merupakan tampilan awal bahan ajar berbasis digital mata pelajaran Muatan Lokal dengan pembuatan aplikasi *Heyzine flipbook*.

Produk pengembangan yang telah selesai dibuat kemudian akan melalui tahapan validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi atau isi dan juga ahli instrumen.

Berdasarkan uji coba produk penilaian oleh ahli materi pembelajaran, kesesuaian materi dalam bahan ajar berbasis digital sesuai dengan capaian pembelajaran mata pelajaran Muatan Lokal,

penggunaan Bahasa Indonesia dan Bahasa Toraja yang baku dan mudah dipahami, kesesuaian tujuan pembelajaran dengan isi buku digital, ketepatan materi untuk dimultimediakan dan ketepatan penulisan/redaksi mendapatkan nilai dengan kualifikasi sangat baik dengan keterangan.

Tabel 4.2. Validasi Ahli Materi

| No | Aspek yang dinilai | Skor |
|----|--|------|
| 1 | Materi yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pembelajaran Kompetensi (IPK) | 4 |
| 2 | Produk memuat variasi soal yang memberikan stimulus terhadap peserta didik. | 4 |
| 3 | Produk memuat soal latihan yang dapat memicu motivasi belajar peserta didik secara mandiri menjadi lebih baik. | 4 |
| 4 | Pokok bahasan yang disajikan pada produk sudah memadai untuk dijadikan sebagai alternatif sumber belajar. | 5 |
| 5 | Cakupan materi pada soal latihan sudah mewakili setiap indikator pencapaian pada kompetensi dasar. | 5 |
| 6 | Materi dalam produk disusun secara runtut dan sistematis sesuai kemampuan peserta didik | 4 |
| 7 | Gambar yang disajikan jelas dan sesuai dengan topik materi | 4 |
| 8 | Link yang disajikan jelas dan sesuai dengan topik materi | 4 |
| 9 | Video yang disajikan jelas dan sesuai dengan topik materi | 5 |
| 10 | Jenis tulisan yang digunakan jelas dan tidak mengganggu penyajian. | 5 |
| 11 | Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami. | 5 |

| | | |
|---------------|---|----|
| 12 | Kata atau istilah yang digunakan sudah tepat dan konsisten. | 5 |
| Jumlah | | 54 |

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.4 maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian produk buku digital mata pelajaran Muatan Lokal sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase:

$$\text{Persentase} = \frac{54}{12 \times 5} \times 100\% = 90 \%$$

Setelah konversi uji pada ahli materi, persentase tingkat pencapaian 90% berada pada kualifikasi sangat layak dengan keterangan tidak perlu direvisi.

Ahli bahan ajar yang dijadikan penilaian produk pengembangan bahan ajar berbasis digital dengan produk buku digital ini adalah Ibu Dr. Nurhikmah H, S.Pd., M.Si. yang merupakan dosen Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Tabel 4.3 Validasi Ahli Bahan Ajar

| NO | Aspek yang dinilai | Skor |
|----|--------------------------|------|
| 1 | Produk memiliki validasi | 4 |

| | | |
|---------------|--|----|
| | stimulus terhadap peserta didik dalam menemukan konsep. | |
| 2 | Produk menggunakan kalimat sederhana dan mudah dipahami. | 4 |
| 3 | Kemudahan penggunaan bahan ajar multimedia interaktif (<i>ebook</i>) | 4 |
| 4 | Produk menggunakan jenis dan ukuran huruf yang tepat. | 3 |
| 5 | Gambar yang disertakan dalam bentuk produk jelas, menarik, dan sesuai dengan topik materi | 4 |
| 6 | video yang disertakan dalam bentuk produk jelas, menarik, dan sesuai dengan topik materi | 3 |
| 7 | Komposisi warna yang digunakan dalam bentuk produk tepat dan menarik. | 3 |
| 8 | Kombinasi layout antara tulisan, gambar, video dan warna dalam produk menarik serta serasi | 2 |
| 9 | Produk sederhana dan mudah digunakan oleh penggunannya | 4 |
| Jumlah | | 31 |

Hasil penilaian dari ahli media sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.3 maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase:

$$\text{Persentase} = \frac{31}{9 \times 5} \times 100\% = 69\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 69% berada pada kualifikasi layak dengan keterangan layak digunakan dengan revisi. Bahan ajar berbasis digital dengan produk buku digital ini berada pada

kualifikasi layak digunakan, namun perlu adanya perbaikan sehingga produk buku digital ini lebih baik lagi.

Setelah produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan komentar dan saran dari ahli validator selanjutnya buku digital diuji coba kelompok kecil yang diambil dengan metode sampel acak atau random sampling yang dimulai pada hari Senin tanggal 7 Maret 2024 kepada 5 orang siswa melalui instrumen penelitian. Untuk dokumentasi penelitian di bagian lampiran.

Berdasarkan hasil rerata produk Buku Digital yang terdiri dari 5 siswa dengan Persentase 91% berada pada kualifikasi sangat baik artinya produk Buku digital ini tidak perlu direvisi.

Setelah melakukan uji kelompok kecil dan dinyatakan layak atau praktis digunakan maka peneliti kemudian melakukan uji kelompok besar yang dilakukan pada hari Senin tanggal 18 maret 2024 dengan jumlah responden 30 siswa SMA Kristen Makale.

Rerata persentase bahan ajar berbasis digital dengan produk buku digital menggunakan *Heyzine flipbook* sebesar 92% berada pada kualifikasi sangat baik dengan keterangan tidak perlu direvisi. Bahan ajar berbasis digital dengan hasil produk buku digital di mata pelajaran Muatan Lokal ini dapat dikatakan praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pada rumusan masalah dan hasil pengembangan buku digital maka peneliti dapat memperoleh kesimpulan bahwa buku digital pada mata pelajaran Muatan Lokal Kelas X di SMA Kristen Makale yang dihasilkan berupa *Heyzine flipbook* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang baik secara individu maupun kelompok. Buku digital yang dihasilkan memiliki desain tampilan, namun konten di dalamnya terdiri dari berbagai komponen yakni teks, gambar, video, animasi berbagai fitur tombol dan menggunakan proporsi warna yang menarik bagi siswa.

Alur pengembangan buku digital ini telah melalui 3 tahapan yakni, tahap perencanaan (*planning*) dimulai dari menentukan kebutuhan siswa, mengidentifikasi karakter peserta didik, membuat dokumen perencanaan, mengumpulkan sumber-sumber dan brainstorming, kemudian pada tahap kedua yakni tahap desain (*design*) mengembangkan ide/gagasan, melakukan analisis tugas dan konsep, dan pembuatan storyboard, dan tahap terakhir adalah tahap pengembangan (*development*) yaitu membuat buku digital, melakukan uji *alpha* yang dilakukan validasi media, materi/ isi, dan instrumen sehingga berdasarkan hasil validasi tersebut bahan ajar berbasis digital ini menunjukkan hasil yang valid dan layak digunakan, kemudian membuat revisi dan melakukan uji *beta* yang

diuji oleh kelompok kecil dan kelompok besar dengan hasil uji kelayakan buku digital berdasarkan hasil uji *alpha* dan uji *betha* secara keseluruhan berada pada kualifikasi sangat baik, dan respon tanggapan guru mata pelajaran Muatan Lokal juga berada pada kualifikasi sangat baik. Maka bahan ajar berbasis digital dengan produk buku digital dapat dikatakan sangat praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Sebagaimana hasil penelitian ini penulis mengajukan beberapa rekomendasi yang berhubungan dengan pengembangan bahan ajar Buku digital dengan pengintegrasian pendidikan karakter positif peserta didik yaitu : 1) guru memahami dengan benar pelaksanaan menyimak berbasis Muatan Lokal Bahasa Toraja dengan baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal dengan menggunakan bahan ajar yang dikembangkan; 2) untuk peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk membuat penelitian yang berhubungan dengan media Pembelajaran *E-book*.

DAFTAR PUSTAKA

- And Development. Massachusetts: Alin and Bacon.
- Aminuddin, H., Nurhikmah, Haling, A., & Rosihan. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar Digital pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 12 Makassar*. Patria artha tekconological journal, Vol.5.No.
- Depdiknas.2003. *Undang-undang RI No. 20 tahun 2003. Tentang system pendidikan nasional*.
- Hetarion Bety D.S & Makaruku Vando . "Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Muatan Lokal Cuci Negeri dalam Pembelajaran IPS." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 22, no. 1 (2020) : 80.
- Nurfadillah, S., & dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak.Sadiman.
- Satrianawati (2018) *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Sanjaya, Wina. 2017. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Surasmi, W. A. (2016). Pemanfaatan Multimedia untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru VIII*. hlm 593-607 , Universitas Terbuka.
- Zakiyatus S & A Kholiq. 2020. *Pengembangan eteching (E-bok creative thinking) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik SMK pada materi hukum Ohm*, Vol. 09, No. 3,