

PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI “AYO KERJA SAMA” UNTUK SISWA KELAS V SD NEGERI 3 ANDOWIA

Muhammad Sahir¹, Alfiah Fajriana², Zila Razilu³
Universitas Muhammadiyah Kendari
Alamat e-mail : sahiradarima14@gmail.com

ABSTRACT

Learning Indonesian language in elementary schools still requires instructional media that can improve students' engagement and understanding in the learning process. This study aimed to develop an interactive e-book as a learning medium for Indonesian language subjects and to determine its feasibility, practicality, and effectiveness in supporting learning activities. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects included teachers and 26 fifth-grade students of SD Negeri 3 Andowia, North Konawe Regency. Data were collected through expert validation questionnaires, student response questionnaires, observations, and learning outcome tests. Data analysis used qualitative and quantitative approaches. The results showed that the developed interactive e-book was categorized as highly feasible, with a media expert validation score of 92% and a material expert validation score of 96%. In addition, student responses reached 90%, indicating that the learning media was practical and easy to use in the learning process. The effectiveness of the e-book was also reflected in the improvement of students' learning outcomes after using the media during learning activities. Therefore, the developed interactive e-book was declared valid, practical, and effective as a learning medium for Indonesian language subjects in elementary school. This product is expected to become an innovative digital learning medium to improve the quality of learning and students' learning interest in elementary schools.

Keywords: *interactive e-book, Indonesian language learning, ADDIE model.*

ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih memerlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-book interaktif sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia serta mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas penggunaannya. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas guru dan 26 siswa kelas V SD Negeri 3 Andowia, Kabupaten Konawe Utara. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli, angket respon siswa, observasi, dan tes hasil belajar. Analisis data

menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-book interaktif yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli media sebesar 92% dan ahli materi sebesar 96%. Selain itu, respon siswa mencapai 90% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut praktis dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Efektivitas e-book juga terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, e-book interaktif yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Produk ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: e-book interaktif; Bahasa Indonesia; ADDIE; sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses transformasi sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik yang melibatkan tenaga pendidik sebagai fasilitator. Puspitorini et al. (2014) menyatakan bahwa kegiatan ini akan tercapai apabila terjadi perubahan dalam diri peserta didik, baik pengetahuan melalui transfer of knowledge maupun tingkah laku melalui transfer of value. Dengan kata lain, pembelajaran tidak hanya mengedepankan perubahan pengetahuan, tetapi juga bertanggung jawab dalam perubahan tingkah laku.

Pembelajaran yang efektif akan memberikan dampak dalam pengembangan potensi peserta didik. Dalam pelaksanaannya, peserta didik dilibatkan secara aktif dalam proses

pembelajaran. Menurut Rusli & Antonius (2019), keaktifan tersebut dapat tercapai apabila bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran adalah bahan ajar yang inovatif, menarik, variatif, dan kontekstual. Selain itu, bahan ajar yang digunakan hendaknya sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik. Penggunaan bahan ajar yang demikian akan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menyebabkan terjadinya proses pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, bahan ajar yang mampu membuat proses pembelajaran seperti ini harus disusun.

Salah satu bahan ajar yang disusun bisa berupa e-book. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, (Qibtiya & Kustijono, 2018) menyimpulkan bahwa penggunaan

ebook tidak hanya dapat melatih keterampilan berpikir kritis siswa, tetapi ebook juga dapat digunakan sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan minat baca siswa sehingga kualitas pendidikan semakin baik. Hal ini dikarenakan ebook merupakan media pembelajaran yang menarik dan tepat.

Media pembelajaran digital bertujuan untuk mengefektifkan dan menyederhanakan media pembelajaran konvensional dan selaras dengan gaya belajar peserta didik masa kini yang selalu mengikuti perubahan dan perkembangan zaman di era revolusi industri 5.0 ini. Ada berbagai platform teknologi yang biasa digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran digital, contohnya ialah E-book. Sebagai fasilitator seorang pengajar/dosen yang profesional dituntut untuk mampu mendayagunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran di kelas dengan optimal, salah satunya adalah Ebook untuk menunjang proses pembelajaran yang menarik, interaktif, mandiri, dan kolaboratif bagi siswa.

E-book merupakan salah satu media pembelajaran digital yang dapat diakses melalui laptop maupun telepon pintar. Media ini tidak hanya memuat teks, tetapi juga gambar, video, animasi, dan audio yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar.

Adapun beberapa fungsi media pembelajaran, yaitu: a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka); b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Seperti misalnya, obyek yang terlalu besar bisa digunakan oleh realita, gambar, film, atau, model. c) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto ataupun secara verbal;

Berdasarkan observasi dan yang dilakukan kepada siswa dan guru kelas V SD Negeri 3 Andowia terlihat bahwa pendidik masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Pendidik hanya memberikan tugas kepada siswa untuk belajar mandiri. Selanjutnya berdasarkan observasi yang dilakukan, ditemukan 15 siswa

dari total kelas V ada 26 siswa yang kurang memahami dan menguasai materi yang disampaikan oleh pendidik. Hal ini terlihat ketika peneliti mengajukan beberapa kali pertanyaan mengenai materi yang disampaikan. Banyak siswa yang kesulitan menjawab pertanyaan peneliti mengenai materi ayo kerja sama. Hasil wawancara yang dilakukan terhadap beberapa siswa kelas V SDN 3 Andowia bahwa pembelajaran materi ayo kerja sama di kelas berlangsung hanya dengan menyajikan dalam bentuk bacaan atau teks yang ada di buku. Hal ini membuat siswa tidak tertarik dan gampang bosan ketika mengikuti kegiatan belajar di kelas sehingga mempengaruhi kemampuan pemahaman membaca siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis e-book interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi 'ayo kerja sama' serta mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan. Dengan Penggunaan e-book interaktif diharapkan dapat mendukung proses

pembelajaran yang lebih fleksibel, menarik, dan efektif baik di sekolah maupun secara mandiri di rumah

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis e-book interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi 'ayo kerja sama' di sekolah dasar. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan pengembangan yang sistematis, meliputi analysis, design, development, implementation, dan evaluation.

Subjek penelitian terdiri atas ahli media, ahli materi, dan siswa kelas V SD Negeri 3 Andowia. Ahli media bertugas menilai aspek tampilan, navigasi, interaktivitas, dan fungsi sistem. Ahli materi menilai kesesuaian isi, penggunaan bahasa, dan penyajian materi. Sementara itu, siswa berperan sebagai responden dalam uji coba produk.



Gambar 1. Model ADDIE

Tahap analysis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa, karakteristik peserta didik, serta permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 3 Andowia.

Design

Tahap design dilakukan dengan merancang struktur materi, tampilan e-book, navigasi media, serta penyusunan instrumen penelitian.

Pengembangan

Pada tahap development, rancangan e-book direalisasikan menjadi produk pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis web. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh 3 orang ahli media dan 3 orang ahli materi untuk

memperoleh masukan serta perbaikan sebelum diuji coba.

Implementasi

Tahap implementation dilakukan melalui uji coba penggunaan e-book interaktif kepada siswa kelas V SD Negeri 3 Andowia untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas media.

Evaluasi

Tahap evaluation dilakukan untuk menilai kekurangan produk berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba siswa sebagai dasar penyempurnaan media pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan angket respon siswa yang disusun menggunakan skala Likert empat tingkat. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan validator sebagai bahan perbaikan produk, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor hasil penilaian instrumen. Validasi ahli media dilakukan untuk menilai aspek desain tampilan, navigasi, interaktivitas, dan fungsi sistem pada e-book interaktif. Sementara itu,

validasi ahli materi dilakukan untuk menilai ketepatan isi, penggunaan bahasa, sistematika penyajian, serta kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa.

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, dan kebermanfaatan media pembelajaran. Pelaksanaan uji coba diawali dengan pemberian arahan kepada siswa mengenai cara mengakses dan menggunakan e-book interaktif. Setelah siswa menggunakan media pembelajaran, mereka diminta mengisi angket respon sebagai bentuk evaluasi terhadap pengalaman belajar menggunakan e-book interaktif yang dikembangkan.

Penelitian dilaksanakan pada April 2026 di SD Negeri 3 Andowia, Sulawesi Tenggara. Berikut ini instrumen validasi ahli materi, ahli media, dan siswa yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian ini, yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Table 1. Kelayakan Media

Skor Presentase	Kualifikasi
80%-100%	Sangat baik
60%-80%	baik
40%-60%	cukup
20%-40%	kurang
0%-20%	sangat kurang

Data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif berasal dari saran dan masukan validator yang digunakan sebagai dasar revisi produk. Data kuantitatif diolah untuk menentukan skor presentase, kepraktisan, dan efektivitas. Validitas dihitung menggunakan rumus persentase untuk membandingkan total skor aktual dengan skor ideal. Kepraktisan dihitung menggunakan persentase rata-rata dari angket respons siswa. Sementara itu, Efektivitas dianalisis menggunakan statistik inferensial, yaitu uji-t (t-test) untuk membandingkan perbedaan rata-rata hasil belajar kedua kelompok dan uji N-Gain untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen. Langkah-langkah integrasinya adalah: Analisis Terpisah: Data kuantitatif diolah menjadi persentase kelayakan dan kategori, Data kualitatif dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi saran atau

kritik, Interpretasi Bersama: Hasil kuantitatif menunjukkan tingkat kelayakan produk secara numerik, misalnya media memperoleh 3,34 dari ahli materi (kategori sangat baik, Hasil kualitatif digunakan untuk menjelaskan alasan di balik angka tersebut, seperti “materi dinilai sangat baik karena penyajiannya jelas dan sesuai kurikulum.” Penyimpulan Terpadu: Kedua data diintegrasikan dalam satu kesimpulan bahwa media pembelajaran “sangat layak digunakan” berdasarkan nilai kuantitatif tinggi dan didukung oleh masukan kualitatif yang bersifat penyempurnaan minor. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan skala likert.

Untuk menghitung tingkat validasi produk digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Total Score Total}}{\text{Maximum Score}} \times 100\%$$

Keterangan: P = kelayakan media

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa E-book yang dapat diakses

melalui sebuah tautan. E-book tersebut dikembangkan dengan memanfaatkan berbagai perangkat lunak pendukung pembuatan E-book. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang meliputi lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Adapun penjelasan tiap tahap adalah sebagai berikut.

Tahap analysis

Pada tahap Analysis, peneliti melakukan identifikasi terhadap permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran. Melalui identifikasi ini, peneliti dapat memahami karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil observasi di sekolah, ditemukan beberapa persoalan yang harus diatasi. Pertama, media pembelajaran yang digunakan belum mampu mendukung kegiatan pembelajaran secara optimal. Kedua, media yang tersedia sangat terbatas dan belum dikembangkan lebih lanjut. Ketiga, pendidik masih dominan menggunakan metode ceramah sehingga membuat peserta didik kurang aktif. Keempat, kurangnya sumber daya manusia yang mampu

mengembangkan media pembelajaran. Kelima, peserta didik masih mengalami kesulitan memahami materi ketika hanya menggunakan buku cetak. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa E-book dengan harapan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan serta memudahkan pendidik dan peserta didik, baik dalam pembelajaran daring maupun tatap muka.

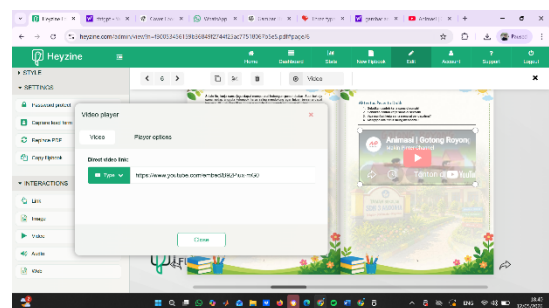
Tahap Desain.

pada tahap Design, dilakukan proses perencanaan sebelum media dikembangkan. Pertama, pada tahap perancangan media, dipilih aplikasi/web book creator sebagai perangkat untuk menghasilkan E-book. E-book yang dikembangkan akan memuat sampul depan, sampul belakang, kata pengantar, daftar isi, kompetensi inti, pemetaan kompetensi dasar, isi materi, latihan soal, kunci jawaban, serta daftar pustaka. Kedua, perencanaan penyajian materi sddilakukan dengan menentukan materi yang akan dimasukkan dalam E-book, yaitu materi “ayo kerja sama” Materi

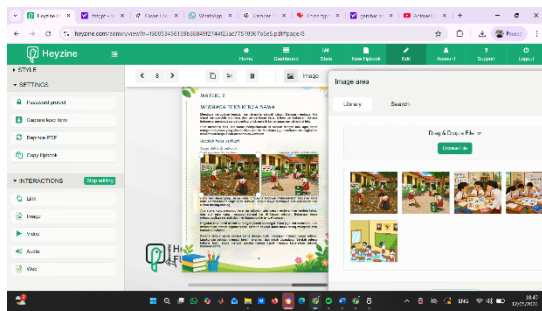
tersebut diambil dari buku bahasa Indonesia disesuaikan dengan standar kompetensi inti serta kompetensi dasar yang berlaku di sekolah. Dilakukan perancangan instrumen berupa lembar penilaian yang berisi pertanyaan-pertanyaan untuk diisi oleh para ahli, terdiri dari tiga ahli materi dan tiga ahli media. Instrumen ini digunakan untuk menilai tingkat kelayakan dan kemenarikan e-book yang dikembangkan.



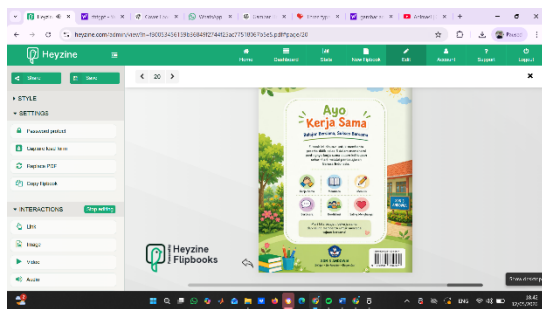
Gambar 2. Tampilan cover pada E-book



Gambar 3. Penambahan Link Video Pada E-book.



Gambar 4. Penambahan gambar



Gambar 5. Cover belakang e-book
Tahap Pengembangan

Di tahap ini bahan ajar berbasis Ebook berdasarkan desain yang sudah ada pada tahap perancangan desain dikembangkan. Untuk mengimplementasikan produk baru, di tahap sebelumnya telah disiapkan kerangka desain konseptual. Kemudian untuk diimplementasikan kerangka konseptual tersebut diwujudkan sebagai produk. Penulisan bahan ajar dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh produk atau media berupa bahan ajar berbasis E-book. Draf media bahan ajar yang telah disusun divalidasi oleh ahli media dan bahan ajar. Hasil tahap validasi ahli

ini digunakan sebagai perbaikan dan penyempurnaan draf bahan ajar berbasis Ebook sebelum dilakukan pengujian.

Table 2. Hasil Uji Materi

No	Ahli	Pre	Kualifikasi
1	Ahli materi 1	95%	Sangat baik
2	Ahli materi 2	96%	Sangat baik
3	Ahli materi 3	97%	Sangat baik
Rat		96%	Sangat baik

Berdasarkan hasil penilaian pada Tabel 2, bahwa ketiga ahli materi memberikan penilaian yang sangat baik terhadap media yang dikembangkan. Ahli materi 1 memberikan nilai 95%, ahli materi 2 memberikan 96%, dan ahli materi 3 memberikan 97%, sehingga menghasilkan rata-rata persentase sebesar 96% dengan kualifikasi sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat telah memenuhi aspek kelayakan materi secara keseluruhan dan dinilai sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji Kelayakan Media

Peneliti melakukan validasi media pembelajaran yang dikembangkan pada tanggal 1 Maret

ahli media. Validasi media bahan ajar berbasis E-book dilakukan oleh ahli media dan materi. Hasil evaluasi skor dari masing-masing validator ahli materi dan media selanjutnya dikonversikan dan dihitung atau dirata-ratakan untuk mengetahui tingkat kelayakan atau kevalidan media bahan ajar berbasis Ebook sebagai media pembelajaran dengan kriteria kelayakan Sangat Layak (80-100%); Layak (60-80%); Kurang Layak (40-60%); Tidak Layak (20-40%); Sangat Tidak Layak (<20%). Tabel 3 berikut merupakan hasil uji ahli media.

Table 3. Hasil Uji Media

No	ahli	Present	kualifikasi
1	Ahli (M) 1	90%	S. baik
2	Ahli (M) 2	92%	S. baik
3	Ahli (M) 3	94%	S. baik
Rat		92,67%	S. baik

Berdasarkan hasil uji ahli media yang disajikan pada Tabel 3, diketahui bahwa ketiga ahli memberikan penilaian dengan kategori sangat baik terhadap media yang dikembangkan. Ahli 1 memberikan presentase kelayakan sebesar 90%, Ahli 2 memberikan 92%, dan Ahli 3 memberikan 94%. Secara keseluruhan, media memperoleh rata-rata penilaian sebesar 92,67%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran tergolong

sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Implementasi

Tahap implementasi merupakan proses pelaksanaan uji coba media Ebook pada siswa kelas V SDN 3 Andowia. Pada tahap ini, peneliti mengamati penggunaan media secara langsung oleh siswa untuk melihat sejauh mana media pembelajaran interaktif dapat mendukung kegiatan belajar. Siswa juga diarahkan untuk menyelesaikan permasalahan berbasis studi kasus serta menjawab pertanyaan eksploratif sesuai pendekatan PBL, kemudian melanjutkan dengan mengerjakan kuis dan games .melalui tautan yang telah disediakan. Sebagai langkah akhir, peneliti membagikan angket kepada siswa dan guru untuk mengumpulkan data yang akan digunakan pada tahap evaluasi berikutnya.

Table 4. Hasil Uji Respon Siswa

No	aspek	present	kategori
1	Tampilan e-book menarik	92%	Sangat baik
2	Tulisan mudah dibaca	89%	Sangat baik
3	Materi mudah dipahami	90%	Sangat baik
4	Meningkatkan semangat	90%	Sangat baik

belajar		
Rata-rata	90%	Sangat baik

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 26 siswa kelas v SDN 3 Andowia, diperoleh rata-rata persentase sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa e-book interaktif memperoleh respon positif dari siswa. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa e-book menarik, mudah digunakan, serta membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan e-book juga meningkatkan minat dan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Evaluasi

Tahap akhir pada penelitian pengembangan ebook pada materi ayo kerja sama ini adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi E-book yang telah dikembangkan berdasarkan komentar dan saran dari para ahli serta tanggapan dari siswa terhadap kevalidan ebook dan pada tahap implementasi melalui proses pembelajaran dengan menggunakan E-book kepada kelompok kecil dan

kelompok besar terhadap kepraktisan serta keefektifan E-book.

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berupa e-book interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi ayo kerja sama untuk siswa kelas V SDN 3 Andowia dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, E-book interaktif yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 92,67% dari ahli media dan 96% dari ahli materi, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa E-book interaktif telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, dan penyajian, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

Pratama, Dhimas Ardiansyah dkk. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Interaktif Pada Mata Kuliah Elektronika Digital Di Jurusan Teknik Elektro UNESA".

- Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Volume 02, Nomor 1 (hlm 331)
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 4(4), 994-1003.
- Amaliah, A., Raya, J. M., & Makassar, K. (2022). Uji Praktis E-Book Berbasis Studi Kasus Pada Materi Perubahan Lingkungan Kelas X SMA. 1(1), 67– 74.
- Amirtharaj, A. D., Raghavan, D., & Arulappan, J. (2023). Preferences For Printed Books Versus E-Books Among University Students In A Middle Eastern Country. *Heliyon*, 9(6).
- Anita, Y., Thahir, A., Komarudin, K., Suherman, S., & Rahmawati, N. D. (2021). Buku Saku Digital Berbasis STEM: Pengembangan Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3).
- Arnidah, A., Anwar, C. R., & Hasfat, H. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Buku Elektronik Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Di Smk.
- Nurjanah, J. R., Sukarmin, S., & Rahardjo, D. T. (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif e-magazine pada materi pokok dinamika rotasi untuk SMA kelas XI. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 4(1). <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/fisika/article/view/5393>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*,
- Andriani, I., Ruhaena, L., & Prihartanti, N. (2022). Relationship between Self-

- Efficacy, Emotional Intelligence, and Parental Social Support with Learning Motivation of University Students in Distance Learning during the Covid-19 Pandemic. *Journal AnNafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 7(2), 153–170. <https://doi.org/10.33367/psi.v7i2.2315>
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3* (R. Damayanti, Ed.; 3rd ed.). Jakarta: PT Bumi Aksara. Google Scholar
- Ciptaningtyas, W., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2022). E-book Interaktif Berbasis Canva Sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(2), 160–174
- Syahfitri, Yunita.2011. "Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer". *Jurnal SAINTIKOM*, volume 10, Nomor 3(hlm 215) .
- Sugianto,Doni dkk. 2003. "Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital". *Invotec*, Volume 9, Nomor 2 (hlm 103-104)
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta. Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV ALFABETA.
- Wijayanto, Muhammad Saifudin Zuhri.2014. "Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Book Maker Dengan Model Project Based Learning Untuk Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika". Dalam *Prosiding Mathematics and Sciences Forum*. Universitas PGRI Semarang
- Wojowasito, Soewojo dan W J S Poerwadarminta.1997. "Kamus lengkap Inggris-IndonesiaIndonesia-Inggris Dengan Ejaan Yang Disempurnakan". Bandung: Hasta
- Huda, T. A. (2021). *Pengembangan E-Komik Sebagai Media*

Pembelajaran Ipa Materi
Gaya Untuk Siswa Sd Kelas
Iv. Wawasan Pendidikan,
1(2), 339–348.
<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>