

506/S/PGSD-KCBR/PK03.08/15/Desember/2023

**RANCANG BANGUN BAHAN AJAR *E-BOOK* INTERAKTIF BERBASIS
MULTIMEDIA PADA MATERI JENIS-JENIS PEKERJAAN KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* Pada Pembelajaran IPS di SDN Cicenang 1)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

Salsabilla Amartya Putri

1900656

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2023**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

SALSABILLA AMARTYA PUTRI

**RANCANG BANGUN BAHAN AJAR *E-BOOK* INTERAKTIF BERBASIS
MULTIMEDIA PADA MATERI JENIS-JENIS PEKERJAAN KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* Pada Pembelajaran IPS di SDN Cicenang 1)

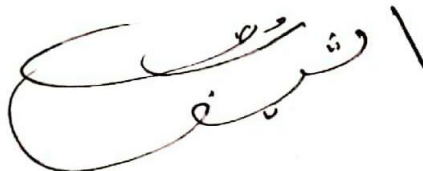
disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dra. Hj. Tin Rustini, M.Pd.
NIP 196008011986032001

Pembimbing II



Dr. Asep Rudi Nurjaman, M.Pd.I
NIP 920200119850814101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.
NIP 198111082008012015

**RANCANG BANGUN BAHAN AJAR *E-BOOK* INTERAKTIF BERBASIS
MULTIMEDIA PADA MATERI JENIS-JENIS PEKERJAAN KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* Pada Pembelajaran IPS di SDN Cicenang 1)

Oleh
Salsabilla Amartya Putri

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Salsabilla Amartya Putri 2023
Universitas Pendidikan Indonesia
Desember 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan cara dicetak,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Bahan Ajar *E-book* Interaktif Berbasis Multimedia Pada Materi Jenis-jenis Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan plagiat ataupun pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain atas keaslian karya saya ini.

Bandung, Desember 2023

Yang membuat pernyataan,



Salsabilla Amartya Putri
NIM 1900656

MOTO HIDUP

“Kita punya kendala tetapi Allah punya kendali. Yakinlah jika Allah sudah ikut andil, maka tidak ada kata mustahil.”

“Yakinlah! ada sesuatu yang menantimu setelah banyaknya kesabaran yang kamu jalani, yang akan membuatmu terpana hingga kamu lupa betapa pedihnya rasa sakit.”

-Ali bin Abi Thalib-

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah swt., berkat limpahan rahmat serta hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Bahan Ajar *E-book* Interaktif Berbasis Multimedia Pada Materi Jenis-jenis Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar” dengan baik. Selawat dan salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW., kepada keluarga-Nya dan kita selaku umat-Nya. Adapun tujuan dari penulisan skripsi peneliti yaitu untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Peneliti berharap semoga skripsi peneliti dapat bermanfaat bagi berbagai pihak utamanya pihak yang berperan dalam bidang pendidikan.

Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi peneliti masih banyak kekurangan dari segi isi maupun penyusunannya. Oleh karena itu, kepada semua pihak utamanya para pembaca, peneliti senantiasa mengharapkan saran beserta kritiknya guna menyempurnakan skripsi peneliti. Semoga skripsi peneliti dapat bermanfaat bagi pembaca dan menjadi rujukan ataupun referensi yang digunakan oleh berbagai pihak.

Bandung, Desember 2023

Peneliti

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah rabbil alamin, dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah swt., karena atas izin-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi peneliti tepat pada waktunya. Terwujudnya skripsi peneliti tentu tidak terlepas dari jasa berbagai pihak. Maka dari itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendoakan, membimbing, dan memberi dukungan serta bantuan sehingga skripsi peneliti dapat terselesaikan. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Dra. Hj. Tin Rustini, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 yang senantiasa meluangkan waktunya untuk membimbing, memberi arahan dan saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Dr. Asep Rudi Nurjaman, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing 2 yang senantiasa meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberi arahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Dr. Tita Mulyati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1-PGSD Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
4. Prof. Dr. Deni Darmawan, M.Si., selaku Direktur Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
5. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
6. Muh. Husen Arifin, S.E., M.Pd., selaku validator materi yang telah bersedia menilai, memberi saran dan arahan terkait materi IPS yang tercantum pada bahan ajar *e-book* interaktif jenis-jenis pekerjaan.
7. Dr. Kurniawati, M.Pd., selaku validator bahasa yang telah bersedia menilai dan memberi saran terkait kebahasaan dalam bahan ajar *e-book* interaktif jenis-jenis pekerjaan.
8. Nurul Hidayah, M.Pd., selaku validator media yang telah bersedia menilai, memberikan saran dan arahan terkait media pada bahan ajar *e-book* interaktif jenis-jenis pekerjaan.

9. Seluruh *civitas academica*, utamanya dosen dan staf akademik Kampus UPI di Cibiru yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan dan pengalamannya semasa perkuliahan serta membantu proses administrasi skripsi peneliti
10. Pihak SDN Cicenang 1, utamanya kepala sekolah Iis Uswadhiyati, S.Pd., guru kelas IV, dan siswa IVB yang telah mengizinkan dan membantu peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini.
11. Kedua orang tua, Mamat Rahmat, S.Kep.Ners dan Ade Yanti Hermiyati, S.E. Terima kasih selalu mendoakan yang terbaik, memberikan dukungan moral maupun materil, serta motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan studinya sampai sarjana.
12. Keluarga besar, adik; Jidan dan Farrell yang selalu memberikan keceriaan dan kebahagiaan. Aki Mad, Abah Edi, Nenek Mukharomah, dan keluarga besar abah Edi terima kasih selalu mendoakan, mendukung, dan memberi semangat kepada peneliti.
13. Keluarga di kosan; Dhafi Khanesa, Novita Dewi, dan Firda Yunianti yang selalu menemani peneliti dari awal perkuliahan hingga saat ini. Terima kasih selalu mendoakan, memberi kebahagiaan, dan saling menguatkan satu sama lain. Serta Gina Nur Puadah, Nofi Anggraeni, Elsy Nurul Fikri, Chozanadiah Junia Hadi, Yuliani Dwi Prutanti, dan teman-teman kelas D PGSD.
14. Sahabat; Awa, Desipa, Denisa, dan Ican yang telah setia menemani penulis. Terima kasih telah mendengarkan, mendoakan, memberikan hal-hal positif, dan hiburan selama penulis menyusun skripsi ini.
15. Terakhir, kepada diri saya peneliti. Terima kasih telah berjuang dan bertahan hingga mampu berada di titik ini. Mari bekerja sama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik.

Semoga segala kebaikan yang telah berbagai pihak berikan kepada peneliti dapat dibalas kebaikannya oleh Allah swt. *Aamiin ya robbal alamin*. Akhir kata, semoga skripsi peneliti dapat bermanfaat di masa depan, baik bagi penulis maupun para pembaca.

Bandung, Desember 2023

Peneliti

**RANCANG BANGUN BAHAN AJAR *E-BOOK* INTERAKTIF BERBASIS
MULTIMEDIA PADA MATERI JENIS-JENIS PEKERJAAN KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* Pada Pembelajaran IPS di SDN Cicenang 1)

Salsabilla Amartya Putri

1900656

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh tuntutan abad 21 yang mengarah kepada pembelajaran inovatif. Namun, kurangnya variasi bahan ajar yang digunakan dan belum mampunya guru mengembangkan bahan ajar mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang variatif dan pengetahuan siswa kurang berkembang. Berkaitan dengan hal tersebut tujuan penelitian ini adalah merancang bangun *e-book* interaktif berbasis multimedia, uji kelayakan oleh validator ahli, dan hasil respons oleh pengguna. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian *design and development* (D&D) dengan mengikuti prosedur ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Instrumen yang digunakan penelitian ini adalah wawancara dan angket untuk validasi dan respons. Hasil rancang bangun penelitian ini berupa produk bahan ajar *e-book* interaktif berbasis multimedia yang memuat teks, audio, gambar, video, dan interaktivitas berupa ruang berpendapat, *games*, dan video interaktif. Rekapitulasi hasil uji kelayakan produk oleh validator ahli memperoleh skor 91,52% dan hasil uji coba produk oleh pengguna (3 guru dan 25 siswa kelas IV B SDN Cicenang 1) memperoleh skor 93,17%. Berdasarkan kedua hasil yang diperoleh maka produk dapat dikatakan “sangat layak” sehingga *e-book* interaktif materi jenis-jenis pekerjaan dapat digunakan dengan layak dalam proses pembelajaran IPS. Ditinjau berdasarkan respons siswa, *e-book* interaktif memberikan dampak dalam menimbulkan rasa senang, antusias, memotivasi siswa, dan memudahkan siswa memahami materi jenis-jenis pekerjaan.

Kata Kunci: Bahan Ajar, *E-book* Interaktif, Jenis Pekerjaan

**DESIGN AND DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA-BASED INTERACTIVE
E-BOOK TEACHING MATERIALS ON TYPES OF WORK IN
ELEMENTARY SCHOOL GRADE IV**

(Design and Development Research on Social Studies Learning at SDN Cicenang 1)

Salsabilla Amartya Putri

1900656

ABSTRACT

This research is motivated by the demands of the 21st century which leads to innovative learning. However, the lack of variety in teaching materials used and the inability of teachers to develop teaching materials results in learning being less varied and students' knowledge less developed. In this regard, the aim of this research is to design a multimedia-based interactive e-book, feasibility testing by expert validators, and user response results. The type of research used is design and development (D&D) research following the ADDIE procedure which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, evaluation. The instruments used in this research were interviews and questionnaires for validation and responses. The results of this research design are multimedia-based interactive e-book teaching material products containing text, audio, images, video and interactivity in the form of opinion spaces, games and interactive videos. Recapitulation of product feasibility test results by expert validators obtained a score of 91.52% and product trial results by users (3 teachers and 25 class IV B students at SDN Cicenang 1) obtained a score of 93.17%. Based on the two results obtained, the product can be said to be "very feasible" so that the interactive e-book material on types of work can be used appropriately in the social studies learning process. Based on student responses, interactive e-books have an impact in creating a feeling of joy, enthusiasm, motivating students, and making it easier for students to understand the material on types of work.

Keywords: *Teaching Materials, Interactive E-books, Types of Work*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Bahan Ajar	9
2.1.1 Pengertian Bahan Ajar	9
2.1.2 Jenis Bahan Ajar	10
2.1.3 Fungsi dan Manfaat Bahan Ajar	11
2.1.4 Strategi Penyusunan Bahan Ajar	12
2.2 <i>E-book</i> Interaktif	13
2.2.1 Pengertian <i>E-book</i>	13
2.2.2 Pemanfaatan <i>E-book</i>	14
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>E-book</i>	15
2.3 Multimedia	17
2.3.1 Hakikat Multimedia	17
2.3.2 Elemen Multimedia	18
2.4 Pembelajaran IPS di SD	20
2.4.1 Pengertian IPS	20
2.3.2 Tujuan Pembelajaran IPS di SD	21
2.3.3 Dimensi Pembelajaran IPS	22

2.5 Materi Jenis-jenis Pekerjaan	23
2.5.1 Konsep Pekerjaan	23
2.5.2 Materi Jenis-jenis Pekerjaan di Kelas IV	24
2.6 Teori Pendukung	30
2.6.1 Teori Pembelajaran Inovatif Abad 21	30
2.6.2 Teori Belajar	34
2.6.3 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	36
2.7 Penelitian Relevan	37
2.8 Kerangka Berpikir	40
BAB III METODE PENELITIAN	41
3.1 Desain Penelitian	41
3.2 Prosedur Penelitian	41
3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian	45
3.4 Teknik Pengumpulan Data	45
3.5 Instrumen Penelitian	46
3.6 Teknik Analisis Data	55
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	57
4.1 Temuan Penelitian	57
4.1.1 Tahap Analisis (<i>analysis</i>)	57
4.1.2 Tahap Desain (<i>design</i>)	62
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>development</i>)	82
4.1.4 Tahap Implementasi (<i>implementation</i>)	94
4.1.5 Tahap Evaluasi (<i>evaluation</i>)	101
4.2 Pembahasan	103
4.2.1 Merancang Bangun Bahan Ajar <i>E-book</i> Interaktif berbasis Multimedia Materi Jenis-jenis Pekerjaan Kelas IV SD	103
4.2.2 Hasil Kelayakan Bahan Ajar <i>E-book</i> Interaktif berbasis Multimedia Materi Jenis-jenis Pekerjaan Kelas IV SD	106
4.2.3 Respons Siswa dan Guru Terhadap Bahan Ajar <i>E-book</i> Interaktif berbasis Multimedia Materi Jenis-jenis Pekerjaan Kelas IV SD	107

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	111
5.1 Simpulan	111
5.2 Implikasi	112
5.3 Rekomendasi	112
DAFTAR PUSTAKA	114

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tahapan Kognitif Jean Piaget	35
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian	47
Tabel 3.2 Pedoman Observasi	47
Tabel 3.3 Pedoman Wawancara Guru	48
Tabel 3.4 Pedoman Wawancara Siswa	48
Tabel 3.5 Pedoman Wawancara Respons Guru	49
Tabel 3.6 Pedoman Wawancara Respons Siswa	49
Tabel 3.7 Kisi-kisi Penilaian Kelayakan Materi	50
Tabel 3.8 Angket Penilaian Kelayakan Materi	50
Tabel 3.9 Kisi-kisi Penilaian Kelayakan Bahasa	51
Tabel 3.10 Angket Penilaian Kelayakan Bahasa	51
Tabel 3.11 Kisi-kisi Penilaian Kelayakan Media	52
Tabel 3.12 Angket Penilaian Kelayakan Media	52
Tabel 3.13 Kisi-kisi Angket Penilaian Respons Guru	53
Tabel 3.14 Angket Penilaian Respons Guru	53
Tabel 3.15 Angket Penilaian Respons Siswa	54
Tabel 3.16 Pengukuran Skala <i>Likert</i>	55
Tabel 3.17 Interpretasi Skor Kelayakan Produk	56
Tabel 4.1 Analisis KD dan Perumusan Indikator	60
Tabel 4.2 Cakupan Materi	61
Tabel 4.3 <i>Storyboard E-book</i> Interaktif Jenis-jenis Pekerjaan	66
Tabel 4.4 Pembuatan <i>Wordwall</i>	77
Tabel 4.5 Pembuatan <i>Edpuzzle</i>	78
Tabel 4.6 Rincian Ukuran dan Jenis Huruf	81
Tabel 4.7 Hasil Validasi Kelayakan Materi	88
Tabel 4.8 Perbaikan <i>E-book</i> Interaktif berdasarkan Ahli Materi	89
Tabel 4.9 Hasil Validasi Kelayakan Bahasa	90
Tabel 4.10 Perbaikan <i>E-book</i> Interaktif berdasarkan Ahli Bahasa	91
Tabel 4.11 Hasil Validasi Kelayakan Media	92

Tabel 4.12 Perbaikan <i>E-book</i> Interaktif berdasarkan Ahli Media	92
Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Validasi Kelayakan <i>E-book</i> Interaktif	93
Tabel 4.14 Hasil Penilaian LKPD Berkelompok	95
Tabel 4.15 Hasil Penilaian Soal Evaluasi Siswa	96
Tabel 4.16 Hasil Angket Respons Siswa	97
Tabel 4.17 Hasil Angket Respons Guru	99
Tabel 4.18 Rekapitulasi Respons Siswa dan Guru Kelas IV B	101
Tabel 4.19 Analisis SWOT Produk <i>E-book</i> Interaktif Jenis-jenis Pekerjaan	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	36
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	40
Gambar 3.1 Prosedur berdasarkan Pengembangan ADDIE	42
Gambar 4.1 Aplikasi Pembuatan Bahan Ajar <i>E-book</i>	63
Gambar 4.2 Pengumpulan Aset Gambar	74
Gambar 4.3 Pembuatan Audio	75
Gambar 4.4 Pembuatan Video	76
Gambar 4.5 Pembuatan <i>Padlet</i>	76
Gambar 4.6 Ukuran dan Warna Tampilan <i>E-book</i>	80
Gambar 4.7 Desain Sampul <i>E-book</i>	81
Gambar 4.8 Desain Seluruh Halaman <i>E-book</i>	81
Gambar 4.9 Penyimpanan Desain Grafis <i>E-book</i> Format PDF	82
Gambar 4.10 Edit <i>Pages</i> dalam Aplikasi Flip PDF <i>Professional</i>	83
Gambar 4.11 Penambahan Audio pada <i>E-book</i>	84
Gambar 4.12 Penambahan Video pada <i>E-book</i>	84
Gambar 4.13 Penambahan Video melalui <i>hyperlink</i>	85
Gambar 4.14 Penambahan Tautan pada <i>E-book</i>	86
Gambar 4.15 Penggantian Latar Belakang <i>E-book</i>	86
Gambar 4.16 Penggantian Logo <i>E-book</i>	87
Gambar 4.17 Proses <i>Upload Online E-book</i>	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Direktur	126
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian	127
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Penelitian	128
Lampiran 4. Buku Bimbingan	129
Lampiran 5. Hasil Observasi	131
Lampiran 6. Transkrip Wawancara Guru di Tahap Analisis	132
Lampiran 7. Hasil Wawancara Siswa di Tahap Analisis	134
Lampiran 8. RPP	135
Lampiran 9. Surat Permohonan dan Persetujuan Kepada Ahli Materi	160
Lampiran 10. Hasil Penilaian Angket Ahli Materi	163
Lampiran 11. Surat Permohonan dan Persetujuan Kepada Ahli Bahasa	166
Lampiran 12. Hasil Penilaian Angket Ahli Bahasa	169
Lampiran 13. Surat Permohonan dan Persetujuan Kepada Ahli Media	172
Lampiran 14. Hasil Penilaian Angket Ahli Media	175
Lampiran 15. Hasil Penilaian Angket Respons Guru	179
Lampiran 16. Rekapitulasi Penilaian Angket Respons Guru	194
Lampiran 17. Hasil Penilaian Angket Respons Siswa	195
Lampiran 18. Rekapitulasi Penilaian Angket Respons Siswa	203
Lampiran 19. Hasil Wawancara Respons Guru	204
Lampiran 20. Hasil Wawancara Respons Siswa	207
Lampiran 21. Pengerjaan LKPD	210
Lampiran 22. Pengerjaan Soal Evaluasi Siswa	218
Lampiran 23. Dokumentasi Penelitian	230
Lampiran 24. Tampilan Bahan Ajar <i>E-book</i> Interaktif Jenis-Jenis Pekerjaan	231
Lampiran 25. Form Perbaikan Skripsi	239

DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, A., Oktrifa, A. D., Jannah, Z. R., & Aeni, A. N. (2022). Pengaplikasian E-Book dalam Memperkenalkan Nabi Ulul Azmi Kepada Siswa Sekolah Dasar. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(5), 1674. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i5.1138>
- Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>
- Afni. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Berbasis Model Inkuiri di Kelas IV MI*. 1–129. <https://books.google.co.id/books?id=orQPEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=BAHAN+AJAR&hl=jv&sa=X&ved=2ahUKEwie783e8azwAhWWaCsKHZ51AikQ6AEwAXoECAAQAq#v=onepage&q=BAHAN AJAR&f=false>
- Arsanti, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi Pbsi, Fkip, Unissula. *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 1(2), 71–90. <https://doi.org/10.24176/kredo.v1i2.2107>
- Aslamiah, A., Abbas, E. W., & Mutiani, M. (2021). 21st-Century Skills and Social Studies Education. *The Innovation of Social Studies Journal*, 2(2), 82. <https://doi.org/10.20527/iis.v2i2.3066>
- Ayu, F., & Fauzi, A. (2021). Efektivitas Pengembangan E-Book Fisika Berbasis Discovery Learning Tema Gempa Bumi untuk Meningkatkan Kompetensi Sikap Tangguh Peserta Didik. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 5(1), 8–16. <https://doi.org/10.24036/jep/vol5-iss1/567>
- Azis, T. N. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)*, 1(2), 308–318.
- Azizah, A. A. M. (2021). Analisis Pembelajaran IPS di SD/MI Dalam Kurikulum 2013. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 5(1), 1.

<https://doi.org/10.32934/jmie.v5i1.266>

- Basori, M. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2), 75–87.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cahyo, K. N., Martini, & Riana, E. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kuesioner Pelatihan pada PT Brainmatics Cipta Informatika. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 1(1), 45–53. <http://ejurnal.seminar-id.com/index.php/josh/article/view/44>
- Darman, R. A. (2017). Mempersiapkan Generasi Emas Indonesia Tahun 2045 Melalui Pendidikan Berkualitas. *Edik Informatika*, 3(2), 73–87. <https://doi.org/10.22202/ei.2017.v3i2.1320>
- El Akbar, R. R., & Gunawan, R. (2016). IbM Pelatihan Multimedia Untuk Anak-anak Yatim Piatu Di Panti Asuhan Hifdhul Mursalin Kota Tasikmalaya. *Siliwangi*, 2(1), 69–73.
- Fajri, Z. (2018). Bahan Ajar Tematik Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013. *Pedagogik*, 05(01), 100–108.
- Franita, R., & Fuady, A. (2019). Analisa Pengangguran Di Indonesia. *Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2, 88–93.
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>
- Hasbi, Muhammad. Indrati, Y. M., Ngasmawi, M. A. A. M., & Jakino, Khairullah, Widyati Rosita, N. S. (2020). Pengembangan Anak Usia Dini Melalui Pengenalan Profesi. In *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164. <https://doi.org/10.58258/jime.v3i2.198>

- Indarta, Y., Jalinus, N., Abdullah, R., & Samala, A. D. (2021). 21st Century Skills : TVET dan Tantangan Abad 21. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4340–4348. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1458>
- Istiqomah, H., & Suyadi, S. (2019). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Proses Pembelajaran (Studi Kasus Di Sd Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta). *El Midad*, 11(2), 155–168. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1900>
- Kaharuddin, A. (2020). Pembelajaran Inovatif & Variatif. Sulawesi Selatan: Pusaka Almailda
- Khairrani, A. (2019). E-Book sebagai media pembelajaran di masa depan. *Jurnal Repository Universitas Negeri Jakarta*.
- Khairinal, K., Suratno, S., & Aftiani, R. Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Iis 1 Sma Negeri 2 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 458–470. <https://dinastirev.org/JMPIS>
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60–70. <https://doi.org/10.1177/002205741319300303>
- Kosasih. (2021). Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Bumi Aksara
- Kurniawan, F. (2020). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>
- Kurniawan, R. (2019). Urgensi Bekerja Dalam Alquran. *Transformatif*, 3(1), 42–67. <https://doi.org/10.23971/tf.v3i1.1240>
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170–187. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Makdis, N. (2020). Penggunaan E-book Pada Era Digital. *Al-Maktabah*, 19(1), 77–84. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/al-maktabah/article/download/21058/8876>
- Manurung, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-book di

- Masa Pandemi Covid-19. *Al-Irsyad*, 10(2). <https://doi.org/10.30829/al-irsyad.v10i2.8978>
- Marlini Septi. (2020). Kebijakan Pemerintah Indonesia Dalam Mengatasi Masalah Pengangguran Akibat Pandemi Covid 19. *International Conference on The Teaching of English and Literature*, 1(1), 46–50.
- Maylitha, E., Nurur, S. H., & Rustini, T. (2022). Menumbuhkan Pendidikan Karakter melalui Materi Pekerjaan pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi di SDMI Sukaraja Garut. *Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 2556–2560.
- Mella, B., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2022). Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Keragaman Budaya. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 127–136. <https://doi.org/10.23887/jpppp.v6i1.46368>
- Miyarso, E. (2019). Perancangan Pembelajaran Inovatif. In *Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi*.
- Muhali. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 25–50. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>
- Munir. (2012). Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. In *Bandung: Alfabeta*.
- Musyarofah, Ahmad, A., & Suma, N. N. (2021). Konsep Dasar IPS. In *Sleman: Komojoyo Press*. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). Konsep Dasar IPS. In *Yogyakarta: Samudera Biru*.
- Novianti, R., Maria, I., & Riau, U. (2019). Generasi Alpha - Tumbuh dengan Gadget dalam Genggaman. *Pendidikan & Sosial*, 8(2), 65–70.
- Nur'aini, D., Fadiawati, N., & Tania, L. (2015). Pengembangan E-Book Interaktif Asam Basa Berbasis Representasi Kimia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia*, 4(2), 517–529.
- Nurhadi. (2020). Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 77–95.
- Nurlina, Nurfadilah, & Bahri, A. (2021). Teori Belajar dan Pembelajaran. In *Makassar: CV. Berkah Utami*.

- Nurnamawi, E. K., & Rahim, E. R. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Powerpoint Untuk Pelajaran Ipa Bagi Siswa Smp Pada Materi Cahaya, Cermin, Dan Lensa. *Jambura Physics Journal*, 1(1), 24–40. <https://doi.org/10.34312/jpj.v1i1.2392>
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>
- Panggabean, N, H & Danis, A. (2020). Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains.
- Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter
- Permadi, A. S., & Saini, M. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Peserta Didik. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 20–26. <https://doi.org/10.33084/bitnet.v2i2.754>
- Praheto, B. E., Andayani, Rohmadi, M., & Wardani, N. E. (2017). Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Di PGSD. In *Proceedings Education and Language International Conference*, 1(1), 173–177.
- Purwanto, A., & Hanief, S. (2016). Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Mahasiswa Berbasis Animasi. *Jurnal Semmasteknomedia Online*, 4, 6–7. https://eprints.uny.ac.id/31466/1/Buku_AA_tahun_2015.pdf#page=204
- Puspitasari, A., & Rakhmawati, L. (2013). Pengembangan E-book interaktif pada mata kuliah Elektronika Digital. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2), 537–543. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/2805/1664>
- Putra, A. P., Soepriyanto, Y., & Husna, A. (2018). Pengembangan Multimedia Game Edukasi Tentang Keragaman Masakan Khas Daerah-daerah di Indonesia Untuk Kelas V SD. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 299–306.
- Putri N, S. R., Al Munawaroh, S. Z., & Rustini, T. (2022). Urgensi Kompetensi Profesional Guru dalam Menguasai Materi IPS di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(1), 942–950. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.659>

- Rafli, Y., & Adri, M. (2019). Pengembangan Modul Berbasis E-book Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika Dan Informatika*, 7(1).
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rahmawati, N. K., & Kusuma, A. P. (2019). Hubungan Pemahaman Konsep Aritmatika Sosial Dengan Hasil Belajar Ips Materi Pph. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(1:), 1–6. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.9.1:1976.1-6
- Ratnawati, E. (2016). Karakteristik Teori-Teori Belajar Dalam Proses Pendidikan (Perkembangan Psikologis Dan Aplikasi). *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 4(2), 1–23.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research*. Routledge. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Riwu, I. U., Laksana, D. N. L., & Dhiu, K. D. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Pada Tema Peduli Terhadap Makhhluk Hidup Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv Di Kabupaten Ngada. *Journal of Education Technology*, 2(2), 56. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i2.16182>
- Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2, 1193–1202. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2750/2550>
- Rusdi, M. (2018). Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan: Konsep, Prosedur, dan Sintesis Pengetahuan Baru. Depok: Rajawali Pers
- Rustini, T. (2016). Model Interaktif Dalam Pembelajaran IPS. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v4i1.2818>
- Safitri, Y. R. (2018). Digital Storytelling Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 01(01), 1–8.
- Saleh, Sirajuddin. (2017). Analisis Data Kualitatif. Bandung: Pustaka Ramadhan
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman edgar dale dan keragaman

- dalam memilih media yang tepat dalam pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57.
- Sativa, F. O., & Syaban, M. B. A. (2020). Pengembangan Evaluasi Berbasis Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6981–6989.
- Setiawan, D. A., Wahjoedi, & Towaf, S. M. (2018). Multimedia Interaktif Buku Digital 3D pada Materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(9), 1133–1141. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Sholikha, S. N., & Fitriyati, D. (2021). Integrasi Keterampilan 4C dalam Buku Teks Ekonomi SMA/MA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2402–2418. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/823>
- Sianturi, Y., Firdaus, A. R., & Prihantini. (2022). Peran Pendidik Dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 189–194.
- Siska, Y. (2016). Konsep Dasar IPS untuk SD/MI. Yogyakarta: Garudhawaca
- Siska, Y. (2018). Pembelajaran IPS Di SD/MI. Yogyakarta: Garudhawaca
- Smaragdina, A. A., Nidhom, A. M., Soraya, D. U., & Fauzi, R. (2020). Pelatihan Pemanfaatan dan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Multimedia Interaktif untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal KARINOV*, 3(1), 53. <https://doi.org/10.17977/um045v3i1p53-57>
- Sofyan, F. A. (2019). Implementasi HOTS Pada Kurikulum 2013. *Inventa*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1803>
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Sukmana, I., Supriatna, A. R., & Wardhani, P. A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1275–1281. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2597>
- Surahman, E., & Mukminan. (2017). Peran Guru IPS sebagai Pendidik dan Pengajar dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4(1), 1–13.

<https://doi.org/10.1136/bmj.3.5922.25>

- Surjono, H. D. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. In *Yogyakarta: UNY Press*.
- Susanti, E., & Endayani, H. (2018). Konsep Dasar IPS. In *Medan: Widya Puspita*.
- Susantini, E., Puspitawati, R. P., Raharjo, & Suaidah, H. L. (2021). E-book of Metacognitive Learning Strategies: Design and Implementation to Activate Student's Self-regulation. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning, 16*(1). <https://doi.org/10.1186/s41039-021-00161-z>
- Susanto, A (2014). Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group
- Susilawati, F., Gunarhadi, & Hartono. (2020). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dalam Peningkatan Karakter Peduli Lingkungan Siswa. *Eduhumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar, 12*(1), 62–68.
- Susilawati, A. S., Musyiam, M., Wardana, Z. A. (2021). Pengantar Pengembangan Bahan dan Media Ajar. Surakarta: Muhammadiyah University Press
- Syahrudin, M. (2020). Strategi Pembelajaran IPS: Konsep dan Aplikasi. In *Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat*.
- Syaifullah, M., & Izzah, N. (2019). Kajian Teoritis Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab, 3*(1), 127. <https://doi.org/10.29240/jba.v3i1.764>
- Tiwan, & Tutuk, N. (2022). Inovasi Pembelajaran Ips Melalui Technological Pedagogical Content Knowledge (TPaCK). *Jurnal Cakrawala Pendas, 8*(4), 1385–1395. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/3233%0Ahttps://ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/download/3233/2095>
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Utami, F., Witono, H. H., & Setiawan, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Tema 4 (Berbagai Pekerjaan) Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Science Instruction and Technology, 1*(1). <https://doi.org/https://jurnal.fkip.samawa-university.ac.id/JSIT/article/view/10>

- Utami, N., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6300–6306. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1716>
- Wahid, R., Purhasanah, S., & Asrina, N. J. (2023). Penggunaan Media Berbasis Teknologi Dalam Membangun Literasi Digital Anak Usia Dini. *Jurnal El-Audi*, 4(2), 50–55. <https://doi.org/10.56223/elaudi.v4i2.98>
- Wahiddah, S. A. N., Lathipah, L., Indaryanti, D., Fadilah, Z. P., & Aeni, A. N. (2022). Cerita Ihsan: E-book Interaktif sebagai Upaya Pengembangan Materi Ulul Azmi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4182–4191. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2778>
- Wardani, M. A., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *DWIJA CENDIKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 230–239. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.53734>
- Wati, A. N., Riyanto, Y., & Subroto, W. T. (2023). Pengembangan Multimedia E-Book Magic (E-Boma) Materi ASEAN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 149–162.
- Wulandari, I., & Oktaviani, N. M. (2021). Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v7i1.2456>
- Oktaviani, N. M. (2021). Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v7i1.2456>
- Yuliandri, M. (2017). Pembelajaran Inovatif di Sekolah Berdasarkan Paradigma Teori Belajar Humanistik. *Journal of Moral and Civic Education*, 1(2), 101–115. <https://doi.org/10.24036/8851412020171264>
- Zainuddin, Z. (2019). Pengembangan Buku Ajar Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Madrasah. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 3(2), 362–375. <https://doi.org/10.35316/jpii.v3i2.141>
- Zharandont, & Patrycia. (2015). Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk Dan Psikologis Manusia. *Humaniora Binus*, 2(Terminologi warna), 1086.

<https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3158>