

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* ACITUM (AKU CINTA TUMBUHAN)
UNTUK MENGENALKAN BAGIAN DAN FUNGSI TUMBUHAN
KEPADA SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Neliana

2107391

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UPI DI DAERAH SUMEDANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* ACITUM (AKU CINTA TUMBUHAN)
UNTUK MENGENALKAN BAGIAN DAN FUNGSI TUMBUHAN
KEPADA SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR**

Oleh:

Neliana

NIM 2107391

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Neliana

Universitas Pendidikan Indonesia

2025

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotocopy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

NELIANA

PENGEMBANGAN *E-BOOK* ACITUM (AKU CINTA TUMBUHAN) UNTUK
MENGENALKAN BAGIAN DAN FUNGSI TUMBUHAN KEPADA SISWA
KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

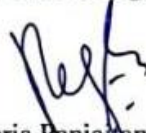
Pembimbing I



Dr. Ali Ismail, M.Pd.

NIP. 198505112020121001

Pembimbing II



Regina Lichteria Panjaitan, S.Si., M.PFis.

NIP. 197801232009122003

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang



Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198205132008121002

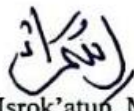
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI

NELIANA

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* ACITUM (AKU CINTA TUMBUHAN)
UNTUK MENGENALKAN BAGIAN DAN FUNGSI TUMBUHAN
KEPADA SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh penguji:

Penguji I



Dr. Isrok'atun, M.Pd.

NIP. 198105282008012011

Penguji II



Dr. Ali Ismail, M.Pd.

NIP. 198505112020121001

Penguji III

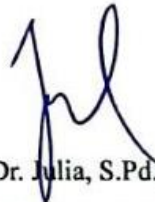


Dr. Enjang Yusup Ali, S.Si., M.Kom.

NIP. 197704012001121001

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang



Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198205132008121002

ABSTRAK

PENGEMBANGAN *E-BOOK* ACITUM (AKU CINTA TUMBUHAN) UNTUK MENGENALKAN BAGIAN DAN FUNGSI TUMBUHAN KEPADA SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

Neliana
2107391

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis *e-book* sebagai inovasi pembelajaran IPA materi bagian dan fungsi tumbuhan kepada siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV di Sekolah Dasar Kecamatan Wanasari, Kabupaten Sumedang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan yang mengadaptasi model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Proses pengumpulan data menggunakan validasi ahli materi, validasi ahli media, angket respons siswa, wawancara dan dokumentasi, sehingga penyusun berharap *e-book* ACITUM ini dapat memenuhi kriteria kelayakan, agar dapat digunakan dalam pembelajaran. Aspek kesesuaian uji *e-book* ACITUM berada pada kategori sangat valid dengan presentase kelayakan materi sebesar 93% dan presentase kelayakan media sebesar 91%. Partisipan penelitian ini melibatkan 28 orang siswa kelas IV. Hasil angket respons siswa yaitu sebesar 91,25 dengan interpretasi sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa produk *e-book* ACITUM layak digunakan oleh siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Hasil wawancara menunjukkan bahwa *e-book* ACITUM dinilai sangat membantu, menarik, dan menyenangkan bagi siswa dalam mempelajari materi IPA, khususnya tentang bagian dan fungsi tumbuhan. Artinya *e-book* ACITUM dapat dikembangkan dengan baik pada materi bagian dan fungsi tumbuhan.

Kata Kunci: *E-book*, ACITUM, Bagian dan fungsi tumbuhan, Media pembelajaran

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF THE ACITUM (I LOVE PLANTS) E-BOOK TO INTRODUCE PLANT PARTS AND FUNCTIONS TO GRADE IV STUDENTS IN ELEMENTARY SCHOOL

Neliana
2107391

This research aimed to develop an e-book-based learning medium as an innovative science learning tool for fourth-grade elementary school students on plant parts and functions. The subjects were fourth-grade elementary school students at Wanasari District, Sumedang Regency. The method used in this study was Research and Development (R&D). This study employed a development procedure that adapted the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) research model. The data collection process involved validation by material experts, validation by media experts, student response questionnaires, interviews, and documentation. Therefore, the authors hope that the ACITUM e-book will meet the eligibility criteria for use in learning. The suitability aspect of the ACITUM e-book test was categorized as very valid, with a material feasibility percentage of 93% and a media feasibility percentage of 91%. This study involved 28 fourth-grade students. The results of the student response questionnaire were 91.25, with a very good interpretation, indicating that the ACITUM e-book is suitable for use by fourth-grade elementary school students. Interview results indicate that the ACITUM e-book is considered very helpful, engaging, and enjoyable for students in learning science material, particularly about plant parts and functions. This means that the ACITUM e-book can be developed effectively for the topic of plant parts and functions.

Keywords: *E-book, ACITUM, Parts and functions of plants, Learning media*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	2
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	2
1.4.2 Manfaat Praktis.....	3
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Pembelajaran	5
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	5
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	5
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	6
2.1.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran	6
2.2 <i>E-Book</i>	6
2.2.1 Pengertian <i>E-Book</i>	6
2.2.2 Manfaat <i>E-Book</i>	7
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>E-Book</i>	7
2.3 Canva.....	7
2.3.1 Pegertian Canva	7

2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva.....	8
2.4 Gimkit.....	8
2.5 Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.....	8
2.6 Materi Bagian dan Fungsi Tumbuhan	9
2.7 <i>E-Book</i> ACITUM	9
2.8 Penelitian Terdahulu.....	11
2.9 Kerangka Berpikir	16
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Metode dan Desain Penelitian	18
3.2 Partisipan Penelitian	19
3.3 Lokasi Penelitian	20
3.4 Waktu Penelitian	20
3.5 Definisi Operasional.....	20
3.6 Prosedur Penelitian.....	22
3.7 Instrumen Penelitian.....	24
3.8 Teknik pengumpulan Data	25
3.9 Teknik Analisis Data	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Hasil.....	37
4.1.1 <i>Analysis</i>	37
4.1.2 <i>Design</i>	38
4.1.3 <i>Development</i>	47
4.1.4 <i>Implementation</i>	56
4.1.5 <i>Evaluation</i>	63
4.2 Pembahasan	64
4.2.1 Analisis Kebutuhan Pengembangan <i>E-Book</i> ACITUM	64
4.2.2 Perancangan Desain <i>E-Book</i> ACITUM.....	66
4.2.3 Pengembangan <i>E-Book</i> ACITUM	68
4.2.4 Hasil Implementasi <i>E-Book</i> ACITUM	69

4.2.5 Hasil Respons Siswa Berdasarkan <i>System Usability Scale</i> (SUS)	72
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	73
5.1 Simpulan.....	73
5.2 Implikasi	73
5.3 Rekomendasi	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN-LAMPIRAN	81

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	11
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian.....	24
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara Guru	25
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi	27
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	27
Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Angket Siswa.....	28
Tabel 3.6 Pertanyaan Wawancara Siswa	29
Tabel 3.7 Skala Nilai Validator	30
Tabel 3.8 Kriteria Validitas <i>E-book</i>	31
Tabel 3.9 Skala Nilai Pada Pilihan Jawaban Responden	32
Tabel 3.10 Kriteria Interpretasi Angket Respon Siswa	32
Tabel 3.11 Daftar Skor Jawaban Kuesioner SUS.....	33
Tabel 3.12 Perhitungan Skor SUS.....	36
Tabel 4.1 Daftar Kebutuhan Perangkat Lunak.....	37
Tabel 4.2 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	39
Tabel 4.3 <i>Story Board</i> Video Pembelajaran	41
Tabel 4.4 Pertanyaan pada Game Edukasi	45
Tabel 4.5 Pengembangan <i>E-book</i> ACITUM	47
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi	52
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	54
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Media.....	54
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media.....	55
Tabel 4.10 Hasil Wawancara Siswa setelah menggunakan <i>e-book</i> ACITUM	57
Tabel 4.11 Hasil Respons Siswa Terhadap <i>E-book</i> ACITUM.....	59
Tabel 4.12 Rekapitulasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	60
Tabel 4.13 Hasil Penilaian Kusioner Pernyataan SUS yang diperoleh dari Salah Satu Responden.....	60
Tabel 4.14 Hasil Perhitungan Skor SUS	61
Tabel 4.15 Komentar dan Saran Ahli terhadap <i>E-Book</i> ACITUM.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	16
Gambar 3.1 Alur Desain Penelitian ADDIE	18
Gambar 3.2 Penentuan Hasil Penilaian SUS.....	34
Gambar 3.3 Nilai Persentil Skor SUS	34
Gambar 3.4 Hasil Perhitungan Skor SUS	27
Gambar 4.1 Ukuran Proyek Canva yang Digunakan	39
Gambar 4.2 Tampilan Fitur Canva	40
Gambar 4.3 <i>Flowchart E-book</i> ACITUM	40
Gambar 4.4 Desain Video Pembelajaran.....	44
Gambar 4.5 Hasil Perancangan Desain Game Edukasi	46
Gambar 4.6 Penerapan <i>E-book</i> ACITUM	56
Gambar 4.7 Wawancara Siswa Setelah Menggunakan <i>E-book</i> ACITUM	57
Gambar 4.8 Hasil Interpretasi Skor SUS	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing Penelitian.....	82
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	85
Lampiran 3 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	86
Lampiran 4 Surat Keterangan E-Book ACITUM Sesuai Tahapan ADDIE	87
Lampiran 5 Lembar Monitoring	88
Lampiran 6 LOA	90
Lampiran 7 Instrumen Wawancara Guru	91
Lampiran 8 Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	92
Lampiran 9 Lembar Angket Validasi Ahli Media	96
Lampiran 10 Lembar Angket Respon Siswa SUS	100
Lampiran 11 Lembar Pertanyaan Wawancara Siswa	101
Lampiran 12 Hasil Instrumen Wawancara Guru.....	102
Lampiran 13 Hasil Validasi Ahli Materi 1	104
Lampiran 14 Hasil Validasi Ahli Materi 2	108
Lampiran 15 Hasil Validasi Ahli Materi 3	112
Lampiran 16 Hasil Validasi Ahli Media 1	116
Lampiran 17 Hasil Validasi Ahli Media 2.....	120
Lampiran 18 Hasil Angket Respon Siswa SUS	124
Lampiran 19 Hasil Wawancara Siswa.....	133
Lampiran 20 Perangkat Ajar IPAS Kelas IV.....	136
Lampiran 21 Dokumentasi Wawancara Guru	156
Lampiran 22 Dokumentasi Uji Coba Produk.....	156
Lampiran 23 Dokumentasi Wawancara Siswa.....	156
Lampiran 24 Riwayat Hidup	157

DAFTAR PUSTAKA

- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Software Unity 3D*.
- Andaresta, N., & Rachmadiarti, F. (2021). *Pengembangan E-Book Berbasis STEM Pada Materi Ekosistem untuk melatih Kemampuan Literasi Sains Siswa*. 10(2).
- Annisa, I. S., & Mailani, E. (2023). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Metode Miles Dan Huberman Di Kelas IV SD Negeri 060800 Medan Area. *Copyright@ Indah Sri Annisa, Elvi Mailani INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 6469–6477.
- Annisa, M. N., Wiliyah, A., & Rahmawati, N. (2020). Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Zaman Serba Digital. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(1), 35–48. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Bilung, M., Maharani, S., & Khairina, D. M. (2023). Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Terpadu Layanan Program Studi (SIPL0) Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Adopsi Teknologi dan Sistem Informasi (ATASI)*, 2(2), 89–97. <https://doi.org/10.30872/atasi.v2i2.387>
- Brooke, J. (1996). *SUS-A quick and dirty usability scale*. www.TBIStaffTraining.info
- Cahyani, C. W., & Djudin, T. (2024). Pembelajaran IPA Berbasis Lingkungan Untuk Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 10(2), 1102–1116. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i2.3842>
- Damara, A. D., Junaidi, I. A., & Ayurachmawati, P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Plant Flash Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 5(2). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd>
- Ekayani, N. L. P. (2017). *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. <https://www.researchgate.net/publication/315105651>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).

- Fathoni, M. I., & Marpanaji, E. (2018). Pengembangan E-book Interaktif Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Untuk SMK Kelas X. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 70–81. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i1.17149>
- Garini, A. W., Respati, R., & Mulyadiprana, A. (2020). *Penggunaan Media berupa Digital pada Masa Pandemi di Sekolah Dasar*. 7(4), 186–191. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Ginting, Y. F. B., & Simamora, H. (2021). Penggunaan E-Book Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i1.1774>
- Hasan, H. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada STMIK Tidore Mandiri. Dalam *Jurnal Sistem Informasi dan Komputer* (Vol. 2, Nomor 1). <http://www.php.net>
- Kesuma, D. P. (2020). Evaluasi Usability Pada Web Perguruan Tinggi XYZ Menggunakan System Usability Scale Usability Evaluation of XYZ University Website Using System Usability Scale. *JTSI*, 1(2), 212–222.
- Kesuma, D. P. (2021). *Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ* (Vol. 8, Nomor 3). <http://jurnal.mdp.ac.id>
- Madina, N. P., & Zulherman. (2023). Pengembangan E-Book Berbantuan Book Creator Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 779. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19012>
- Makbul, M. (2021). *Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian*.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru*.
- Muqdamien, B., Umayah, Juhri, & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal*, 6(1).
- Ngaini, D. N., & Mukhlisina, I. (2023). Pengembangan Media E-Book Cerita Anak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1783–1790. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5574>

- Nugrahaeni, W. A., & Wulandari, D. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-book Berbasis Lingkungan Pada Muatan Pembelajaran IPA Kelas IV. *Joyful Learning Journal*.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*.
- Permata, R. D., & Nugrahani, R. (2023). Validasi Ahli Pada Pengembangan Media Puzzle Book Untuk Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6. <http://Jiip.stkipyapisdompou.ac.id>
- Pratiwi, A. C., Daud, F., Taiyeb, A. M., Ismail, Junda, M., & Marzuki, N. I. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Gimkit sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Bagi Guru Sekolah Menengah. *JHP2M: Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Perberdayaan Masyarakat*, 3, 72–76. <https://doi.org/10.35880/jhp2m.v3i1.2346>
- Priyoaji, K. S. (2023). *Gifted Underachiever: Analisis Self-Determination Theory*. 08(01), 2023.
- Puspitasari, F., & Mawartiningsih, L. (2024). Validitas E-book Interaktif Berbantuan Heyzine Flipbooks Pada Materi Klasifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(2), 21–27.
- Rachma, A. F., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(08), 506–516.
- Ratnasari, F. E., Sucipto, & Kusmiyati. (2024). Pengembangan Media E-book Berbasis Multimedia Interaktif Dengan QR-Code Untuk meningkatkan Minat Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Restiani, R., Tisnasari, S., Yuliana, R., & Hilaliyah, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-book Berbasis multimedia Interaktif Untuk Melatih Kemampuan Membaca Pada Peserta Didik Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8.
- Retno Palupi, D. A., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan E-book menggunakan Aplikasi BookCreator berbasis QR Code pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 78–90. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.123>

- Ridianti, T. (2024). *Pengembangan Media E-book Pada Materi Keanekaragaman Hayati Tumbuhan*. 8.
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11, 57–60.
- Salsabila, A., Safitri, N., & Suchyadi, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Menggunakan Flifbook Pada Subtema Daerah Tempat Tinggalku. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9.
- Sari, B. K. (2017). *Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw*.
- Sari, T. N. (2016). Analisis Kualitas Dan Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Standard ISO 9126. *Jurnal Informatika dan Komputer*, 1(1).
- Sitairesmi, D. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran E-book Berbasis Flip PDF Profesional Pada Materi HSK 2*. 13(1), 21–27. <https://doi.org/10.37081/ed.v13i1.6535>
- Sitepu, E. N. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. 1. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Sobron, Bayu, Rani, & Meidawati. (2019). *Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar IPA*. 1(2).
- Solikhah, A. M., Nursanti, A. D., & Qodim, E. N. F. (2023). *Modifikasi E-Book Sebagai Sarana Peningkatan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Belajar Sambil Bermain*. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Souisa, S. L., Luhulima, D. A., & Tuaputimain, H. (2023). *Pengembangan Media E-book untuk Meningkatkan Perilaku Cinta Damai*.
- Surokim, Rakhmawati, Y., Suratnoaji, C., Wahyudi, M., Handaka, T., Dartiningsih, B. E., Julijanti, D. M., Rachmawati, F. N., Kurniasari, N. D., Trisilowaty, D., Suryandari, N., Cholil, H. A., Quraisyin, D., Moertijoso, B., Rachmad, T. H., Arifin, S., Rozi, F., & Camelia, A. (2016). *Riset Komunikasi Strategi Praktis Bagi Peneliti Pemula*.
- Susilawati, T., & Rusdinal. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-book Berbasis Blended Learning Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 378–387. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2285>
- Syarifuddin, Ilyas, J. B., & Sani, A. (2021). *Pengaruh Persepsi Pendidikan & Pelatihan Sumber Daya Manusia Pada Kantor Dinas Dikota Makassar*.

- Tania, L., & Susilowibowo, J. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya*.
- Wahyuni, L., & Rahayu, Y. S. (2021). Pengembangan E-book Berbasis Project Based Learning (PjBL) Untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan Kelas XII SMA. *Tahun, 10(2)*, 314–325. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Wahyuni, N. S. (2016). *Assesment Psikologi Interview*.
- Wardani, M. A., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pedagogik*, 5.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widianto, E., Husna, A. A., Sasami, A. N., Rizkia, E. F., Dewi, F. K., & Cahyani, S. A. I. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2, 213–224. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/JETE>
- Winangun, A. (2020). *Media Berbasis Budaya Lokal dalam Pembelajaran IPA SD*. 1(1), 65–72. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>
- Zalukhu, A., Purba, S., & Darma, D. (2023). Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart. *Jurnal Teknologi Informasi dan Industri*, 4(1).