

**PENGEMBANGAN E-BOOK “BERJAYA” UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI JENIS WARISAN BUDAYA
IPAS KELAS V**



SKRIPSI

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

Oleh :
Endah Dwi Rosanti
2109334

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

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* “BERJAYA” UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI JENIS WARISAN BUDAYA
IPAS KELAS V**

Oleh:
Endah Dwi Rosanti
2109334

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Endah Dwi Rosanti
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2025

Hak cipta dilindungi undang-undang.

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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

ENDAH DWI ROSANTI

PENGEMBANGAN *E-BOOK* "BERJAYA" UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI JENIS WARISAN BUDAYA
IPAS KELAS V

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



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

NIP. 197704012001121001

Pembimbing II

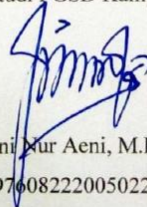


Dety Amelia Karlina, S.S., M.Pd.

NIP. 920171219850829201

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang



Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd.

NIP. 197608222005022002

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI

ENDAH DWI ROSANTI

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* "BERJAYA" UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI JENIS WARISAN BUDAYA
IPAS KELAS V**

Disetujui dan disahkan oleh:

Menyetujui,
Penguji I

Menyetujui,
Penguji II

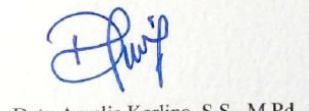
Menyetujui,
Penguji III



Dr. Nurdinah Hanifah, M.Pd.
NIP. 197403152006042001



Dr. Rana Gusman Nugraha, M.Pd.
NIP. 920200819880829101



Dety Amelia Karlina, S.S., M.Pd.
NIP. 920171219850829201

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang



Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd.
NIP. 197608222005022002

ABSTRAK

PENGEMBANGAN *E-BOOK* “BERJAYA” UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI JENIS WARISAN BUDAYA IPAS KELAS V

Oleh
Endah Dwi Rosanti (2109334)

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *E-Book* interaktif BERJAYA (Belajar Jenis Warisan Budaya) guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi jenis-jenis warisan budaya dalam mata pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar. Model penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan desain ADDIE yang terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V di SDN Kutabima 03 sebagai kelas eksperimen dan SDN Ketib Sumedang sebagai kelas kontrol. Instrumen pengumpulan data meliputi angket validasi ahli materi, media, dan bahasa, angket respon siswa, serta tes Pretest dan Posttest. Hasil validasi menunjukkan bahwa *E-Book* dinilai sangat layak dengan persentase 82% oleh ahli materi, 67% oleh ahli media pertama, dan 61% oleh ahli media kedua. Efektivitas *E-Book* dibuktikan dengan peningkatan skor rata-rata pada kelas eksperimen dari 55,83 menjadi 87,5 dengan nilai N-Gain sebesar 0,72 (kategori tinggi), sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 54,17 menjadi 68,33 dengan N-Gain 0,31 (kategori rendah). Uji-t menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Dengan demikian, *E-Book* BERJAYA dinyatakan efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi jenis warisan budaya.

Kata Kunci: *E-Book* interaktif, BERJAYA, warisan budaya, IPAS, pemahaman siswa, pengembangan media

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF THE BERJAYA E-BOOK TO IMPROVE FIFTH GRADE STUDENT' UNDERSTANDING OF CULTURAL HERITAGE MATERIAL IN THE IPAS SUBJECT

By
Endah Dwi Rosanti (2109334)

This study aims to develop an interactive E-Book called BERJAYA (Belajar Jenis Warisan Budaya/Learning Types of Cultural Heritage) to enhance students' understanding of cultural heritage material in Social and Natural Sciences (IPAS) subject for fifth-grade elementary students. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were fifth-grade students at SDN Kutabima 03 as the experimental class and SDN Ketib Sumedang as the control class. Data collection instruments included expert validation questionnaires (content, media, and language), student response questionnaires, and Pretest–Posttest assessments. The validation results showed that the E-Book was considered highly feasible with a percentage of 82% by content experts, 67% by the first media expert, and 61% by the second media expert. The effectiveness of the E-Book was demonstrated by an increase in the average score in the experimental class from 55.83 to 87.5 with an N-Gain score of 0.72 (high category), while the control class only increased from 54.17 to 68.33 with an N-Gain of 0.31 (low category). The t-test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference in learning outcomes between the experimental and control classes. Therefore, the BERJAYA E-Book is considered effective and feasible to be used as an innovative learning medium to improve students' understanding of cultural heritage material.

Keyword: *Interavtive E-Book, BERJAYA, cultural heritage, IPAS, student understanding, media development.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis.....	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 Media Pembelajaran	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.2 Sejarah Perkembangan Media Pembelajaran	9
2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	10
2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran	11
2.1.5 Manfaat Media Pembelajaran.....	13
2.2 Pembelajaran IPS Sekolah Dasar.....	15
2.3 Teori Belajar	16
2.3.1 Teori Belajar Kognitif	16
2.3.2 Teori Konstruktivistik	17
2.4 Jenis Warisan Budaya.....	17
2.5 <i>E-Book</i> Berjaya	27
2.6 Penelitian Relevan	28

2.7 Kerangka Berpikir.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Desain Penelitian	36
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan (R&D).....	37
3.2.1 <i>Analysis</i> (Analisis).....	37
3.2.2 <i>Design</i> (Perencanaan).....	38
3.2.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	38
3.2.4 <i>Implementation</i> (Implementasi).....	38
3.2.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	39
3.3 Subjek Penelitian	39
3.4 Lokasi dan Waktu Penelitian	40
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.5.1 Wawancara	40
3.5.2 Angket	40
3.5.2 Tes	41
3.6 Instrumen Penelitian	41
3.6.1 Wawancara	41
3.6.2 Angket	41
3.6.2.1 Angket Validasi Ahli Materi	41
3.6.2.2 Angket Validasi Ahli Media.....	42
3.6.2.3 Angket Validasi Ahli Bahasa	42
3.6.2.4 Respon Siswa.....	43
3.6.3 Instrumen Tes	43
3.6.4 Lembar Angket Tanggapan Pengguna Media	46
3.7 Teknik Analisis Data	46
3.7.1 Angket Penilaian Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Bahasa.....	47
3.7.2 Uji Validitas Soal	48
3.7.3. Analisis Data Hasil Penelitian	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Hasil	53
4.1.1 Analisis Pengembangan <i>E-Book</i> BERJAYA	53
4.1.2. Desain Pengembangan <i>E-Book</i> BERJAYA.....	54
4.1.3. Pengembangan <i>E-Book</i> BERJAYA.....	59
4.1.4. Implementasi <i>E-Book</i> BERJAYA	69

4.1.5. Evaluasi <i>E-Book</i> BERJAYA	72
4.1.6. Efektifitas <i>E-Book</i> BERJAYA	73
4.2 Pembahasan	81
4.2.1. Analisis Pengembangan <i>E-Book</i> BERJAYA	81
4.2.2. Desain Pengembangan <i>E-Book</i> BERJAYA.....	82
4.2.3. Pengembangan <i>E-Book</i> BERJAYA.....	83
4.2.4. Implementasi <i>E-Book</i> BERJAYA	84
4.2.5. Evaluasi <i>E-Book</i> BERJAYA	86
4.2.6. Efektifitas <i>E-Book</i> BERJAYA	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	91
5.1 Kesimpulan	91
5.2 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN.....	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Candi Borobudur	19
Gambar 2. 2 Rumah Adat Siwaluh Jabu	19
Gambar 2. 3 Pakaian Adat	20
Gambar 2. 4 Keris	21
Gambar 2. 5 Alat Musik Tradisional	21
Gambar 2. 6 Lesung Padi	22
Gambar 2. 7 Cangkul	23
Gambar 2. 8 Sabit.....	23
Gambar 2. 9 Musik.....	24
Gambar 2. 10 Tarian	25
Gambar 2. 11 Keterampilan	26
Gambar 2. 12 Kerangka Berfikir.....	35
Gambar 4. 1 Cover	60
Gambar 4. 2 Kata Pengantar	60
Gambar 4. 3 Daftar Isi.....	61
Gambar 4. 4 Capaian Pembelajaran	61
Gambar 4. 5 Pengertian Jenis Budaya.....	62
Gambar 4. 6 Jenis Warisan Budaya	62
Gambar 4. 7 Contoh Warisan Budaya Benda	63
Gambar 4. 8 Contoh Warisan Budaya.....	64
Gambar 4. 9 Pentingnya Menjaga Warisan Budaya	65
Gambar 4. 10 Podcast	65
Gambar 4. 11 Video Pembelajaran	66
Gambar 4. 12 Kuis	66
Gambar 4. 13 Games.....	67
Gambar 4. 14 Biodata Penulis.....	68
Gambar 4. 15 Revisi Media	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Relevan.....	29
Tabel 3.1. Kisi-Kisi Wawancara.....	41
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....	42
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Validasi Ahli Media	42
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa	43
Tabel 3.5. Kisi-Kisi Respon Siswa	43
Tabel 3.6. Kisi-Kisi Pemahaman Siswa.....	44
Tabel 3.7. Kisi-Kisi Respon Siswa	46
Tabel 3.8. Kategori Penilaian Skala Likert	47
Tabel 3.9. Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert.....	48
Tabel 3.10 Hasil Validitas Soal Pilihan Ganda.....	49
Tabel 3.11. Hasil Validitas Soal Esay	50
Tabel 4.1. Analisis Capaian Pembelajaran	53
Tabel 4.2. Desain Pengembangan E-Book BERJAYA.....	55
Tabel 4.3. Validasi Produk.....	69
Tabel 4.4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	70
Tabel 4.5. Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	71
Tabel 4.6. Hasil Pre-Test-Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol	73
Tabel 4.7. Rata Rata Kelas Eksperimen-Kontrol	75
Tabel 4.8. Uji Distribusi Normalitas Data Pretest dan Posttest	75
Tabel 4.9. Analisis Homogenitas Varians Pretest dan Posttest.....	76
Tabel 4.10. Perbandingan Dua Kelompok Menggunakan Uji t Sampel Independen	77
Tabel 4.11. Rata-Rata Post-Test	77
Tabel 4.12. Nilai N-gain pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	78
Tabel 4.13. Hasil Tanggapan Siswa (Kelas Eksperimen)	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Izin Penelitian.....	101
Lampiran 1. 2 Surat Balasan Penelitian	103
Lampiran 2. 1 Surat Izin Validasi Soal	105
Lampiran 2. 2 Surat Izin Uji Coba E-Book	106
Lampiran 2. 3 Surat Keputusan Bimbingan Skripsi	108
Lampiran 2. 4 Letter Of Accesptance	109
Lampiran 2. 5 Lembar Minitoring Pembimbing 1	110
Lampiran 2. 6 Lembar Minitoring Pembimbing 2	111
Lampiran 3. 1 Instrumen Wawancara Latar Belakang Masalah	112
Lampiran 3. 2 Instrumen Validasi Ahli Materi	113
Lampiran 3. 3 Instrumen Validasi Ahli Media	114
Lampiran 3. 4 Instrumen Validasi Ahli Bahasa	116
Lampiran 3. 5 Instrumen Angket Respon Siswa.....	117
Lampiran 3. 6 Instrumen Validasi ADDIE	120
Lampiran 3. 7 Kisi-Kisi Uji Coba Soal Tes	122
Lampiran 4. 1 Hasil Wawancara Latar Belakang Masalah.....	132
Lampiran 4. 2 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan E-Book.....	135
Lampiran 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	137
Lampiran 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media	140
Lampiran 4. 5 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	146
Lampiran 4. 6 Hasil Respon Siswa Uji Kelompok Kecil	149
Lampiran 4. 7 Hasil Respon Siswa Uji Coba Kelompok Besar.....	151
Lampiran 5. 1 Hasil Jawaban Uji Coba Soal	153
Lampiran 5. 2 Hasil Validasi ADDIE	158
Lampiran 5. 3 Hasil Perhitungan Uji Coba Soal.....	161
Lampiran 6. 1 Produk E-Book BERJAYA	163
Lampiran 7. 1 Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest	164
Lampiran 7. 2 Soal Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	167
Lampiran 7. 3 Kunci Jawaban Soal Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol	170
Lampiran 7. 4 Lembar Hasil Jawaban Pretest dan Posttest Siswa	174
Lampiran 8. 1 Uji Normalitas	186
Lampiran 8. 2 Uji Homogenitas.....	188
Lampiran 8. 3 Uji T Sampel Independent.....	189
Lampiran 8. 4 Uji N-Gain Persen	190
Lampiran 9. 1 Modul Ajar	191
Lampiran 9. 2 Dokumentasi	207

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Achmad Faqihuddin. (2024). Media Pembelajaran PAI: Definisi, Sejarah, Ragam dan Model Pengembangan. *Idarotuna: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.29313/idarotuna.v1i1.3780>
- 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>
- Agusti, leni aprilia, Yulaini, E., & Riyanti, H. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining (Sfae) Berbantuan Media Pop-Up Book Terhadap Pemahaman Konsep Ipas Sd Negeri 76 Palembang. *Pendas*, 10(1), 392–402.
- Agustina, R., Lestari, S. S., Hajar, S., & Nasution, Y. A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV SD IT Al-Furqon Madina. *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*, 2(1), 185–192.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Antarabangsa, E. P., Sosial, S., Nor, A., Mohamad, A., Selangor, U. I., Nor, W., & Mohamad, A. (2024). *Warisan budaya terhakis, sanggupkah kita?* 9(Pasak9), 17–18.
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8468>
- Arifuddin, M. N., & Hariadie. (2021). Analisis Visual dan Makna Simbolik Keris

- Brojol Tangguh Tuban Era Majapahit Koleksi Ki H Guntur Sidokare Sidoarjo.
Racana: Jurnal Pendidikan Seni Dan Budaya, 2(2), 20–26.
<https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/racana/article/view/5210>
- Astuti, S. Y., Ismail, A., & Syahid, A. A. (2025). Pengaruh Pop - Up Book Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Vi Pada Materi Tata Surya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(1), 212–222.
- Aulia, A. N. (2023). PENGEMBANGAN APLIKASI GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID MATERI ENERGI PADA PEMBELAJARAN IPA DI SD. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ayu, N., Warnelis, E., Martaliza, Y., Yulimarta, E., & Husni, Y. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing di Kelas V UPT SD Negeri 24 Lundang Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 3(2014), 340–345.
- Balaka, M. Y. (2022). Metode penelitian Kuantitatif. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif*, 1, 130.
- Busthan, A. (2022). *FILSAFAT PENDIDIKAN: Sebuah Pengantar Awal*.
- Darat, M., & Jambi, K. M. (n.d.). *FILM BIOGRAFI PAHLAWAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH Doni Dwi Prasetyo 1 , Lisa Rukmana, M.Pd. 2*.
- Dasar, S. (2022). *Cerita Ihsan*: 6(3), 4182–4191.
- Fadila, D., & Pramadi, A. (2024). Respon Siswa pada Model Pembelajaran Attention Relevance Confidence Satisfaction terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Materi Keanekaragaman Hayati. *National Conference of Islamic Natural Science*, Vol 4,(1), 482–489.
- 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), 1–17.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Febriyanti, R. (2020). *Pembelajaran Quizizz*. 1–23.

- Fidel, A. A., & Ariani, Y. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Dan Wordwall Pada Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Di Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 396–410.
- Gaol, M. L., Serevina, V., & Supriyati, Y. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK BERBASIS 3D PageFlip PADA MATERI SUHU DAN KALOR DENGAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING. VIII*, SNF2019-PE-319–324. <https://doi.org/10.21009/03.snf2019.01.pe.40>
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Bookstory* untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>
- Halimah, I., Maryanah, D., Nursyifa, N. N. S., & Aeni, A. N. (2025). Pengembangan *E-Book* berbasis Canva “SUPI” tentang Surat-Surat Pendek pada Pembelajaran PAI Kelas 2 SD. *Borneo Journal of Islamic Education*, 5(1), 51–62. <https://doi.org/10.21093/bjie.v5i1.10408>
- Handayani, I., Nugraha, R. G., & Karlina, D. A. (2024). Pengembangan Flipbook Jelajah Negeriku Bermuatan Nilai Karakter Nasionalisme Sebagai Media Pembelajaran IPAS SD. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1158. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3632>
- Hidayat, D. N., Nugraha, R. G., & Ali, E. Y. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Multimedia menggunakan Canva pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 SDN Sukamaju. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1511–1518. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1163>
- Hidayati, A., Putera, D. B. R. A., Ahied, M., Wahyuni, E. A., & Hartiningsih, T. (2024). Respon Siswa Pengembangan *E-Booklet* Tema Musik Ul- Daul Madura Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 7(3), 47–55.
- I Putu Trisna Angga Semara, I Made Ardana, & Ni Ketut Suarni. (2024). *E-Book* Berbasis Problem Based Learning Mampu Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V pada IPAS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi*

- Guru*, 7(1), 185–197. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.73935>
- Intan Dwi Pratiwi. (2023). *Pengembangan Media Interaktif Augmented Reality pada Pembelajaran IPAS Materi Fotosintesis untuk Siswa Fase B Sekolah Dasar*.
- Istiqamah, A. (2023). *Peran Penting Media Pembelajaran Digital Dan Teknologi Dalam Meningkatkan Pembelajaran Sejarah Masa Kini*. 1–9. <https://doi.org/10.31237/osf.io/u9cwb>
- Janah, A. . (2024). Pengembangan aplikasi Digital Space Hunter pada materi sistem tata surya untuk meningkatkan hasil belajar siswa fase C sekolah dasar (Skripsi S1, Universitas Pendidikan Indonesia). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Khalimah, E., & Prasetyo, I. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini di Wilayah Sekitar Candi Borobudur. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5722–5733. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3280>
- Lestari, R. (2025). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 25(1), 90–103. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JER/article/view/82037%0Ahttps://ejournal.upi.edu/index.php/JER/article/download/82037/31728>
- Mangku, D. G. S. (2021). Perlindungan Hukum Terhadap Tari Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa Indonesia Ditinjau Dari Hukum Internasional. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan ...*, 9(1), 97–106.
- Masniari Pohan, A., Sahanaya, Y., Br Lase, M., Basataka Feby Yoana Siregar, J., Wijaya, I., Chen, J., & Yoana Siregar, F. (2024). *Peran Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Mandarin Siswa Kelas 5 Sd Global Prima Medan*. 7(1), 321–326.
- Nabila, K. S., Sielviana, S., & Rustini, T. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan di SD Kelas 4. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 3953–3960.
- Nitami, L. I. (2023). Kala Manca : Jurnal Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(03), 69–74.
- Nurjanah, H., Rohmah, S. N., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan E-Book Ssd

- Sebagai Media Pembelajaran Digital Untuk Menanamkan Akhlak Mulia Bagi Siswa Sd. *Budai: Multidisciplinary Journal of Islamic Studies*, 1(2), 109. <https://doi.org/10.30659/budai.1.2.109-118>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*. Payadnya, I. P. A. A., Atmaja, I. M. D., Puspadewi, K. R., Dewi, N. P. Y. T., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2022). Respon Siswa terhadap Pembelajaran Menggunakan *E-Book* Komik Matematika Berbasis Edutainment. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, XI(2), 366–374.
- Pradanasty, E.P., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Attadib : Journal of Elementary Education PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EBIPS (*E-BOOK* IPS) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF HOTS SISWA Attadib : Journal of Elementary Education. *Attadib : Journal of Elementary Education*, 8(1).
- Prananingrum, A. V., Rois, I. N., & Sholikhah, A. (2020). Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Konferensi Nasional Bahasa Arab (KONASBARA)*, 3(1), 303–319. <https://journal.staimsyk.ac.id/index.php/ihtimam/article/viewFile/220/162>
- Rachmaali, F. F., Apriyani, E. N., Rusliana, T., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan *E-Book* Interaktif “Walson” Sebagai Media Mengenalkan Kebudayaan Islam Kepada Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 7(1), 4305–4313. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/5922%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/5922/4951>
- Rahmadayani, S., Salsabila, A., Batubara, N. A., Idris, A., Sari, P., Btr, J. S., Mariana, D., & Pane, P. R. (2024). *Acara Marsipulut sebagai Bentuk Pemberdayaan Budaya Lokal di Jorong Silaping*. 1(1), 172–178.
- Rahmalia, S. M., & Sabila, N. D. (2024). Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Fungsi dan Tujuan. *Karimah Tauhid*, 3(5), 6014–6023. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13275>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al*

- Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Ratnasari, F. E., Sucipto, S., & Kusmiyati, K. (2024). Pengembangan Media *E-Book* Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Qr-Code Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 542–546. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/17809>
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.
- Sabila, H. S., Aththariq, G. R., Sitoresmi, K. A., & Niswatin, K. (2025). Hukum Adat Suku Karo dalam Menganalisis Peran Rumah Adat dalam Pengaturan Hak dan Kewajiban dalam Keluarga. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Bangsa*, 1(12), 2130–2137. <https://doi.org/10.59837/jpnmb.v1i12.415>
- Sayuti, A. S. L., Berliani, M. K., Lestari, S., Saputra, D. D., Amalia, H., Istiq'faroh, N., & Zahroh, U. A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Digital LiBeRu dalam Membangun Lingkungan Belajar yang Interaktif dan Menyenangkan. *Tumoutou Social Science Journal*, 2(1), 27–41. <https://doi.org/10.61476/3h35zp97>
- Setyaningsih, R., & Suherman, M. (2023). *Pengembangan Multimedia Ebook Pada Materi Narrative Text Untuk Siswa Sma (The Development of Multimedia E-Book on Narrative Text Material for Senior High School Students)*. November, 172–183.
- Siswoyo, A. A., Wijaya, B. R., & Pahlefi, S. R. (2025). *E-Book* Interaktif Berbasis Kearifan Budaya Lokal Sebagai Implementasi Literasi Budaya Siswa Kelas 5 SDN Telang 1. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 6(1), 54–64. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v6i1.1863>
- Sofiatunnisa, U., & Alpha Galih Adirakasiwi. (2025). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Dalam Materi Peluang. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 342–353. <https://doi.org/10.24127/emteka.v6i1.8252>
- Sudirman, Nasrianty, & Et.al. (2023). Proses Belajar Dan Pembelajaran. In *Pendidikan Dan Studi Islam* (Vol. 7).
- Sumarsam. (2021). *Gamelan, Warisan Berharga dari Indonesia | Nusantara*

- Institute* <https://www.nusantarainstitute.com/gamelan-warisan-berharga-dari-indo...> 1928, 1–4.
- 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>
- Waruwu, M., Pu`at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>
- Winoto, Y. (2021). Menggali Nilai-Nilai Luhur Pada Tradisi Upacara Ngarot : Kajian Budaya Mengenai Nilai-Nilai Luhur Pada Tradisi Upacara Ngarot Di Desa Lelea Kabupaten Indramayau Provinsi Jawa Barat. *Tamaddun: Jurnal Kebudayaan Dan Sastra Islam*, 21(1), 1–17. <https://doi.org/10.19109/tamaddun.v21i1.8087>
- Wulandari, R. A., Safitri, N. R., Pramudita, N. A. M., Kurniyanto, A., Afifah, F., Rahim, A. R. Bin, & Suhariyanto. (2024). Peningkatan Skill Wawancara Narasumber Melalui Pelatihan Jurnalistik Teknik Wawancara Narasumber Pada Siswa SMA 02 Masehi PSAK Semarang Improving Resource Interviewing Skills Through Students' Resource Interviewing Techniques Journalistic Training SMA 02 M. *Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 205–218. <https://doi.org/10.47861/tuturan.v2i3.1094>
- Yaskun, M., Studi, P., Industri, T., Pertanian, F., Madura, U. T., Manajemen, P. S., & Lamongan, U. I. (2024). Identifikasi Keluhan Pekerja pada Kelompok Tani Asung Kamulyan dalam Proses Pemanenan Padi. *September*, 330–334.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yusriutami, A., Nugraha, R. G., & Ali, E. Y. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis KineMaster pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 4257–4272.