

**RANCANG BANGUN MEDIA *E-BOOK* BERBASIS *FLIPBOOK*
INTERAKTIF “KEGIATANKU DALAM MENJAGA LINGKUNGAN
ALAMKU” MATA PELAJARAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design & Development* di Kelas V Sekolah Dasar)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Guru Sekolah Dasar



Oleh

ERVHY INDRA PUSPITA

1705294

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

KAMPUS UPI CIBIRU

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

BANDUNG

2021

Ervhy Indra Puspita, 2021

**RANCANG BANGUN MEDIA *E-BOOK* BERBASIS *FLIPBOOK* INTERAKTIF “KEGIATANKU DALAM
MENJAGA LINGKUNGAN ALAMKU” MATA PELAJARAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

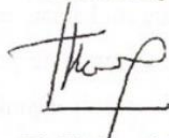
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**ERVHY INDRA PUSPITA**

1705294

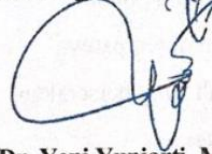
**RANCANG BANGUN MEDIA *E-BOOK* “KEGIATANKU DALAM
MENJAGA LINGKUNGAN ALAMKU” MATA PELAJARAN IPS KELAS
V SEKOLAH DASAR**(Penelitian *Design & Developmnet* di Kelas V Sekolah Dasar)

disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing 1

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

Pembimbing 2

**Dr. Dinie Anggraeni Dewi, S.Pd., M. Pd.**
NIP. 920200419920118201Mengetahui
Ketua Program Studi S-1 PGSD**Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.**
NIP. 197001172008122001

**RANCANG BANGUN MEDIA *E-BOOK* BERBASIS *FLIPBOOK*
INTERAKTIF “KEGIATANKU DALAM MENJAGA LINGKUNGAN
ALAMKU” MATA PELAJARAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design & Development* di Kelas V Sekolah Dasar)

Oleh

Ervhy Indra Puspita

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Guru Sekolah Dasar

©Ervhy Indra Puspita 2021

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2021

Hak cipta dilindungi undang-undang

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

**RANCANG BANGUN MEDIA *E-BOOK* BERBASIS *FLIPBOOK*
INTERAKTIF “KEGIATANKU DALAM MENJAGA LINGKUNGAN
ALAMKU” MATA PELAJARAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR**

ERVHY INDRA PUSPITA

1705294

ABSTRAK

Penelitian ini didasari dari studi pendahuluan buku tematik yang hanya memaparkan materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan Alam secara singkat. Penelitian desain dan pengembangan ini bertujuan: 1) Menghasilkan produk *e-book* untuk mata pelajaran IPS kelas V; 2) Mengetahui kelayakan hasil uji produk *e-book* untuk mata pelajaran IPS kelas V; 3) Mengetahui respon guru dan siswa terhadap produk *e-book* untuk mata pelajaran IPS kelas V. Metode penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yakni: 1) *Analyze*; 2) *Design*; 3) *Development*; 4) *Implementation*; 5) *Evaluation*. Penelitian ini menghasilkan produk *e-book* multimedia yang berbasis *flipbook* berupa aplikasi. Hasil skor penilaian validasi produk dari ahli media menunjukkan hasil sangat baik, dari ahli materi menunjukkan hasil sangat baik, dan dari ahli bahasa menunjukkan hasil sangat baik, sehingga media *e-book* layak diuji cobakan. Selanjutnya hasil respon guru dan siswa terhadap *e-book* menunjukkan hasil sangat layak. Dari hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa *e-book* “Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alamku” layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

Kata Kunci: *e-book* berbasis *flipbook*, multimedia, pengembangan

**DESIGN AND DEVELOPMENT OF FLIPBOOK *E-BOOK* INTERACTIVE
MEDIA “KEGIATANKU DALAM MENJAGA LINGKUNGAN ALAMKU”
SOCIAL STUDIES SUBJECT AT V GRADES ELEMENTARY SCHOOL**

ERVHY INDRA PUSPITA

1705294

ABSTRACT

This research is based on a preliminary study of a tematik book that describes the material on Human Interaction with the Natural Environment briefly. This design and development research aims to: 1) Develop an e-book product designed for social studies subject grade V; 2) Find out the feasibility of e-book product; 3) Find out the responses of teachers and students about e-book. This research refers to design ADDIE model procedurs, consisting of: 1)) Analyze; 2) Design; 3) Development; 4) Implementation; 5) Evaluation. This research produced a multimedia e-book based on flipbook in the form of an application as a tool for students to understand material of human interactions with the natural environment. The result of the feasibility assessment scores from media experts material experts and linguists showed very good result, so e-book media deserved to be tested. Furthermore, the results of teacher and student responses to the e-book showed very decent results. Based on the result, the e-book “Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alamku is suitable for use in social studies learning.

Key Words: flipbook based in flipbook, multimedia, development reaserch

DAFTAR ISI

BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	7
BAB II.....	9
KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Definisi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	9
2.2 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	12
2.3 Tujuan dan Fungsi Mata Pelajaran IPS	13
2.4 Pembelajaran IPS Berbasis HOTS	15
2.5 Interaksi Manusia dengan Lingkungannya.....	16
2.5.1 Bentang Budaya	16
2.5.2 Interaksi Manusia dengan Lingkungan Alam	17
2.5.3 Interaksi Manusia dengan Lingkungan Sosial dan Budaya	21
2.6 Media Pembelajaran	22
2.6.1 Hakikat Media Pembelajaran	22
2.6.2 Posisi dan Peranan Media Pembelajaran.....	23
2.6.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	24
2.6.4 Jenis dan Pengelompokan Media Pembelajaran	26
2.7 <i>E-book</i>	29
2.7.1 Kelebihan dan Manfaat Menggunakan <i>E-book</i> Interaktif.....	30

2.7.2	Karakteristik <i>E-book</i> Interaktif yang Baik.....	31
2.7.3	Cara Membuat <i>E-book</i> Interaktif	32
2.7.4	Rancangan <i>E-book</i> Berbasis <i>Flipbook</i> Interaktif yang Cocok untuk Materi Interaksi Manusia dengan Alam.....	33
2.7.5	Materi <i>E-book</i> Berbasis <i>Flipbook</i> Interaktif “Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alamku”.....	33
2.7.6	Karakter yang Dikembangkan dalam <i>E-book</i> Berbasis <i>Flipbook</i> Interaktif “Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alamku”	36
2.7.7	<i>E-book</i> berbasis HOTS pada Materi Interaksi Manusia dengan Alam 37	
2.8	Penelitian Relevan.....	39
BAB III.....		40
METODE PENELITIAN.....		40
3.1	Desain Penelitian.....	40
3.2	Prosedur Penelitian.....	41
3.3	Partisipan dan Tempat Penelitian	45
3.4	Instrument Penelitian.....	46
3.5	Pengumpulan Data.....	52
3.6	Analisis Data	53
3.7	Penyajian Data.....	53
BAB IV		55
TEMUAN DAN PEMBAHASAN		55
4.1	Temuan.....	56
4.1.1	Tahap <i>Design E-book</i> “Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alamku”	56
4.1.2	Tahap Uji Coba <i>E-book</i> “Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alamku”	107

4.1.3 Tahap Evaluasi <i>E-book</i> berbasis <i>Flipbook</i> Interaktif “Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alamku”	114
BAB V.....	116
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	116
5.1 Simpulan.....	116
5.2 Implikasi.....	117
5.3 Rekomendasi	117
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	127

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Pengumpulan Data	46
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Validasi Materi.....	47
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Media.....	48
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Bahasa	49
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Respon Guru.....	49
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Respon Siswa	51
Tabel 3. 7 Skoring berdasarkan Skala Likert	52
Tabel 3. 8 Kriteria Interpretasi Skor.....	53
Tabel 4. 1 Analisis Kurikulum	56
Tabel 4. 2 GBPM.....	61
Tabel 4. 3 Isi Materi (Storyboard).....	63
Tabel 4. 4 Identitas Validator	90
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media	91
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Materi	93
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	95
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli.....	96
Tabel 4. 9 Revisi Media berdasarkan Saran Ahli	97
Tabel 4. 10 Perolehan Akumulasi Skor Angket Uji Coba Siswa	109
Tabel 4. 11 Perolehan Akumulasi Skor Angket Uji Coba Guru	111
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Respon Pengguna	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE.....	42
Gambar 3. 2 Prosedur Model ADDIE	43
Gambar 4. 1 Fitur Canva untuk pemilihan warna	77
Gambar 4. 2 Pemilihan <i>grapich</i> untuk desain <i>e-book</i>	78
Gambar 4. 3 Menambahkan slides	79
Gambar 4. 4 Menambahkan teks	79
Gambar 4. 5 <i>font tekt</i>	80
Gambar 4. 6 Aplikasi Flip <i>PDF</i>	81
Gambar 4. 7 mengunduh <i>pdf</i>	81
Gambar 4. 8 Memilij HTML Versi	82
Gambar 4. 9 <i>Import file pdf</i>	82
Gambar 4. 10 Tampilan <i>flipbook</i>	83
Gambar 4. 11 Tampilan edit.....	83
Gambar 4. 12 Menyisipkan <i>link podcast</i>	84
Gambar 4. 13 Menyisipkan video <i>youtube</i>	84
Gambar 4. 14 <i>preview e-book</i>	85
Gambar 4. 15 Menyimpan file zip.....	86
Gambar 4. 16 <i>appgeyser.com</i>	86
Gambar 4. 17 fitur <i>appgeyser</i>	87
Gambar 4. 18 <i>input file zip e-book</i>	87
Gambar 4. 19 Menambahkan nama aplikasi	88
Gambar 4. 20 Tampilan mengunduh	88
Gambar 4. 21 Menambahkan icon aplikasi	88
Gambar 4. 22 <i>link download</i>	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A 1 SK Bimbingan	129
Lampiran A 2 Monitoring Bimbingan	130
Lampiran A 3 Surat Telah Melaksanakan Penelitian.....	132
Lampiran A 4 Form Perbaikan Skripsi	133
Lampiran B 1 Media <i>E-book</i> "Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alamku"	135
Lampiran C 1 Hasil Validasi Media.....	145
Lampiran C 2 Hasil Validasi Materi	150
Lampiran C 3 Hasil Validasi Bahasa	155
Lampiran D 1 Hasil Uji Coba Kepada Siswa.....	160
Lampiran D 2 Hasil Uji Coba Kepada 2 Guru Kelas 5.....	207
Lampiran E 1 Dokumentasi	216

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1, 77–89. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop/article/view/2450>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Alkadri, R., & Fauzi, A. (2021). *Practicality of high school physics e-book integrated materials of meteor fall disaster mitigation based on guided inquiry model assisted google classroom*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1876/1/012061>
- Alma, B., & Dkk. (2015). *Pembelajaran Studi Sosial*. Alfabeta.
- Andini, S., Budiyono, & Fitriana, L. (2018). Developing flipbook multimedia: The achievement of informal deductive thinking level. *Journal on Mathematics Education*, 9(2), 227–238. <https://doi.org/10.22342/jme.9.2.5396.227-238>
- Angriani, A. D., Kusumayanti, A., & Yuliany, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book pada Materi Aljabar. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 13–30.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamromi. (2018). Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. In *Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan*.
- Asrowi, Hadaya, A., & Hanif, M. (2019). The impact of using the interactive e-book on students' learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 12(2), 709–722. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12245a>
- Ayuputri, A. R. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar IPS Tema 6 Materi Pengaruh Interaksi Manusia terhadap Lingkungannya melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair and Share dengan Media Gambar pada Siswa Kelas V MI Imam Puro Kecamatan Bayan Kabupaten Purworejo Tahun Pel.* Institut Agama Islam Negeri.

- Branch, R. M. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9).
- Bunkell, J., & Dyas-Correia, S. (2009). E-Books vs. print: Which is the better value? *Serials Librarian*, 56(1–4), 215–219. <https://doi.org/10.1080/03615260802698283>
- Creswell, J. W., & Clark, P. (2009). Central European Journal of Public Policy—Vol. 3—№ 1—June 2009. *Central European Journal of Public Policy*, 3(June), 1. www.cejpp.eu
- Daniel, D. B., & Woody, W. D. (2013). E-textbooks at what cost? Performance and use of electronic v. print texts. *Computers and Education*, 62, 18–23. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.10.016>
- Daradkeh, Y., Selimi, D., & Borges, L. (2012). E-BOOKS vs. P-BOOKS: WHO'S PROFITING? *European Scientific Journal*, 8(6), 175–184. <http://ejournal.org/index.php/esj>
- Dwi, I. M., Arif, H., & Sentot, K. (2013). Pengaruh Strategi Problem Based Learning Berbasis Ict Terhadap Pemahaman Konsep Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 9(1), 8–17. <https://doi.org/10.15294/jpfi.v9i1.2575>
- El Iq Bali, M. M. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Distance Learning. *Tarbiyatuna : Kajian Pendidikan Islam*, 3(1), 29. <https://doi.org/10.29062/tarbiyatuna.v3i1.198>
- Embong, A. M., Noor, A. M., Hashim, H. M., Ali, R. M., & Shaari, Z. H. (2012). E-Books as Textbooks in the Classroom. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 47, 1802–1809. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.903>
- Fahri, M. B. P. (2014). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Panjang Garis Singgung Persekutuan Dua Lingkaran di Kelas VIII SMP Negeri 19 Palu. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, 2(1), 67–77. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JEPMT/article/view/3232>
- Gu, X., Wu, B., & Xu, X. (2015). Design, development, and learning in e-Textbooks: what we learned and where we are going. *Journal of Computers*

- in Education*, 2(1), 25–41. <https://doi.org/10.1007/s40692-014-0023-9>
- Gunawan, R. (2013). *Pendidikan IPS*. Alfabeta.
- Hakim, R. N. (2021). 5 Bencana Alam di Awal 2021, dari Longsor Sumedang hingga Gempa Sulbar. *Kompas.Com*. <https://nasional.kompas.com/read/2021/01/18/12393831/5-bencana-alam-di-awal-2021-dari-longsor-sumedang-hingga-gempa-sulbar?page=all>
- Harahap, S. R. (2020). Proses Interaksi Sosial Di Tengah Pandemi Virus Covid 19. *AL-HIKMAH: Media Dakwah, Komunikasi, Sosial Dan Budaya*, 11(1), 45–53. <https://doi.org/10.32505/hikmah.v11i1.1837>
- Hidayat, Setiawan, D., & Berutu, N. (2017). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu*. Akasha Sakti.
- Hisbiyati, H., & Khusnah, L. (2017). Penerapan Media E-Book Berekestensi Epub Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Smp Pada Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Pena Sains*, 4(1), 16. <https://doi.org/10.21107/jps.v4i1.2775>
- Husain, A. (2019). *Ketahanan Dasar Lingkungan*. CV Sah Media.
- Imansari, N., Sumbawati, M. S., & Buditjahjanto, I. G. . A. (2014). Pengembangan Media E-book Interaktif untuk Mata Pelajaran Teknik Mikroprosesor di SMK Negeri Surabaya. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 2(2), 150–158.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa. *Seminar Nasional Pendidikan FKIP Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 17–26. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/index>
- Istiqamah, N. (2019). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Studi Integrasi Nilai – Nilai Karakter) Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Negeri Sudirman II Makassar. *Phinisi Integration Review*, 2(1), 100. <https://doi.org/10.26858/pir.v2i1.8263>
- Iswara, T., & Rosnelli, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 54–63.
- Jauharoti, A. (2014). ANALISIS KARAKTERISTIK SISWA PADA TINGKAT

- SEKOLAH DASAR. *Prosiding Halagoh Nasional & Seminar Internasional Pendidikan Islam*, 468.
- Kemendagri. (2018). *Riset: Kesadaran Masyarakat Indonesia akan Kebersihan Masih Rendah*. Badan Litbang Kemendagri.
- Kemendikbud. (2017). *Panduan Gerakan Literasi Nasional*.
- Kemendiknas. (2010). Pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa. In *Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum*.
- Khalid, A., Atiqullah, M. M., Singh, R., & Stutzmann, B. (2014). Text books: Ebook Vs. Print. *ASEE Annual Conference and Exposition, Conference Proceedings*, 3(2), 243–258.
- Kotobee. (2016). *How to Create an Interactive Ebook: A Step-by-Step Guide*. Interactive Ebooks, Publishing and Sales. <https://blog.kotobee.com/how-create-interactive-ebook-guide/>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.
- Magdalena, I., Islami, nur fajriyati, Rasid, eva alanda, & Diasty, nadia tasya. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 132–139.
- Marselina, V., & Muhtadi, A. (2019). Pengembangan Buku Digital Interaktif Matematika pada Materi Geometri. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 196–207.
- Martha, Z. D., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2018). E-book berbasis Mobile learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 109–114. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/3705/2775>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jkwangsan-jtp.v1n2.p95--105>
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan*. REFERENSI (GP Press Group).
- Munawaroh, I. (2015). Urgensi Penelitian dan Pengembangan. *Studi Ilmiah UKM*

Penelitian.

- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). Konsep Dasar IPS. In *Konsep Dasar IPS*. Samudera Biru. <https://doi.org/10.21067/press.7.7>
- NCSS. (1922). *Expectations of Excellence Curriculum Standards for Social Studies*.
- Nursobah, A. (2019). *Perencanaan Pembelajaran MI/SD*. Duta Media Publishing.
- Oktavianingtyas, E. (2015). Media Untuk Mengefektifkan Pembelajaran Operasi Hitung Dasar Matematika Siswa Jenjang Pendidikan Dasar. *Pancaran*, 4(4), 207–218.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelajaran Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE* (2nd ed.). PRENADA MEDIA GROUP.
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), hlm. 4. <https://media.neliti.com/media/publications/222455-kedudukan-ilmu-pengetahuan-sosial-ips-pa.pdf>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research Methods, Strategies, and Issues*. Routledge. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9780203826034>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). Handbook of research on educational communications and technology: Fourth edition. *Handbook of Research on Educational Communications and Technology: Fourth Edition*, 1–1005. <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5>
- Ringleb, M. B., & Jurgen, W. (2018). *The Association of Strategy Use and Concrete-Operational Thinking in Primary School*. 23 May. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/feduc.2018.00038/full#:~:text=The concrete-operational stage depicts,or classification%2C allowing logical reasoning.>
- Rosardi, R. G., & Supardi. (2021). *Perencanaan Pembelajaran IPS Integratif*. Penerbit Insan Cendekia Mandiri.
- Roskos, K., Brueck, J., & Lenhart, L. (2017). An analysis of e-book learning platforms: Affordances, architecture, functionality and analytics.

- International Journal of Child-Computer Interaction*, 12, 37–45.
<https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2017.01.003>
- Rustini, T. (2016). Model Interaktif Dalam Pembelajaran IPS. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(1).
<https://doi.org/10.17509/eh.v4i1.2818>
- Rustini, T. (2018). Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini. *CAKRAWALA DINI: Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 3(2), 180.
<https://doi.org/10.33550/sd.v5i2.89>
- Sadiman, A., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*.
- Saharuddin, M. (2020). *Strategi Pembelajaran IPS: Konsep dan Aplikasi*. Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sapriya, Istianti, T., & Zulkifli, E. (2007). *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. UPI Press.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 33 (2003).
- Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS* (1st ed.). Penerbit Garudhawaca.
- Soerjani, M. (2016). Ekologi Manusia dan Alam Semesta. In *Ekologi Manusia* (pp. 1–31).
- Sudaryono, Margono, G., & Rahayu, W. (2013). *Pengembangan Instrumen Pengembangan Pendidikan*. Graha Ilmu.
- Sumantri, N. (2011). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sumiharso, R., & Hasanah, H. (2018). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Penerbit Pustaka Abadi.
- Sundari, N., Susilowati, & Wahyuningsih, Y. (2014). Mahasiswa Dengan Menerapkan Model Berbasis Masalah Dalam Pembelajaran Ips Di Sd. *EduHumaniora*, 6(2), 125–135.
- Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat

- Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 43–48.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262/3180>
- 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, 1–13.
<https://doi.org/10.1136/bmj.3.5922.25>
- Suriasumantri, J. S. (2016). *Filsafat Ilmu: sebuah Pengantar Populer*. Pustaka Sinar Harapan.
- Susanti, N. Y., Trapsilasiwi, D., & Kurniati, D. (2015). Analisis Tingkat Kognitif Uji Kompetensi pada Buku Sekolah Elektronik (BSE) Matematika SMP / MTs Kelas VII Kurikulum 2013 Berdasarkan Taksonomi Bloom (Analysis Of The Cognitive Level Of Competency Test In Yunion High Curriculum Of 2013 Based On Bloom ’ . *Artikel Ilmiah*, 1–6.
- Susantini, E., Puspitawati, R. P., & Suaidah, H. L. (2021). *E-book of metacognitive learning strategies : design and implementation to activate student ’ s self-regulation*.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tosun, N. (2014). A study on reading printed books or e-books: Reasons for student-teachers preferences. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 13(1), 21–28.
- Tsai, T. P., Lin, J., & Lin, L. C. (2018). A flip blended learning approach for ePUB3 eBook-based course design and implementation. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(1), 123–144.
<https://doi.org/10.12973/ejmste/79629>
- Uno, H. B., & Ma’ruf, A. R. K. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 169–185.
<https://doi.org/10.21009/jtp1803.1>
- Wahyuningsih, Y. (2016). Mengoptimalkan Sosioemosional Anak Usia Dini Melalui Media Wayang. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus*

- Cibiru*, 6(1), 8–13. <https://doi.org/10.17509/eh.v6i1.2856>
- Widyastari, P. A. (2019). Studi pelaksanaan pembelajaran IPS berbasis HOTS di SMP Negeri 5 Yogyakarta. *Journal Social Studies*, 8(1), 91–102.
- Yang, C., Flanagan, B., Akcapinar, G., & Ogata, H. (2018). Maintaining reading experience continuity across e-book revisions. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1). <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0093-9>
- Yayuk, E., & -, K. (2017). Pengembangan Digibook Dalam Pembelajaran Tematik Tema Daerah Tempat Tinggalku Untuk Sekolah Dasar. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 1(2), 155. <https://doi.org/10.32934/jmie.v1i2.36>
- Yona Wahyu, Nono Harsono, S. (2019). Bigbook Design Bilingual in the Context of Culture West Java. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(229), 75–80.
- Yoneda, M. (2012). *Designing Assessment Tools : The Principles of Language Assessment*. 41–49.
- Zhang-Kennedy, L., Abdelaziz, Y., & Chiasson, S. (2017). Cyberheroes: The design and evaluation of an interactive ebook to educate children about online privacy. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 13, 10–18. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2017.05.001>