

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU DIGITAL
MULTIMEDIA PADA MATERI CERITA FIKSI KELAS IV SD**

(Penelitian *Design and Development* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di
Kelas IV SD)

SKRIPSI

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



Oleh :

Wafda Atqia Labibah Hanan

1705442

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

KAMPUS CIBIRU

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

BANDUNG

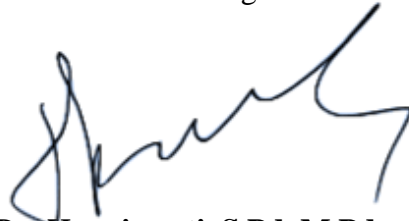
2022

LEMBAR PENGESAHAN
RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU DIGITAL
MULTIMEDIA PADA MATERI CERITA FIKSI KELAS IV SD

(Penelitian *Design and Development* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di
Kelas IV SD)

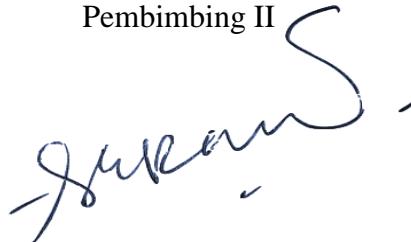
Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Kurniawati, S.Pd., M.Pd
NIP. 197708202005012017

Pembimbing II



Hj. Setyaningsih Rachmania, M.Pd
NIP. 920200119681027201

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD Kampus Cibiru
Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.
NIP.197001172008122001

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU DIGITAL
MULTIMEDIA PADA MATERI CERITA FIKSI KELAS IV SD**

(Penelitian *Design and Development* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di
Kelas IV SD)

Oleh

WAFDA ATQIA LABIBAH HANAN

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Guru Sekolah Dasar

© Wafda Atqia Labibah Hanan

Universitas Pendidikan Indonesia

Februari 2022

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian atau dicetak
ulang, di *fotocopy*, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

MOTTO

“Rasa syukur mengubah apa yang kita miliki menjadi cukup”

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU DIGITAL MULTIMEDIA PADA MATERI CERITA FIKSI KELAS IV SD” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada pihak lain yang memberikan klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Januari 2022

Yang Membuat Pernyataan



Wafda Atqia Labibah Hanan
NIP. 1705442

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim.,

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas segala rahmat dan nikmat-Nya. Penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita semua Nabi Muhammad SAW. Dengan izin Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “**Rancang Bangun Media Pembelajaran Buku Digital Multimedia pada Materi Cerita Fiksi Kelas IV SD**”. Adapun maksud dan tujuan penyusunan skripsi ini merupakan bentuk bagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sedalam-dalamnya atas semua bantuan yang telah diberikan, baik secara langsung ataupun tidak langsung selama dalam proses penyusunan skripsi ini hingga selesai. Penulis menyadari bahwa skripsi ini membutuhkan kritik dan saran, baik dari segi materi, teknik penyajian maupun bahasanya. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis menerima saran dan kritik yang bersifat membangun sebagai masukan yang berharga bagi penulisan selanjutnya yang lebih baik dimasa yang akan datang.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan bagi pembaca dan khususnya bagi penulis.

Bandung, Januari 2022

Peneliti.

UCAPAN TERIMAKASIH

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas segala rahmat dan nikmat-Nya. Penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita semua Nabi Muhammad SAW. Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari semua pihak yang terlibat, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dr. Kurniawati, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang memberikan bimbingan, nasihat, dorongan dan petunjuk kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
2. Ibu Hj. Setyaningsih Rachmania, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang memberikan bimbingan, nasihat, dorongan dan petunjuk kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan
3. Ibu Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd., selaku Ketua Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Bapak Dr. H. Asep Herry Hernawan, M.Pd., selaku direktur UPI Kampus Cibiru.
5. Bapak H. Dede Margo M.Pd., selaku wakil direktur UPI Kampus Cibiru.
6. Seluruh Dosen dan staff Akademik di UPI Kampus Cibiru.
7. Orang tua, Umi Nina Ariani dan Abi Endang Sirojuddin Hafiedz yang tidak pernah berhenti memberikan do'anya serta dorongan yang tak terhingga yang begitu tulus.
8. Nenek Hj. Anih Rohaeni yang turut selalu mendo'akan dengan tulus.
9. Kakak-kakak tersayang Naufal, Iqbal, Fihris, Fatia, Diana dan Ami serta adik tersayang yusrin sebagai penyemangat dan selalu memberikan do'anya.

10. Kepada teman seperjuangan Iffat Yusffira yang telah memberikan dukungan semangat dan memberikan arahan selama pengerjaan skripsi.
11. Kepada teman seperjuangan Silpia Sapitri, Alinia Sholihatul Fadliyah, Dinar Qurrota Aeni yang selalu kebersamai dari semester awal perkuliahan hingga akhir dan memberikan dukungan semangat.
12. Kepada Nabilah Restu Fajriani dan Erna Mintarsih yang selalu kebersamai menyemangati dan memberikan do'anya.
13. Kepada seluruh teman di Kelas A PGSD angkatan 2017, terimakasih sudah memberikan warna selama menempuh masa-masa perjalanan dikelas.
14. Kepada guru, siswa serta sekolah yang terlibat dalam proses penelitian.

Bandung, Januari 2022

Penulis

Wafda Atqia Labibah Hanan

ABSTRAK

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU DIGITAL MULTIMEDIA PADA MATERI CERITA FIKSI KELAS IV SD

(Penelitian *Design and Development* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas
IV SD)

Wafda atqia Labibah Hanan

1705442

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya peranan media pada kegiatan pembelajaran, terutama disaat pembelajaran dilakukan secara jarak jauh (PJJ) pada masa pandemi COVID-19. Terlebih lagi, pada saat pandemi COVID-19 ini media pembelajaran sangat diperlukan dalam membantu siswa pada situasi belajar secara daring dan secara mandiri. Akan tetapi, bagi siswa dan guru keberadaan media pembelajaran masih langka dalam pemanfaatannya, terlebih lagi dalam pembelajaran bahasa indonesia khususnya mengenai cerita fiksi yang muatan materinya disajikan terlalu ringkas dan hanya berupa teks bacaan saja. Tujuan penelitian ini adalah: 1) Mengetahui rancangan media pembelajaran buku digital multimedia pada materi cerita fiksi di Kelas IV Sekolah Dasar. 2) Mengetahui kelayakan Media Buku Digital Multimedia pada materi cerita fiksi di Kelas IV Sekolah Dasar. 3) mengetahui respon guru dan siswa terhadap Media Buku Digital Multimedia pada materi cerita fiksi di Kelas IV di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* dengan memanfaatkan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dalam melakukan tahapan langkahnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan perolehan presentase skor rata-rata yang telah diakumulasi dari keduanya sebesar 94,15% yang menunjukkan bahwa media ini “Sangat Layak” digunakan. Dan dari respon guru serta siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Tanjungsari 1 hasil akumulasi skor penilaian dari keduanya mendapatkan perolehan presentase skor rata-rata sebesar 95 % yang menunjukkan bahwa media ini “Sangat Layak” digunakan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Buku Digital, Multimedia, Cerita Fiksi.

ABSTRACT

DESIGN AND BUILD OF MULTIMEDIA DIGITAL BOOK LEARNING MEDIA ON FICTION STORY MATERIAL 4th GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL

(Design and Development Research on Indonesian Language Learning in 4th Grade of
Elementary School)

Wafda atqia Labibah Hanan

1705442

This research is motivated by the importance of the role of the media in learning activities, especially when learning is carried out remotely (PJJ) during the COVID-19 pandemic. What's more, during the COVID-19 pandemic, learning media is very much needed in helping students in learning situations online and independently. However, for students and teachers, the existence of learning media is still rare in its use, especially in learning Indonesian, especially regarding fictional stories whose material content is presented too concisely and only in the form of reading texts. The aims of this research are: 1) To know the design of multimedia digital book learning media on fictional story material in Grade 4th of Elementary School. 2) Knowing the eligibility of Media Digital Multimedia Book on fictional story material in Grade 4th of Elementary School. 3) knowing the response of teachers and students to the media Digital Multimedia Book on fictional story material in Grade 4th of Elementary School. This study uses the method *Design and Development* by utilizing the ADDIE model (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) in carrying out the steps. The results of this study indicate that the learning media has been validated by material experts and media experts with the acquisition of an average score percentage that has been accumulated from both of them of 94.15% which indicates that this media is "Very Appropriate" to use. And from the responses of teachers and fourth grade students at Tanjungsari 1 State Elementary School, the results of the accumulated assessment scores from both of them obtained an average score percentage of 95% which indicates that this media is "Very Appropriate" to use.

Keywords: Learning Media, Digital Books, Multimedia, Fiction Stories.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMAKASIH	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	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 KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Landasan Teori	9
2.1.1 Media Pembelajaran	9
2.1.2 Media Buku Digital	16
2.1.3 Multimedia	23
2.1.4 Materi Cerita Fiksi Kelas 4 SD	28
2.2 Penelitian Relevan.....	41
BAB III METODE PENELITIAN	43
3.1 Desain Penelitian	43

3.2	Prosedur Penelitian.....	44
3.3	Partisipan dan Tempat Penelitian	47
3.4	Instrumen Penelitian.....	46
3.5	Teknik Analisis Data.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		58
4.1	HASIL PENELITIAN	58
4.1.1	Tahap Analisis (Analysis)	56
4.1.2	Tahap Desain (Design).....	61
4.1.3	Tahap Pengembangan (Development)	67
4.1.4	Tahap Implementasi (Implementation)	92
4.1.5	Tahap Evaluasi (Evaluation)	99
4.2	PEMBAHASAN	99
4.2.1	Rancangan Media Buku Digital Multimedia Pada Materi Cerita Fiksi..	99
4.2.2	Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran Buku Digital Multimedia pada Materi cerita Fiksi dikelas IV SD	102
4.2.3	Hasil Respon Guru dan Siswa terhadap Rancangan Media Buku Digital Multimeddi pada Materi cerita Fiksi dikelas IV SD.....	103
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI		106
5.1	Simpulan	106
5.2	Implikasi	107
5.3	Rekomendasi.....	108
DAFTAR PUSTAKA		109
LAMPIRAN.....		118
RIWAYAT HIDUP		152

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran	12
Gambar 2.2 Ragam Media Pembelajaran	14
Gambar 3.1 Metode Design and Development (D&D) Model ADDIE.....	45
Gambar 4.1 Tata Letak (Layout) Buku Digital Multimedia.....	65
Gambar 4.2 Tata Letak (Layout) Buku Digital Multimedia.....	66
Gambar 4.3 Desain Cover melalui canva	68
Gambar 4.4 Desain lembar halaman judul bab melalui canva	68
Gambar 4.5 Desain layout halaman isi buku melalui canva.....	69
Gambar 4.6 Penyempurnaan desain isi buku melalui Ms.word	69
Gambar 4.7 Penambahan Audio pada buku digital	70
Gambar 4.8 Penambahan Video pada buku digital	70
Gambar 4.9 Penambahan daftar isi pada buku digital	71
Gambar 4.10 Penambahan simbol hotspot property tombol kuis.....	71
Gambar 4.11 Penambahan soal kuis.....	71
Gambar 4.12 Publish buku ke HTML5 only ZIP	72
Gambar 4.13 Pengubahan file Zip buku ke Appgeyser.....	72
Gambar 4.14 Link dan barcode unduh mentahan aplikasi buku	72
Gambar 4.15 Web Download Buku digital	73

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Ahli Materi.....	50
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Penilaian Ahli Media	52
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Lembar Respon Guru	54
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Respon Siswa	55
Tabel 3.5 Skoring berdasarkan Skala Likert	56
Tabel 3.6 Interpretasi skor	57
Tabel 4.1 Garis Besar Program Media	63
Tabel 4.2 Properti produk.....	73
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	80
Tabel 4.4 Rekapitulasi hasil penilaian aspek oleh Ahli Materi.....	82
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Media	83
Tabel 4.6 Rekapitulasi hasil penilaian Aspek oleh Ahli Media	86
Tabel 4.7 Revisi Media Buku Digital Multimedia	87
Tabel 4.8 Identitas Guru.....	92
Tabel 4.9 Skor Angket Respon Guru	93
Tabel 4.10 Rekapitulasi hasil penilaian aspek isi/materi dan media oleh Guru...	94
Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Respon Siswa pada Aspek Kualitas Isi/Materi	96
Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Respon Siswa pada Aspek Kualitas Media.....	97
Tabel 4.13 Rekapitulasi hasil penilaian aspek isi/materi dan media oleh siswa ..	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Direktur	118
Lampiran 2 Lembar Pelaksanaan Bimbingan Skripsi.....	119
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	122
Lampiran 4 Surat Balikan Penelitian	123
Lampiran 5 Lembar Identitas Validator	124
Lampiran 6 Lembar Surat Permohonan Validator Ahli Materi	125
Lampiran 7 Persetujuan Menjadi Ahli Materi	126
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Materi.....	127
Lampiran 9 Lembar Hasil Validasi Ahli Terhadap Materi	130
Lampiran 10 Lembar Surat Permohonan Validator Ahli Media.....	131
Lampiran 11 Lembar Persetujuan Menjadi Ahli Media	132
Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli Media	133
Lampiran 13 Lembar Hasil Validasi Ahli Terhadap Media.....	136
Lampiran 14 Lembar Surat Permohonan Responden Guru	137
Lampiran 15 Lembar Persetujuan Menjadi Responden	138
Lampiran 16 Lembar Angket Responden Guru	139
Lampiran 17 Lembar Hasil Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran	142
Lampiran 18 Angket Respon Siswa.....	143
Lampiran 19 Hasil Penilaian Respon Siswa	145
Lampiran 20 Dokumentasi bersama Guru	148
Lampiran 21 Dokumentasi bersama Siswa	149

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Agung, Leo & Nunuk, Suryani. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Penerbit: Ombak.
- Anton, Moeliono. (1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Abrams, M.H. (1981). *Teori Pengantar Fiksi*. Yogyakarta: Hanindita.
- Aminuddin. (1987). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru.
- Anggraini, Purwati. Representasi Pewayangan Modern: Kajian Antropologi Sastra dalam Novel Rahvayana Aku Lala Padamu Karya Sujiwo Tejo. Jentera: *Jurnal Kajian Sastra*. 8 (1), 12-25.
- Andina, Elga. (2012). *Buku Digital dan Pengaturannya*. Pusat Pengkajian Pengolahan Data dan Informasi Sekretariat Jenderal DPR RI.
- Arikunto. dkk. (2009). *Evaluasi Program. Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arifin, Zainal. (2014). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Akrim. dkk. (2018). *Pengembangan Program Pembelajaran Tematik terpadu bagi Guru-guru SD Muhammadiyah di Kota Medan*. Jurnal Prodiknas: Hasil Pengabdian Masyarakat.
- Alwan, M. (2018). Pengembangan Multimedia E-Book 3D Berbasis Mobile Learning Untuk Mata Pelajaran Geografi SMA Guna Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal At-Tadbir*. 1(2). 26-40.
- Ambary, Abdullah. (1983). *Intisari Tata Bahasa Indonesia*. Bandung: Djatmiko.
- Abrams; M.H. (1981). *A Glossary of Literary Terms*. New York: Holt,

- A Lee, W.W. & Owens, D.L. (2004). *Multimedia-based Instructional Design*. California: Pfeiffer.
- Aulia, Nasya, and Pipim Auliya. (2020).”Analisis Kesiapan Guru Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Saat Covid-19.”. *Literasi: Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif*. 1, no. 1 (2020):141
- Badudu, J.S & Zain, Sultan Mohammad. (1996). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Pustaka Sinar Harapan.
- Basco, William R. (1965). “*Folklore and Antropology*” dalam *Alan Dundes The study of Folklore*. Englewood Clif: Prentice Hall Inc.
- Bunanta, Mufti. (1998). *Problematika penulisan Cerita Rakyat untuk Anak di Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Danandjaja, James. (2002). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Depdiknas. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Dalman. (2017). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto, D. (2013). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Darma., dkk. (2009). *Buku Pintar Menguasai Multimedia*. Jakarta: Media Kita.
- Duden Bedeutunggs Worterbuch*. (2006). Manheim: Dudenverlag.
- Ensiklopedia Sastra Indonesia*. (2004). Bandung: Angkasa.
- Gay, L.R., Mills, G.E. and Airasian, P. (2009). *Educational Research Competencies for Analysis and Applications*. Pearson, Columbus.
- Hasbiyati, H. (2016). *Pengembangan E-Book Berekstensi Epub Pada Pembelajaran IPA SMP*.
- Haslinda. (2019). *Kajian Apresiasi Prosa Fiksi Berbasis Kearifan Lokal*. Makassar. LPP Unismuh
- Hamid, Mustofa A., dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan; Yayasan Kita Menulis

- Heinich, R. Molenda & Russel, J.D. (1996). *Instructional Media and The New Technologies of Instrution (third ed)*. New York : Mac Millan. Dalam Kustandi, C. & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Hidayatullah, dkk. (2014). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang: Lembaga Penjamin Mutu Institut Agama Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin.
- Hofstter, F. T. (2001). *Multimedia Literacy. Third Edition*. New York: Mc Graw Hill International Edition.
- Haris, D. (2011). *Panduan Lengkap E-book: Strategi Pembuatan dan Pemasaran E-book*. Yogyakarta: Cakrawala.
- Huck. dkk. (1987). *Children's Literature in the Eleentary School*. New York : Holt, Rinehart and Winston.
- Hoykaas, C. (1952). *Perintis Sastra, Groningen*. Jakarta: J.B. Walters (terjemahan Raihul Amar gl. Datuk Besar).
- Indrawan, R & Yaniawati, R.P. (2014). *Metodologi Penelitian*. Bandung: PT. REFIKA ADITAMA.
- Karmanis & Karjono. (2020). *Buku Pedoman Belajar Metode Penelitian*. CV Pilar Nusantara.
- Kustandi, C. & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kusumah, Encep., dkk. (2007). *Menulis 2*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kustanto & Hinduan. (2009). *Kecenderungan Buku Teks Fisika Lama dan Buku Teks Fisika Baru Untuk SMA. (Tesis)*. Sekolah Pasca Sarjana Pendidikan Fisika UAD, Yogyakarta.
- Kemp, J.E & Dayton, D.K. (1985). *Planning and Producing Intructional Media*. Cambridge: Harper & Row Publisher, New York.
- Kenny, W. (1966). *How to Analyze Fiction*. New York: Monarch Press.

- Komariah, Aan & Satori. Djama'an. (2014). *Metedologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabetha.
- KBBI. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka.
- Kosasih, E. (2006). *Kompetesnsi ketatabahasa dan Kesusastraan*. Bandung: Kiblat Buku utama.
- Lestari, dkk. (2018). E-book Interaktif. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 1(1), 71-75.
- Lestari, Sudarsri. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 1(1), 94-100.
- Limbong, Toni. & Simarta, Janner. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran:Teori dan Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Mawarni, S. A. M. (2017) Pengembangan Digital Book Interaktif Mata Kuliah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi dan Pendidikan*. 4(1), 84-96. Doi: <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10114>
- Mayer, Richard E. (2009). *Multimedia Learning: Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mamluah, Siti K & Maulidi, Achmad. (2021). Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*. 5(2), 869-877.
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyani, Fitri & Haliza, Nur. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling: Research & Learning in Faculty of Education*. 3(1), 101-109.
- McComick., P. (1996). *Patty McComick's Pieces Pf an American Quilt: Quilts, Patterns, Photos and Behind the Scenes Stories from The Movie*. C&T Publishing.

- Nurseto, Tejo. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Baik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. 8 (1), 19-35.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2002). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Penerbit Gajah Mada University Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2005). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Penerbit Gajah Mada University Press.
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*. 3 (1).
- Norton, D. E. (1988). *Through the Eye of a Child: An Introduction to Children Literature*. Columbus: Charles Merrill Publishing. Dalam Djuanda, Dadan. (2014). Pembelajaran Sastra di SD dalam Gamitan Kurikulum 2013. *Mimbar Sekolah Bahasa*. 1(2), 191-200.
- Noorhidawati, A. & Gibb, F. (2008). How Students Use E-Books – Reading or Referring?. *Malaysian Journal of Library & Information Science*. 13(2), 1-14. <http://ejum.fsktm.um.edu.my/ArticleInformation.aspx?ArticleID=656>.
- Poerwadarminta, W.J.S. (1985). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Pakpahan, Andrew F. dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Permendikbud, (2018). *Perubahan Atas Pperaturan Menteri Pendiikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 203 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*.
- Permendiknas. (2008). *Salinan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Buku*.
- Putera, Prakoso Bhairawa. (2011). *E-Book dan Pasar Perbukuan Kini*. Kementerian Riset dan Teknologi. (Online) diakses <http://www.Ristek.go.id/idex.php/module/News+News/id/9421>.
- Pudentia, MPSS. (1999). *Metodologi Kajian Tradisi Lisan ATL*. Jakarta: Yayasan Obor dan Yayasan Asosiasi Tradisi Lisan.

- Ramadhanti, Dina. (2016). *Buku Ajar Apresiasi Prosa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rusyana, Yus. (1982). *Metode Pengajaran Sastra*. Bandung: Gunung Larang.
- Romiszowski, A.J. (1996). *System Approach to Design and Development*. Dalam Tegeh, I. Made. dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Resmini, N. dkk. (2009). *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: UPI Press.
- Resmini, N. (2010). *Membaca dan Menulis di SD: Teori dan Pengajarannya*. Bandung: UPI Press.
- Reynaldo, Imam. (2020). *Pengembangan E-book Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Sigil Pada Materi Alat Optik SMA/MA*. (Skripsi) Sekolah Sarjana. Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung. [online]. Diakses <http://repository.radenintan.ac.id>.
- Richey, R. C & Klein. (2007). *Design and Development Research*. London: Lawrence Erlbaum Associates. Inc.
- Rusman. (2012). *Model - Model Pembelajaran*. Depok : PT Rajagrafindo Persada.
- Rofi'uddin, Ahmad dan Zuhdi, Darmiyati. (1999). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional.
- Rosita. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Menumbuh kembangkan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa*. Tesis. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Sadiman, Arief S. dkk. (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Salsabila, dkk. (2020). *Peran Teknologi dalam Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19*. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*. 17(2). 188-198.
- Satinem. (2019). *Apresiasi Prosa Fiksi: Teori, Metode dan Penerapan*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.

- Smaldino, E.S. dkk. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning*. Upper Saddle River, New Jersey Columbus, Ohio.
- Smaldino. dkk. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall, Upper Saddle River.
- Sayuti, A. Suminto. (2000). *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media.
- Santosa, dkk. (2008). *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sadikin, Mustofa. (2011). *Kumpulan sastra Indonesia*. Jakarta: Gudang ilmu.
- Selwyn, Neil. (2011). *Education and Technology Key Issues and Debates*. India: Replika Press Pvt Ltd.
- Semi, M.Atar. (2012). *Metode Penelitian Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Southeast Asian Minister of Education Organization regional Open Learning centre (SEAMOLAC). (2014). *Pelatihan Buku Digital*.
- Shiratuddin, Norshuhada. dkk. (2003). E-Book Technology and Its Potential Applications in Distance Education. *Journal of Digital Information*. 3(4), 1. <http://journals.tdl.org/jodi/article/view/90/89>
- Sisyono, dkk. (2008). *Faktor Jawa di Daerah Aliran Sungai Bengawan Solo dan Sumbangannya terhadap Pelestarian Lingkungan*. Jakarta: perpustakaan Nasional RI.
- Susilana, Rudi & Riyana, Cipi. (2017). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembanagn, Pemanfaatan dan Penilaian*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Suryani, Tatik. (2013). *Perilaku Konsumen di Era Internet*. Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Suryani, Nunuk. dkk. (2018). *Media Pembelajaran. Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Suwandi, dkk. (2017). Muatan Pendidikan Karakter dalam Cerita Rakyat di Pacitan. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Sudjiman, P. (2002). *Teori dan Apresiasi Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Subiyantoro, Eko. (2014). Menapak di Era Digital dengan Memasyarakatkan Buku Digital. Dalam Mentari, dwi. Dkk. (2018). Pengembangan media Pembelajaran *E-Book* Berdasarkan Hasil Riset Elektroforesis 2-d Untuk Mengukur Kemampuan Berfikir Kreatif Mahasiswa. *PENDIPA: Journal of Science Education*. 2(2), 131-134.
- Sundari, Siti. (1985). *Struktur Cerita Pendek Jawa*. Padang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sumardjo, jacob. (2001). *Catatan Kecil tentang menulis Cerpen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Soewondo. (1981). *Beberapa Sistem Pendidikan dan Pengajaran*. Jakarta: Ganaco
- Sofyan & Listiawan. (2019). Pengembangan Buku Digital pada Materi Komunikasi Dalam Jaringan Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital X SMK Perwari Tulung Agung. *JOEICT: Jurnal of Education and Information Communication Technology*. 3(1), 55-56.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tjahjono, T. L. (1988). *Sastra Indonesia Pengantar Teori dan Apresiasi*. Bandung. Penerbit Nusa Indah.

Thomas, E. J. & Rothman, J. (1994). An Integrative Perspective on Intervention Research. in J. Rhotman & E. J. Thomas (eds). *intervention research: design and development for human service*, 3-23.

Walker, Allan J. (2010). *Multimedia*. Birmingham: Packt Publishing Ltd.

Widoyoko, E. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Winartha, I Made. (2006). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Gaha Ilmu.

Zaidan, Abdul Razak. dkk. (2000). *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: Balai Pustaka