

## PENGEMBANGAN MEDIA *E-BOOK* CERITA BERGAMBAR TEMA 5 SUBTEMA 1 PERJUANGAN PARA PAHLAWANKU KELAS IV SD NEGERI 18 TANJUNG RAJA

Rena Amelia<sup>1</sup>, Makmum Raharjo<sup>2\*</sup>

<sup>1-2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sriwijaya, Sumatera Selatan, Indonesia

\* Email Corresponding Author: [makmunraharjo@unsri.ac.id](mailto:makmunraharjo@unsri.ac.id)

**Abstract:** *This research aims to develop an illustrated story e-book media on theme 5 sub-themes 1 the struggle of my heroes' class IV SD Negeri 18 Tanjung Raja and to describe the students' response to the illustrated story e-book media. This type of research is a development study using the ADDIE model consisting of five stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. From the results of the material expert validation assessment, an average score of 94% was obtained with very valid categories. The results of media expert validation assessments were obtained with an average score of 88% with very valid categories. In the two-stage implementation phase, the phase 1 test was conducted to 3 students and obtained an average score of 91% with the category very practical. In phase 2 test, 12 students received an average score of 88% with a very practical category. Thus, based on the research results obtained that the developed E-Book illustrated story media fall into categories is very valid and very practical to use.*

**Keywords:** *development, e-book illustrated story, theme 5 subtheme 1*

**ABSTRAK:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran e-book cerita bergambar pada tema 5 subtema 1 Perjuangan Para Pahlawanku kelas IV SD Negeri 18 Tanjung Raja dan untuk mendeskripsikan respon peserta didik terhadap media e-book cerita bergambar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Dari hasil penilaian validasi ahli materi diperoleh nilai rata-rata 94% dengan kategori sangat valid. Hasil penilaian validasi ahli media diperoleh nilai rata-rata 88% dengan kategori sangat valid. Pada tahap implementasi uji coba dilakukan dengan 2 tahap, uji coba tahap 1 dilakukan kepada 3 orang peserta didik dan memperoleh nilai rata-rata 91% dengan kategori sangat praktis. Pada uji coba tahap 2 dilakukan kepada 12 orang peserta didik dan memperoleh nilai rata-rata 88% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan bahwa media E-Book Cerita Bergambar yang dikembangkan masuk ke dalam kategori sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan.

**Kata-kata kunci:** pengembangan, e-book cerita bergambar, tema 5 subtema 1

Copyright © 2023 (Rena Amelia, Makmum Raharjo)

### PENDAHULUAN

Pembelajaran berhubungan dengan belajar dan mengajar. Belajar dan pembelajaran terjadi dengan adanya suatu interaksi antara guru dan peserta didik. Proses pembelajaran melibatkan perantara untuk menyampaikan pesan berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Perantara tersebut merupakan media atau juga sumber-sumber belajar yang akan menunjang dan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Belajar menurut (Ekayani, 2017) adalah proses perubahan pada kepribadian manusia yang ditampakkan ke dalam bentuk peningkatan pengetahuan, sikap, keterampilan, daya pikir, dan lain sebagainya. Sejalan dengan definisi tersebut belajar menurut (Tarigan, 2019) berarti suatu kejadian yang terjadi di dalam diri ataupun proses yang harus dilalui untuk mencapai perubahan pada perilaku yang lebih baik atau perubahan tingkah laku seseorang. Dari uraian pengertian di atas peneliti

menyimpulkan bahwa belajar adalah usaha seseorang dalam memiliki kemampuan untuk memperoleh pengalaman, pengetahuan dan keterampilan baru dalam menuju peningkatan kepribadian yang baik. Guru dalam proses pembelajaran harus dapat mengikuti perkembangan zaman dalam penggunaan media. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada guru dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu.

Media dalam proses pembelajaran digunakan juga sebagai proses komunikasi sehingga media yang digunakan dapat disebut media pembelajaran. Menurut (Ekayani, 2017) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menarik pikiran, perasaan, perhatian, interaksi, dan kemampuan peserta didik. Tanpa adanya media pembelajaran, proses komunikasi tidak dapat dilakukan dengan maksimal.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut guru untuk memanfaatkan alat-alat atau media yang tersedia di sekolah maupun yang dimiliki sendiri sebagai upaya menciptakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman (Pulungan et al., 2022). Selain menuntut guru agar dapat memanfaatkan alat-alat ataupun media yang tersedia, guru juga dituntut untuk mampu mengembangkan keterampilan dalam membuat sebuah media pembelajaran yang nantinya media tersebut dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran jika belum tersedia sebuah media (Suganda M et al., 2023).

Pengembangan media dengan mengintegrasikan TIK (Teknologi, Informasi, dan Komunikasi) ke dalam pembelajaran dapat menjadi sebuah upaya yang tepat dalam meningkatkan pembelajaran yang efektif, praktis dan tidak membosankan apalagi jika peserta didik dapat mengoperasikannya sendiri. Untuk membuat media pembelajaran dengan mengintegrasikan TIK guru dapat menggunakan media yang berbentuk elektronik sehingga dapat dioperasikan melalui perangkat komputer atau smartphone.

E-book adalah salah satu contoh benda digital (benda elektronik), maka karakteristik yang dimiliki dari e-book pastinya sama dengan benda digital pada umumnya, yaitu semakin mudahnya untuk diperbanyak atau digandakan yang kemudian disebar. E-book atau buku elektronik dapat dirancang berisikan teks dan gambar-gambar yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa seperti membaca buku konvensional biasanya (Hermawan et al., 2022). E-book dapat memuat materi-materi yang akan diolah dalam format digital. Dengan e-book peserta didik dapat mengaksesnya baik secara online maupun dengan sharing file yang dimana peserta didik tidak perlu repot untuk membeli buku dan juga dalam penggunaannya e-book lebih praktis karena dapat diakses melalui smartphone maupun laptop, dan komputer.

TIK tidak hanya membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, permasalahan yang muncul dari TIK yaitu adanya tantangan globalisasi dalam aspek pendidikan (Hidayat, 2022). Oleh karena itu, peserta didik perlu memperkuat karakter untuk menghadapi tantangan globalisasi tersebut. Salah satu hal yang dapat memperkuat karakter peserta didik dapat melalui pembelajaran yang membahas perjuangan para pahlawan. Pemilihan materi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keefektifan dalam proses pembelajaran. Pada materi tema 5 subtema 1 perjuangan para pahlawan dapat dijadikan sebagai pembelajaran yang dapat memperkuat karakter peserta didik. Karena pada materi tersebut

membahas sikap kepahlawanan yang dapat dicontoh oleh peserta didik dan diterapkan nilai-nilai perjuangan para pahlawan di kehidupan sehari-hari seperti cinta tanah air, kebersamaan, tanggung jawab, persatuan dan kesatuan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada saat bulan Agustus 2022, ternyata kegiatan belajar mengajar di SD Negeri 18 Tanjung Raja lebih dominan menggunakan buku konvensional yang dicetak dengan banyaknya tulisan. Media pembelajaran pun masih jarang digunakan, sehingga membuat kegiatan pembelajaran menjadi kurang bervariasi. Jadi, dari permasalahan tersebut mendorong peneliti untuk membantu sekolah mendapatkan sebuah media pembelajaran berbasis digital dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media E-Book Cerita Bergambar Tema 5 Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawanku Kelas IV SD Negeri 18 Tanjung Raja”.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang ingin menghasilkan suatu produk dan akan dilakukan uji produk (validasi), (Fatirul & Walujo, 2022). Produk yang akan dihasilkan adalah e-book mengenai tema 5 subtema 1 Perjuangan Para Pahlawanku pada kelas IV sekolah dasar. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian pengembangan ADDIE. Tahapan dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation, (Sugihatini & Yudiana, 2018). Model penelitian pengembangan ADDIE digunakan karena tahapan pengembangan yang sistematis dapat dengan mudah dimengerti.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 SD Negeri 18 Tanjung Raja. Kelas 4 pada SD Negeri 18 Tanjung Raja terdiri dari 25 peserta didik. Dimana nantinya peneliti hanya akan meminta 15 orang peserta didik sebagai perwakilan kelas IV karena keterbatasan sarana yang dibutuhkan pada saat pelaksanaan uji coba produk. Penelitian dilakukan di SD Negeri 18 Tanjung Raja desa Kerinjing, Kec. Tanjung Raja, Kab. Ogan Ilir, Provinsi Sumatera Selatan. Pengambilan data dan penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Adapun analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

### Analisis Data Validasi Ahli

Analisis data dilakukan untuk menguji kevalidan sebuah produk yang dihasilkan. Lembar validasi ahli dilakukan dengan menggunakan skala Likert dengan penilaian Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K), Sangat Kurang (SK).

**Tabel 1. Kategori Nilai Validasi**

Skor Pernyataan	Kategori Jawaban
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

(Sugiyono, 2019)

Hasil data yang diperoleh dari lembar validasi ahli akan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut, (Sholihati, 2021)

Rating nilai = total skor / total skor maksimum  $\times$  100%

Kemudian hasil data yang telah diperoleh akan disesuaikan ke dalam kategori pada tabel dibawah ini.

**Tabel 2. Presentase Kategori**

Presentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Kurang Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

(Marvelia & Rukmi, 2022)

### Analisis Data Angket Respon

Subjek angket pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV dan guru kelas IV. Respon peserta didik diperlukan guna untuk mengukur kemenarikan dan kepraktisan penggunaan media e-book tema 5 subtema 1 dalam pembelajaran. Angket respon guru dan peserta didik diukur dengan menggunakan skala Likert dengan penilaian Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K), dan Sangat Kurang (SK).

**Tabel 3. Kategori Nilai**

Skor Pernyataan	Kategori Jawaban
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

(Sugiyono, 2019: 93)

Hasil angket guru dan peserta didik dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut, (Husni, 2022):

Nilai persentase = skor perolehan / skor maksimal  $\times$  100%

Setelah itu hasil data perhitungan disesuaikan dengan kategori pada tabel di bawah ini :

**Tabel 4. Presentase Kategori Hasil Angket Guru dan Peserta Didik**

<b>Presentase (%)</b>	<b>Kategori</b>
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

(Marvelia & Rukmi, 2022)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk e-book cerita bergambar tema 5 subtema 1 perjuangan para pahlawanku kelas IV di SD Negeri 18 Tanjung Raja, untuk mengetahui kelayakan produk e-book cerita bergambar tema 5 subtema 1 perjuangan para pahlawanku kelas IV, dan untuk mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap e-book cerita bergambar tema 5 subtema 1 perjuangan para pahlawanku kelas IV. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model penelitian pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan pengembangan yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Hasil penelitian ini dapat dilihat dari hasil penilaian produk oleh validator serta penilaian kepraktisan produk oleh guru dan peserta didik.

### **Analisis (*Analysis*)**

Pada tahapan pertama, yaitu tahap analisis dilakukan untuk mengetahui masalah yang melatarbelakangi dari pengembangan produk sehingga dapat diidentifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan. Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas IV yang dapat dijadikan sebuah bahan analisis dari permasalahan yang dihadapi didalam kelas.

### **Perencanaan (*Design*)**

Selanjutnya peneliti melakukan tahapan perencanaan isi dan materi pada e-book. Hasil dari analisis dijadikan sebagai pedoman dalam mengembangkan e-book pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Kemudian peneliti melakukan pendesainan dari produk yang akan dikembangkan. Peneliti memilih aplikasi Canva, Microsoft Power Point, dan Foxit sebagai aplikasi pembuatan media. Materi yang dipilih peneliti merupakan pembelajaran tematik tema 5 subtema 1 Perjuangan Para Pahlawanku kelas IV dengan muatan pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, dan IPS. Setelah penetapan materi dilakukan, peneliti melakukan perancangan awal dalam pengembangan produk e-book berupa desain, cover, serta icon gambar yang akan digunakan nantinya. Selain itu peneliti juga membuat kisi-kisi instrumen pengumpulan data yang nantinya akan digunakan untuk uji kelayakan produk.

### **Pengembangan (*Development*)**

Tahapan pengembangan ini berisikan tentang pengembangan produk yang berupa e-book atau buku elektronik. Pengembangan produk dilakukan sesuai dengan isi materi dan tujuan yang akan disampaikan dalam pembelajaran melalui media yang dikembangkan. Kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini adalah pembuatan media, pengumpulan materi pelajaran, pemanfaatan jaringan internet, dan pemanfaatan aplikasi yang berguna dalam pengembangan produk.

Selanjutnya dilakukan tahap validasi media yang digunakan untuk menilai apakah rancangan produk media e-book tema 5 subtema 1 dapat dikategorikan sebagai media yang valid untuk diuji cobakan nantinya kepada peserta didik. Pada validasi ini peneliti mendapatkan masukan dan saran dari validator sebagai bahan perbaikan atau revisi pada media e-book. Ahli materi akan melihat dan menilai materi yang terdapat pada media e-book sesuai dengan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran. Sedangkan ahli media akan menganalisis dari segi media, pemilihan gambar dan jenis huruf, kemenarikan desain, dan lain sebagainya. Berikut hasil dari proses validasi ahli materi dan ahli media :

**Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimum	Skor Perolehan	Persentase (%)	Kategori
1.	Kesesuaian Materi	15	13	87	Sangat Valid
2.	Keakuratan Materi	20	19	95	Sangat Valid
3.	Bahasa	15	15	100	Sangat Valid
	Jumlah	50	47	94	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli materi terhadap e-book cerita bergambar diperoleh persentase 94% dan skor tersebut termasuk ke dalam kategori sangat valid.

**Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimum	Skor Perolehan	Persentase (%)	Kategori
1.	Kualitas Tampilan	30	27	90	Sangat Valid
2.	Keterlaksanaan	10	8	80	Valid
3.	Compability	10	9	90	Sangat Valid
	Jumlah	50	44	88	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli materi terhadap e-book cerita bergambar diperoleh persentase 88% dan skor tersebut termasuk ke dalam kategori sangat valid. Jadi, dapat disimpulkan melalui penilaian validasi ahli media dan ahli materi produk media e-book dinyatakan layak/valid dan dapat di uji coba.

### **Pelaksanaan (*Implementation*)**

Setelah uji validasi telah dilakukan selanjutnya peneliti akan melakukan uji coba terbatas pada produk yang telah dikembangkan dengan melibatkan 15 peserta didik kelas IV. Uji coba dilakukan dengan 2 tahap sesi, uji coba pertama peneliti melibatkan 3 orang peserta

didik dan uji coba kedua dilakukan dengan 12 orang peserta didik. Uji coba dilakukan untuk mengumpulkan dan mengetahui mengenai tanggapan, kemenarikan, dan seberapa praktis produk yang telah dikembangkan. Berikut tabel hasil angket respon peserta didik dan guru :

**Tabel 7. Hasil Angket Respon Peserta Didik Tahap 1**

No	Aspek Penilaian	Peserta Didik			Skor	Skor Perolehan	Persentase (%)	Kategori
		FA	LZ	ANA	Maksimum			
1.	Isi E-Book	17	19	17	60	53	88	Sangat Praktis
2.	Bahasa	14	14	13	45	41	91	Sangat Praktis
3.	Desain E-Book	14	14	15	45	43	95	Sangat Praktis
Jumlah					150	137	91	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil penilaian peserta didik terhadap produk e-book cerita bergambar pada tema 5 subtema 1 perjuangan para pahlawan yang terdiri dari 3 orang peserta didik mendapatkan perolehan skor 137 dari skor maksimum 150 yang dimana jika dipersentasekan menjadi 91% dan termasuk kategori sangat praktis.

**Tabel 8. Hasil Angket Respon Peserta Didik Tahap 2**

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimum	Skor Perolehan	Persentase (%)	Kategori
1.	Isi E-Book	240	226	94	Sangat Praktis
2.	Bahasa	180	160	88	Sangat Praktis
3.	Desain E-Book	180	146	81	Sangat Praktis
Jumlah		600	532	88	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil penilaian yang melibatkan 12 orang peserta didik kelas IV SD Negeri 18 Tanjung Raja diperoleh skor 532 dari skor maksimum 600 dan apabila dipersentase menjadi 88% yang dimana persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis.

**Tabel 9. Hasil Angket Respon Guru Kelas IV**

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimum	Skor Perolehan	Persentase (%)	Kategori
1.	Isi/Materi	25	23	92	Sangat Praktis
2.	Bahasa	10	8	80	Praktis
3.	Media	15	15	100	Sangat Praktis
Jumlah		50	46	92	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket respon guru untuk penilaian terhadap e-book cerita bergambar diperoleh persentase 92% dan skor tersebut termasuk ke dalam kategori sangat valid.

### Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dalam pengembangan produk e-book cerita bergambar ini. Tahap ini dijadikan sebagai perbaikan pada pengembangan produk e-book cerita bergambar tema 5 subtema 1 perjuangan para pahlawanku. Terdapat 2 jenis evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Jenis evaluasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah evaluasi formatif, karena evaluasi formatif dilakukan untuk memberikan perbaikan pada tiap tahapannya (Safitri & Aziz, 2022). Selain itu, evaluasi formatif digunakan untuk mengetahui kritik dan saran yang akan dijadikan bahan perbaikan peneliti terhadap produk e-book cerita bergambar dari para validator, peserta didik, serta guru.

Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli, guru, serta peserta didik, maka produk yang dihasilkan yaitu e-book cerita bergambar pada tema 5 subtema 1 perjuangan para pahlawanku telah memenuhi kategori kevalidan dan kepraktisan untuk dimanfaatkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas terutama kelas IV sekolah dasar.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan diantaranya : (1) Analysis (Analisis), (2) Design (Perencanaan), (3) Development (Pengembangan), (4) Implementation (Implementasi), (5) Evaluation (Evaluasi). Tahap analisis meliputi kegiatan analisis kurikulum dan analisis kebutuhan peserta didik. Pada tahap perencanaan melakukan pemilihan aplikasi, perancangan kerangka dan cover e-book cerita bergambar, perancangan KD dan indikator, perancangan penyajian materi pembelajaran, dan perancangan instrument pengumpulan data. Selanjutnya, tahap pengembangan, yaitu pengembangan produk dengan memanfaatkan aplikasi Canva, Microsoft PowerPoint, dan Foxit PDF Reader. Kemudian melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Peneliti mendapatkan persentase dari ahli materi sebesar 94% dengan kategori “Sangat Valid” dan persentase dari ahli media sebesar 88% dengan kategori “Sangat Valid”. Kedua persentase tersebut menyatakan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti “Sangat Valid”.

Tahap berikutnya adalah tahap implementasi, dimana peneliti melakukan uji coba produk. Uji coba produk dilakukan kepada 15 orang peserta didik kelas IV dengan 2 tahap uji coba dan diberikan angket respon. Uji coba tahap 1 melibatkan 3 orang peserta didik dengan hasil rata-rata nilai 91% yang termasuk kategori “Sangat Praktis”. Uji coba tahap 2 melibatkan 12 orang peserta didik dengan hasil rata-rata nilai 88% dengan kategori “Sangat Praktis”. Kemudian angket juga diberikan kepada guru kelas dan mendapatkan hasil rata-rata nilai 92% yang termasuk kategori “Sangat Praktis”. Tahap terakhir adalah tahap evaluasi. Pada penelitian ini menggunakan evaluasi formatif. Evaluasi dilakukan untuk melakukan perbaikan sebagai penyempurnaan produk yang dikembangkan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Ekayani, N. L. P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*. 2(1): 1-11.

- Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2022). Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan dan Pendidik). Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Hermawan, R., Munadi, S., & Safitri, M. L. O. (2022). The Using of Students' Modules and Role on Learning Achievement in Covid-19 Pandemic. *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 7(1), 139–155. <https://doi.org/10.25217/ji.v7i1.2191>
- Hidayat, Heri, dkk. (2022). Peranan Teknologi dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*. 8(2): 3.
- Marvelia, R. H., & Rukmi, A. S. (2022). Pengembangan Media E-Flipbook untuk Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 10(7). 1486-1487.
- Pulungan, M., Maharani, S. D., Waty, E. R. K., Safitri, M. L. O., Suganda, V. A., & Husni, F. T. (2022). Development of E-Student Worksheets in the form of Picture Stories Using Live Worksheets in Primary Schools. *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 7(2), 157–167. <https://doi.org/10.25217/ji.v7i2.1759>
- Suganda M, V. A., Laihat., Harini, B., Safitri, M. L. O., Melati, S. P., Rahmadan, D., Hayati, S., Handrianto, C. (2023). Movable Page-Based Interactive Books on Numbers in Elementary Schools. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*. 5(2), 167-177. DOI: 10.23917/ijolae.v5i2.21705
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 15(2): 280-281.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV Alfabeta.
- Tarigan, R. M. R. Br. (2019) Pengaruh Sarana dan Prasarana Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Kec. Tiga Binanga Tahun Ajaran 2018/2019. Skripsi. Medan: FKIP Universitas Quality.
- Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi FPB dan KPK di Kelas V SD Plus IGM Palembang