

PENGEMBANGAN MEDIA E-BOOK PIGUDA BANTEN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN LAGU DAN BAHASA DAERAH BANTEN PADA PESERTA DIDIK

Development of The Piguda Banten E-Book Media to Improve Student's Understanding of Banten's Regional Songs and Languages

AFIFAH QUROTA AYUNI¹, HABUDIN², FITHRI MEILIAWATI³

¹ Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. e-mail: afifahqurota61@gmail.com

² Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. e-mail: syihab20@gmail.com

³ Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. e-mail: fithri.meiliawati@uinbanten.ac.id

Diterima: 25-10-2022

Revisi: 19-12-2022

Disetujui: 28-12-2022

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *media e-book* piguda Banten dan menguji kelayakannya. Dilatarbelakangi oleh media yang masih sangat minim tentang pengenalan lagu dan bahasa daerah. Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) model ADDIE dari Dick dan Carry yang terdiri atas analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas V sekolah dasar yang berjumlah 12 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar validasi ahli dan guru kelas. Hasil validasi diperoleh dari ahli media dengan persentase 88% dan hasil validasi diperoleh dari ahli materi dengan presentase 100% dan hasil validasi oleh guru kelas dengan presentase 82,5%. Hasil implementasi penggunaan media *e-book* piguda diuji cobakan dengan pretest dan posttest dan mendapat kenaikan. Pada pretest hasil belajar siswa adalah 52,5 dengan hasil presentase 32% dan sebanyak 4 siswa telah mencapai KKM, sedangkan pada hasil posttest nilai rata-rata yang didapat adalah 80 dengan hasil presentase 75% dan sebanyak 9 siswa telah mencapai KKM. Hasil analisis data menggunakan rumus N-gain mendapat rata-rata nilai 0,6 dengan masing-masing katagori jawaban peserta didik mengalami kenaikan. Hasil respon media *e-book* piguda oleh peserta didik memperoleh presentase sebesar 91% yang menyatakan "sangat layak". Kesimpulan dari penelitian ini adalah media *e-book* piguda Banten layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: E-book piguda, Lagu, Bahasa daerah Banten

Abstract. This study aims to develop *e-book media* piguda Banten and test its feasibility. The background is that the media is still very minimal regarding the introduction of songs and regional languages. The researcher uses the research and development method of the ADDIE model from Dick and Carry which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The sample of this study was the fifth grade elementary school students, totaling 12 students. Data collection techniques in this study used expert validation sheets and classroom teachers. Validation results were obtained from media experts with a percentage of 88% and validation results were obtained from material experts with a percentage of 100% and validation results by class teachers with a percentage of 82.5%. The results of the

implementation of the use of *e-book* media were tested with pretest and posttest and got an increase. In the pretest student learning outcomes are 52.5 with a percentage of 32% and as many as 4 students have reached the KKM, while in the posttest the average score obtained is 80 with a percentage result of 75% and as many as 9 students have reached the KKM. The results of data analysis using the N-gain formula got an average value of 0.6 with each category of student answers increasing. The results of the media response of piguda e-books by students obtained a percentage of 91% which stated "very feasible". The conclusion of this study is that the Piguda Banten e-book media is suitable for use in learning.

Keywords: Piguda E-book, Song, Banten regional language.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hak dan kewajiban semua warga negara, sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 5 menyatakan bahwa semua warga negara berhak atas pendidikan yang sama mutunya, dan pada pasal 6 menetapkan bahwa semua warga negara antara usia tujuh sampai dengan lima belas tahun harus menerima pendidikan dasar (Lestari, 2020). Pendidikan diartikan tahapan kegiatan yang bersifat kelembagaan yang dipergunakan untuk menyempurnakan perkembangan individu dalam menguasai pengetahuan, kebiasaan, sikap, dan sebagainya. Pendidikan dapat berlangsung secara informal di samping secara formal dan institusi-institusi lainnya (Masduki, 2020).

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran merupakan proses interaktif antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara nasional, pembelajaran dipandang sebagai proses interaktif yang melibatkan kerja dan refleksi dan informasi baru harus dikaitkan dengan informasi sebelumnya untuk menjadi bagian dari pengetahuan yang dimiliki siswa (Subakti, 2021). Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua faktor yaitu guru dan siswa, tingkah laku guru disebut mengajar, sedangkan tingkah laku siswa disebut belajar. perilaku belajar-mengajar terkait erat dan tidak dapat dipisahkan dari materi pelajaran (Azzahra et al., 2021).

Keberhasilan dalam pembelajaran didukung oleh adanya sebuah fasilitas sarana prasarana dan media pembelajaran (Riyanti & Jarmita, 2021). Menurut Basri Wasposito dan Sumarni (Purba, 2020) alat peraga adalah alat yang dapat digunakan sebagai alat pendukung untuk menyampaikan pesan selama proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perasaan berpikir. minat dan

kesukaan siswa dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Media digunakan oleh seorang pendidik guna membantu mempermudah penyampaian informasi, didalam dunia pendidikan media sangatlah dibutuhkan untk membantu proses jalannya suatu kegiatan belajar mengajar (Sari et al., 2021). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik (guru, dosen, widyaiswara) dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Media pembelajaran juga merupakan kompenen penting yang dapat menentukan keberhasilan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik (Nurseto, 2012).

Dari pemaparan di atas media pembelajaran adalah sebuah alat bantu dalam peroses belajar dan mengajar agar tercapainya sebuah pembelajaran yang baik, media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam proses pembelajaran dalam penggunaanya media pembelajaran ini membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajarannya sehingga terjadinya keberhasilan penyampaian materi kepada peserta didik.

Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) merupakan salah satu mata pelajaran yang mencakup tentang seni rupa, seni musik, seni tari keterampilan dan sebagainya. SBdP merupakan mata pelajaran seni yang berbasis budaya, sesuai dengan peraturan pemerintah tahun 2005 (Nurfitriana, 2019). Mata pelajaran SBDP sangat penting untuk dipelajari dikarnakan pembelajaran SBDP membentuk karakter siswa sehingga menjadi manusia yang memahami seni budaya, dan pembelajaran SBDP dapat mengembangkan kemampuan motorik pada siswa, karena pada pembelajaran ini siswa dituntut untuk berkreatifitas. Salah satu faktor munculnya kreatifitas pada siswa dibuthkanya sebuah media yang mendukung pembelajaran SBDP. Akan tetapi dari hasil wawancara dengan guru MI Tarbiyatul Mubtadin menunjukkan bahwa terdapat kekurangan dalam aspek media pembelajaran di sekolah. Salah satunya media pembelajaran yang mendukung dalam pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) lebih khusus lagi media dalam mengenalkan lagu dan bahasa daerah. Dalam praktiknya proses pembelajaran mengenai lagu dan bahasa daerah diajarkan oleh guru secara langsung tanpa menggunakan media.

Salah satu materi dalam pembelajaran SBDP adalah memahami lagu dan

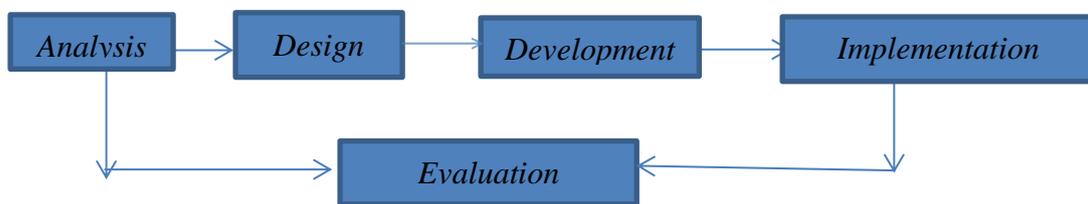
bahasa daerah, Berdasarkan data hasil wawancara dengan guru di MI Tarbiyatul Mubtadiin, mengatakan bahwa sebagian besar siswa suka menyanyi, namun terhadap lagu daerah ketertarikan siswa masih sangat kurang. Siswa lebih cenderung hanya hafal satu atau pun dua lagu daerah saja. Siswa yang hafal lebih dari tiga lagu daerah hanya sebagian kecil. Ketertarikan siswa yang kurang terhadap lagu daerah mengakibatkan siswa kurang paham terhadap lagu-lagu daerah, arti lagu daerah, pesan dari lagu daerah, tersebut.

Berdasarkan permasalahan dari latar belakang yang sudah dipaparkan, diperlukanya suatu solusi yang dapat memecahkan masalah tersebut. Solusinya yaitu dengan membuat media yang mendukung seperti *E-Book* PIGUDA (Pintar Lagu Daerah). Bentuk *E-book* dipilih karena *E-book* adalah cara populer untuk membaca buku sekarang, dan akan terus populer di masa depan. *E-book* piguda ini adalah sebuah aplikasi *offline* yang diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan pengetahuan akan lagu dan bahasa daerah khususnya lagu dan Bahasa daerah Banten pada peserta didik.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian riset dan pengembangan (*research and development*). Penelitian riset dan pengembangan merupakan salah satu jenis metode penelitian yang bertujuan untuk membuat maupun mengembangkan suatu produk yang sudah ada sebelumnya. Menurut (Sugiyono, 2018), penelitian R n D merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian RND memiliki jenis atau model yang terdapat di dalamnya, dalam hal ini model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE. Model pengembangan ADDIE adalah salah satu jenis model yang sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan intruksional.

Model ADDIE ini juga sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Selain itu, Molenda juga mengatakan bahwa model ADDIE merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan, ketika digunakan dalam pengembangan, proses ini dianggap berurutan tetapi juga interaktif. Sejalan dengan pendapat Molenda, Cheung (Nurul Huda dan Amir Danis, 2020) menyatakan bahwa ADDIE adalah model yang mudah untuk digunakan dan dapat diterapkan dalam kurikulum yang mengajarkan pengetahuan, keterampilan ataupun sikap. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang sistem pembelajaran. Berikut ini langkah-langkah kegiatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implement, and Evaluation*).



Gambar 1. Bagan Pengembangan Model ADDIE

Penelitian ini dilaksanakan di MI Tarbiyatul Muhtadiin yang berlokasi di Jalan Raya Palka Km 24 Kp. Sukamanah RT/RW 04/02 Ds. Curugong Kec. Padarincang Kabupaten Serang Provinsi Banten. Tempat penelitian dipilih berdasarkan kepentingan penelitian untuk mendapatkan data yang bersifat objektif tanpa adanya rekayasa.

Langkah-langkah pengembangan media E-Book PIGUDA berdasarkan model yang digunakan yakni secara ADDIE. Terdapat 5 langkah dalam pengembangan menggunakan model ADDIE, yakni: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Teknik pengumpulan data menurut (Sugiyono, 2010) adalah cara atau instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam upaya mengumpulkan data atau hasil penelitian yang diharapkan. Pada penelitian ini, pengumpulan data yang digunakan adalah melalui wawancara (*interview*), observasi dan juga penyebaran kuisioner/angket. Data yang dikumpulkan diolah dan dianalisis dengan menggunakan statistika deskriptif berupa nilai persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengembangan media E-book Piguda Banten meliputi materi pembelajaran SBdP pada materi lagu dan bahasa daerah yang dirancang menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yakni: 1) tahap analisis (*analysis*), 2) tahap desain (*design*), 3) tahap pengembangan (*development*), 4) tahap implementasi (*implementation*), dan 5) tahap evaluasi (*evaluation*). Media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti berdasarkan model yang digunakan serta sudah divalidasi oleh validator.

1. Tahap Analisis

Berdasarkan wawancara informasi yang didapatkan bahwasanya siswa kelas V di MI Tarbiyatul Mubtadiin masih banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar dalam memahami materi yang mengakibatkan waktu pembelajaran yang direncanakan menjadi terhambat. Dan pada tahap analisis ini peneliti melakukan 3 tahapan yaitu analisis terhadap kurikulum K-13 yang digunakan, analisis kebutuhan pembelajaran dan analisis tujuan pembelajaran.

2. Tahap Desain

Pada tahap ini peneliti menyusun materi yang akan disampaikan. Materi yang akan disampaikan meliputi materi mengenal lagu-lagu daerah Banten dan bahasa daerah Banten. Setelah penyusunan materi yang akan disampaikan selesai selanjutnya adalah menyusun konsep produk dan merancang instrument serta penilaian media.

Pada pembuatan instrument dan penilaian media peneliti membuat 7 butir pertanyaan untuk penilaian media yang akan dinilai oleh ahli media dan 9 pertanyaan untuk penilaian materi yang akan dinilai oleh ahli materi, penilaian yang digunakan adalah menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik. Sedangkan instrument untuk siswa terdiri dari 10 butir pernyataan dengan penilaian menggunakan skala guttman dengan memilih jawaban "ya-Tidak".

3. Tahap Pengembangan

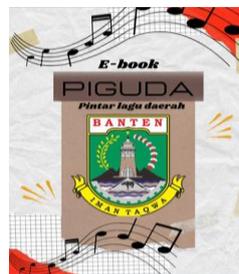
Setelah melakukan tahap analisis dan desain, tahap selanjutnya adalah pengembangan. Pada tahap ini adalah tahap pembuatan media aplikasi e-book piguda, berikut langkah-langkahnya.

a. Penyusunan materi

Isi dari materi inilah yang akan dimasukkan dalam produk media e-book piguda Banten, mendesain lagu daerah banten, menuliskan arti dari lagu tersebut, dan membuat evaluasi atau kuis ringan. Penyusunan materi ini hasil konsultasi dengan dosen pembimbing dan juga hasil dari beberapa literatur yang sesuai dengan materi pembelajaran SBdP materi lagu daerah.

b. Pembuatan papan cerita

Papan cerita adalah gambaran dalam pembuatan media pembelajaran yang dibuat untuk memudahkan sebuah produk. Papan cerita ini dibuat menggunakan aplikasi canva dan power point setelah papan cerita selesai, dilanjutkan dengan memasukkan materi materi yang diawali dengan memasukkan syair lagu arti dari lagu dan soal-soal untuk evaluasi dan lagu yang nantinya bisa diputar, lagu ini diambil secara izin dari youtube menggunakan web YTMP3. Setelah semua materi sudah masuk kedalam papan cerita dilanjutkan dengan *finishing* yaitu menghubungkan papan cerita 1 dan yang lainnya. Dan adapun bentuk papan cerita sebagaimana terlampir di bawah.



Gambar 2. Cover papan cerita

Dalam tahap pengembangan pembuatan papan cerita, tentunya perlu dilakukan validasi oleh validator ahli media. Maka dari itu, berikut desain papan cerita sebelum revisi dan sesudah revisi oleh validator.



Gambar 3. Desain papan cerita sebelum dan sesudah revisi

Setelah tahap pengembangan media e-book selesai maka dilakukanlah validasi media dari ahli media, ahli materi, dan guru untuk mendapatkan kualifikasi produk yang sesuai dengan kriteria. Desain pembelajaran ini dikatakan baik apabila telah melalui beberapa tahap penilaian. Penilaian ini adalah untuk mengetahui kualitas produk sebelum digunakan dan dinilai siswa dan guru. Penilaian yang dilakukan oleh siswa adalah respon menggunakan instrument berupa angket. Data dan saran yang dari para ahli guru dan siswa akan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan desain pembelajaran ini. Berikut ini adalah data hasil penilaian para ahli dan respon peserta didik.

Hasil data yang sudah diperoleh dalam validasi media ini mendapatkan skor 88% pada validasi media memperoleh hasil bahwa media yang telah dikembangkan terdapat revisi yaitu menambahkan perbedaan ketika lagu sedang berbunyi dan tidak, namun produk pengembangan ini tidak harus divalidasi kembali dikarenakan hasil skor yang didapat sudah "Sangat baik".

Hasil data yang sudah diperoleh dalam validasi media ini mendapatkan skor 100%, pada validasi materi memperoleh hasil bahwa media yang telah dikembangkan "sangat baik" aspek media yang dikembangkan tidak perlu revisi dan produk dapat digunakan.

Hasil data yang sudah diperoleh dalam validasi oleh guru kelas ini mendapatkan skor 82,5%, memperoleh hasil bahwa media yang telah dikembangkan "sangat baik" aspek media yang dikembangkan perlu revisi dan produk dapat digunakan.

Berdasarkan hasil pengisian respon diatas, skor yang telah diperoleh dari peserta didik di MI Tarbiyatul Mubtadiin mendapatkan nilai presentase 91% dengan kriteria media tergolong "sangat layak" digunakan.

4. Tahap Implementasi

Implementasi adalah kegiatan menggunakan produk yang sudah kita buat, pada tahap ini hasil pengembangan produk diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui dan menguji kualitas dari segi media dan juga materi. Siswa yang menjadi responden sebanyak 12 siswa di MI Tarbiyatul Mubtadiin.

Uji coba ini menggunakan test (pilihan ganda) yang dilakukan sebelum menggunakan media *e-book* piguda (Pre-test), dan dilakukan kembali di akhir penelitian setelah menggunakan media *e-book* piguda (post-test).

a. Pre Test

Hasil pretest menggunakan soal pilihan ganda ini belum menggunakan produk *e-book* piguda, skor peserta didik dalam dalam pembelajaran SBdP pada materi lagu dan bahasa daerah mendapatkan skor 52,5 (Kurang). KKM yang diterapkan yaitu 75, sebanyak 33% atau 4 siswa dari 12 siswa mendapatkan skor KKM sedangkan sisanya 8 siswa masih memperoleh skor dibawah KKM. Dari pemaparan diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran SBdP materi lagu dan bahasa daerah masih rendah. Oleh karna itu peneliti berusaha meningkatkan pemahaman pada pada peserta didik dalam pembeajaran SBdP dengan menggunakan media *e-book* piguda.

b. Post Test

Setelah siswa memanfaatkan E-Book Piguda, siswa diberi post tes. Hasil post test memperlihatkan adanya peningkatan nilai siswa dalam pembelajaran SBdP materi lagu dan bahasa daerah menggunakan media *e-book* piguda. Siswa memperoleh nilai rata-rata 80 (baik) dengan presentase 75% atau sebanyak 9 siswa dari 12 siswa mencapai nilai diatas KKM. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan pretest sebelum menggunakan media *e-book* piguda yang memperoleh nilai rata-rata 52,5 dengan presentase 33% atau sebanyak 4 orang siswa mencapai nilai KKM. Dengan demikian media pembelajaran menggunakan media *e-book* piguda mengalami peningkatan sebesar 42%. Hasil analisis data menggunakan rumus N-gain mendapatkan

rata-rata nilai 0,6 dengan masing-masing katagori jawaban peserta didik mengalami kenaikan.

5. Tahap Evaluasi

Berdasarkan hasil tanggapan dari peserta didik dan guru kelas, didapatkan saran terhadap media e-book piguda yaitu font pada e-book piguda bagian quis kurang cocok untuk peserta didik, dan pada aplikasi e-book ini tidak full layar hanya setengah. Kemudian peneliti dapat mengetahui media e-book piguda ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dari hasil validasi produk, peningkatkan pada uji coba pretest dan posttest dan dari respon peserta didik juga guru.

Pembahasan

Berdasarkan uji coba terhadap peserta didik telah mendapatkan keberhasilan dikarenakan nilai posttest lebih tinggi dari nilai pretest. Pada pretest hasil belajar siswa adalah 52,5 dengan hasil presentase 32% dan sebanyak 4 siswa telah mencapai KKM, sedangkan pada hasil posttest nilai rata-rata yang didapat adalah 80 dengan hasil presentase 75% dan sebanyak 9 siswa telah mencapai KKM. Hasil analisis data menggunakan rumus N-gain mendapatkan rata-rata nilai 0,6 dengan masing-masing katagori jawaban peserta didik mengalami kenaikan. Sejalan dengan penelitian Efendi (Efendi et al., 2022) bahwa pengembangan media berbasis E-Book terbukti dapat mendukung terhadap pembelajaran siswa terhadap materi yang dipelajari. Hal ini juga didukung oleh penelitian Wardani (Wardani et al., 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media E-Book dalam proses pembelajaran dinilai dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, penelitian Aeni menyatakan bahwa penggunaan media e-book dapat meningkatkan pemahaman siswa.(Aeni et al., 2022)

Ada dua manfaat yang dirasakan dari penelitian mengenai media e-book piguda yang dilakukan di MI Tarbiyatul Mubtadiin. Sebelum menggunakan media *e-book* piguda siswa sangat pasif dalam pembelajaran akan tetapi ketika pembelajaran menggunakan media e-book piguda siswa aktif dan antusias dalam pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran sangat penting, karena menurut Purba, penggunaan media

dapat mempermudah peserta didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru (Azzahra, et.al., 2021)

Selain itu, Pengembangan media e-book Piguda ini dapat membantu melestarikan kebudayaan lokal terutama dalam bidang bahasa dan lagu daerah yang hampir dilupakan oleh sebagian anak-anak. Dan pengembangan media e-book piguda ini tidak hanya memiliki kelebihan untuk melestarikan kebudayaan akan tetapi juga ikut berperan dalam perkembangan zaman yang semuanya sudah serba digital.

KESIMPULAN

Pengembangan media *e-book* piguda dari segi desain yaitu : desain aplikasi e-book ini sudah sesuai untuk guru dan juga siswa, ketepatan pada ukuran jenis huruf dan warna yang digunakanpun baik, lagu yang terdapat pada aplikasi media e-book piguda inipun jernih. Dari segi materi : media e-book piguda ini bisa digunakan dalam pembelajaran dikarenakan sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.

Kelayakan setelah divalidasi dari 2 validator terdiri dari media dan materi dan 1 guru kelas media e-book piguda ini dikatakan "sangat layak". Setelah di implementasikan dalam bentuk Uji coba telah mendapatkan keberhasilan dikarenakan nilai posttest lebih tinggi dari nilai pretest. Pada pretest hasil belajar siswa adalah 52,5 dengan hasil presentase 32% dan sebanyak 4 siswa telah mencapai KKM, sedangkan pada hasil posttest nilai rata-rata yang didapat adalah 80 dengan hasil presentase 75% dan sebanyak 9 siswa telah mencapai KKM. Hasil analisis data menggunakan rumus N-gain mendapatkan rata-rata nilai 0,6 dengan masing-masing kategori jawaban peserta didik mengalami kenaikan. Serta hasil respon media e-book piguda oleh peserta didik memperoleh presentase sebesar 91% yang menyatakan "sangat layak".

DAFTAR PUSTAKA

- 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>

- Azzahra, R. F., Nugraha, E., & Mansur. (2021). Pengembangan Media Upinca (Ular Pintar Ceria) Untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Siswa. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 13(02), 151–166.
- Efendi, M. A., Siswono, T. Y. E., & Mariana, N. (2022). Pengembangan E-Book Berbasis Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 339–351. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.486>
- Lestari, D. A. (2020). Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Pada Siswa Kelas Iv Min 1 Serang. *Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 12(02), 155–166. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/3700/2786>
- Masduki, Y. (2020). *Psikologi Pendidikan dan Pembelajaran*. UADD Press.
- Nurfitriana, T. (2019). *Pengembangan Buku Pengayaan dan CD untuk Meningkatkan Pemahaman Lagu Daerah Siswa Kelas III*. UNNES.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Nurul Huda dan Amir Danis. (2020). *Desain Pengembangan dan Bahan Ajar Berbasis Sains*. Yayasan Kita Menulis.
- Purba, R. A. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Riyanti, M., & Jarmita, N. (2021). Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 13(01), 73–88. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/4698>
- Sari, N., Jarmita, N., & Hayati, Z. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah di Kelas III MIN 11 ACEH TENGAH Development of Macromedia Flash-Based Animation Learning Media on Operational Material for Counting Whole Numbers i. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 13(02), 131–150. <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/4677/3392>
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. CV Alfabeta.
- Wardani, M. A., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 230. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.53734>