

PENGEMBANGAN MABATERA (MEDIA PEMBELAJARAN BUKU ELEKTRONIK TEKS NARASI) PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Fitri Nur Aini¹, Andi Asrafiani Arafah², Hety Diana Septika³

Universitas Mulawarman¹, Universitas Mulawarman², Universitas Mulawarman³

Pos-el: fitri.nuraini371@gmail.com¹, andiasra@fkip.unmul.ac.id², hetyum@gmail.com³

ABSTRAK

Adanya perkembangan IPTEK di bidang pendidikan membuat Indonesia melakukan perkembangan kurikulum yang mengharuskan guru untuk membuat pembelajaran lebih kreatif dan inovatif. Kurangnya inovasi penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan kurangnya pemahaman siswa dalam memahami teks bacaan menjadi dasar penelitian pengembangan media pembelajaran *e-book* berbantuan *book creator*. Penelitian ini bertujuan menjelaskan proses pengembangan, menganalisis kelayakan dan mengetahui respons siswa terhadap *e-book* sebagai media pembelajaran pada materi teks narasi yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) yang menghasilkan produk berupa *e-book* dengan materi teks narasi kelas 3 sekolah dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, kuesioner dan observasi. Hasil penelitian ini berupa *e-book* teks narasi yang dikembangkan menggunakan model ADDIE melalui 5 tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Media ini diuji kelayakannya oleh ahli media, materi dan bahasa dengan memperoleh skor rata-rata sebesar 94,6% dengan kategori sangat layak. Penilaian rata-rata melalui respons pengguna terhadap *e-book* sebagai media pembelajaran pada materi teks narasi memperoleh skor 56,2% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil uji kelayakan dan respons pengguna maka dapat disimpulkan bahwa *e-book* teks narasi sebagai media pembelajaran sangat layak dan sangat baik digunakan di sekolah dasar.

Kata Kunci: Penelitian Pengembangan, Media Pembelajaran, *E-Book*.

ABSTRACT

The development of science and technology in the education sector has led Indonesia to develop a curriculum that requires teachers to make learning more creative and innovative. The lack of innovation in the use of learning media by teachers and the lack of understanding of students in understanding reading texts are the basis for research into the development of e-book learning media assisted by book creators. This research aims to explain the development process, analyze the feasibility and determine students' responses to e-books as learning media on the narrative text material developed. This research uses the Research and Development (RnD) method which produces a product in the form of an e-book with narrative text material for grade 3 elementary schools. Data collection techniques use interviews, questionnaires and observation. The results of this research are in the form of a text e-book which was developed using the ADDIE model through 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. This media was tested for suitability by media, material and language experts by obtaining an average score of 94.6% in the very feasible category. The average assessment based on user responses to e-books as a learning medium for narrative text material received a score of 56.2% in the very good category. Based on the results of the feasibility test and user responses, it can be

concluded that narrative text e-books as a learning medium are very feasible and very good for use in elementary schools.

Keywords: *Development and Research, Learning Media, Ebooks.*

1. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini berkembang dengan cepat. Perkembangan teknologi khususnya bidang pendidikan memberikan banyak perubahan seperti pada sistem kerja dari yang manual (konvensional atau tradisional) menjadi modern atau digital (Ngongo dkk., 2019). Perubahan ini sejalan dengan kurikulum yang digunakan di Indonesia saat ini yaitu kurikulum merdeka yang mendorong penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif dan kreatif. Kurikulum merdeka menuntut guru untuk mengadakan sebuah proyek dalam pembelajaran, tetapi guru menghadapi kesulitan dalam mengajar karena siswa yang memiliki karakteristik yang berbeda (Nurzannah, 2022). Kesulitan dapat diatasi dengan membuat media pembelajaran yang menyenangkan seperti *e-book* atau buku elektronik sehingga siswa termotivasi dalam pembelajaran.

E-book merupakan pembaharuan dari media pembelajaran yang berbentuk digital untuk menghasilkan *soft file* yang dapat digunakan di berbagai tempat (Madina & Zulherman, 2023). Penggunaan *e-book* dapat memudahkan pengguna karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta dapat dicetak ulang jika ingin digunakan dalam bentuk fisik. Melalui *e-book*, siswa diberikan kesempatan untuk belajar dimana saja dan lebih efektif karena materi dalam *e-book* sudah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran kemudian ditambahkan catatan kecil yang memudahkan siswa dalam mencari dan memahami suatu materi (Candra dkk., 2021). Terdapat beragam *platform* digital yang dapat digunakan guru dalam membuat *e-book*

seperti *book creator* yang merupakan *website* pembuat *e-book* sederhana baik dalam bentuk teks, gambar maupun elemen lainnya.

Peneliti melakukan wawancara pra-penelitian di SD Negeri 021 Sungai Kunjang dan menemukan permasalahan yakni pendidik yang kurang dalam penggunaan media pembelajaran. Penjelasan materi khususnya teks narasi hanya dilakukan dengan menggunakan buku cetak yang tersedia, sehingga siswa kurang memahami materi teks narasi, kurang terampil dalam menemukan ciri-ciri teks narasi dan membuat kesimpulan terhadap teks bacaan yang telah dibaca.

Adapun penelitian yang terkait dengan pengembangan *e-book* pada pembelajaran bahasa Indonesia yakni penelitian yang dilakukan oleh Ngaini & Mukhlisina (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran *e-book* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru dan siswa sekolah dasar. Penelitian terdahulu yang membahas terkait penggunaan *book creator* yakni penelitian yang dilakukan oleh (Retno Palupi dkk., 2022) menunjukkan bahwa pengembangan *e-book* menggunakan *book creator* sangat layak digunakan pada proses pembelajaran di kelas.

Keunggulan dari penelitian ini yaitu penelitian ini memberikan contoh teks cerita narasi yang mengandung unsur kearifan lokal yang ada di Kalimantan Timur seperti satwa yang berada di wilayah tersebut. Contoh hewan khas Kalimantan Timur yang termasuk dalam teks cerita yakni bekantan, burung enggang, beruang madu dan orang utan. Pemilihan cerita fabel yang menghubungkan dengan hewan khas Kalimantan Timur bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami

sebuah teks cerita dengan pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *e-book* berbantuan *book creator* dengan lingkup materi teks narasi di kelas 3 sekolah dasar. Tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui proses pengembangan, menguji kelayakan, dan mengetahui respon siswa setelah menggunakan *e-book*.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* yang bertujuan untuk melakukan penelitian sehingga menghasilkan produk baru yang kemudian dilakukan uji coba terhadap produk tersebut (Sugiono, 2020). Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang merupakan singkatan yang menjurus kepada proses utama dari pengembangan penelitian yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Hayati, 2022).

Tahap awal yaitu analisis kebutuhan siswa dan media. Tahap kedua yaitu perancangan, pada tahap ini dibuat *storyboard* yang memudahkan dalam menyusun rancangan produk. Tahap ketiga yaitu proses pengembangan yang dilakukan berdasarkan rancangan produk yang telah dibuat pada tahap *design* serta melakukan uji kelayakan kepada para ahli. Tahap keempat yaitu implementasi dengan melakukan pengambilan data respon siswa dari penelitian skala kecil dan skala besar serta respon guru. Selanjutnya tahap terakhir yaitu evaluasi yang merupakan tahap perbaikan produk berdasarkan saran ahli serta hasil penerapan uji coba skala kecil dan skala besar.

Subjek penelitian yaitu 27 siswa dan 1 guru kelas 3 SD Negeri 021 Sungai Kunjang. Pengumpulan data penelitian menggunakan observasi, wawancara dan

angket. Setelah data dikumpulkan, proses pengolahan dan analisis dilakukan untuk menentukan bahwa tujuan penelitian telah tercapai berdasarkan uji kelayakan yang dilakukan oleh para ahli serta respon siswa dan guru sebagai pengguna dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Variabel P adalah persentase hasil validasi, adalah jumlah skor jawaban, dan adalah jumlah skor maksimal. Setelah memperoleh hasil persentase kelayakan dan respon mengenai produk, data tersebut kemudian dianalisis dengan kriteria berdasarkan kriteria menurut Arikunto (dalam Ernawati & Sukardiyono, 2019) berikut: jika persentase skor 81-100% (produk sangat baik/sangat layak), 61-80% (produk baik/layak), 41-60% (produk cukup baik/kurang layak), 21-40% (produk kurang baik/tidak layak), dan <21% (produk sangat kurang baik/sangat tidak layak).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Proses Pengembangan Media Pembelajaran

1) Tahap *Analysis* (Analisis)

Analisis dilakukan melalui wawancara pra-penelitian. Pada analisis kebutuhan, peneliti menemukan informasi bahwa 18 dari 27 siswa masih kesulitan dalam memahami teks bacaan khususnya teks narasi. Pada analisis materi, peneliti mendapatkan informasi terkait kurikulum yang digunakan di SD Negeri 021 Sungai Kunjang yakni kurikulum merdeka dan sumber belajar yang digunakan adalah buku bahasa Indonesia yang ditulis oleh Anna Farida K. dan Helva Nurhidayah. Maka diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran *e-book* layak dan dapat membantu pembelajaran materi teks narasi pada siswa kelas 3 sekolah dasar.

2) Tahap *Design* (Perancangan)

Rancangan media pembelajaran dibuat melalui *storyboard* yang berisi gambaran sementara yang menunjukkan alur untuk memudahkan peneliti dalam menyusun rancangan produk. Produk yang dikembangkan terdiri dari cover, kata pengantar, daftar isi, petunjuk belajar, materi teks narasi, contoh teks narasi, rangkuman materi teks narasi, latihan soal, glosarium, dan profil pembuat. Pada tahap ini peneliti juga menentukan konten materi seperti menentukan materi yang digunakan, membuat contoh teks cerita, membuat rangkuman materi, dan membuat latihan soal terkait dengan materi.

3) Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap mengembangkan media *e-book* sesuai dengan rancangan media pada tahap *design*. Tahap ini dilakukan dengan menyiapkan perangkat yang akan digunakan untuk membuat *e-book* yaitu laptop dan *website* seperti *canva* dan *book creator*. Setelah disiapkan, peneliti membuat desain menggunakan *book creator* yang terhubung langsung dengan *canva*. Tampilan *e-book* dapat diakses melalui tautan berikut: https://read.bookcreator.com/UJmegoIfnAcOGCv7XVt6H9toNv12/KE3A31bbTpG_uPfKHm5VPA. Media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian diuji kelayakan oleh para ahli yakni ahli materi, media dan bahasa untuk memperoleh saran untuk perbaikan media. Hasil uji kelayakan ahli bahasa terhadap *e-book* dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 Hasil Uji Kelayakan Ahli Bahasa

| | Σx | Σxi |
|----------|------------|-------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| P | 93,3 % | |

Hasil uji kelayakan ahli bahasa diperoleh persentase dari keseluruhan aspek penilaian media sebesar 93,3% dalam rentang skala persentase 81-100% dengan kategori sangat layak. Hasil uji kelayakan ahli materi terhadap *e-book* dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2

Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi

| | Σx | Σxi |
|-------------------|------------|-------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| Persentase | 96% | |

Hasil uji kelayakan ahli materi diperoleh persentase dari keseluruhan aspek penilaian media sebesar 96% dalam rentang skala persentase 81-100% dengan kategori sangat layak. Hasil uji kelayakan ahli media terhadap *e-book* dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3

Hasil Uji Kelayakan Ahli Media

| | Σx | Σxi |
|-------------------|------------|-------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| 4 | | |
| 5 | | |
| 6 | | |
| Persentase | 94,5% | |

Hasil uji kelayakan ahli media diperoleh persentase dari keseluruhan aspek penilaian media sebesar 94,5% dalam rentang skala persentase 81-100% dengan kategori sangat layak.

4) Tahap *Implementation* (Implementasi)

Implementasi merupakan tahap dimana siswa dan guru sudah diberikan media *e-book* dan selama pembelajaran siswa menggunakan media pembelajaran tersebut. Pada tahap ini dilakukan uji coba skala kecil yang melibatkan 7 siswa dan uji coba skala besar melibatkan 27 siswa di kelas 3B SD Negeri 021 Sungai Kunjang. Hasil perolehan nilai yang didapatkan dari angket respon siswa

Penelitian *research and development* merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran *e-book* berbantuan *book creator* materi teks narasi. Proses pengembangan *e-book* dilakukan sesuai dengan model ADDIE melalui lima tahap. Tahap pertama yaitu *analysis* (analisis), peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa melalui kegiatan wawancara terhadap wali kelas 3B SD Negeri 021 Sungai Kunjang, didapatkan informasi bahwa 18 dari 27 siswa kurang dalam memahami teks bacaan, menyebutkan ciri-ciri teks bacaan dan membuat kesimpulan dari teks bacaan yang telah dibaca. Selain itu, peneliti melakukan analisis media pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks narasi, guru seringkali menggunakan metode pembelajaran ceramah dan kurang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan melibatkan teknologi seperti *e-book* yang mampu membuat pembelajaran di kelas lebih menyenangkan terkait materi teks narasi. hal ini sejalan dengan penelitian Anggraini (2021) yang menunjukkan bahwa *e-book* merupakan media pembelajaran yang efektif digunakan oleh guru dan siswa dalam memahami sebuah materi.

Tahap kedua yaitu *design* (perancangan), peneliti membuat rancangan media dengan merancang *storyboard* yang memudahkan peneliti dalam membuat media pembelajaran. *Storyboard* yang dibuat berisi perancangan halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, informasi umum, materi teks narasi, contoh teks narasi, rangkuman materi, latihan soal, glosarium, dan profil penulis.

Tahap ketiga yaitu *development* (pengembangan), peneliti mengembankan media pembelajaran sesuai dengan

storyboard yang telah dirancang pada tahap *design*. Pada tahap ini dilakukan pemilihan ilustrasi dan desain yang sesuai. Peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan *book creator* dan *canva* yang terhubung langsung dengan *book creator*. Kemudian setelah proses pembuatan *e-book* selesai, *book creator* kemudian dipublikasikan agar dapat digunakan oleh pengguna. Hasil dari publikasi *book creator* berupa tautan yang diubah menjadi *QR barcode* yang dapat di pindai dan di akses oleh pengguna.

Media *e-book* dikembangkan dengan menggunakan contoh teks narasi yakni cerita fabel bertujuan agar memudahkan siswa dalam mengakses materi dan memahami teks bacaan karena menggunakan cerita yang menyenangkan bagi siswa. Selain itu, cerita fabel dibuat dengan melibatkan hewan-hewan khas Kalimantan Timur yang diharapkan siswa mampu mengenal hewan khas Kalimantan. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Amaliyah, 2023) pembelajaran yang berkaitan dengan kearifan lokal dapat melibatkan peserta didik secara aktif dan meningkatkan motivasi belajar.

Tahap pengembangan dilanjutkan dengan melakukan uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Saran yang didapatkan digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran *e-book*. Hasil uji kelayakan ahli materi memperoleh persentase sebesar 96% dari persentase maksimal 100% dengan kategori sangat layak. Namun terdapat kekeliruan dalam penulisan “penjuru” dan “penggembala”. Selain itu terdapat beberapa kesalahan penulisan ejaan dan tanda baca serta memperbaiki kalimat menjadi lebih sederhana. Perbaikan dilakukan agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria kelayakan materi yang diungkapkan oleh Santoso dkk., (2023) bahwa kelayakan materi dalam media dilihat dari kelayakan isi yang terdiri dari kesesuaian

materi, keakuratan materi dan materi pembelajaran.

Hasil uji kelayakan ahli media memperoleh persentase sebesar 94,5% dari persentase maksimal 100% dengan kategori sangat layak. Namun terdapat perbaikan untuk penyempurnaan produk *e-book* yang dikembangkan yaitu memperbaiki tampilan *e-book* dengan menggunakan warna yang lebih menarik. Adanya perbaikan tersebut agar dapat memenuhi kriteria kelayakan media yang diungkapkan oleh Huda dkk., (2022) aspek keterpaduan dan keseimbangan merupakan kriteria penilaian terhadap media pembelajaran karena hal ini yang menunjukkan kelayakan media saat digunakan dalam pembelajaran. Selain itu bentuk, warna dan bahasa yang digunakan juga menjadi kriteria penilaian dalam kelayakan media.

Perolehan skor kelayakan ahli bahasa sebesar 93,3% dengan persentase maksimal 100% kategori sangat layak. Meskipun mendapatkan kategori sangat layak, terdapat hal yang perlu diperbaiki yaitu konsisten dalam penomoran halaman, penulisan daftar isi, menyesuaikan capaian pembelajaran dengan tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi secara rinci. Perbaikan tersebut dilakukan untuk memenuhi kriteria kelayakan bahasa dalam media pembelajaran yang diungkapkan oleh Lestari dkk., (2023) bahwa media sebaiknya disusun memperhatikan aspek lugas agar kalimat tertata dalam menyampaikan pesan, aspek keterbacaan dan kejelasan dalam penyusunan kalimat agar mudah di pahami.

Tahap keempat yaitu tahap *implementation* (implementasi), peneliti melakukan uji lapangan melalui 2 tahap yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Pada kegiatan ini peneliti mengarahkan siswa untuk mengakses *e-book* melalui gawai dengan memindai kode batang yang telah disiapkan. Peneliti selanjutnya menjelaskan terkait *e-book* kemudian mengarahkan siswa

untuk membaca materi dan mencoba mengerjakan latihan soal yang tersedia pada media pembelajaran. Setelah mencoba media, peneliti membagikan angket respon untuk di isi siswa.

Hasil dari uji coba skala kecil mendapatkan respons sebesar 85,7% dengan kategori sangat baik dan uji coba skala besar mendapatkan respons sebesar 86,7% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan media pembelajaran *e-book* sudah baik dalam penggunaan gambar serta penulisan yang jelas sehingga mudah dibaca oleh siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Savitri dalam Dewi, dkk (2022) yang menyebutkan bahwa media yang baik harus jelas dalam penyajiannya dan rapi yang mencakup keselarasan warna latar belakang pada gambar maupun tulisan yang disajikan dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap kelima yaitu tahap *evaluation* (evaluasi), peneliti melakukan revisi produk setelah mendapatkan saran dari validator ahli media, materi dan bahasa. Evaluasi pada uji coba skala kecil adalah terdapat beberapa kendala pada saat penggunaan media di antaranya karena siswa yang kurang fokus terhadap media yang ditampilkan menggunakan *proyektor*. Untuk mengatasi kendala tersebut maka pada saat uji coba skala besar dilakukan penggunaan media menggunakan gawai. Kendala pada saat uji coba skala besar yaitu siswa yang kesulitan dalam mengakses media menggunakan kode batang. Untuk mengatasi kendala tersebut, peneliti membantu siswa dalam mengakses media dan disarankan untuk memberikan tautan media agar lebih mudah dalam penggunaannya.

4. SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran *e-book* berbantuan *book creator* materi teks narasi menggunakan model ADDIE melalui 5 tahap yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, and

evaluation. Media pembelajaran e-book berbantuan book creator materi teks narasi dinyatakan “Layak” digunakan dalam pembelajaran dengan hasil kelayakan media oleh ahli bahasa yaitu 93,3 % dengan kategori “Sangat Layak”.

Hasil kelayakan media oleh ahli materi diperoleh persentase kelayakan sebesar 96 % dengan kategori “Sangat Layak”. Sedangkan hasil kelayakan media oleh ahli media didapatkan persentase sebesar 94,5 % dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil dari uji coba lapangan pada uji coba skala kecil diperoleh persentase sebesar 85,7 % dengan kategori “Sangat Baik”. Kemudian uji coba skala besar yang dilakukan di kelas III-B SD Negeri 021 Sungai Kunjang diperoleh hasil sebesar 86,7 % dengan kategori “Sangat Baik”.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, A., Simbolon, M. S., Pardede, O. B., Sari, S., & Setiawan, D. S. A. (2022). Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) Untuk Meningkatkan Menemukan Gagasan Utama Dalam Paragraf. *Jurnal Basataka (JBT)*, 5(1), 71-78.
- Candra, A., 1, M., & Susilowibowo, J. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flipbook sebagai Pendukung Pembelajaran Administrasi Pajak dengan Kompetensi Dasar PPh Pasal 21. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2217–2231. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/784>
- Hafida, S. N., & Mukhlisina, I. (2023). Pengembangan Media Kartu Pantun Dalam Pembelajaran Menulis Pantun Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka (JBT)*, 6(1), 127-132.
- Hayati, D. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 3(1), 82. <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v3i1.4910>
- Huda, M. M., Nasution, Prasetyo, K., & Stiawan, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Tema Awal Berdirinya Majapahit. *Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 156–170. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/index>
- Indriawati, P., Prasetya, K. H., Susilo, G., Sari, I. Y., & Hayuni, S. (2023). Pengembangan Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka di SMK Negeri 3 Balikpapan. *Jurnal Koulutus*, 6(1).
- Lestari, D. I., Amintarti, S., & Ajizah, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Pteridophyta Kelas X SMA Berbasis Hasil Penelitian di Kebun Wisata Durian Banjarbaru Dalam Bentuk Aplikasi Android. *Jupeis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2, 2809–8005.
- Madina, N. P., & Zulherman. (2023). Pengembangan E-Book Berbantuan Book Creator Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd. *Research and Development Journal Of Education*, 9(2), 779–787.
- Ngaini, D. N., & Mukhlisina, I. (2023). Pengembangan Media E-Book Cerita Anak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1783–1790. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5574>
- Nurhayati, D., Hermanto, H., & Himawan, R. (2022). Pengembangan Modul Digital Materi Teks Fabel Di Kelas VII SMP: Studi Analisis Kebutuhan. *Jurnal Basataka (JBT)*, 5(2), 424-429.
- Oppusunggu, H. B. M., & Hasibuan, M. S. (2023). Penerapan Model

- Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas X-MPLB 4 SMK Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Basataka (JBT)*, 6(1), 139-146.
- Retno Palupi, D. A., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan E-book menggunakan Aplikasi Bookcreator Berbasis QR Code Pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 78–90. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.123>
- Santosa, V. N. (2020). Pengembangan Buku Ajar Penelitian Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Penguatan Konseptual. *Jurnal Basataka (JBT)*, 3(2), 66-72.
- Santoso, E., Utami, D., & Setiabudi, D. I. (2023). Telaah Kelayakan Isi Buku Teks Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SD Kelas I Karya Muhammad Nurzakun dan Joko Santoso Tahun 2021. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1, 51–65.
- Septika, H. D., Ilyas, M., & Prasetya, K. H. (2024). Development Of Teaching Modules Based On Local Wisdom In Learning Literature Writing For Students In Elementary School Teacher Education Program. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(1), 89-94.
- Subakti, H. (2019). Pengembangan Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Dengan Model Mind Mapping Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 11 Samarinda Tahun Pembelajaran 2018 2019. *Jurnal Basataka (JBT)*, 2(2), 1-7.