

Pengembangan *E-book* KEDASA untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Delia Novarini Cahyadi¹, Diah Gusrayani², Rana Gustian Nugraha³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia

Delianovarini02@upi.edu¹, gusrayanidiah@upi.edu², ranagustian@upi.edu³

ABSTRACT

This research focuses on the development of a learning product called KEDASA e-book, which aims to improve students' understanding of social studies learning in grade IV SD. This research applies mixed methods, which is a combination of Research and Development (R&D) and pre-experiment methods, by applying the ADDIE development model. To test the effectiveness of the e-book, a One-Group Pretest-Posttest research design was used. Data collection methods include interviews, questionnaires, and tests, while data analysis includes descriptive quantitative analysis and inferential statistics. The results of the KEDASA e-book media validation are very promising, with percentages from material experts (90%), language experts (98.33%), and media experts (93.78%). Practical trials also showed results with the percentage results of individual trials (95.79%), small group trials (93.16%), and large group trials (95.72%) with very feasible categories that can be used without improvement. The main findings of this study show a significant increase in students' understanding of social studies learning after using the KEDASA e-book. These results prove that the KEDASA e-book is a learning media that is quite effective and can be used in elementary schools to improve students' understanding of social studies learning. Thus, this study concludes that KEDASA e-book media is proven to be a learning media that can enhance students' understanding of social studies learning and offers an interesting new approach to teaching this subject in elementary schools.

Keywords: Learning Media, KEDASA E-book, Social studies Learning, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada pengembangan produk pembelajaran bernama *e-book* KEDASA, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV SD. Penelitian ini mengaplikasikan *mixed methods*, yang merupakan gabungan metode *Research and Development* (R&D) dan pra-eksperimen, dengan menerapkan model pengembangan ADDIE. Untuk menguji efektivitas *e-book*, menggunakan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest*. Metode pengumpulan data meliputi wawancara, angket, dan tes, sedangkan analisis data mencakup analisis kuantitatif deskriptif dan statistik inferensial. Hasil validasi media *e-book* KEDASA sangat menjanjikan, dengan persentase dari ahli materi (90%), ahli bahasa (98,33%), dan ahli media (93,78%). Uji coba kepraktikan juga menunjukkan hasil dengan hasil persentase uji coba perorangan (95,79%), uji coba kelompok kecil (93,16%), dan uji coba kelompok besar (95,72%) dengan

kategori sangat layak dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Temuan utama penelitian ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa pada pembelajaran IPS setelah menggunakan *e-book* KEDASA. Hasil ini membuktikan bahwa *e-book* KEDASA adalah media pembelajaran yang cukup efektif dan dapat digunakan di sekolah dasar untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai pembelajaran IPS. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa media *e-book* KEDASA terbukti menjadi media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPS, dan menawarkan pendekatan baru yang menarik dalam pengajaran mata pelajaran ini di sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *E-Book* KEDASA, Pembelajaran IPS, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah fondasi bagi pembentukan individu yang berkualitas dan bermoral tinggi. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 1 ayat 1, pendidikan merupakan upaya terencana dengan kesadaran untuk membangun lingkungan supaya siswa dapat bersikap proaktif dalam aktivitas menimba ilmu untuk meningkatkan kecakapan dalam pengendalian diri, daya spiritual, kecerdasan, sifat, kecakapan, nilai moral tinggi, keterampilan dan kerohanian yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, dan negara. Berbagai upaya dan metode digunakan untuk menciptakan pendidikan yang lebih bermakna dan menciptakan individu yang baik serta berakhlak mulia, sehingga hal terpenting dalam kemajuan bangsa dan negara ini dapat tercapai. Pemerintah Indonesia, melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, mengambil tindakan dalam segala usaha untuk meyakinkan pendidikan di negara Indonesia dapat mengikuti perkembangan dunia pendidikan (Syamsijulianto, 2020). Salah satu usaha yang diterapkan oleh pemerintah Indonesia dalam mengikuti dan memantau perkembangan dunia pendidikan yaitu dengan menerapkan pendidikan IPS di Sekolah Dasar.

Sapriya (2009) (dalam Susanti dkk., 2021) mengemukakan bahwa ilmu pengetahuan sosial (IPS) yakni materi pembelajaran yang telah dipelajari dari jenjang SD hingga SMP. Pembelajaran IPS bermaksud memberikan pemahaman dan mendidik siswa supaya memiliki keahlian, kepandaian, norma, dan karakter yang dapat diimplementasikan dalam mengatasi berbagai permasalahan sosial atau pribadi serta berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan sosial dan mampu mengambil keputusan yang tepat, sehingga siswa dapat menjadi warga negara Indonesia berkualitas. Pendidikan IPS pada sekolah dasar perlu melibatkan siswa di setiap kegiatan pembelajaran dan berinteraksi dengan guru, rekan serta lingkungan sekitarnya. Ini dilakukan supaya merasa antusias, senang, dan dapat menumbuhkan makna yang berarti bagi siswa saat mengikuti proses kegiatan pembelajaran (Sahara & Silalahi, 2022). Media pembelajaran memainkan peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan produktif. Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan guru dan siswa, mempermudah

pemahaman serta penyerapan informasi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Peran guru sebagai fasilitator belajar sangat penting dan dalam mewujudkan sasaran pembelajaran, guru wajib memiliki kemampuan menentukan dan mengembangkan media pembelajaran yang tepat. Guru harus memiliki keterampilan untuk memanfaatkan berbagai jenis media, mulai dari teknologi digital hingga alat peraga tradisional, supaya dapat mengajar dengan cara yang paling efektif atau berpengaruh kepada siswa (Sholeh, 2019). Penggunaan media pembelajaran yang tepat adalah kunci untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menarik. Bagi siswa, media pembelajaran dapat menciptakan pengalaman konkret, memungkinkan proses pembelajaran menyenangkan, interaktif, dan meningkatkan antusiasme siswa supaya berperan aktif. Media pembelajaran juga dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk menumbuhkan bakat, minat berpikir kritis, kreatif, dan belajar mandiri. Menurut Arsyad (2011) (dalam Susanti dkk., 2021), Peran penting media pembelajaran yaitu membentuk pengalaman akademis siswa serta memiliki dampak signifikan pada psikologis siswa, dan meningkatkan minat serta ambisi mereka untuk belajar. Ketika media pembelajaran dipilih dan digunakan dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, hal itu dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa secara signifikan. Pernyataan ini diperkuat oleh temuan hasil studi yang telah diselesaikan oleh Prameswari dkk., (2023) menerangkan, siswa cenderung mudah merasa bosan dan semangat belajar menurun apabila dalam kegiatan pembelajaran tidak mengaplikasikan media pembelajaran saat belajar. Media pembelajaran yang kurang dilibatkan dalam pembelajaran menjadikan siswa tidak tertarik menyimak serta proses pembelajaran cenderung monoton dan membosankan, sehingga berdampak pada pemahaman siswa. Media pembelajaran memiliki peran penting karena mampu mengatasi permasalahan belajar, seperti meminimalisir rasa bosan dan membangkitkan minat dan motivasi belajar.

Sesi wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri Wanasari 13, terungkap adanya tantangan dalam proses pembelajaran IPS di sekolah dasar. Pembelajaran IPS sering terkesan membosankan dan monoton bagi siswa karena banyaknya materi yang harus disampaikan. Metode pengajaran yang umumnya digunakan adalah ceramah, yang mungkin kurang menarik bagi siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran masih terbatas, dan ketika digunakan, biasanya terbatas pada buku teks konvensional yang disediakan oleh sekolah. Dengan hanya menggunakan buku paket atau media konvensional menyebabkan adanya ketidaksesuaian dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama dalam pembelajaran dianggap kurang menarik perhatian siswa, yang dapat menyebabkan kelas menjadi membosankan dan siswa kurang termotivasi untuk terlibat. Metode ceramah yang sering digunakan bersama buku paket juga kurang efisien untuk meningkatkan antusiasme belajar bagi siswa. Selain itu, konten yang termuat pada buku paket sering dirasakan kurang lengkap dan terbatas, sehingga siswa menjadi malas belajar dan pemahaman mereka terhadap materi menurun. Kurangnya sumber belajar beragam dan interaktif juga berkontribusi terhadap

penurunan minat dan pemahaman siswa. Siswa cenderung bosan dengan pendekatan belajar yang monoton dan tidak termotivasi untuk menjelajahi materi lebih lanjut.

Kurangnya penggunaan media pembelajaran dilatarbelakangi karena guru mengaku masih mengalami kesulitan untuk membuat media pembelajaran interaktif dan adanya keterbatasan waktu, sehingga guru sulit untuk melakukan penyempurnaan media pembelajaran yang cocok dengan keperluan materi. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran membuat guru beranggapan bahwa penyampaian materi dengan metode ceramah menjadi pilihan yang tepat dan sesuai untuk menyampaikan materi pembelajaran. Berdasarkan temuan di lapangan, diketahui bahwa saat ini siswa memiliki dan mampu menggunakan *smartphone* dengan baik.

Bersama dengan majunya dan pertumbuhan teknologi yang berkembang pesat, guru diharapkan mampu melakukan pengembangan dan menggunakan media pembelajaran supaya dapat menciptakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan kemajuan teknologi dan berhasil merangsang antusiasme belajar bagi siswa (Qodr, 2020). Permasalahan yang ditemukan di lapangan dan menciptakan suasana proses pembelajaran dapat diatasi sesuai dengan yang diinginkan, sehingga media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kemajuan teknologi. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa mampu berperan aktif serta adanya peningkatan pemahaman mengenai materi yang diajarkan, sehingga dapat dinyatakan bahwa siswa merupakan pusat dari keberhasilan kegiatan pembelajaran. Untuk memaksimalkan pemahaman pada pembelajaran IPS, maka perlu adanya pembaharuan dalam proses pembelajaran, yakni memanfaatkan media buku digital atau *electronic book (e-book)*. Media *e-book* dinilai lebih efisien karena dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik, salah satunya yaitu *smartphone* yang saat ini siswa sekolah dasar pun dapat menggunakannya dengan baik.

Berdasarkan situasi dan kondisi tersebut, langkah yang tepat dalam menangani masalah tersebut adalah dengan pengembangan media pembelajaran berupa buku digital atau *electronic book (e-book)*. Penelitian terdahulu yang relevan mengenai pengembangan media *e-book* dalam meningkatkan pemahaman dapat dilihat melalui hasil penelitian dari Prihatiningtyas dkk., (2021), Pratama, dkk., (2023), Efendi dkk., (2022), Aisyah & Sucahyo, (2022), dan Ayuni dkk., (2023). Kelima penelitian yang relevan dengan studi ini menekankan potensi *e-book* sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif, dengan hasil menunjukkan peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media *e-book*. Namun, penelitian sebelumnya belum mengeksplorasi pengembangan *e-book* khusus untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi keberagaman budaya bangsaku dalam pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan ini dengan mengembangkan media pembelajaran inovatif bernama *e-book* KEDASA (Keberagaman Budaya Bangsa), yang dirancang khusus untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi keberagaman budaya dalam pelajaran IPS.

TINJAUAN LITERATUR

Media Pembelajaran

Istilah "media" asal dari bahasa Latin "*medius*", yang berarti "pengantar" atau "perantara". Berdasarkan konteks pendidikan, media mengacu pada sarana atau alat yang digunakan untuk memfasilitasi interaksi dinamis guru dengan siswa, dengan tujuan menyampaikan informasi secara efektif. Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan, menghubungkan guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar. Media dapat mencakup berbagai bentuk, mulai dari buku teks tradisional hingga teknologi digital modern, yang digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar interaktif dan menarik. Agus (2008) (dalam Amin dkk., 2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana guna menyampaikan bahan yang menunjang pelaksanaan pembelajaran di kelas. Media menjadi bagian esensial dalam memastikan pembelajaran yang efisien karena fungsinya yang mempermudah (Anwar dkk., 2022).

Media pembelajaran senantiasa bertransformasi akibat inovasi teknologi, dinamika ekonomi, arus globalisasi, dan perubahan sosial. Smaldino dkk., (2011) (dalam Batubara, 2020) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki enam komponen, yaitu: video, audio, teks, perekayasa, visual, dan manusia. Pengklasifikasian enam komponen tersebut berdasarkan bentuk fisiknya, di mana video merupakan gabungan dari gambar dan suara, audio merupakan perangkat yang menghasilkan suara, teks merupakan komponen yang berisi huruf dan angka, perekayasa merupakan benda atau model tiruan tiga dimensi yang dapat disentuh dan dilihat secara langsung, visual terdiri dari grafis dan gambar, dan manusia merupakan makhluk hidup yang mampu menjelaskan sesuatu dengan baik secara verbal atau non verbal.

Tujuan dan fungsi media pembelajaran secara umum adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dan guru berkomunikasi secara langsung, sehingga dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas kegiatan pembelajaran. Strategi pembelajaran dan metode pembelajaran merupakan dua aspek pokok dalam penggunaan media pembelajaran. Metode pembelajaran dipilih secara signifikan untuk mempengaruhi jenis media pembelajaran terpilih, sehingga penggunaan media pembelajaran wajib selaras dengan metode pembelajaran terpilih (Saleh dkk., 2023). Media pembelajaran dipergunakan dalam menumbuhkan ketertarikan dan semangat serta membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk memahami serta mempelajari materi yang didapatkan dari guru (Nurrita, 2018). Untuk memenuhi tujuan pembelajaran, Guru sebagai tenaga pendidik perlu mempunyai keahlian mengembangkan serta memilih media pembelajaran yang selaras materi.

Media pembelajaran selalu mengalami perkembangan yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, ekonomi, globalisasi, dan sosial. Smaldino dkk., (2011) (dalam Batubara, 2020) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki enam komponen, yaitu: video, audio, teks, perekayasa, visual, dan manusia. Pengklasifikasian enam komponen tersebut berdasarkan bentuk fisiknya, di mana video merupakan

gabungan dari gambar dan suara, audio merupakan perangkat yang menghasilkan suara, teks merupakan komponen yang berisi huruf dan angka, perekayasa merupakan benda atau model tiruan tiga dimensi yang dapat disentuh dan dilihat secara langsung, visual terdiri dari grafis dan gambar, dan manusia merupakan makhluk hidup yang mampu menjelaskan sesuatu dengan baik secara verbal atau non verbal.

Media Electronic Book

Buku digital atau *electronic book (e-book)* merupakan media pembelajaran hasil dari modifikasi buku cetak dan diakses menggunakan perangkat digital pendukung yaitu *smartphone*, tablet, laptop, dan komputer dengan bantuan internet atau koneksi jaringan yang stabil untuk mengaksesnya (Amin dkk., 2021). Menurut Mentari dkk., (2018) (dalam Utami dkk., 2022), buku digital juga dikenal sebagai *e-book* merupakan transformasi buku konvensional yang terbiasa digunakan dalam kehidupan pada umumnya. *E-book* sebagai media pembelajaran dapat menjadi daya tarik dan pemahaman siswa meningkat dengan memuat informasi yang dikombinasikan dengan menampilkan konten pendukung, seperti teks, audio, video, dan grafis.

Media *e-book* merupakan sarana pembelajaran yang memungkinkan siswa memanfaatkannya secara fleksibel. Pemanfaatan *e-book* dalam proses pembelajaran akan berfokus pada siswa dan membuat materi lebih mudah dipahami (Restiyowati & Sanjaya, 2022). Media *e-book* lebih efisien karena dapat diakses melalui berbagai perangkat digital, salah satunya yaitu *smartphone* yang saat ini siswa sekolah dasar pun dapat menggunakannya dengan baik. Selain itu, media *e-book* tidak hanya menampilkan teks, tetapi juga menggunakan teknologi pembelajaran dalam menyajikan materi lebih bervariasi. Penggunaan jenis konten yang bervariasi dalam media *e-book* KEDASA disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik siswa supaya mudah dipahami. Konten pembelajaran seperti yaitu audio, gambar, animasi, *game* edukasi, dan video pembelajaran dapat diintegrasikan ke dalam platform *e-book* untuk memperkaya pengetahuan siswa (Hanikah dkk., 2022).

Pemahaman Siswa

Keberhasilan proses pembelajaran dapat diukur melalui pemahaman terhadap konsep ilmu pengetahuan yang diajarkan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "pemahaman" mengacu pada tindakan atau proses memahami atau memahamkan sesuatu. Ini melibatkan kemampuan untuk meraih makna, mengerti, dan mencerna informasi atau konsep. Bloom (dalam Ginanjar & Kusmawati, 2016) menyatakan pemahaman merupakan keterampilan untuk menyampaikan dan mengungkapkan materi yang telah dipelajari dalam bentuk kalimat yang mudah dipahami dan dapat menginterpretasikan serta mengklasifikasikannya. Pemahaman merupakan hasil belajar, misal siswa mampu menjelaskan kembali materi dan memberikan contoh yang berbeda dari yang sebelumnya sudah diajarkan guru dengan susunan kalimat yang

dibuat sendiri (Sari dkk., 2020).

Kemampuan pemahaman tidak hanya diperoleh melalui penjelasan yang disampaikan guru, melainkan dapat diperoleh juga dengan mempelajari materi secara langsung, seperti menghafal, menyelesaikan soal, dan memahami konsep materi yang dipelajari (Davita dkk., 2020). Menurut Ali (dalam Utami dkk., 2020) bahwa terdapat tiga tingkat pemahaman untuk menilai kecakapan siswa untuk memahami materi, yakni: 1) Tingkat pemahaman terjemahan; 2) Tingkat pemahaman penafsiran serta; 3) Tingkat pemahaman ekstrapolasi.

Kombinasi strategi pembelajaran kontekstual dan beragam, yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi siswa, terbukti meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Langkah ini, yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar, adalah kunci untuk mencapai pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran. Implementasi metode pembelajaran, media pembelajaran, teknologi pendidikan dan perolehan umpan balik efektif dan berperan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa. Ketika siswa terlibat dalam lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif, yang diperkuat dengan umpan balik yang efisien, mereka lebih mungkin untuk menyerap dan mengingat informasi dengan lebih efektif.

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Pembelajaran diartikan sebagai serangkaian aspek pembelajaran yang saling terikat dan membentuk satu kesatuan yang tidak terlepas dan berpotensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Uno & Ma'ruf, 2016). Oemar Hamalik (dalam Yanti, 2015) mengemukakan bahwa pembelajaran terdiri dari beberapa aspek yang saling terikat dan berhubungan dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran. Pembelajaran melibatkan proses menentukan, memutuskan, serta mengembangkan metode yang dimanfaatkan untuk menilai hasil belajar secara maksimal. Menurut Lefudin (2017) (dalam Alti dkk., 2022) pembelajaran yaitu proses individu mengubah sikap dan perilaku secara keseluruhan berdasarkan peristiwa yang dialami individu dalam berhubungan dengan lingkungan sekitar. Pembelajaran juga diartikan sebagai pendekatan dalam dunia pendidikan guru dengan siswa supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Proses pembelajaran perlu melibatkan siswa dalam menggunakan sarana pembelajaran secara efisien supaya dapat tercapainya tujuan pembelajaran (Setiawati, dkk., 2019).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang diajarkan sejak dini di sekolah dasar, memperkenalkan siswa kepada berbagai disiplin ilmu sosial. Menurut Ruminiati (dalam Yuanta, 2019), IPS mencakup bidang-bidang seperti ekonomi, sejarah, antropologi, dan sosiologi, menawarkan perspektif holistik terhadap dunia sosial. IPS dirancang untuk memberikan siswa pemahaman menyeluruh tentang masyarakat dan lingkungan sosial mereka, mendorong mereka untuk menerapkan pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu sosial untuk memecahkan masalah secara komprehensif. Dengan mempelajari IPS, siswa mendapatkan wawasan tentang dinamika sosial, budaya, dan

ekonomi yang membentuk dunia di sekitar mereka.

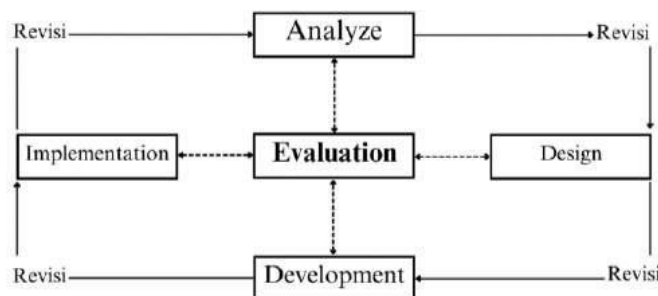
Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diperkenalkan di sekolah dasar sebagai cara untuk menanamkan nilai-nilai baik dan tanggung jawab warga negara kepada siswa sejak dini. Mata pelajaran ini menawarkan pengenalan yang disederhanakan terhadap disiplin ilmu sosial, membantu siswa memahami dunia di sekitar mereka dan peran mereka sebagai anggota masyarakat. IPS menekankan pentingnya belajar dari pengalaman masa lalu, mendorong siswa untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan peduli dengan memahami sejarah dan budaya mereka. Dengan mempelajari IPS, siswa didorong untuk berpikir kritis tentang isu-isu sosial, ekonomi, dan budaya, mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan masa depan (Parni, 2020). Dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, fokus utama bukanlah disiplin ilmu sosial, melainkan lebih kepada aspek psikologis, pedagogis, karakteristik, dan kemampuan berpikir siswa (Yuanta, 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengaplikasikan pendekatan *mixed methods*, dengan menggabungkan dua metode penelitian yang saling melengkapi, yaitu *Research and Development* (R&D) dan Pra- Eksperimen. Menurut Creswell dan Clark (2015), *mixed methods* menawarkan pemahaman yang lebih kaya dan komprehensif terhadap topik penelitian dibandingkan dengan penggunaan satu metode saja. Dengan menerapkan *mixed methods*, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menjawab pertanyaan penelitian dengan lebih efektif. Metode *research and development* (R&D) memungkinkan pengembangan dan pengujian produk inovatif, sedangkan pra-eksperimen membantu mengevaluasi efektivitas produk tersebut. Penggunaan *mixed methods* dalam penelitian ini selaras dengan tujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi produk pembelajaran yang efektif, memastikan bahwa produk tersebut tidak hanya inovatif tetapi juga berdampak positif pada pemahaman siswa. Pendekatan ini menawarkan wawasan berharga dan komprehensif terhadap proses pengembangan dan efektivitas produk, memperkuat validitas temuan penelitian.

Penelitian ini memanfaatkan model pengembangan ADDIE yang terkenal, yang dikembangkan oleh Dick and Carey pada tahun 1996. Model ini menawarkan kerangka kerja sistematis untuk menciptakan dan menerapkan produk pembelajaran yang efektif, terdiri dari lima tahap penting: 1) *Analysis*; 2) *Design*; 3) *Development*; 4) *Implementation* dan; 5) *Evaluation* (Cahyadi, 2019).

Gambar 1. Tahap Model Pengembangan ADDIE



Sumber: Branch (dalam Hidayat, & Nizar, (2021))

Partisipan dalam penelitian ini yakni para ahli dalam bidang pendidikan dan pengajaran, termasuk empat ahli media, dua ahli bahasa, dan dua ahli materi, berprofesi sebagai dosen PGSD UPI Kampus Sumedang. Masukan dari para ahli ini sangat penting untuk memastikan kelayakan dan kualitas *e-book* KEDASA sebelum diuji coba ke pengguna. Selain para ahli, menyertakan guru wali kelas IV dengan siswa kelas IV sekolah dasar sebagai pengguna media *e-book* KEDASA. Uji coba kepraktikkan dilaksanakan di SD Negeri Bekasi Jaya IV, Kota Bekasi, dengan melibatkan tiga tahap pengujian. Tahap pertama adalah uji coba perorangan menyertakan 10 siswa, diikuti oleh uji coba kelompok kecil menyertakan 20 siswa, dan akhirnya uji coba kelompok besar menyertakan 30 siswa. Pada bulan Mei 2024 penelitian dimulai. Lokasi utama untuk uji efektivitas media *e-book* KEDASA di SD Negeri Wanasari 13, berlokasikan daerah Kabupaten Bekasi, Jawa Barat. Siswa kelas IV sekolah dasar adalah subjek penelitian dengan tujuan upaya meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media *e-book* KEDASA.

Penelitian ini mengumpulkan berbagai jenis data, termasuk data kuantitatif dan kualitatif, untuk mengevaluasi efektivitas media *e-book* KEDASA dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPS. Data kuantitatif dicapai melalui hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta angket tanggapan siswa. Data kualitatif, di sisi lain, berasal dari wawancara mendalam dengan guru kelas IV dan hasil uji coba kepraktikkan, menawarkan wawasan berharga tentang pengalaman pengguna dan efektivitas produk. Instrumen penelitian mencakup pedoman wawancara, yang membantu mengumpulkan perspektif dan masukan guru tentang proses pembelajaran. Lembar angket validasi dipakai guna memperoleh masukan dari validator ahli tentang kelayakan serta kualitas *e-book*. Selain itu, angket tanggapan siswa membantu mengevaluasi pengalaman dan pendapat siswa tentang produk yang dikembangkan. Instrumen tes digunakan untuk mengetahui efektivitas media *e-book* KEDASA terhadap peningkatan pemahaman siswa pada pembelajaran IPS.

Analisis data pada studi penelitian memanfaatkan data kuantitatif deskriptif untuk mengolah data hasil angket validasi produk dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan angket tanggapan siswa. Menurut Sugiyono (dalam Arta, & Irfan, 2022), skala *likert* dipergunakan guna memperkirakan persepsi individu, kelompok, pendapat, sikap serta mengenai kejadian khusus. Skala *likert* dengan rentang nilai dari 1 hingga 5, digunakan dalam penelitian ini untuk mengkategorikan dan menganalisis tanggapan dari partisipan. Setiap kategori memiliki skor tertentu yang memungkinkan peneliti untuk menginterpretasikan dan mengevaluasi data secara kuantitatif.

Tabel 1. Kategori Penilaian Skala Likert

Kategori	Skala
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Sumber: Adaptasi dari Sugiyono, (2019)

Untuk menganalisis data yang didapatkan dari skala penilaian *likert*, langkah selanjutnya adalah menghitung persentase rata-rata skor untuk setiap kategori. Rumus berikut digunakan untuk menghitung persentase:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Skor maksimum

Hasil kelayakan media *e-book* KEDASA diubah menjadi bentuk data deskriptif, menawarkan gambaran komprehensif tentang kelayakan produk berdasarkan kategori yang ditetapkan. Standar kelayakan menurut Sudjino (dalam Regina & Taufik, 2022) digunakan sebagai acuan untuk mengevaluasi produk.

Uji efektivitas dirancang untuk mengukur dampak media *e-book* KEDASA terkait dengan pemahaman siswa pada pembelajaran IPS, khususnya materi keberagaman budaya bangsaku. *One Group Pretest-Posttest* ialah desain penelitian Pra-Eksperimen dipergunakan untuk mengevaluasi efektivitas perlakuan dengan membandingkan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *e-book*. Penelitian melibatkan 34 siswa kelas IV SD Negeri Wanasari 13, berpartisipasi dalam pengujian efektivitas media *e-book*. Sebelum memperkenalkan *e-book*, dilakukan *pre-test* untuk mengukur pemahaman awal siswa tentang materi. Kemudian, siswa berperan penuh pada proses belajar mengajar dengan menggunakan media *e-book* KEDASA.

Gambar 2. Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest*

$$\underline{\underline{O_1 \quad X \quad O_2}}$$

Keterangan:

O1 : *Pretest*, sebelum menerima perlakuan.

X : Perlakuan, menggunakan media *e-book* KEDASA dalam kegiatan pembelajaran.

O2 : *Posttest*, setelah menerima perlakuan.

Analisis data *pretest* dan *posttest* memanfaatkan statistik inferensial untuk mengevaluasi efektivitas media *e-book* KEDASA dalam meningkatkan pemahaman siswa. Aplikasi *Microsoft Excel* 2019 serta *IBM SPSS Statistics* versi 26 digunakan untuk memfasilitasi analisis data. Sebagai bagian dari analisis, uji normalitas dilakukan guna menentukan data berdistribusi normal atau tidak. Uji *Shapiro-Wilk* dipilih karena ukuran sampel penelitian kurang dari 50 siswa. Kriteria untuk menentukan distribusi normal adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dianggap berdistribusi normal, menunjukkan pola distribusi simetris.
- b. Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dianggap tidak berdistribusi normal, menunjukkan adanya ketidaksimetrisan dalam distribusi.

Setelah mengkonfirmasi distribusi normal data, langkah selanjutnya adalah menerapkan uji hipotesis mengaplikasikan uji-t untuk membandingkan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest*. Kriteria untuk menafsirkan hasil uji-t adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (*2-tailed*) < 0,05, ada perbedaan signifikan antara nilai tes sebelum dan setelah penggunaan media *e-book* KEDASA, menunjukkan dampak yang signifikan.
- b. Jika nilai signifikansi (*2-tailed*) > dari 0,05, tidak ada perbedaan signifikan antara nilai tes sebelum dan sesudah penggunaan media *e-book* KEDASA, menunjukkan dampak yang tidak signifikan.

Setelah menganalisis perbedaan nilai *pretest* dan *posttest*, langkah berikutnya menerapkan uji *N-Gain* guna mengukur besarnya peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media *e-book* KEDASA dalam pembelajaran IPS. Berikut merupakan rumus uji *N-Gain* menurut Meltzer (dalam Ramdhani dkk., 2020).

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Tabel 3. Kategori uji *N-Gain* Ternormalisasi

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 \leq g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak ada peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

Sumber: Adaptasi dari Sukarelawan dkk., (2024)

Tabel 4. Kategori Penentuan Tingkat Keefektifan

Presentase (%)	Kategori
<40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Adaptasi dari Sukarelawan dkk., (2024)

Koefisien determinasi adalah ukuran statistik yang digunakan untuk menentukan seberapa kuat pengaruh media *e-book* KEDASA terhadap peningkatan pemahaman siswa tentang materi keberagaman budaya bangsaku dalam pelajaran IPS. Ini membantu mengkuantifikasi hubungan antara pemahaman siswa dengan pemanfaatan media *e-book*. $KD = r^2 \times 100\%$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan *E-book* KEDASA

Fokus utama penelitian yaitu pengembangan produk media pembelajaran yang baru, yaitu buku digital atau *electronic book* bernama *e-book* KEDASA (Keberagaman Budaya Bangsa) guna adanya peningkatan pemahaman pada siswa kelas IV seputar keberagaman budaya bangsaku dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Penelitian ini mengaplikasikan pengembangan model ADDIE dan model ini dicetuskan oleh Dick and Carey pada waktu 1996. Lima tahapan utama model mencakup: *analysis, design, development, implementation, and evaluation* (Cahyadi, 2019). Penelitian ini dimulai dengan tahap *analysis* (analisis), yang melibatkan identifikasi kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Tahap analisis adalah fondasi penelitian dan pengembangan media pembelajaran, dimulai dari analisis kebutuhan, materi, pengguna, serta perangkat yang diperlukan. Data penelitian dikumpulkan melalui kajian literatur serta analisis lapangan dengan

melakukan wawancara. Hasil temuan didapatkan melalui wawancara bersama guru wali kelas IV di SD Negeri Wanasari 13 memperoleh informasi mengenai permasalahan dan kebutuhan yang diperlukan untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran. Selama proses belajar mengajar, khususnya dalam IPS tentang keberagaman budaya bangsaku ada tantangan, yaitu siswa mengalami kesulitan memahami materi yang disajikan oleh guru. Masalah disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kompleksitas materi, metode pengajaran, atau kurangnya keterlibatan siswa. Ini terjadi akibat dalam kegiatan pembelajaran hanya menggunakan media konvensional saja, seperti buku cetak dan media gambar saja, sehingga siswa kurang antusias dan kegiatan pembelajaran cenderung membosankan.

Guru menghadapi tantangan dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif, menghadapi hambatan berupa keterbatasan waktu dan kesulitan menyesuaikan media dengan kebutuhan materi pelajaran. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran memiliki dampak signifikan pada pemahaman siswa, terutama dalam pembelajaran IPS mengenai keberagaman budaya bangsaku. Penyampaian materi atau informasi sering kali menggunakan metode ceramah atau diskusi kelompok saja. Kurangnya contoh atau bukti nyata, menyebabkan siswa sulit untuk memahami dengan jelas mengenai keberagaman budaya di Indonesia. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam kelas dapat berdampak negatif pada keterlibatan dan minat siswa, menyebabkan mereka mudah bosan dan enggan berperan aktif saat proses pembelajaran. Ketika siswa tidak terpapar pada berbagai metode pengajaran dan media yang menarik, mereka mungkin akan berjuang untuk fokus dan memahami materi yang disajikan.

Berdasarkan temuan hasil penelitian, ditemukan bahwa sekolah memiliki sumber daya dan infrastruktur yang mendukung pembelajaran, termasuk ketersediaan komputer dan proyektor. Namun, pemanfaatan sumber daya ini tampaknya kurang optimal, menunjukkan peluang yang belum dimanfaatkan dengan maksimal dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa. Saat ini siswa sekolah dasar mampu menggunakan *smartphone* dengan baik. Menyesuaikan permasalahan dengan fasilitas sekolah dan kemahiran siswa dalam menggunakan *smartphone*, maka pengembangan media berbasis digital menjadi solusi yang tepat. Pengembangan media buku digital atau *electronic book (e-book)* menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi keberagaman budaya bangsaku dalam pelajaran IPS dan sesuai dengan kebutuhan siswa dengan menampilkan berbagai fitur yang menarik dan mendukung proses kegiatan pembelajaran.

Pengembangan media *e-book* KEDASA sebagai upaya peningkatan dalam pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar, dengan fokus pada subtema 1 "Keberagaman Budaya Bangsaku" dari tema 1 "Indahnya Kebersamaan" yang tercantum di kurikulum 2013. Proses pengembangan memanfaatkan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) guna menciptakan produk akhir secara efektif dan menarik. Perangkat keras yang digunakan dalam pengembangan *e-book* termasuk laptop dan *smartphone*,

menawarkan fleksibilitas dan kemudahan akses untuk menciptakan dan menguji produk. Sementara itu, berbagai perangkat lunak digunakan untuk meningkatkan pengalaman pengguna, termasuk *Microsoft Word 2019* untuk pengetikan, *Canva* untuk desain grafis, *Heyzine Flipbook* untuk menciptakan efek *flipbook*, *Capcut* dan *VN Editor* untuk mengedit video, *Spotify* untuk memasukkan audio, *Wordwall* untuk membuat *game* edukasi, dan *Youtube* untuk mengintegrasikan video.

Tahap selanjutnya, yaitu *tahap design* (desain) yang merupakan tahapan paling penting pada studi serta pengembangan ini. Tahap ini diawali dengan mengumpulkan serta menyusun materi yang akan divisualkan di dalam media *e-book* KEDASA, kemudian dilanjutkan dengan membuat garis besar penggunaan media *e-book* KEDASA, merancang desain tampilan media *e-book* KEDASA, membuat *storyboard*, menyiapkan dan mengumpulkan kebutuhan audio, menyiapkan dan mengumpulkan kebutuhan *video*, mengumpulkan dan membuat kebutuhan kuis atau *game* edukasi, dan menautkan video ke dalam media *e-book* KEDASA. Perancangan atau desain tampilan media *e-book* KEDASA disesuaikan dengan perkembangan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar, yaitu menyajikan tampilan desain dengan menggunakan warna, elemen, gambar, dan latar musik yang menarik atau desain tampilan produk dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Canva*, mencakup judul halaman, kata pengantar, daftar isi, identitas pembelajaran, halaman kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, tahapan pembelajaran petunjuk penggunaan, menu materi, teks atau isi materi, kuis atau *game* edukasi, daftar pustaka, dan tentang penulis. Selain itu, media *e-book* KEDASA didesain untuk menampilkan berbagai fitur atau konten pembelajaran yang dikemas secara menarik, yaitu dengan menampilkan teks materi, video pembelajaran, *podcast* pembelajaran, cerita singkat, dan kuis atau *game* edukasi, *QR Code* atau *link* yang diintegrasikan menuju *platform Spotify*, *Youtube*, dan *Wordwall* untuk mengakses konten pembelajaran dengan mudah dan praktis. Setelah membuat rancangan untuk tampilan media *e-book* KEDASA, berikutnya mendesain instrumen penelitian, meliputi angket lembar validasi produk diperuntukkan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, angket lembar tanggapan siswa dipergunakan untuk uji coba kepraktikkan, serta membuat soal *pretest* dan *posttest* yang akan digunakan untuk uji efektivitas.

Setelah selesai melakukan perancangan atau desain media *e-book* KEDASA. Tahap *development* atau pengembangan merupakan tindak lanjut untuk merealisasikan rancangan atau desain yang telah dibuat sebelumnya menjadi produk yang sebenarnya. Produk yang dimaksud adalah media *e-book* KEDASA. Pada tahap ini yaitu menggabungkan seluruh rancangan desain komponen pendukung dalam pengembangan media *e-book* KEDASA. Pengembangan media *e-book* KEDASA memanfaatkan bantuan perangkat keras (*hardware*) serta perangkat lunak (*software*) pendukung secara menyeluruh. Tahapan pengembangan dimulai dengan menyusun dan membuat materi, naskah video dan audio pembelajaran menggunakan *Microsoft Word 2019*, membuat desain tampilan konten atau tampilan media *e-book* KEDASA secara menyeluruh

menggunakan aplikasi *Canva*, *Youtube* untuk mengunggah video pembelajaran, *Podcasters* untuk mengunggah *podcast*, *Spotify* untuk mengakses dan mendengarkan *podcast*, *website Wordwall* untuk membuat dan memainkan *game* edukasi, *Heyzine Flipbook* digunakan untuk mengubah *e-book* yang semula format PDF kemudian diubah menjadi *Flipbook*.

Gambar 3. Tampilan Desain Media *E-book* KEDASA



Pengembangan media *e-book* KEDASA memanfaatkan aplikasi *Canva* untuk mendesain tampilan atau *template*, menyusun rangkaian materi, menambahkan elemen, gambar, animasi, audio, dan mengatur posisi tombol atau navigasi. Apabila tampilan desain media *e-book* KEDASA telah selesai dibuat, kemudian memasukkan seluruh fitur atau konten pembelajaran ke dalam media *e-book* KEDASA dan menambahkan *hyperlink* pada setiap konten pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mengaksesnya. *Hyperlink* ini digunakan untuk melakukan navigasi pada bagian atau halaman *e-book* lainnya dan mengintegrasikan media *e-book* KEDASA dengan konten pembelajaran yang diunggah melalui situs *website* atau *platform eksternal* sesuai dengan kebutuhan.

Media *e-book* KEDASA kemudian diunduh dan disimpan dengan format *portable document format* (PDF). Media *e-book* KEDASA kemudian dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif, yaitu mengubah media *e-book* format PDF menjadi *Flipbook* dengan berbantuan *website Heyzine Flipbook*. *Heyzine Flipbook* merupakan salah satu *website* yang dimanfaatkan untuk melakukan konversi tampilan media *e-book* yang semula format PDF diubah menjadi *Flipbook*. Dengan menggunakan *website Heyzine*

Flipbook dapat menggunakan efek atau tampilan *e-book*, seperti tampilan membuka halaman *e-book* selayaknya membuka halaman buku versi cetak (Manzil dkk., 2022). Melalui *website Heyzine Flipbook* dapat mencantumkan seluruh konten pembelajaran, seperti video pembelajaran, audio *podcast* pembelajaran, cerita singkat, dan kuis atau *game* edukasi ke dalam media *e-book* KEDASA.

Gambar 4. Tampilan Media *E-book* KEDASA format PDF



Gambar 5. Tampilan Media *E-book* KEDASA di *Website Heyzine Flipbook*



Tahap pengembangan selanjutnya melibatkan pengujian kualitas dan kelayakan media *e-book* KEDASA (Keberagaman Budaya Bangsa) sebelum memasuki tahap implementasi dan pengujian dengan pengguna. Pengujian validasi kelayakan media dilakukan oleh validator yang merupakan dosen PGSD UPI Kampus Sumedang, yang memiliki keahlian dan kompetensi di bidangnya. Pengujian kelayakan bertujuan untuk memperoleh masukan dan penilaian dari para ahli tentang media *e-book* KEDASA, memastikan bahwa produk memenuhi standar kualitas dan efektif dalam menyampaikan materi pelajaran. Validator mengisi lembar angket yang dirancang untuk mengumpulkan informasi dan penilaian tentang berbagai aspek media *e-book*, termasuk konten, desain, dan kemudahan penggunaan.

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Media

Total Skor	694
Skor Maksimal	740
Persentase (%)	93,78
Kategori	Sangat Layak

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi

Total Skor	189
Skor Maksimal	210
Persentase (%)	90
Kategori	Sangat Layak

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Total Skor	118
Skor Maksimal	120
Persentase (%)	98,33
Kategori	Sangat Layak

Penilaian validasi *e-book* KEDASA oleh para ahli media, yang terdiri dari empat validator, dilakukan menggunakan angket validasi dengan 37 item yang dinilai menggunakan skala likert dengan rentang 1-5. Hasilnya menunjukkan total skor 694, yang diterjemahkan menjadi persentase kelayakan 93,78%, dikategorikan sebagai "sangat layak". Penilaian validasi dengan ahli materi, yang bersama dua validator, menggunakan angket validasi dengan 21 item yang juga dinilai melalui skala *likert* dengan rentang 1-5. Total skor yang diperoleh adalah 189, yang setara dengan persentase kelayakan 90%, juga dikategorikan sebagai "sangat layak". Selanjutnya, penilaian validasi oleh ahli bahasa, yang terdiri dari dua validator, menggunakan angket validasi dengan 12 item dan dinilai menggunakan skala Likert yang sama. Hasilnya menunjukkan total skor 118, yang diterjemahkan menjadi persentase kelayakan 98,33%, sekali lagi dikategorikan sebagai "sangat layak". Hasil penilaian validasi ahli, meliputi ahli media, materi, dan bahasa, menghasilkan kelayakan tinggi diperuntukkan media *e-book* KEDASA. Kategori "sangat layak" menunjukkan bahwa produk memenuhi standar kualitas dan efektif dalam menyampaikan materi pelajaran, menawarkan pembelajaran dengan kemenarikan dan efektif.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

No.	Validator	Rata-Rata (%)	Kategori	
1.	Ahli Media	93,78	Sangat	Layak
2.	Ahli Materi	90	Sangat	Layak
3.	Ahli Bahasa	98,33	Sangat Layak	

Hasil validasi kelayakan media *e-book* KEDASA diperoleh melalui validasi media bersama ahli, termasuk ahli media, materi, dan bahasa, menunjukkan rata-rata persentase kelayakan yang mengesankan sebesar 94,04%, dikategorikan sebagai "sangat layak". Penilaian ini menunjukkan bahwa media *e-book* KEDASA siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS tanpa revisi lebih lanjut. Namun, para ahli menawarkan saran dan masukan berharga untuk meningkatkan media *e-book*. Ahli media menyarankan untuk melengkapi tujuan pembelajaran dengan memenuhi ABCD (*Audience, Behaviour, Condition, and Degree*), menambahkan petunjuk penggunaan untuk guru dan orang tua, memperbaiki penggunaan kapitalisasi, dan memasukkan animasi atau gambar. Ahli materi merekomendasikan agar materi disajikan dengan cara yang mewakili peningkatan pemahaman siswa, memastikan bahwa konten menantang dan menarik bagi siswa. Sementara itu, ahli bahasa menyarankan untuk mengklarifikasi kalimat yang ambigu dan menyesuaikan jenis huruf dan posisi teks dialog dalam cerita singkat dalam *e-book* KEDASA. Perbaikan berdasarkan saran dan masukan ini dilakukan pada tahap ini untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan benar-benar valid dan efektif. Ini membantu memastikan bahwa media *e-book* KEDASA memenuhi standar kualitas dan memenuhi tujuan pembelajaran yang diharapkan, menawarkan pembelajaran dengan kemenarikan dan efektif.

Setelah tahap pengembangan, tahap implementasi bertujuan untuk menguji kualitas dan kelayakan media *e-book* KEDASA sebagai media pembelajaran melalui pengisian angket tanggapan siswa. Uji coba kepraktikkan menyertakan siswa kelas IV di SD Negeri Bekasi Jaya IV, Kota Bekasi, dengan menggunakan lembar angket yang terdiri dari 19 item yang dinilai menggunakan skala *likert* dengan rentang 1-5. Uji coba kepraktikkan terdiri dari tiga tahap: uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar, masing-masing dilaksanakan dalam periode waktu berbeda-beda. Selama pengujian, siswa diberikan penjelasan tentang penggunaan media *e-book* KEDASA dan kemudian mencoba produk tersebut. Setelah sesi pengujian, siswa diminta untuk mengisi angket tanggapan, berbagi pendapat dan pemahaman mereka tentang media *e-book*. Pengumpulan masukan dari siswa melalui angket tanggapan membantu mengevaluasi kualitas dan kelayakan media *e-book* KEDASA, memastikan bahwa produk memenuhi kebutuhan dan preferensi siswa. Ini menawarkan wawasan berharga tentang pengalaman pengguna, membantu peneliti membuat perbaikan dan penyesuaian untuk meningkatkan media pembelajaran ini. Tahap implementasi adalah bagian penting dari penelitian, menawarkan wawasan berharga tentang efektivitas dan penerimaan media *e-book* KEDASA oleh pengguna target. Ini membantu memastikan bahwa produk akhir tak hanya valid, namun praktis dan memiliki daya tarik serta menciptakan peningkatan pengalaman belajar mereka secara keseluruhan.

Tahap 9. Hasil Uji Coba Perorangan

Total Skor	910
Skor Maksimum	950
Persentase	95,79
Kriteria	Sangat Layak

Uji coba perorangan, yang melibatkan 10 siswa, menunjukkan hasil yang sangat menjanjikan. Total skor yang diperoleh adalah 910, yang diterjemahkan menjadi persentase kelayakan 95,79%, dikategorikan sebagai "sangat layak". Hasil ini menunjukkan bahwa media *e-book* KEDASA siap digunakan tanpa memerlukan perbaikan lebih lanjut, memungkinkan peneliti untuk melanjutkan ke tahap uji coba selanjutnya.

Tabel 10. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Total Skor	1770
Nilai Maksimum	1900
Persentase	93,16
Kriteria	Sangat Layak

Uji coba kelompok kecil, yang melibatkan 20 siswa yang berbeda dari sekolah yang sama, menghasilkan total skor 1770 dan persentase kelayakan 93,16%, dikategorikan sebagai "sangat layak". Hasil ini menunjukkan bahwa media *e-book* KEDASA siap digunakan sebagai media pembelajaran tanpa memerlukan revisi lebih lanjut. Kategori "sangat layak" menunjukkan bahwa media *e-book* KEDASA efektif dalam menyampaikan materi dan menawarkan pengalaman belajar yang positif bagi siswa. Partisipasi siswa dalam uji coba kelompok kecil membantu mengkonfirmasi kelayakan dan kualitas produk, menunjukkan bahwa produk siap untuk digunakan oleh kelompok siswa yang lebih besar.

Tabel 11. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Total Skor	2728
Nilai Maksimum	2850
Persentase	95,72
Kategori	Sangat Layak

Uji coba kelompok besar melibatkan 30 siswa, menghasilkan total skor yang mengesankan sebesar 2728 dan persentase kelayakan 95,72%, dikategorikan sebagai "sangat layak". Hasil ini menunjukkan bahwa media *e-book* KEDASA sangat efektif dan siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS tanpa memerlukan revisi lebih lanjut. Kategori "sangat layak" menegaskan bahwa media *e-book* KEDASA memenuhi dan

melebihi harapan, menawarkan pengalaman belajar yang positif dan bermakna bagi siswa. Partisipasi siswa saat uji coba kelompok besar guna memastikan *e- book* KEDASA untuk digunakan pada skala yang lebih luas, memenuhi tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Tabel 12. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kepraktikkan

No.	Uji Coba	Rata-Rata (%)	Kategori	
1	Uji Coba Perorangan	95,79	Sangat	Layak
2	Uji Coba Kelompok Kecil	93,16	Sangat	Layak
3	Uji Coba Kelompok Besar	95,72	Sangat Layak	

Rata-Rata Persentase (%)	94,89	Sangat Layak
--------------------------	-------	--------------

Hasil uji coba kepraktikkan, yang terdiri dari tiga tahap pengujian terpisah, menunjukkan skor rata-rata persentase yang mengesankan sebesar 94,89%, dikategorikan sebagai "sangat layak". Data ini menunjukkan bahwa media *e-book* KEDASA siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran tanpa memerlukan revisi lebih lanjut dan siap untuk memasuki tahap pengujian efektivitas.

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dalam penelitian ini, yang berfokus pada penyempurnaan dan perbaikan media *e-book* KEDASA untuk pembelajaran IPS tentang keberagaman budaya bangsaku bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Masukan dari pengguna, yaitu siswa kelas IV, sangat penting untuk memastikan bahwa produk akhir memenuhi kebutuhan dan preferensi mereka. Berdasarkan tanggapan siswa, *e-book* KEDASA dinilai sangat layak untuk dipergunakan saat kegiatan pembelajaran IP. Ini menunjukkan bahwa produk memenuhi tujuan pembelajaran dan menawarkan pengalaman belajar yang positif bagi siswa. Siswa sebagai pengguna tidak memberikan saran dan masukan untuk perbaikan media *e-book* KEDASA, sehingga pada tahap ini media *e-book* KEDASA tidak melakukan perbaikan kembali. Namun, terdapat keterbatasan yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan, yaitu pengembangan *e-book* KEDASA harus bisa digunakan oleh seluruh siswa. Adanya keterbatasan pemanfaatan media *e-book* KEDASA yaitu perangkat elektronik pendukung yang tersedia di sekolah dasar untuk mengakses media *e-book* KEDASA terbatas, sehingga tidak semua siswa dapat mengakses dalam waktu yang bersamaan. Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, maka dibuat kelompok belajar sesuai dengan jumlah perangkat elektronik yang tersedia.

Keefektifan *E-book* KEDASA untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Tahap uji efektivitas dilaksanakan setelah uji coba kepraktikkan, dengan tujuan untuk menentukan apakah media *e-book* KEDASA efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi keberagaman budaya bangsaku dalam pelajaran IPS. Uji efektivitas dirancang untuk membandingkan pemahaman siswa sebelum dan setelah menggunakan media *e-book*, menentukan apakah terjadi peningkatan yang signifikan. Uji efektivitas dilakukan di SD Negeri Wanasari, melibatkan 34 siswa kelas IV sekolah dasar sebagai subjek penelitian. Sebelum melaksanakan uji efektivitas, validitas dan reliabilitas soal pretest dan posttest dievaluasi, dengan 20 soal pilihan ganda diuji dan 4 soal yang tidak valid diidentifikasi dan dihapus. Analisis data hasil uji efektivitas memanfaatkan aplikasi *Microsoft Excel* 2019 dan *IBM SPSS Statistics* Versi 26, membantu peneliti menginterpretasikan dampak penggunaan media *e-book* KEDASA pada hasil belajar siswa. Jika pemahaman siswa tentang materi keberagaman budaya bangsaku mengalami

peningkatan, media *e- book* KEDASA dapat dinyatakan efektif dan layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran IPS.

Gambar 6. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.952	16

Bersumber data pada gambar 6, hasil uji reliabilitas sebanyak 16 butir soal valid dengan perolehan koefisien yaitu sebesar 0,952 dengan kategori reliabilitas sangat tinggi, sehingga soal tersebut dapat digunakan untuk uji efektivitas.

Gambar 7. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Pemahaman Siswa	.166	34	.018	.949	34	.115
Posttest Pemahaman Siswa	.173	34	.012	.951	34	.130

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas, yang disajikan dalam Gambar 7, menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Nilai signifikansi *pretest* 0,115 lebih besar dari 0,05, mengarah pada penerimaan H₀, menunjukkan distribusi normal. Demikian pula, nilai signifikansi *posttest* 0,130 lebih besar dari 0,05, mengarah pada penerimaan H₀, menunjukkan distribusi normal. Kesimpulan yang dapat ditarik adalah bahwa nilai signifikansi *pretest* dan *posttest*, keduanya lebih besar dari 0,05, menunjukkan distribusi normal data. Langkah selanjutnya adalah melanjutkan analisis data dengan menerapkan uji-t untuk membandingkan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest*, menentukan apakah terjadi peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa.

Gambar 8. Hasil *Pretest* dan *Posttest*
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Pemahaman Siswa	50.5515	34	11.65391	1.99863
	Posttest Pemahaman Siswa	84.0074	34	9.50867	1.63072

Hasil *pretest* dan *posttest* disajikan dalam Gambar 8, menunjukkan rata-rata skor *pretest* sebesar 50,55 dan rata-rata skor *posttest* yang signifikan lebih tinggi, yaitu 84,01. Perbedaan yang mencolok ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa sebelum dan setelah menggunakan media *e-book* KEDASA dalam proses kegiatan pembelajaran.

Gambar 9. Hasil Uji-T

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Pemahaman Siswa - Posttest Pemahaman Siswa	-33.45588	10.97543	1.88227	-37.28539	-29.62637	-17.774	33	.000

Data pada Tabel 16 mengungkapkan hasil uji-t yang signifikan, dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) 0,000, yang jauh lebih kecil dari 0,05. Ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *e-book* KEDASA dalam pembelajaran IPS tentang keberagaman budaya bangsaku. Rata-rata skor *posttest* yang signifikan lebih tinggi, yaitu 84,01, dibandingkan dengan rata-rata skor *pretest* sebesar 50,55, memperkuat temuan bahwa penggunaan media *e-book* KEDASA memiliki dampak positif yang signifikan pada peningkatan pemahaman siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa media *e-book* KEDASA adalah alat pembelajaran yang efektif, meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran.

Tabel 13. Hasil Uji *N-Gain*

Komponen	Hasil
Jumlah Siswa	34

Hasil Uji <i>N-Gain</i>	0,6823
Persentase	68,23
Kategori	Sedang
Nilai <i>N-Gain</i> Minimum	0,33
Nilai <i>N-Gain</i> Maksimum	1,00

Untuk mengetahui besar peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* yaitu dengan melakukan uji *N-Gain* dengan berbantuan aplikasi IBM SPSS Statistics versi 26. Berdasarkan data pada tabel 13, uji *N-Gain* memperoleh hasil peningkatan sebesar 0,6823 dengan kategori sedang dan persentase 68,23% dengan kategori *cukup efektif*.

Gambar 10. Korelasi

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest Pemahaman Siswa & Posttest Pemahaman Siswa	34	.477	.004

Data pada Gambar 10, mengungkapkan hasil korelasi yang signifikan antara penggunaan media *e-book* KEDASA dalam kegiatan pembelajaran dan pemahaman siswa tentang materi keberagaman budaya bangsaku dalam pelajaran IPS. Koefisien korelasi yang dihitung adalah 0,477, yang menunjukkan pengaruh yang moderat antara penggunaan media *e-book* dan pemahaman siswa.

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Besaran *r* dicari dengan menggunakan uji korelasi (*pearson*), dan diperoleh nilai $r = 0,477$. Sehingga:

$$KD = 0,477^2 \times 100\% = 22,75\%$$

Perhitungan koefisien determinasi (KD) mengungkapkan bahwa penggunaan media *e-book* KEDASA dalam proses kegiatan pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan pada peningkatan pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar (SD) tentang materi keberagaman budaya bangsaku dalam pelajaran IPS. Pengaruh yang dihitung adalah 22,75%, menunjukkan bahwa media *e-book* KEDASA adalah alat pembelajaran yang efektif. Hasil ini membuktikan bahwa integrasi media *e-book* KEDASA dalam proses belajar mengajar memiliki dampak positif dan bermakna pada pemahaman siswa. Ini menunjukkan bahwa media *e-book* KEDASA berhasil meningkatkan pemahaman siswa, menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan berdampak.

Hasil uji efektivitas media *e-book* KEDASA (Keberagaman Budaya Bangsa) menunjukkan bahwa produk ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar tentang materi keberagaman budaya bangsaku dalam pelajaran IPS. Media

e-book KEDASA dinilai layak dan siap digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran IPS, menawarkan pengalaman belajar yang berharga bagi siswa. Bukti peningkatan pemahaman siswa ditunjukkan oleh skor *N-Gain* sebesar 0,6823, yang dikategorikan sebagai peningkatan sedang, dengan persentase sebesar 68,23%, dikategorikan sebagai cukup efektif. Ini menunjukkan bahwa media *e-book* KEDASA berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran.

Penelitian sebelumnya oleh Ayuni, dkk., (2023) menemukan bahwa penggunaan media *e-book* meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa, yang mengarah pada peningkatan pemahaman materi. Media *e-book* memfasilitasi penerimaan dengan pemahaman siswa terhadap materi dijelaskan guru, menawarkan pendekatan belajar yang lebih mudah diakses dan menarik Aristiani & Agung, (2022) juga mendukung pengembangan media *e-book* dengan pembelajaran IPS, menunjukkan bahwa produk ini meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS. Sementara itu, penelitian Pradanasty dkk., (2024) mengungkapkan peningkatan hasil belajar signifikan sebelum dan sesudah memanfaatkan media *e-book* dalam pembelajaran IPS, memperkuat kasus untuk pengembangan media *e-book*. Penelitian lebih lanjut oleh Aisyah & Sucahyo, (2022) memperkuat manfaat pengembangan media *e-book* dalam pembelajaran sekolah dasar. Siswa mengalami peningkatan pemahaman signifikan sesudah memanfaatkan media *e-book*, dengan skor *N-Gain* 0,82, dikategorikan sebagai kelayakan tinggi. Ini menunjukkan pengaruh positif media *e-book* pada peningkatan pemahaman konsep dan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah. Hasil penelitian sebelumnya sejalan dengan temuan penelitian ini, menunjukkan bahwa pengembangan media *e-book* KEDASA efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi keberagaman budaya bangsaku dalam pelajaran IPS. Media *e-book* menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan berdampak, memudahkan siswa supaya lebih memahami materi serta meningkatkan hasil belajar.

Penelitian sebelumnya menawarkan bukti kuat bahwa pengembangan media *e-book* yang efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Hasil uji coba kepraktikkan dan uji efektivitas pada penelitian ini menunjukkan bahwa media *e-book* KEDASA mencapai hasil yang baik dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dengan mempertimbangkan hasil penelitian dan pengembangan media *e-book* ini, diharapkan guru dan tenaga pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan materi pelajaran. Kesesuaian pemilihan media pembelajaran membantu memastikan bahwa kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif, meningkatkan pengalaman belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Media *e-book* KEDASA adalah hasil dari penelitian dan pengembangan guna meningkatkan pemahaman siswa kelas IV dalam pelajaran IPS di sekolah dasar. Model pengembangan ADDIE meliputi lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan,

implementasi, dan evaluasi, digunakan sebagai kerangka kerja untuk menciptakan produk yang efektif. Rekapitulasi validasi bersama ahli media, materi, dan bahasa, menunjukkan rata-rata persentase kelayakan yang mengesankan sebesar 94,04%, dikategorikan sebagai "sangat layak", menunjukkan bahwa media *e-book* KEDASA siap digunakan tanpa revisi lebih lanjut. Media kemudian diimplementasikan melalui uji coba kepraktikkan, yang terdiri dari tiga tahap pengujian: uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Tanggapan siswa yang diperoleh dari pengujian ini menunjukkan skor rata-rata persentase kelayakan yang tinggi sebesar 94,89%, juga dikategorikan sebagai "sangat layak", menunjukkan bahwa media *e-book* KEDASA efektif dan siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil penilaian validasi produk oleh para ahli dan tanggapan siswa, dapat disimpulkan bahwa media *e-book* KEDASA (Keberagaman Budaya Bangsa) sangat layak dan siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. Produk ini menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan efektif, membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran.

Hasil uji efektivitas dan dukungan penelitian sebelumnya yang relevan menunjukkan bahwa penggunaan media *e-book* KEDASA (Keberagaman Budaya Bangsa) dalam proses kegiatan pembelajaran cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi keberagaman budaya bangsaku pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar. Hasil *posttest* yang signifikan, yaitu 84,01, jauh lebih tinggi dibandingkan dengan hasil *pretest* sebesar 50,55, menunjukkan peningkatan pemahaman siswa yang signifikan setelah menggunakan media *e-book* KEDASA dalam kegiatan pembelajaran. Perbedaan yang mencolok ini memperkuat kasus untuk keefektifan media *e-book* dalam meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, peningkatan rata-rata yang moderat sebesar 0,6823, dikategorikan sebagai keefektifan sedang, menunjukkan bahwa media *e-book* KEDASA memiliki dampak positif pada pemahaman siswa. Uji *N-Gain* mendapatkan hasil perolehan persentase sebesar 68,23%, memperkuat temuan ini, menunjukkan bahwa media *e-book* berperan penting pada peningkatan pemahaman siswa. Penggunaan media *e-book* KEDASA juga memiliki pengaruh yang signifikan pada peningkatan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS, dengan pengaruh sebesar 22,75%. Ini menunjukkan bahwa media *e-book* KEDASA adalah alat pembelajaran yang kuat, membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan.

Penelitian ini menawarkan beberapa saran berharga untuk siswa, guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya. Siswa didorong untuk memanfaatkan media *e-book* KEDASA tak hanya dimanfaatkan guna sumber belajar, tetapi juga sebagai sumber motivasi dalam berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan keterlibatan dan minat mereka dalam pelajaran. Guru disarankan untuk menggunakan media *e-book* KEDASA sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi tambahan dalam pelajaran IPS, membantu menyajikan materi dengan cara yang menarik dan interaktif. Ini dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dan membantu mereka memahami materi.

Sekolah didorong untuk meningkatkan pemanfaatan *e-book* KEDASA, terutama dalam pembelajaran IPS tentang keberagaman budaya bangsaku. Integrasi *e-book* pada kurikulum guna upaya peningkatan pengalaman belajar siswa dan menawarkan pendekatan belajar yang dinamis dan menarik. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media *e-book* ini lebih lanjut, mengeksplorasi fitur atau konten baru yang dapat meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa. Desain dan tampilan yang menarik, yang selaras kepentingan serta karakteristik siswa sekolah dasar, dipergunakan membantu meningkatkan keterlibatan dan minat siswa, menciptakan pengalaman belajar yang berharga dan berdampak kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, D.D., & Sucahyo, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Berbasis *Mobile Learning* dan Pendekatan Inkuiri pada Materi Gelombang untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 11(3), 23–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/ipf.v11n3.p23-31>.
- Alti, R.M., Anasi, P.T., Silalahi, D.E., Fitriyah, L.A., Hasanah, Hafidhah., Akbar, R.M., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Herman. Malahayati, E.N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W.N., Agustianti, R., Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*. PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Amin, N., Oviaana, W., & Ghassani, F. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran *E-Book* Berbasis *Web* Menggunakan *Web Anyflip* pada Materi Sistem Pencernaan. *Bioeducation Jurnal*, 5(2), 99–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/bioedu.v5i2.321>.
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, D.T., Fajriyah, L., Astuti, I.A.D., Hardiansyah, a., Suseni, K. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif pada Era Society 5.0"*. CV. Tohar Media.
- Aristiani, N.K.T., & Agung, A. A. G. (2022). E-Book: Inovasi Media Pembelajaran Digital Muatan Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(3), 410–419. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jlls.v5i3.54833>.
- Arta, A.L.F., & Irfan, D. (2022). Perancangan Media Animasi Interaktif pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Kelas XI Teknik Audio Video Di SMKN 1 Sumatera Barat. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 4498–4503. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.8972>.
- Ayuni, A.Q., Habudin, & Meiliawati, F. (2022). Pengembangan Media *E-Book* Piguda Banten Untuk Meningkatkan Pemahaman Lagu Dan Bahasa Daerah Pada Peserta Didik. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 14(2), 105–116. <https://doi.org/10.32678/primary.v14i2.6888>.
- Batubara, H. H. (2020). Model Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran Efektif*. Fatwa Publishing, 3.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Chayani, A.D., & Rachmadyanti, P. (2020). Pengembangan Media Permainan Jenga Keragaman Budaya Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Untuk Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 302–312. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/34173>.

- Davita, P.W.C., Nindiasari, H., & Mutaqin, W. (2020). Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematis Siswa. *Tirtamath: Jurnal Penelitian dan Pengajaran Matematika*, 2(2), 101-112. <https://doi.org/10.48181/tirtamath.v2i2.8892>.
- 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>.
- Ginanjar, G., & Kusmawati, L. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian Melalui Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme Pembelajaran Matematika Di Kelas 3 SDN Cibaduyut 4. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 1(2), 262-271. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v1i2.32>.
- Hanikah., Faiz., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352-7359. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (*Analysis , Design , Development , Implementation and Evaluation*) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Mairini, K., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Monopoli Tematik pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa di SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 159-167.
- Manzil, E. F., Sukamti., & Thohir, M. A. (2022). Pengembangan *E-Modul* Interaktif *Heyzine Flipbook* Berbasis *Scientific* Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(2), 112.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187.
- Parni. (2020). Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional*, 3(2), 96-105.
- Pradanasty, E.P., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran EBIPS (*E- Book* IPS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif HOTS Siswa, *Attadib : Journal of Elementary Education*, 8(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.32507/attadib.v8i1.2767>.
- Prameswari, C., Amita, P., & Kusumawati, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Menambah Pemahaman Siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Pada Siswa Kelas V SDN Glonggong 04 Kabupaten Madiun. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 162-171.
- Pratama, J., Dalimunthe, R.Z., & Nurmala, M. D. (2023). Pengembangan Modul Berbasis Ebook untuk Meningkatkan Pengetahuan Bahaya Membolos Siswa. *Jurnal Penelitian*

- Bimbingan Dan Konseling*, 8(2), 65–74.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/jpbk.v8i2.24571>.
- Prihatiningtyas, S.D., Dwi, P., & Pertiwi, N. A. S. (2021). Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Implementasi Media Interaktif E-Book Selama Pembelajaran Daring di SMK Patriot Peterongan Jombang. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 1–6.
<https://doi.org/https://dx.doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.3098>.
- Purba, R., Taufik, M., & Jamaludin, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Liveworksheets* Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 07(02), 336–348.
<https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6800>.
- Qodr, T. S. (2020). Media Pembelajaran *Game Geograpiea* untuk Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Journal of Curriculum Indonesia*, 3(1), 45–53.
- Ramdhani, E.P., Khoirunnisa, F., & Siregar, N. A. N. (2020). Efektifitas Modul Elektronik Terintegrasi *Multiple Representation* pada Materi Ikatan. *Journal of Research and Technology*, 6(1), 162–167. <https://doi.org/10.55732/jrt.v6i1.152>.
- Restiyowati, I., & Sanjaya, I. G.M. (2022). Pengembangan *E-Book* Interaktif pada Materi Kimia Semester Genap Kelas XI SMA. *Unesa Journal of Chemical Education*, 1(1), 130–135. <https://doi.org/10.26740/ujced.v1n1.p%25p>.
- Sahara, A., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media *Pop Up Book* Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya di Sumatera Utara Siswa Kelas IV SD. *Ability: Journal of Education and ...*, 3(1), 30–36.
<https://doi.org/10.51178/jesa.v3i1.385>.
- Saleh, M.S., Syahrudin., Saleh, M.S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara.
- Sari, L. E, Rahman, A., & Baryanto. (2020). Adab kepada Guru dan Orang Tua: Studi Pemahaman Siswa pada Materi Akhlak. *Edugama: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan*, 6(1), 75–92. <https://doi.org/10.32923/edugama.v6i1.1251>.
- Setiawati, T., Pranata, O.Y., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadikta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174.
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan Media *Pop-Up Book* Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 138–150. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukarelawan, M.I., Indratno, T.K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking (Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Penerbit Suryacahaya.
- Susanti, S., & Raharjo, T.J., & Ngabiyanto. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Terhadap Pembelajaran Ips Materi Keberagaman Budaya Bangsa Berbantuan Quiziz.

JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, 5(3), 502–508.

Syamsijulianto, T. (2020). Media Pembelajaran Mobuya untuk Pembelajaran Keragaman Budaya. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 10–17.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.23971>.

Undang-Undang Republik Indonesia. (2003). In *Undang-Undang Republik Indonesia*.
<https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>.

Uno, H.B., & Ma'ruf, A. R. K. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 169–185. <https://doi.org/10.21009/jtp.v18i3.5372>.

Utami, A.D., Suriyah, P., & Mayasari, N. (2020). *Level Pemahaman Konsep Komposisi Fungsi Berdasar Taksonomi Solo*. CV. Pena Persada.

Utami, S., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Tematik Kelas 4 Sekolah Dasar. *J-INSTECH: Journal of Instructional Technology*.3(1), 131–136. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v3i1.8876>.

Yanti, C. (2019). Pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial untuk SD/MI. *Jurnal Universitas Terbuka*.

Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91–100.
<http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.