Volume 6 Nomor 1 (2025), Hal. 54-64
JURNAL PENDIDIKAN DASAR FLOBAMORATA
ISSN: 2721-8996 (Online), ISSN: 2721-9003 (Print)
Journal Homepage: https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf

E-BOOK INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN BUDAYA LOKAL BANGKALAN SEBAGAI IMPLEMENTASI LITERASI BUDAYA SISWA KELAS 5 SDN TELANG 1

Andika Adinanda Siswoyo[1], Bagus Rahmad Wijaya[2], Sela Reza Pahlefi[3*]

[1,2,3)] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia
andika.siswoyo@trunojoyo.ac.id[1]; bagus.rahmadwijaya@trunojoyo.ac.id[2] ; 210611100005@student.trunojoyo.ac.id[3*]

Article History

Submitted :
12 Desember 2024

Revised :
04 Januari 2025

Accepted :
08 Januari 2025

Published :
07 Februari 2025

Kata Kunci:
Pengembangan Bahan Ajar, E-Book Interaktif, Kearifan Budaya Lokal, Pembelajaran IPAS, Literasi Budaya.

Keywords:
Development of Teaching Materials, Interactive E-Book, Local Cultural Wisdom of Bangkalan, Integrated Science Learning, Cultural Literacy.

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi pembelajaran di SDN Telang 1 yang cenderung monoton, menyebabkan banyak siswa merasa bosan dan menurunnya literasi. Terbatasnya bahan ajar interaktif menjadi salah satu penyebab utama permasalahan tersebut. Penelitian ini bertujuan mengembangkan E-Book interaktif berbasis kearifan budaya lokal Bangkalan yang valid dan menarik pada materi warisan budaya untuk siswa kelas 5 di SDN Telang 1. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model 4D Thiagarajan, meliputi empat tahap: Define, Design, Develop, dan Disseminate. Subjek penelitian mencakup validasi oleh ahli bahan ajar, ahli desain pembelajaran, dan ahli materi, serta uji coba pada guru dan 13 siswa kelas 5. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan angket validasi ahli, serta angket respons guru dan siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk menghitung rata-rata skor kevalidan dan kemenarikan E-Book interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) E-Book interaktif dinyatakan sangat valid dengan skor rata-rata validitas sebesar 94,96%, sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar IPS kelas 5 SD; (2) E-Book interaktif dinilai menarik, dengan rata-rata skor kemenarikan sebesar 78% pada uji coba terbatas dan 71,5% pada uji coba lapangan, yang keduanya masuk dalam kategori menarik. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa E-Book interaktif berbasis kearifan budaya lokal pada materi warisan budaya untuk kelas 5 di SDN Telang 1 dinilai valid dan menarik sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar IPS di tingkat sekolah dasar.

Abstract: *This research is underscored by the monotonous learning conditions at SDN Telang 1, which have led many students to experience boredom and a decline in literacy. The limited availability of interactive teaching materials emerges as one of the primary causes of this issue. The objective of this study is to develop a valid and engaging interactive e-book grounded in local cultural wisdom of Bangkalan, focused on cultural heritage topics for fifth-grade students at SDN Telang 1. The research employs a Research and Development (R&D) approach utilizing the 4D Thiagarajan model, which encompasses four stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. The subjects of the study include validation by experts in teaching materials, learning design, and content, along with trials conducted with a teacher and thirteen fifth-grade students. Data was gathered through interviews, observations, and expert validation questionnaires, as well as surveys on the responses of teachers and students. Data analysis was performed descriptively and quantitatively to compute the average validity and appeal scores of the interactive e-book. The findings reveal that: (1) The interactive e-book is deemed highly valid, with an average validity score of 94.96%, making it suitable for use as teaching material for fifth-grade social studies; (2) The interactive e-book is considered engaging, with an average appeal score of 78% in limited trials and 71.5% in field trials, both categorized as interesting. Based on these findings, it can be concluded that the interactive e-book, rooted in local cultural wisdom concerning cultural heritage for fifth-grade students at SDN Telang 1, has been evaluated as both valid and appealing, thus meriting its use as teaching material for social studies at the elementary level.*

*This is an open access article under the **CC-BY–SA** license*

A. PENDAHULUAN

Kurikulum di Indonesia telah mengalami beberapa perubahan, dimulai dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), diikuti dengan Kurikulum 2013 (K13), dan yang terbaru, Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka, yang diperkenalkan melalui Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022, bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan memberikan lebih banyak kebebasan kepada guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Sebagai kurikulum prototipe, Kurikulum Merdeka dirancang untuk memperbaiki pembelajaran pasca-pandemi dengan menawarkan pendekatan yang lebih beragam dan mendalam (Kemendikbudristek, 2022). Hal ini juga

ditegaskan oleh Berlian dkk. (2022) bahwa Kurikulum Merdeka memberikan pembelajaran intrakurikuler yang lebih bervariasi, di mana materi disusun secara optimal untuk memberikan siswa waktu yang cukup dalam memahami konsep dan menguatkan kompetensi. Selain itu, guru diberikan kebebasan untuk memilih alat dan materi ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Salah satu ciri khas Kurikulum Merdeka adalah penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Tujuan dari penggabungan ini adalah untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyeluruh, sehingga siswa dapat memahami fenomena alam dan sosial dengan lebih komprehensif. Pendekatan ini tidak hanya berorientasi pada pengembangan keterampilan siswa dalam menyelidiki masalah, tetapi juga mengajarkan mereka untuk memecahkan masalah dengan cara yang praktis dan aplikatif (Kemendikbud, 2022).

Meski memiliki konsep yang menarik, implementasi Kurikulum Merdeka di SDN Telang 1 masih menghadapi beberapa kendala. Salah satu masalah utama adalah kurangnya bahan ajar yang mendukung pembelajaran interaktif dan menarik. Hal ini menyebabkan banyak siswa kesulitan memahami materi, khususnya dalam mata pelajaran IPAS yang mencakup berbagai konsep tentang alam dan sosial. Hasil wawancara menunjukkan bahwa meskipun Kurikulum Merdeka telah diterapkan di kelas 1, 2, 4, dan 5, beberapa kelas lainnya masih menggunakan Kurikulum 2013. Keadaan ini menyebabkan kebingungannya guru dalam menyusun perangkat ajar yang sesuai, karena perbedaan yang signifikan antara kedua kurikulum tersebut. Selain itu, sarana dan prasarana di sekolah, seperti perpustakaan yang rusak dan bahan ajar yang umumnya bersifat teks dan gambar yang kurang menarik, membuat pembelajaran menjadi kurang efektif. Pemanfaatan teknologi di SDN Telang 1, meskipun sudah ada fasilitas seperti WI-FI, proyektor, dan Chromebook, juga belum dimaksimalkan. Penggunaan teknologi yang terbatas dalam pembelajaran membuat siswa kurang tertarik dan interaksi dengan materi pelajaran menjadi kurang optimal. Selain itu, integrasi kearifan budaya lokal dalam pembelajaran menjadi hal yang penting untuk mengenalkan siswa pada budaya daerah, namun masih belum terlaksana dengan baik. Minimnya bahan ajar yang sesuai dengan kearifan budaya lokal serta kurangnya penggunaan teknologi untuk mengangkat nilai-nilai budaya daerah menjadi tantangan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan bagi siswa.

Hasil observasi juga menyatakan bahwa penggunaan dua kurikulum dalam pembelajaran menimbulkan dampak yang sangat besar kepada guru dan siswa karena sistem pembelajaran yang berbeda. Guru kesulitan dalam menyusun perangkat ajar karena setiap kurikulum memiliki komponen sendiri-sendiri dan berbeda, guru juga bingung dengan kebutuhan minat siswa terhadap pembelajaran karena guru dituntut untuk membuat proses belajar mengajar sesuai dengan apa yang diinginkan oleh siswa. Dalam menyusun perangkat ajar, guru di SDN Telang 1 memanfaatkan platform Merdeka Belajar sebagai referensi dalam membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bervariasi. Siswa juga memiliki masalah tersendiri, dimana buku paket yang digunakan sebagai bahan ajar utama, materi atau konten di dalamnya masih terbatas dan kurang lengkap. Apalagi setiap tahun terdapat pengembangan lebih lanjut terhadap materi, hal ini membuat siswa kesulitan dalam belajar, apalagi siswa juga harus beradaptasi terhadap perubahan kurikulum di sekolah.

Menghadapi beberapa kendala tersebut, perlu adanya solusi yang tepat agar kendala-kendala yang ada bisa segera teratasi, yaitu dengan melakukan pengembangan bahan ajar yang lebih interaktif dan berbasis teknologi. Menurut Kosasih (2020), bahan ajar yang efektif tidak hanya berperan sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk memotivasi siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih menarik dan efisien. Sementara itu, Aisyah dkk. (2020) menjelaskan bahwa bahan ajar memiliki tiga fungsi utama: (1) sebagai panduan bagi guru dalam mengelola pembelajaran, (2) sebagai panduan bagi siswa untuk memahami materi, dan (3) sebagai alat evaluasi untuk mengukur pencapaian pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah E-book, yaitu buku digital yang mengintegrasikan berbagai komponen multimedia seperti teks, gambar, animasi, dan video, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik.

E-Book merupakan salah satu bentuk perkembangan teknologi yang memanfaatkan perangkat elektronik untuk menyajikan informasi dalam berbagai format, termasuk multimedia (Ruddamayanti, 2019). Informasi yang disajikan dalam E-Book bersifat ringkas, dinamis, dan mudah diakses, sehingga memudahkan pengguna dalam menggunakannya. Walangitan dkk. (2022) menambahkan bahwa E-Book dirancang untuk memberikan akses mudah terhadap informasi serta fleksibilitas dalam penggunaannya. Lebih lanjut, Hanikah dkk. (2022) menjelaskan bahwa E-Book memungkinkan integrasi berbagai elemen, seperti teks, gambar, video, dan audio, yang dapat membantu siswa memahami materi yang kompleks secara lebih menarik dan efisien. Selain itu, menurut Makdis (2020), E-Book memfasilitasi akses ke sumber bacaan kapan saja dan di mana saja, sehingga meningkatkan efisiensi dalam pembelajaran. Dengan berbagai keunggulan tersebut, E-Book menjadi alat pembelajaran yang relevan di era digital untuk mendukung proses belajar yang lebih efektif dan menarik.

Menurut Ruddamayanti (2019), E-Book memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Salah satu kelebihannya adalah kepraktisannya, karena dapat dibawa ke mana saja selama pengguna memiliki perangkat elektronik seperti laptop, tablet, atau ponsel. Hal ini memungkinkan seseorang untuk membaca kapan saja dan di mana saja, sehingga aktivitas membaca menjadi lebih efisien dan efektif. Selain itu, E-Book lebih ramah lingkungan, karena tidak memerlukan kertas dalam produksinya, yang berarti tidak ada kebutuhan untuk menebang pohon dalam proses pembuatannya. E-Book juga lebih tahan lama karena tidak berbentuk fisik dan hanya membutuhkan perangkat elektronik untuk diakses. Kemudahan penggandaan menjadi kelebihan lain, karena file atau tautan E-Book dapat dibagikan dengan mudah kepada orang lain. Distribusinya pun lebih praktis, karena dapat dilakukan melalui internet tanpa memerlukan logistik fisik. Namun, E-Book juga memiliki beberapa kekurangan. Salah satunya adalah ketidaknyamanan dalam penggunaannya, terutama karena harus diakses melalui perangkat elektronik. Penggunaan yang terlalu lama dapat menyebabkan mata lelah atau sakit. Selain itu, membaca E-Book di ponsel sering kali menjadi kurang fokus, karena adanya godaan untuk membuka aplikasi lain, seperti media sosial atau video.

Di sisi lain, pengintegrasian kearifan budaya lokal dalam pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan relevansi pembelajaran. Rahmatih dkk. (2020) menegaskan bahwa kearifan budaya lokal mencakup nilai-nilai budaya dan pengetahuan yang diwariskan oleh nenek moyang, yang jika diajarkan dengan cara yang tepat, dapat memperkaya pemahaman siswa terhadap budaya mereka sendiri. Amaliyah dkk. (2023) menyatakan bahwa pendekatan yang menggabungkan nilai-nilai budaya dan tradisi dapat memperdalam pemahaman, meningkatkan penghargaan, dan mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini selaras dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang mendorong pendidik untuk mengenalkan budaya lokal kepada siswa, dengan harapan dapat membentuk generasi yang lebih peduli dan bangga terhadap budaya mereka. Dalam konteks ini, pengembangan E-Book interaktif berbasis kearifan budaya lokal Bangkalan menjadi alternatif yang relevan untuk membantu siswa memahami budaya lokal di daerah tempat tinggalnya. Sebagai langkah awal, peneliti mencari materi yang sesuai untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran IPAS, khususnya muatan IPS pada materi warisan budaya di kelas 5. Pendekatan ini diusulkan sebagai salah satu solusi potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, namun kelayakannya masih memerlukan pembuktian melalui implementasi di sekolah.

Pengembangan E-Book interaktif berbasis kearifan budaya lokal Bangkalan juga bertujuan untuk mendukung implementasi literasi budaya di tingkat sekolah dasar. Literasi budaya, sebagaimana dijelaskan oleh Ahmadi & Ibda (2019), mengacu pada kemampuan individu untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dengan budaya-budaya yang berbeda. Hal ini mencakup pemahaman terhadap nilai-nilai, norma, kepercayaan, dan praktik-praktik yang membentuk suatu kelompok masyarakat. Literasi budaya tidak hanya terbatas pada pemahaman aspek budaya, tetapi juga melibatkan kemampuan berkomunikasi secara efektif dalam konteks budaya tertentu, sehingga mendukung integrasi sosial, apresiasi lintas budaya, serta pelestarian nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari. Upaya ini sejalan dengan kebijakan pemerintah yang diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Kebijakan tersebut bertujuan untuk membangun budaya literasi melalui berbagai program, seperti pengembangan perpustakaan, lomba membaca dan menulis, serta kegiatan literasi lainnya. Dalam konteks ini, e-book interaktif berbasis kearifan budaya lokal Bangkalan dapat berperan sebagai bahan ahar yang efektif untuk mengenalkan dan melestarikan budaya lokal, sekaligus meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap keberagaman budaya.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Syafani & Tressyalina (2023) dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan E-Book Interaktif Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Teks Biografi menunjukkan bahwa penggunaan e-book interaktif mampu meningkatkan keaktifan siswa hingga 75%, serta 85% siswa merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Guru juga melaporkan bahwa e-book ini mendorong kreativitas siswa melalui integrasi berbagai media seperti teks, gambar, video, dan soal interaktif. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa e-book interaktif tidak hanya mempermudah proses pembelajaran tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Selain itu, penelitian Taufik dkk. (2023) yang berjudul Pengembangan E-Book Kontekstual Berorientasi Kearifan Lokal Banten untuk Siswa SMP menegaskan pentingnya pengintegrasian kearifan lokal ke dalam bahan ajar digital. Penelitian ini menghasilkan e-book yang dinilai sangat layak digunakan, dengan validasi ahli materi sebesar 92% dan validasi ahli bahan ajar sebesar 90%. Penggunaan e-book berbasis kearifan lokal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga memperkuat apresiasi mereka terhadap budaya lokal.

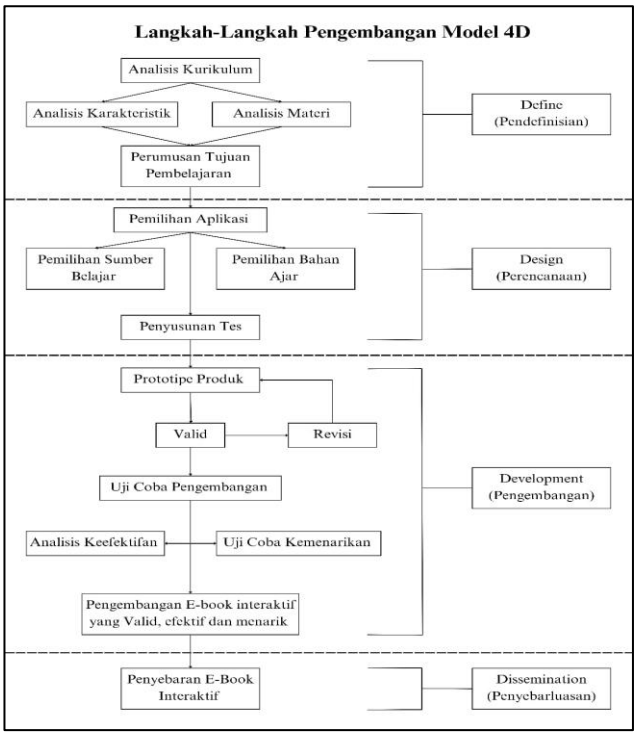
Berdasarkan studi pendahuluan di SDN Telang 1, ditemukan bahwa keterbatasan bahan ajar yang interaktif serta kurangnya integrasi kearifan budaya lokal Bangkalan dalam pembelajaran IPAS menjadi hambatan utama

dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Kondisi ini juga berdampak pada menurunnya literasi budaya di sekolah. Sebagai alternative solusi, diusulkan pengembangan e-book interaktif berbasis kearifan budaya lokal Bangkalan, khususnya pada materi warisan budaya, sebagai implementasi literasi budaya di sekolah dasar. Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan fokus pada kearifan budaya lokal Bangkalan yang diintegrasikan ke dalam materi IPAS sesuai Kurikulum Merdeka. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang lebih umum atau pada jenjang lain, penelitian ini memadukan teknologi interaktif dengan nilai-nilai budaya lokal untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap warisan budaya sekaligus melestarikannya. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi unik dalam konteks lokal Madura dengan mengevaluasi kelayakan e-book sebagai alat pembelajaran berbasis budaya yang relevan dan inovatif.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, yang sering disebut sebagai Research and Development (R&D). Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa metode R&D merupakan pendekatan yang bertujuan untuk menciptakan produk tertentu, seperti barang, perangkat lunak, atau model, yang diharapkan mampu menjadi solusi bagi permasalahan dalam masyarakat atau suatu bidang ilmu. Proses pengembangan dalam penelitian ini tidak hanya sebatas penciptaan produk, tetapi juga mencakup langkah-langkah yang sistematis, mulai dari penelitian awal untuk memahami kebutuhan dan konteks, hingga uji coba dan evaluasi produk untuk memastikan efektivitas dan kemenarikannya sebelum diimplementasikan secara luas. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah E-Book interaktif berbasis kearifan budaya lokal Bangkalan. Model pengembangan yang digunakan merujuk pada model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvin I. Pada tahun 1974. Model ini terdiri dari empat tahap, yaitu pendefinisian, desain, pengembangan, dan penyebarluasan (Winaryati, 2021). Model 4D dipilih karena dianggap sesuai untuk mengembangkan produk berupa E-Book interaktif berbasis kearifan budaya lokal Bangkalan yang valid dan menarik.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Telang 1, khususnya di kelas 5. Menurut Soesilo (2019), ada dua jenis subjek uji coba dalam penelitian pengembangan, yaitu subjek uji coba ahli dan subjek tes. Subjek uji coba ahli dalam penelitian ini terdiri dari ahli bahan ajar, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran. Sedangkan subjek tes adalah guru dan 13 siswa kelas 5 SDN Telang 1. Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba produk terbatas (kelompok kecil) dan uji coba produk lapangan (kelompok besar). Instrumen pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket validasi ahli dan angket respons guru serta siswa. Angket validasi ahli terdiri dari lembar validasi untuk ahli bahan ajar, ahli desain pembelajaran, dan ahli materi yang digunakan untuk mengukur kevalidan produk penelitian dengan menggunakan skala Likert dari satu hingga empat. Sementara itu, angket respons guru dan siswa digunakan untuk mengukur kemenarikan produk penelitian setelah pelaksanaan pembelajaran. Teknik analisis data dalam penelitian ini mencakup analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa tanggapan yang menggambarkan kevalidan produk penelitian, sementara data kuantitatif berupa angka yang diperoleh dari angket respons guru dan siswa untuk mengukur kemenarikan produk E-Book interaktif berbasis kearifan budaya lokal Bangkalan yang dikembangkan.



Gambar 1. Prosedur Penelitian Model Pengembangan 4D Thiagarajan

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

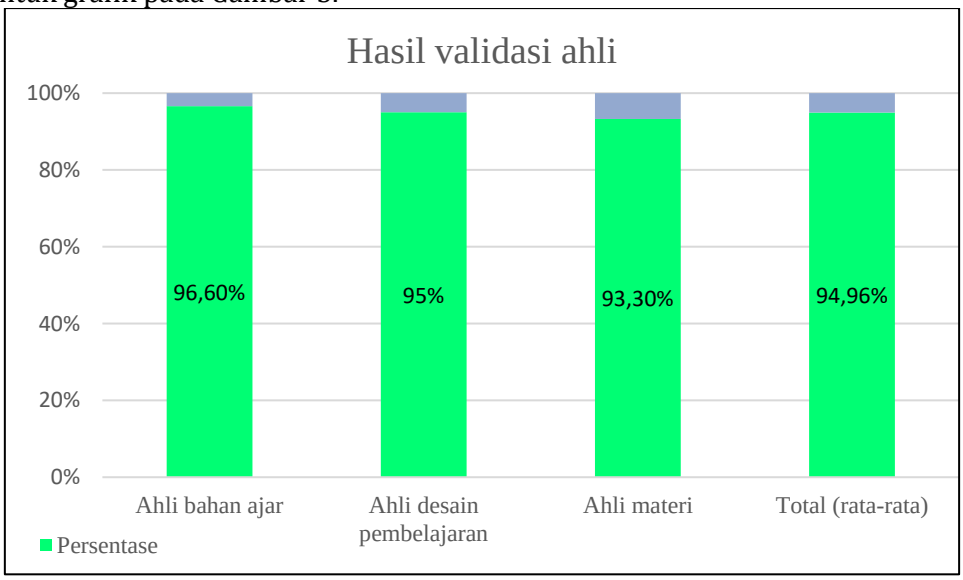
Tahap pendefinisian merupakan langkah awal dalam penelitian yang berfokus pada penentuan dan penjelasan berbagai persyaratan yang dibutuhkan untuk pengembangan. Tahap ini dikenal sebagai analisis kebutuhan, yang mencakup empat langkah penting. Langkah pertama adalah analisis kurikulum, yang mengungkapkan bahwa kelas 5 SDN Telang 1 telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), dan alur tujuan pembelajaran (ATP) yang akan digunakan sebagai dasar dalam pengembangan E-book interaktif. Langkah kedua melibatkan analisis karakteristik peserta didik, yang dilakukan melalui pengisian angket kebutuhan awal. Pengumpulan data ini bertujuan untuk mengenali profil peserta didik yang akan menggunakan E-book interaktif. Data yang dihimpun mencakup informasi seperti usia, jenis kelamin, gaya belajar, serta minat siswa terhadap pembelajaran berbasis E-book interaktif. Langkah ketiga adalah analisis materi, yang bertujuan untuk memilih materi utama yang relevan dan sesuai dengan pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini, materi yang dipilih berkaitan dengan warisan budaya dalam pembelajaran IPAS, khususnya materi IPS di kelas 5 SDN Telang 1. Langkah terakhir adalah perumusan tujuan pengembangan. Dalam penelitian ini, tujuan utamanya adalah mengembangkan E-book interaktif berbasis kearifan budaya lokal Bangkalan sebagai implementasi literasi budaya, dengan fokus pada materi warisan budaya untuk siswa kelas 5 SDN Telang 1.

Tahap perencanaan merupakan langkah penting di mana peneliti merancang pengembangan E-book interaktif berbasis kearifan budaya lokal bangkalan pada materi warisan budaya untuk kelas 5 SDN Telang 1. Perencanaan ini dilakukan dengan memperhatikan berbagai aspek krusial. Pertama, Pemilihan bahan ajar dilakukan dengan menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, yang menunjukkan minat lebih besar terhadap pembelajaran berbasis audio dan video. E-book ini dirancang untuk mencakup berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, dan grafik, yang dirancang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 10-11 tahun. Kedua, untuk penyusunan elemen yang menarik, aplikasi Canva dipilih karena kemampuannya dalam menghasilkan desain yang interaktif dan estetik. Sementara itu, platform Heyzine Flipbook digunakan untuk mempublikasikan E-book agar mudah diakses oleh siswa. Sumber belajar yang digunakan mengacu pada hasil penelitian terdahulu mengenai warisan budaya berbasis kearifan budaya lokal Bangkalan, dengan tujuan membantu siswa mengenal dan mencintai budaya daerah mereka. Ketiga, sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran, tes pemahaman disiapkan dalam bentuk pilihan ganda dan kuis interaktif yang disajikan melalui platform Google Form dan Wordwall. Metode ini bertujuan untuk menilai sejauh mana peserta didik menguasai materi yang diajarkan. Ilustrasi hasil desain E-book interaktif dapat dilihat pada Gambar 2.

Gambar 2. E-book interaktif berbasis Kearifan budaya lokal

Tahap pengembangan, terdapat dua langkah utama yang dilakukan, yaitu penilaian oleh ahli (validasi ahli), yang melibatkan ahli bahan ajar, ahli desain pembelajaran, dan ahli materi untuk mengukur kevalidan E-book interaktif, serta pengujian produk melalui uji coba terbatas (kelompok kecil) dan uji coba lapangan (kelompok besar) untuk menilai kemenarikan E-book interaktif. Tahap ini mencakup validasi oleh ahli, revisi produk setelah divalidasi, uji coba produk pada kelompok kecil, dan uji coba produk pada kelompok besar.

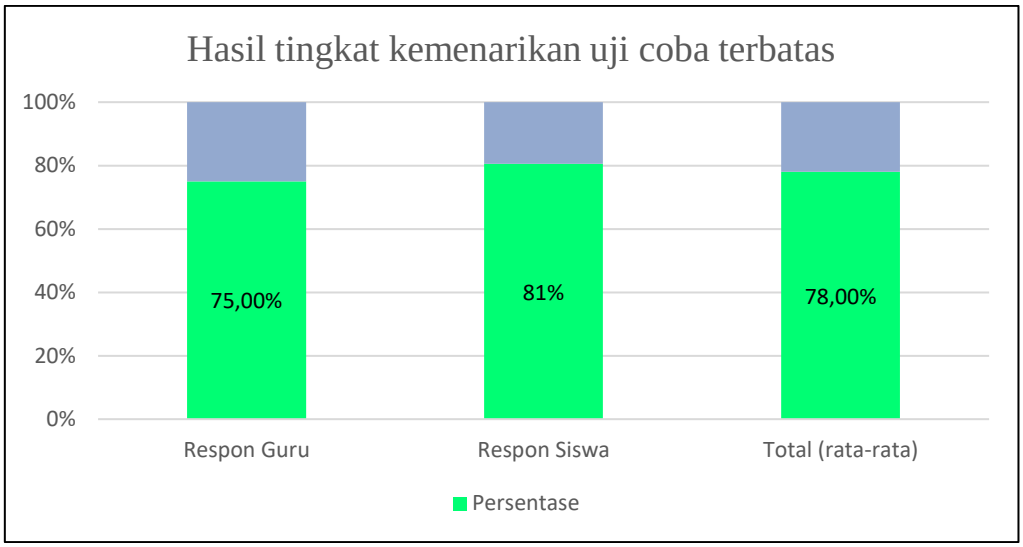
Setelah produk selesai dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melaksanakan uji coba untuk memastikan produk tersebut valid dan menarik. Kegiatan uji coba ini melibatkan dua jenis subjek, yaitu subjek ahli (validator ahli) dan subjek sasaran atau pengguna produk, yang meliputi guru dan siswa (Soesilo, 2019). Uji coba pada subjek ahli dilakukan dengan melibatkan tiga jenis validator, yaitu ahli bahan ajar, ahli desain pembelajaran, dan ahli materi. Validasi oleh para ahli dilakukan untuk menilai tingkat kevalidan produk yang telah dikembangkan, serta memastikan bahwa E-book interaktif sesuai dengan standar kualitas dalam aspek isi, desain, dan kebermanfaatan materi. Proses validasi ini juga membantu dalam mengidentifikasi dan memperbaiki kelemahan produk sebelum diimplementasikan kepada pengguna. Hasil validasi dari para ahli disajikan dalam bentuk grafik pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Validasi Ahli

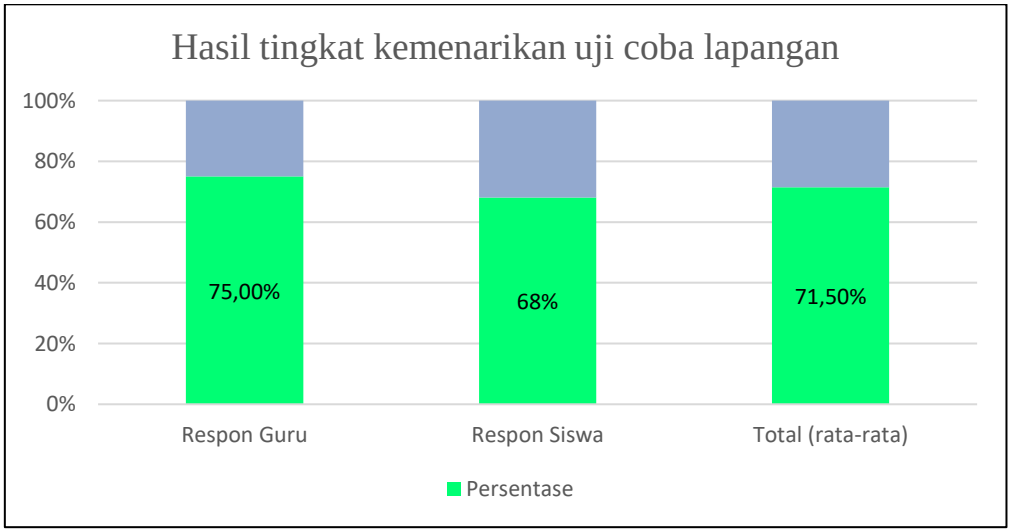
Berdasarkan data yang disajikan pada Gambar 2, E-book interaktif yang tengah dikembangkan tergolong sebagai produk yang sangat valid untuk dimanfaatkan. Penilaian ini didasarkan pada hasil validasi dari tiga ahli, yaitu: ahli bahan ajar dengan persentase nilai 96,6%, ahli desain pembelajaran dengan nilai 95%, dan ahli

materi dengan nilai 93,3%. Rata-rata total persentase mencapai 94,96%, yang masuk dalam kategori sangat valid. Oleh sebab itu, E-book interaktif ini layak digunakan sebagai bahan ajar. Setelah validasi oleh ahli selesai, tahap berikutnya adalah menguji coba E-Book interaktif pada subjek sasaran, yaitu guru dan siswa kelas 5 di SDN Telang 1. Uji coba ini bertujuan untuk menilai tingkat kemenarikan produk yang telah dikembangkan. Proses uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Pada tahap uji coba terbatas, subjeknya terdiri dari 1 guru kelas 5 dan 4 siswa yang dipilih secara acak. Dalam proses ini, guru dan siswa menggunakan E-Book interaktif, lalu memberikan respons melalui angket untuk menilai kemenarikan produk tersebut. Hasil dari uji coba terbatas disajikan dalam Gambar 4.



Gambar 4. Grafik Hasil tingkat kemenarikan uji coba terbatas

Pada tahap uji coba terbatas, tingkat kemenarikan memperoleh skor rata-rata sebesar 78% dan masuk dalam kategori menarik. Tahap berikutnya adalah uji lapangan atau uji coba dengan kelompok besar. Pada tahap ini, subjek yang diuji terdiri dari guru kelas dan seluruh siswa kelas 5 di SDN Telang 1, yang berjumlah 13 siswa. Berikut ini disajikan hasil dari tingkat kemenarikan pada uji lapangan.



Gambar 5. Grafik Hasil tingkat kemenarikan uji coba lapangan

Hasil uji lapangan menunjukkan bahwa tingkat kemenarikan E-Book interaktif memperoleh skor rata-rata sebesar 71,5% dan masuk dalam kategori menarik. Hal ini mengindikasikan bahwa produk E-Book interaktif diterima dengan baik oleh guru dan siswa sebagai bahan ajar, serta dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Setelah tahap uji coba selesai, proses dilanjutkan ke tahap penyebarluasan. Pada penelitian ini, penyebarluasan dilakukan secara terbatas kepada subjek penelitian, yaitu guru dan siswa yang telah berpartisipasi dalam pengumpulan data. Penyebarluasan dilakukan dengan membagikan E-Book interaktif

kepada guru untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, serta memberikan akses kepada siswa agar dapat belajar secara mandiri, hal bertujuan agar literasi budaya siswa meningkat seiring perkembangan siswa. Tahap penyebarluasan ini juga disertai dengan pendampingan penggunaan untuk memastikan guru dan siswa dapat memanfaatkan E-Book dengan optimal. Penyebarluasan terbatas ini menjadi dasar bagi pengembangan dan distribusi produk secara lebih luas di masa depan.

Pembahasan

Tahap Pendefinisian, Berdasarkan hasil observasi mengatakan penggunaan dua kurikulum yang berbeda dalam pembelajaran di SDN Telang 1 menimbulkan dampak signifikan bagi guru dan siswa. Guru mengalami kesulitan dalam menyusun perangkat ajar karena masing-masing kurikulum memiliki komponen yang berbeda. Selain itu, guru juga merasa bingung dalam memenuhi kebutuhan dan minat siswa, karena tuntutan untuk membuat pembelajaran sesuai dengan harapan siswa. Untuk mengatasi hal ini, guru di SDN Telang 1 memanfaatkan platform Merdeka Belajar sebagai referensi untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan bervariasi. Di sisi lain, siswa menghadapi masalah terkait bahan ajar, di mana buku paket yang digunakan sebagai sumber utama pembelajaran terbatas, kurang lengkap, dan materi di dalamnya tidak selalu diperbarui secara tepat waktu. Kondisi ini menyulitkan siswa dalam memahami materi, terutama dengan adanya perubahan kurikulum setiap tahunnya.

Sedangkan pada hasil wawancara di SDN Telang 1 menunjukkan bahwa meskipun Kurikulum Merdeka sudah diterapkan di kelas 1, 2, 4, dan 5, beberapa kelas lainnya masih menggunakan Kurikulum 2013. Perbedaan antara kedua kurikulum tersebut menyebabkan kebingungan di pihak guru dalam menyusun perangkat ajar yang sesuai. Selain itu, sarana dan prasarana yang ada, seperti perpustakaan yang rusak dan bahan ajar yang dominan berformat teks dan gambar yang kurang menarik, menghambat efektivitas pembelajaran. Meskipun terdapat fasilitas teknologi seperti Wi-Fi, proyektor, dan Chromebook, pemanfaatan teknologi di SDN Telang 1 masih terbatas, yang mengurangi minat siswa dan interaksi mereka dengan materi pelajaran. Selain itu, integrasi kearifan budaya lokal dalam pembelajaran juga belum terlaksana dengan baik. Minimnya bahan ajar yang relevan dengan kearifan budaya lokal dan kurangnya penggunaan teknologi untuk mengangkat nilai-nilai budaya daerah menjadi tantangan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan bagi siswa.

Hasil dari observasi dan wawancara tersebut terdapat masalah utama yaitu keterbatasan bahan ajar yang perlu diperhatikan karena dengan tidak adanya bahan ajar yang relevan dengan pembelajaran akan membuat kegiatan belajar mengajar disekolah menjadi terhambat, hal ini tidak sejalan dengan tujuan pemerintah yang diputuskan pada peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 56/M/2022 tentang kurikulum merdeka, bahwa kurikulum merdeka hadir untuk memberikan pemahaman yang mendalam terhadap peserta didik dengan materi yang lebih baik dengan memberikan kebebasan belajar kepada peserta didik sesuai minat mereka dan guru diberikan kebebasan untuk menyusun perangkat ajar yang ingin digunakan, namun yang terjadi di lapangan berbanding terbalik.

Kondisi di SDN Telang 1 dimana guru di buat pusing dengan penyusunan perangkat ajar karena adanya perubahan kurikulum dari kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka, dengan tidak adanya panduan atau pelatihan dari pemerintah kepada guru-guru di sekolah, dan guru hanya berbekal tutorial di platform merdeka belajar untuk menyusun perangkat ajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sedangkan peserta didik harus beradaptasi kembali terhadap adanya perubahan kurikulum, yang membuat kondisi peserta didik malah dibuat kesulitan dengan materi pembelajaran yang kurang mendalam karena keterbatasan bahan ajar. Keterbatasan bahan ajar membuat guru juga kesulitan dalam mengintegrasikan kearifan budaya lokal, padahal dalam kurikulum merdeka guru dituntut untuk dapat mengintegrasikan kearifan budaya lokal ke dalam pembelajaran, namun karena kesulitan, membuat minimnya pemahaman budaya yang di miliki oleh peserta didik.

Setelah analisis kurikulum dilaksanakan, yang meliputi implementasi kurikulum merdeka, analisis capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP) untuk itu peneliti mengambil keputusan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis kearifan budaya lokal pada pembelajaran IPAS, hal ini dipilih karena keterbatasan bahan ajar menjadi masalah utama dalam penelitian ini, serta integrasi kearifan budaya lokal yang perlu dilakukan untuk menciptakan gerakan literasi budaya, pembelajaran IPAS di pilih karena terdapat materi yang sesuai untuk mengintegrasikan kearifan budaya lokal melalui mata pelajaran IPAS muatan IPS tentang materi warisan budaya. Hal ini juga membantu peneliti dalam analisis materi serta analisis karakteristik peserta didik yang didapatkan melalui angket kebutuhan awal, bahwasanya karakteristik peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang berbasis teknologi seperti penayangan video atau gambar dalam pembelajaran, hal ini cocok dengan komponen penyusun E-Book.

Tahap Perencanaan, karena E-Book sangat cocok dengan karakteristik siswa maka perlu diketahui komponen penyusun E-Book, menurut Hanikah dkk. (2022) komponen E-Book berisi berbagai elemen seperti teks, gambar, video, dan audio, yang dapat membantu siswa memahami materi yang kompleks secara lebih menarik dan efisien. Hal ini sejalan dengan kebutuhan peserta didik di SDN Telang 1, untuk itu peneliti dalam menyusun bahan ajar E-book interaktif berbasis kearifan budaya lokal Bangkalan ini memberikan fitur-fitur interaktif dalam E-book berupa, gambar, audio, video, dan teks. Aplikasi yang digunakan untuk membuat E-Book yaitu menggunakan Canva. Menurut Resmini dkk. (2021) menjelaskan bahwa Canva merupakan aplikasi desain berbasis online yang menyediakan berbagai template untuk membuat bahan ajar, media pembelajaran, dan kebutuhan lainnya. Selaras dengan pendapat tersebut, Triningsih (2021) menyatakan bahwa Canva mempermudah guru dan siswa dalam mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi di kelas. Selain itu, fitur-fitur menarik yang ditawarkan Canva dapat meningkatkan minat belajar siswa. Setelah E-Book interaktif berbasis kearifan budaya lokal selesai dibuat, tahap selanjutnya menerbitkan E-book agar bisa di akses oleh peserta didik ketika pembelajaran, peneliti memilih web Heyzine Flipbook sebagai penerbit, karena dalam Heyzine Flipbook terdapat fitur yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, menurut Hadiyanti (2021), Heyzine Flipbook adalah buku elektronik yang bisa menampilkan materi meliputi gambar, audio dan video yang dapat di akses melalui link browser. Sejalan dengan itu Erawati dkk., (2022) mengatakan bahwa Heyzine Flipbook membuat interaktif media pembelajaran, bahan ajar dan yang lainnya karena terdapat animasi, video, audio, dan sebagainya. Hal ini juga di tegaskan oleh Sa'diyah (2021), bahwa Heyzine Flipbook merupakan aplikasi yang mudah di akses dan digunakan. Hal ini memudahkan peneliti dalam menyusun bahan ajar E-book interaktif berbasis kearifan budaya lokal.

Tahap pengembangan, setelah E-Book interaktif berbasis kearifan budaya lokal selesai di buat, tahap selanjutnya adalah pengembangan, yaitu melakukan validasi terhadap ahli dan uji coba E-Book kepada guru dan peserta didik yang sebagai objek uji coba sasaran. Hal ini dilakukan untuk mengukur kevalidan dan kemenarikan dari E-Book interaktif berbasis kearifan budaya lokal Bangbkalan. Hasil validasi ahli yang tertera pada Gambar 3 menunjukkan bahwa E-book interaktif yang dikembangkan untuk pembelajaran IPS di kelas 5 SDN Telang 1 valid digunakan sebagai bahan ajar. Karena dalam validasi ahli diberikan penilaian yang sangat baik yaitu ahli bahan ajar memberikan penilaian dengan persentase sebesar 96,6%, ahli desain pembelajaran memberikan penilaian sebesar 95%, dan ahli materi memberikan penilaian sebesar 93,3%. Setelah dilakukan perhitungan, persentase rata-rata dari ketiga ahli mencapai 94,96%, yang tergolong dalam kategori sangat valid. Hal ini menegaskan bahwa E-book interaktif telah memenuhi standar kualitas yang diperlukan untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran IPAS muatan IPS di sekolah dasar.

Setelah validasi oleh para ahli, tahap selanjutnya adalah uji coba kepada guru dan peserta didik untuk mengukur tingkat kemenarikan E-book. Hasil uji coba terbatas yang tertera pada Gambar **4** menunjukkan bahwa E-book interaktif memperoleh skor persentase kemenarikan rata-rata sebesar 78%. Uji coba terbatas ini melibatkan 1 guru kelas dan 4 siswa kelas 5 SD yang memberikan umpan balik positif terhadap materi yang disajikan, sehingga E-book ini dapat dikategorikan sebagai bahan ajar yang menarik. Kemudian, pada tahap uji coba lapangan atau uji coba kelompok besar yang tertera pada Gambar 5 yang melibatkan seluruh siswa kelas 5 di SDN Telang 1 dengan jumlah 13 siswa dan 1 guru kelas, tingkat kemenarikan E-book sedikit menurun menjadi 71,5%. Meskipun ada penurunan, angka tersebut masih tetap masuk dalam kategori menarik. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun terdapat perbedaan tanggapan antara kelompok kecil dan besar, E-book interaktif tetap diterima dengan positif oleh siswa dan guru sebagai bahan ajar yang menarik dan valid.

Berdasarkan data yang diperoleh dari tahap uji coba terbatas dan uji coba lapangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa E-book interaktif ini tidak hanya valid untuk digunakan sebagai bahan ajar, tetapi juga menarik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS di kelas 5 SDN Telang 1. Hal ini dikarenakan fitur-fitur yang terdapat pada E-Book interaktif seperti video dan quis sangat disukai oleh para siswa, dan menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik serta E-Book ini dapat di akses kapan dan dimana saja sehingga siswa semangat untuk belajar. Oleh karena itu, E-book ini memiliki potensi besar untuk disebarluaskan dan diterapkan di sekolah-sekolah lain sebagai salah satu alternatif bahan ajar yang lebih interaktif dan berbasis pada kearifan budaya lokal. Produk ini tidak hanya memberikan manfaat dalam hal peningkatan pemahaman materi pelajaran, tetapi juga memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal kepada siswa, yang dapat memperkaya pengalaman belajar mereka.

Tahap penyebarluasan dilakukan setelah E-Book dinyatakan valid dan menarik, dengan tujuan agar E-Book ini dapat dimanfaatkan oleh sekolah-sekolah dasar sebagai alternatif bahan ajar berbasis kearifan budaya lokal Bangkalan. Langkah ini diharapkan dapat meningkatkan minat baca peserta didik, yang pada akhirnya akan memperkuat literasi budaya mereka. Literasi budaya yang baik memungkinkan peserta didik mengenal dan menghargai kearifan budaya lokal di daerah masing-masing.

Menurut Anggo dkk. (2023), mengatakan bahwa anak dengan literasi budaya yang baik cenderung memiliki kepribadian yang lebih toleran terhadap perbedaan serta pemikiran yang mendalam tentang kebudayaan. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi literasi budaya sangat penting untuk terus ditingkatkan, guna membentuk generasi yang memiliki karakter yang lebih baik di masa depan. Oleh karena itu, pengembangan E-Book interaktif berbasis kearifan budaya lokal Bangkalan sebagai implementasi literasi budaya siswa kelas 5 SDN Telang 1 menjadi sangat relevan dengan upaya tersebut

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari pengembangan E-book interaktif berbasis kearifan budaya lokal pada materi warisan budaya untuk kelas 5 SDN Telang 1 dalam pembelajaran IPS dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) tahap pendefinisian, penelitian mengambil 4 tahap untuk mengetahui permasalahan utama, yaitu dengan analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi dan analisis tujuan penelitian. 2). Pada tahap perencanaan, penelitian memilih untuk melakukan pengembangan bahan ajar berupa E-book interaktif berbasis kearifan budaya lokal karena sejalan dengan temuan masalah yang ada di lapangan, tahap ini meliputi pemilihan bahan ajar yang ingin di kembangkan yaitu E-Book interaktif berbasis kearifan budaya lokal yang dibuat melalui aplikasi Canva dan diterbitkan dengan Heyzine Flipbook karena kedua aplikasi tersebut sangat cocok untuk pengembangan E-book interaktif dan sesuai dengan komponen penyusun E-Book. 3). Pada tahap pengembangan di dapatkan hasil bahwa E-book interaktif ini dinyatakan sangat valid untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran IPS di kelas 5 SD, dengan memperoleh persentase rata-rata sebesar 94,96%. Angka ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam E-book interaktif sudah memenuhi standar kevalidan yang tinggi dan dapat diandalkan dalam proses pembelajaran. Validitas ini didasarkan pada hasil validasi oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli bahan ajar yang memberikan penilaian yang sangat baik terhadap konten dan penyajian E-book. Serta E-book interaktif ini juga terbukti menarik digunakan dalam kegiatan pembelajaran di SD. Hasil uji coba terbatas menunjukkan persentase kemenarikan sebesar 78%, yang masuk dalam kategori menarik. Pada uji coba lapangan yang melibatkan lebih banyak subjek, yaitu guru dan seluruh siswa kelas 5, diperoleh persentase kemenarikan sebesar 71,5%. Meskipun sedikit menurun pada uji coba lapangan, angka ini masih menunjukkan bahwa E-book ini dapat diterima dengan baik oleh siswa dan guru, Selain itu, E-book ini juga dapat digunakan sebagai bahan ajar yang menarik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa E-book interaktif berbasis kearifan budaya lokal pada materi warisan budaya untuk kelas 5 SDN Telang 1 tidak hanya memiliki tingkat kevalidan yang tinggi, tetapi juga menarik minat siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. E-book ini memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam memperkenalkan siswa pada nilai-nilai budaya lokal yang penting, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, 4). Pada tahap penyebarluasan E-book ini sangat disarankan untuk digunakan di sekolah-sekolah lain, guna memperkaya proses pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan budaya setempat sehingga implementasi literasi budaya di setiap sekolah meningkat dengan pesat.

DAFTAR RUJUKAN

Aisyah, S., dkk. (2020). Bahan ajar sebagai bagian dalam kajian problematika pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka, 2*(1), 62–65. https://doi.org/10.24952/hatapoda.v1i2.6714

Amaliyah, N., Hayati, N., & Kasanova, R. (2023). Implementasi pendekatan pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan minat belajar siswa di MTs Miftahus Sudur Campor Proppo. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora, 2*(3), 129–147. https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i3.1352

Anggo, A. Y., Santoso, G., Wuriani, D., Nurwahidah, & Bosawer, A. (2023). Mengidentifikasi peluang dan tantangan yang muncul dari keragaman budaya Indonesia secara mandiri dan critical thinking. *Jurnal Pendidikan Transformatif, 2*(4), 310–331. https://doi.org/10.9000/jpt.v2i4.630

Barlian, U. C., Solekah, S., & Rahayu, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam meningkatkan mutu pendidikan. *JOEL: Journal of Educational and Language Research, 1*(12), 2105–2118. https://doi.org/10.53625/joel.v1i12.3015

Hanikah, A., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan media interaktif berbasis ebook di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 6*(4), 7352–7359. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503

Kemendikbud. (2022). *Buku Saku Kurikulum Merdeka: Tanya Jawab*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 1–50.

Kemendikbudristek. (2022). *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Panduan Penerapan Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Kosasih, E. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. PT Bumi Aksara.

Makdis, N. (2020). Penggunaan e-book pada era digital. *Al-Maktabah, 19*, 77–84.

Rahmatih, A. N., Maulyda, M. A., & Syazali, M. (2020). Refleksi nilai kearifan budaya lokal (local wisdom) dalam pembelajaran sains sekolah dasar: Literature review. *Jurnal Pijar Mipa, 15*(2), 151–156. https://doi.org/10.29303/jpm.v15i2.1663

Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan buku digital dalam meningkatkan minat baca. *Prosiding Seminar Nasional Universitas PGRI Palembang, 12*(1), 1193–1202.

Soesilo, T. D. (2019). *Ragam dan prosedur penelitian tindakan*. Salatiga: Satya Wacana University Press.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syafani, S. R., & Tressyalina, T. (2023). Penerapan E-Book Interaktif Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Teks Biografi. *Educaniora: Journal of Education and Humanities, 1*(2), 16–22. https://doi.org/10.59687/educaniora.v1i2.27

Taufik, A. N., Kristina, H., Gibran, B. F., Sabililah, A., Septiani, S., Warraihanah, D. A., Nurmalia, L., Syofiarni, S., & Risalah, O. T. (2023). Pengembangan E-Book Kontekstual Berorientasi Kearifan Lokal Banten untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan MIPA, 13*(4), 1095–1104. https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1251

Walangitan, M. R., Wollah, M., Rundengan, M., & Lumatauw, L. (2022). Pengembangan media e-book dalam pembelajaran bahasa Indonesia mahasiswa jurusan administrasi bisnis Politeknik Negeri Manado. *Manajemen Administrasi Bisnis dan Pemasaran, 4*(2), 13–24.

Winaryati, E. (2021). *Cercular model of RD&D: Model RD&D pendidikan dan sosial*. Jogjakarta: KBM Indonesia.

Erawati, N. K., Purwati, N. K., & Saraswati, I. D. A. P. D. (2022). Pengembangan e-modul logika matematika dengan Heyzine untuk menunjang pembelajaran di SMK. *Jurnal Pendidikan Matematika, 8*(2), 71–80.

Hadiyanti, A. H. D. (2021). Pengembangan modul pembelajaran IPA digital berbasis flipbook untuk pembelajaran daring di sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia, 4*(2), 284–291. https://doi.org/10.31949/jee.v4i2.3344

Sa'diyah, K. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1298–1308. https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/561

Triningsih. (2021). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*. https://journal.unugiri.ac.id/index.php/jurmia/article/download/245/207/1270

Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi, 4*(2), 335–343. https://doi.org/10.31599/abdimas.v4i2.1529