
Pengembangan Media *E-book* Materi Kata Benda dan Kata Sifat Berbasis Metode Suku Kata Kelas II SD

Adiliyah^{1*}, Hevitria², M. Iqbal Arrosyad³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, Indonesia

*Korespondensi: ayaya6343@gmail.com

Abstract. *This research is motivated by students' difficulties in beginning reading. Some students face challenges in recognizing and pronouncing syllables, while teachers still rely on printed textbooks for instruction. Therefore, there is a need for supporting media such as e-books to facilitate students' beginning reading skills. The study aims to develop a syllable method-based e-book focusing on nouns and adjectives that is valid, practical, and has potential effectiveness. This research is a Research and Development (R&D) study using the 4D development model, which consists of four stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. Data collection techniques included questionnaire and tests. The subjects of this research were teachers and 33 students of class II A at SD Negeri 30 Pangkalpinang. The data analysis employed normality tests and paired sample t-tests. Based on the validator's assessment, the material expert scored 100% (Very Valid), and the media expert obtained an average score of 98.67% (Very Valid). The small-scale trial results showed 100% (Very Practical), the large-scale trial achieved 100% (Very Practical), and the teacher response questionnaire obtained 96% (Very Practical). The results of the paired sample t-test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference before and after using syllable-based e-book media for Noun and Adjective materials in class II of Elementary School.*

Keywords: *e-book media, syllabic method*

PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan teknologi di era *Society* 5.0, masyarakat harus dapat menggabungkannya ke dalam semua aspek kehidupan mereka, termasuk sekolah. Ketersediaan perangkat pembelajaran digital yang meningkatkan aksesibilitas, efektivitas, dan kualitas pembelajaran adalah salah satu cara kemajuan teknologi telah memberikan manfaat bagi dunia pendidikan. Selain itu, teknologi membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis dan membantu para pendidik dan siswa untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Proses belajar mengajar masih terhambat oleh keterbatasan media pembelajaran digital, terutama dalam sistem pendidikan dasar di Indonesia. Siswa akan lebih tertarik untuk belajar jika menggunakan berbagai media (Arrosyad & Nugroho, 2020). Oleh karena itu, untuk mendorong keadilan dan meningkatkan standar pendidikan di era digital, diperlukan inovasi dalam penyediaan media pembelajaran digital yang memadai.

Teknologi media pembelajaran memainkan peran penting dalam mendukung kegiatan pembelajaran selama pengimplementasi kurikulum (Arrosyad et al., 2024). Teknologi membawa perubahan signifikan terhadap proses belajar mengajar, terutama dalam menciptakan media pembelajaran digital yang lebih interaktif, fleksibel, dan mudah diakses (Kustandi & Darmawan, 2020). Salah satu bentuk inovasi teknologi yang berkembang adalah *e-book*, yang dinilai mampu mendukung pembelajaran ramah lingkungan dan menyesuaikan dengan karakteristik generasi digital saat ini (Adriani et al., 2022).

Kemampuan membaca permulaan merupakan dasar penting bagi siswa sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah. Keterampilan ini harus dibangun sejak dini agar siswa dapat memahami materi pembelajaran secara menyeluruh (Faisal et al., 2024). Berdasarkan observasi di SD Negeri 30 Pangkalpinang, ditemukan bahwa sebagian siswa kelas II A masih mengalami kesulitan dalam mengenali suku kata, membaca dengan lancar, serta memahami kata-kata sederhana yang berkaitan dengan materi pelajaran, seperti kata benda dan kata sifat. Namun, satu-satunya sarana

belajar yang tersedia hanya berupa buku pembelajaran, yang kurang menarik serta tidak memenuhi harapan siswa di era digital. *E-book* menawarkan banyak keuntungan, termasuk mengurangi penggunaan kertas dan mendukung konsep ramah lingkungan. Salah satu aplikasi yang direkomendasikan untuk membuat *e-book* adalah *Book Creator* (Anam et al., 2024).

Beberapa penelitian relevan telah dilakukan sebelumnya, Retno Palupi et al. (2022) mengembangkan *e-book* dengan hasil yang valid, bermanfaat, dan efisien menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis *QR Code*. Keduanya sama-sama memanfaatkan aplikasi *Book Creator*, namun penelitian Palupi berfokus tentang pelestarian sumber daya alam, sementara penelitian ini berfokus pada materi kata benda dan kata sifat dengan pendekatan berbasis suku kata untuk mengajarkan membaca permulaan.

Selanjutnya, Haryadi (2018) mengembangkan media *Big Book* berbasis metode suku kata dan menunjukkan bahwa media tersebut layak dan efisien dalam mendorong keterampilan membaca dasar siswa kelas satu. Persamaan penelitian ini dan Haryadi sama-sama menggunakan pendekatan suku kata untuk mengajar pembaca pemula, namun penelitian ini menggunakan media *e-book* dan ditujukan pada siswa kelas II SD.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian sebelumnya belum secara khusus mengembangkan media *e-book* berbasis metode suku kata dengan materi kata benda dan kata sifat untuk siswa kelas II sekolah dasar. Inilah yang menjadi pembeda ilmiah dan kelebihan dari penelitian ini, yang tidak hanya mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas rendah, tetapi juga mengintegrasikan teknologi melalui aplikasi *Book Creator* untuk meningkatkan kualitas literasi awal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimana mengembangkan media *e-book* materi kata benda dan kata sifat berbasis metode suku kata di kelas II SD yang valid dan praktis dan berefek potensial?. Tujuannya adalah untuk mengembangkan media *e-book* materi kata benda dan kata sifat berbasis metode suku kata yang valid dan praktis serta berefek potensial untuk siswa kelas II SD.

METODE

Penelitian ini mengadopsi model 4D yakni tahap *Define, Design, Develop, dan Disseminate* bersamaan dengan pendekatan Research and Development (R&D) (Yuniastuti et al., 2021). Analisis awal dan akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan penyusunan tujuan pembelajaran termasuk dalam tahap *Define*. Tahap *Design* meliputi perumusan standar tes, pemilihan jenis dan format media, serta pembuatan rancangan awal media *e-book* berbasis metode suku kata. Analisis awal dan akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis materi, dan penyusunan tujuan pembelajaran termasuk dalam tahap *Define*. Persiapan ujian terstandarisasi, pemilihan media dan jenis format, dan pembuatan desain media *e-book* awal berdasarkan pendekatan suku kata semuanya termasuk dalam tahap desain. Uji coba skala kecil 5 siswa dan skala besar 28 siswa, serta validasi oleh ahli media dan ahli materi, untuk melaksanakan tahap *Develop*. Penyebaran terbatas kepada wali kelas dan siswa kelas II SD Negeri 30 Pangkalpinang merupakan tahap penyebaran. Subjek penelitian berjumlah 33 siswa yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* dilakukan guna memilih 33 siswa yang menjadi subjek penelitian. *Purposive sampling* adalah metode pemilihan sampel dari sumber data sesuai dengan standar atau faktor tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2016). Alat yang digunakan meliputi lembar validasi, kuisisioner, dan membaca lisan. Tes dan kuisisioner digunakan sebagai teknik pengumpulan data (Sugiyono, 2018). Kemudian pengkajian data menggunakan uji normalitas dan uji *paired sample t-test*.

HASIL

“Media E-book Materi Kata Benda dan Kata Sifat Berdasarkan Metode Suku Kata di Kelas II Sekolah Dasar” menghasilkan hasil yang valid, praktis dan berefek potensial. Media ini dikembangkan menggunakan metode R&D dengan melalui model 4D. Melalui penggunaan model 4D dan pendekatan R&D, *Define, Design, Develop, dan Disseminate* merupakan empat tahap yang membentuk model pengembangan 4D (Yuniastuti et al., 2021). Tahapan 4D yang dilakukan sebagai berikut.

Tahap *Define* (Pendefinisian)

Langkah *Define* difokuskan untuk menentukan kebutuhan dalam pengembangan media. Berdasarkan hasil wawancara, guru kelas II A masih menggunakan buku cetak dan belum pernah memakai *e-book*, padahal terdapat siswa yang belum lancar membaca. Dari analisis siswa, diketahui bahwa seluruh siswa menyetujui penggunaan *e-book* berbasis metode suku kata, dengan sebagian

besar masih mengalami kendala dalam kelancaran membaca. Analisis materi difokuskan pada materi “Kata Benda dan Kata Sifat” dalam Kurikulum Merdeka, yang kemudian disusun secara interaktif menggunakan metode suku kata. Analisis tugas dilakukan untuk menentukan kompetensi yang harus dikuasai siswa berdasarkan kurikulum. Selanjutnya, ditetapkan tujuan pembelajaran yang relevan dan selaras dengan kebutuhan peserta didik kelas II.

Tabel 1. Tujuan Pembelajaran

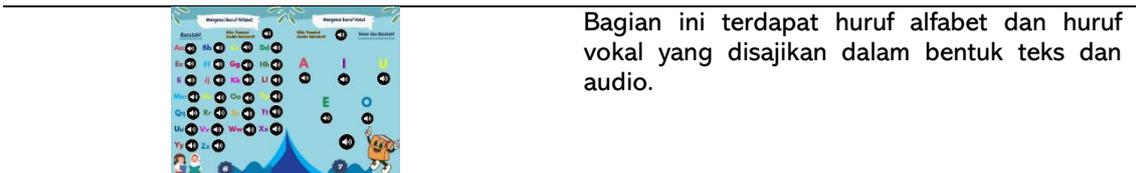
Capaian Pembelajaran	Menyimak Peserta didik mampu bersikap menjadi pendengar yang penuh perhatian Membaca dan Memirsa Peserta didik mampu bersikap menjadi pembaca dan pemirsa yang menunjukkan minat terhadap teks yang dibaca atau dipirsa. Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih.
Tujuan Pembelajaran	1. Melalui menyimak peserta didik mampu bersikap menjadi pendengar yang penuh perhatian 2. Melalui membaca peserta didik menunjukkan minat terhadap teks yang dibaca atau dipirsa. 3. Melalui membaca peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih.
Alur Tujuan Pembelajaran	1. Sebelum mengenal kata benda dan kata sifat peserta didik dikenalkan dengan huruf alfabet dan huruf vokal 2. Peserta didik membaca suku kata bertahap dengan pola alfabet. 3. Peserta didik mengenal dan membaca kata benda dan kata sifat 4. Peserta didik membaca kata benda dan kata sifat dalam kalimat pendek

Tahap Design (Perancangan)

Tahap *Design* mencakup penyusunan rancangan awal media *e-book*. Penyusunan standar tes dilakukan dengan menyusun materi menjadi empat bagian utama: huruf alfabet dan vokal, bacaan 1–7, pengenalan kata benda dan kata sifat, serta kalimat pendek. Media yang dipilih meliputi gambar, audio, dan video agar sesuai dengan karakteristik materi. Aplikasi Canva digunakan untuk merancang format *e-book* dan diintegrasikan ke Book Creator dengan ukuran A4. Desain menggunakan font *League Spartan* dan *Chewy*, yang dirancang agar menarik dan mudah dibaca oleh siswa kelas II.

Tabel 2. Media *E-book* Berbasis Metode Suku Kata

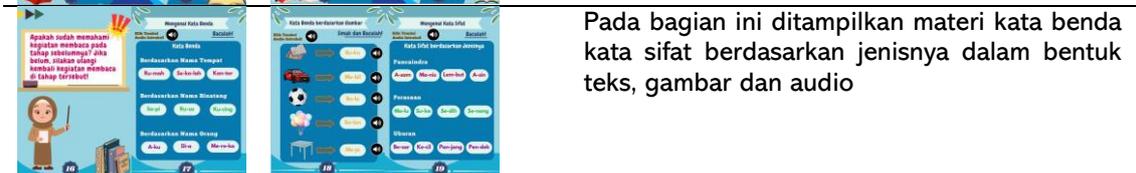
Bagian Media E-Book	Keterangan
	Halaman sampul (Cover depan) bagian ini terdapat teks judul, gambar, logo Unmuh Babel dan kemendikbud
	Bagian ini berisi daftar isi, petunjuk penggunaan audio, dan kata pengantar.
	Bagian ini mencakup penjelasan tekstual dan audio tentang CP, TP dan ATP.



Bagian ini terdapat huruf alfabet dan huruf vokal yang disajikan dalam bentuk teks dan audio.



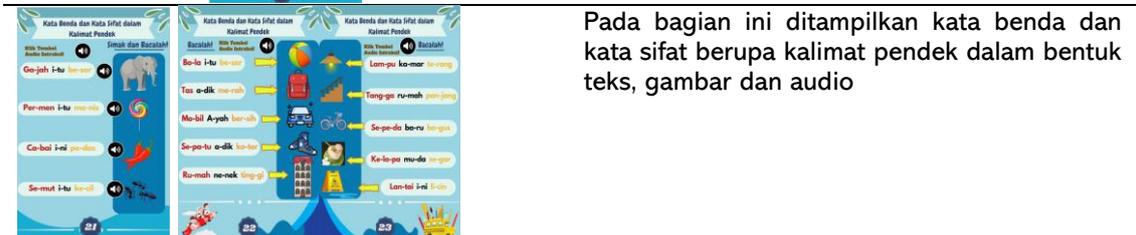
Pada bagian ini terdapat bacalah 1 sampai bacalah 6 dari halaman 9-14 yang menampilkan contoh-contoh kata yang terdiri dua suku kata yang diawali menggunakan suku kata berawalan "ng" dan "ny" dalam bentuk teks, gambar, dan audio.



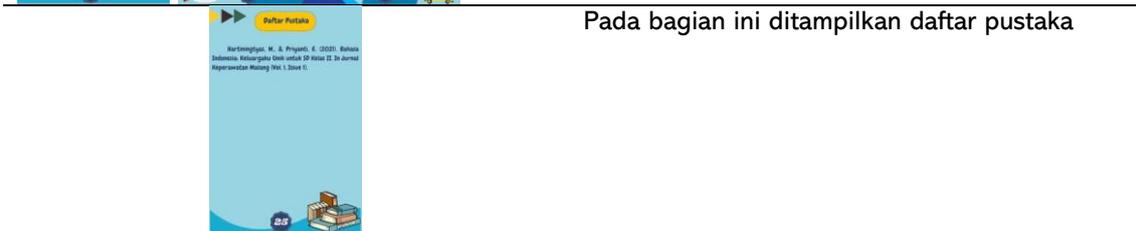
Pada bagian ini ditampilkan materi kata benda kata sifat berdasarkan jenisnya dalam bentuk teks, gambar dan audio



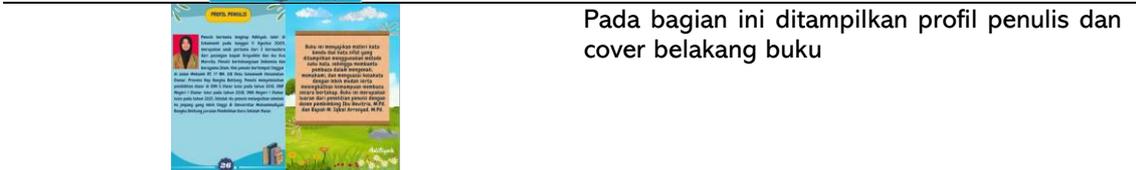
Pada bagian ini ditampilkan kata benda dan kata sifat berupa kalimat pendek dalam bentuk teks, gambar dan audio



Pada bagian ini ditampilkan daftar pustaka



Pada bagian ini ditampilkan profil penulis dan cover belakang buku



Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan dengan mengembangkan media *e-book* menggunakan aplikasi Book Creator berdasarkan desain awal. Produk dinilai kelayakan isi dan tampilan oleh pakar materi dan pakar media melalui proses validasi isi dan tampilan. Selanjutnya dilakukan uji coba terbatas pada skala kecil dan besar untuk memperoleh masukan dalam penyempurnaan media.

a. Validasi Ahli Materi

Tabel 3. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Instrumen Penilaian	Hasil	Kategori
Materi	$\frac{35}{35} \times 100\% = 100\%$	Sangat Valid
Bahasa	$\frac{25}{25} \times 100\% = 100\%$	Sangat Valid
Pembelajaran	$\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$	Sangat Valid
Jumlah	100%	Sangat Valid

Sebagaimana terlihat pada tabel 3, disimpulkan bahwasanya materi yang telah divalidasi validator Maulina Hendrik, M. Pd yaitu 100% terbukti sangat valid. Oleh karena itu, hasil validasi materi yang telah disusun oleh peneliti bisa diterapkan di kelas II Sekolah Dasar.

b. Validasi Ahli Media 1

Tabel 4. Penilaian Validasi Ahli Media 1

Instrumen Penilaian	Hasil	Kategori
Tampilan	$\frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$	Sangat Valid
Perangkat Lunak	$\frac{25}{25} \times 100\% = 100\%$	Sangat Valid
Jumlah	98,67%	Sangat Valid

c. Validasi Ahli Media 2

Tabel 5. Penilaian Validasi Ahli Media 2

Instrumen Penilaian	Hasil	Kategori
Tampilan	$\frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$	Sangat Valid
Perangkat Lunak	$\frac{25}{25} \times 100\% = 100\%$	Sangat Valid
Jumlah	98,67%	Sangat Valid

Tabel 4 menyimpulkan bahwasanya media yang telah divalidasi validator Yudistira Bagus Pratama, M.Kom. yaitu 98,67% dan validator Zikri Wahyuzi, S.T., M.Kom. yaitu 98,67% terbukti sangat valid. Oleh karena itu, hasil validasi media yang telah disusun oleh peneliti memiliki rata-rata 98,67% serta bisa diterapkan di kelas II Sekolah Dasar.

d. Respon Siswa

Tabel 6. Hasil Respon Siswa

Uji Coba	Sampel	Hasil	Kategori
Skala Kecil	5 Siswa	$\frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$	Sangat Praktis
Skala Besar	28 Siswa	$\frac{280}{280} \times 100\% = 100\%$	Sangat Praktis
Jumlah	33 Siswa	100%	Sangat Praktis

Dari tabel di atas media *e-book* berbasis metode suku kata yang dilakukan pada skala kecil dengan 5 siswa dan skala besar dengan 28 siswa, diperoleh skor maksimal dari masing-masing kelompok, yaitu 100%. Maka dari itu memperlihatkan bahwa media *e-book* yang dibuat tergolong dalam kategori "Sangat Praktis" untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan tingkat kepraktisan yang tinggi, media ini dinilai mudah digunakan oleh siswa dan efektif dalam membantu kegiatan pembelajaran pada topik "Kata Benda dan Kata Sifat" kelas II sekolah dasar.

e. Respon Guru

Tabel 7. Hasil Respon Guru

Instrumen Penilaian	Hasil	Kategori
Isi Materi	$\frac{14}{15} \times 100\% = 93,33\%$	Sangat Praktis
Bahasa	$\frac{20}{20} \times 100\% = 100\%$	Sangat Praktis
Penggunaan Pembelajaran	Media $\frac{14}{15} \times 100\% = 93,33\%$	Sangat Praktis
Jumlah	96%	Sangat Praktis

Merujuk pada Tabel 7, media *e-book* berbasis metode suku kata yang telah diisi dan dinilai oleh Ibu Siti Sekar Melati, S.Pd. memperoleh persentase kepraktisan sebesar 96%, yang tergolong

“Sangat Praktis”. Hal tersebut mengindikasikan bahwasanya media *e-book* dianggap memudahkan dalam kegiatan pembelajaran.

f. Uji Normalitas

Pengujian kenormalan data diperlukan untuk memastikan bahwa data memenuhi syarat sebelum menggunakan metode statistik tertentu (Lolombulan, 2017). Metode Shapiro–Wilk digunakan untuk menguji normalitas data dengan bantuan SPSS 22. Berikut disajikan hasil uji normalitas tersebut..

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,125	33	,200*	,939	33	,062
Posttest	,144	33	,080	,942	33	,080

Pada hasil uji normalitas distribusi Data hasil output SPSS memperlihatkan bahwa data *pre-test* memiliki nilai sig hitung 0,062 > 0,05 sig tabel. Kemudian, data *pre-test* dinyatakan berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji normalitas berdasarkan output SPSS menunjukkan bahwa nilai *post-test* memiliki nilai sig hitung 0,080 > 0,05 sig tabel. Dengan demikian, nilai post-test berasal dari populasi dengan distribusi normal.

g. Uji Hipotesis Paired Sample T-Test

Uji statistik t dapat diterapkan jika data diperoleh dari populasi yang menyebar normal dan digunakan untuk menguji hipotesis (Lolombulan, 2017). Jenis uji yang diterapkan adalah *paired sample t test* SPSS 22. Berikut hasilnya.

Tabel 9. Hasil Uji Paired Sample T-Test

	Paired Samples Test								
	Paired Differences				95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig.(2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper				
Pair 1 Pretest - Posttest	-14,091	9,648	1,680	-17,512	-10,670	-8,390	32	,000	

Berdasarkan hasil uji diperoleh nilai sig sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah penerapan media *e-book* materi kata benda dan kata sifat berbasis metode suku kata siswa kelas II SD Negeri 30 Pangkalpinang.

Tahap Dessiminate (Penyebaran)

Pada tahap ini, dilakukan penyebaran produk yang telah dikembangkan serta telah melalui proses penilaian kevalidan dan kepraktisan. Setelah media dinyatakan valid dan praktis, media tersebut disebarluaskan secara terbatas kepada guru beserta siswa kelas II A SD Negeri 30 Pangkalpinang dalam bentuk tautan (*link*) melalui *Whatsapp* dan diunggah lewat aplikasi *Google*.

PEMBAHASAN

Valid

Merujuk pada penilaian ahli media dan materi, bahwasanya media *e-book* untuk kata benda dan kata sifat berdasarkan pendekatan suku kata dianggap valid Validitas menurut Sugiyono (2018) adalah kemampuan instrumen untuk mengukur kesesuaian data antara objek penelitian dengan data yang dikumpulkan. Dua ahli media juga memberikan kategori “Sangat Valid” dengan persentase masing-masing 98,67%, serta penilaian validasi materi menunjukkan tergolong kategori “Sangat Valid” dengan nilai 100%. Hasil ini membuktikan bahwa materi yang dibuat telah memenuhi kriteria kelayakan, baik dari aspek tampilan maupun isi.

Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian Retno Palupi et al. (2022), *e-book* berdasarkan penggunaan aplikasi Book Creator sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam dunia pendidikan tepatnya pembelajaran. Media *e-book* terbukti membantu mempermudah penyampaian materi kepada siswa sekolah dasar dan dapat menunjang efektivitas pembelajaran di kelas.

Praktis

Menurut Arianingsih et al. (2022) kepraktisan diuji untuk menilai sejauh mana kemudahan penggunaan media yang telah dikembangkan. Kepraktisan media e-book materi kata benda dan kata sifat berbasis metode suku kata diuji melalui uji coba di kelas II A SD Negeri 30 Pangkalpinang. Hasil uji coba skala kecil dan besar menunjukkan persentase 100% tergolong kategori "Sangat Praktis", sementara hasil respon guru menunjukkan persentase 96%, juga dalam kategori "Sangat Praktis". Respon positif dari guru dan siswa menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan dapat dimanfaatkan secara efektif dalam proses belajar mengajar.

Temuan ini diperkuat oleh (Nengseh & Damayanti, 2022), penggunaan media *e-book* yang interaktif untuk mengajar murid sekolah dasar membaca dongeng sangatlah berguna. Telah terbukti bahwa media ini memudahkan guru dalam menyajikan materi dan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap bacaan.

Efek Potensial

Temuan *pre-test* dan *post-test* siswa kelas II A SD Negeri 30 Pangkalpinang digunakan untuk menguji kemungkinan dampak media *e-book* pada materi kata benda dan kata sifat berbasis metode suku kata. Temuan uji statistik mengindikasikan adanya perubahan signifikan antara hasil sebelum dan setelah penggunaan media, dengan nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$. Hasil ini memperlihatkan bahwa media memiliki efek positif terhadap membaca siswa sehingga dikatakan memiliki efek potensial.

Hal ini sesuai dengan pandangan Lihawa (2022) bahwa penerapan media pembelajaran dapat menghasilkan efek yang menguntungkan bagi proses belajar. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Haryadi yang menunjukkan bahwa media *big book* berbasis teknik suku kata bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan

Lebih lanjut, penelitian oleh Ayunin et al. (2023) menunjukkan bahwa *e-book*, dengan fitur-fitur interaktif seperti audio, video, dan animasi, tidak hanya memfasilitasi siswa menjadi pembaca yang lebih baik, namun bisa mempromosikan pembelajaran mandiri dan keterampilan digital mereka. Hal ini meningkatkan kapasitas media *e-book* untuk mendorong siswa menjadi lebih mandiri dan melek teknologi. Selain itu, penelitian Dewi et al. (2022) menunjukkan bahwa pendekatan suku kata secara signifikan dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca awal karena membantu siswa mengenali pola kata dan meningkatkan kecepatan membaca, yang hasilnya juga tercermin pada peningkatan skor *post-test* siswa dalam penggunaan media ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media *e-book* materi kata benda dan kata sifat berbasis metode suku kata terbukti valid, praktis, dan memiliki efek potensial. Hasil validasi menunjukkan media ini sangat valid, dengan nilai 100% ahli materi dan 98,67% ahli media. Dari sisi kepraktisan, memperoleh skor 100% pada uji coba skala kecil dan besar, serta 96% dari respon guru, yang seluruhnya termasuk kategori sangat praktis. Efek potensial media dibuktikan melalui analisis *pre-test* dan *post-test* dengan uji *paired sample t-test* dengan hasil nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang memperlihatkan adanya kemajuan yang signifikan dalam kemampuan membaca dasar siswa setelah penggunaan media. Penelitian ini menunjukkan bahwa media *e-book* tidak hanya membuat pembelajaran lebih mudah tetapi juga meningkatkan kemampuan membaca awal siswa kelas II SD Negeri 30 Pangkalpinang. Oleh karena itu, media ini dianggap sangat praktis untuk digunakan dan membantu dalam pembelajaran digital berdasarkan pendekatan suku kata yang meningkatkan membaca permulaan siswa kelas II SD.

REFERENSI

- Adriani, A., Oktrifa, A. D., Jannah, Z. R., & Aeni, A. N. (2022). Pengaplikasian E-Book dalam Memperkenalkan Nabi Ulul Azmi Kepada Siswa Sekolah Dasar. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(5), 1674. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i5.1138>
- Anam, K., Susanto, Asror, D. Al, Rizq M.K, M. N., & Mukhlas, E. A. (2024). Pendampingan dan Pelatihan Pengembangan Buku Ajar Digital Berbasis Bookcreator bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7, 518–526. <https://journal.ilinstitute.com/index.php/caradde>
- Arianingsih, B. D., Arjudin, A., Wulandari, N. P., & Sridana, N. (2022). Kepraktisan Media Tutorial Pembelajaran Matematika Berbasis Komputer pada Materi Pokok Bangun Ruang. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 364–374. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i2.183>
- Arrosyad, M. I., & Nugroho, F. (2020). Development of Variations in Greetings Before and After

- Learning the Moral Character of Students in Elementary Schools. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 12(2), 89. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v12i2.8233>
- Arrosyad, M. I., Nugroho, F., Ardiansah, F., Guru, P., & Dasar, S. (2024). *INTEGRATIF: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Sosialisasi Media Interaktif berbasis Aplikasi Role Playing games (RPG) bagi Guru SDN 5 Mendobarat*. 2(1), 16–23. <https://kilaupublishing.com/index.php/integratif>
- Ayunin, R. Q., Maruti, E. S., & Samsiyah, N. (2023). Pengembangan Media E-Book Interaktif Berbasis Budaya Lokal Ponorogo Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 683–692. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Dewi, Y. T., Ardyaputri, S. R., Suyono, S., & Anggraini, A. E. (2022). Penerapan Metode Suku Kata Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Pada Siswa Sd Sunan Giri Ngebruk. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 780–785. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2428>
- Faisal, M., Pada, A., & Akbar, K. (2024). Buku Bacaan Berjenjang Pada Siswa Kelas Increasing Reading Skills Through The Media of Leveled Reading Books in Class Students I SDN 225 Allu Bulukumba District. *PINISI JOURNAL OF EDUCATION*, 1–27.
- Haryadi, F. (2018). Pengembangan Media Big Book Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Metode Suku Kata. *Joyful Learning Journal*, 7(1), 1–9. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Edisi Pert). KENCANA.
- Lihawa, F. K. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan PowerPoint Pada Materi Segiempat Di Kelas VII SMP Negeri 1 Bolango Utara*. 07(01), 84–92.
- Lolombulan, J. H. (2017). *Statistika - bagi peneliti pendidikan*. Yogyakarta: ANDI.
- Nengseh, I. F., & Damayanti, M. I. (2022). Pengembangan Media Ebook Interaktif Untuk Keterampilan Membaca Dongeng Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(7), 1598–1607.
- Retno Palupi, D. A., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan E-book menggunakan Aplikasi BookCreator berbasis QR Code pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 78–90. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.123>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mix Methods)* (Sutopo (ed.)). Bandung: Alfabeta.
- Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial. In *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Muallawarman, Samarinda, Kalimantan Timur* (Vol. 000, Issue 1).