



PENGEMBANGAN E-BOOK CERITA BERGAMBAR BERBASIS CERITA RAKYAT BURUNG TAK TAK BAU BERTEMA EKOSISTEM YANG HARMONIS MUATAN IPAS PADA KELAS 5 SEKOLAH DASAR

Oleh:

Ana Seftiana Zuhel¹, Mahmud Alpusari², Eddy Noviana³

^{1*2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau.

*Email: ana.seftiana3534@student.unri.ac.id, mahmud.alpusari@lecture.unri.ac.id,
eddy.noviana@lecture.unri.ac.id.

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2603>

Article info:

Submitted: 12/12/24

Accepted: 15/05/25

Published: 30/05/25

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan dan menguji e-book cerita bergambar berbasis cerita rakyat burung tak tak bau bertema ekosistem yang harmonis yang dimasukkan ke dalam IPAS pada kelas V sekolah dasar. Peserta didik kelas V SDN 005 Langgini menggunakan buku tersebut pada bulan Agustus. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan R&D, yang menggunakan model ADDIE (Analisis, Desain, perencanaan, Implementasi, dan Evaluasi). Hasil validasi para ahli menunjukkan bahwa penelitian angket respons peserta didik rata-rata sebesar 92,083% dengan kategori sangat praktis, dan penelitian angket respons guru rata-rata sebesar 95,83 % dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan data, e-book bergambar yang didasarkan pada cerita rakyat tentang burung tak tak bau yang bertema ekosistem yang harmonis sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPA di kelas 5 sekolah dasar.

Kata Kunci: *E-book*, buku cerita bergambar, cerita rakyat

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sudah membawa perubahan yang pesat pada segala bidang, terkhususnya bidang pendidikan. Salah satu organisasi yang memiliki kemampuan untuk mencerdaskan masyarakat Indonesia adalah lembaga pendidikan. Hal ini sesuai dengan Resolusi nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan individu-individu yang bermoral, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan demokratis (Ariani et al., 2019).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, namun di sisi lain pendidikan juga harus memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mencapai tujuannya secara efektif dan efisien (Miftahul et al., 2023). Memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas telah menjadi tuntutan sekaligus kebutuhan di era globalisasi. Ini akan memungkinkan peserta didik menggunakan media teknologi untuk belajar. Perkembangan buku digital atau e-book adalah salah satu keuntungan dari kemajuan teknologi. *E-book* adalah buku yang dapat diakses secara elektronik menggunakan laptop maupun perangkat Android (Kurniawan et al., 2019). Buku cerita bergambar sangat baik untuk pembelajaran karena dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam membaca dan mendorong mereka untuk memahami maksud atau tujuan dari cerita yang mereka baca. Selain itu, melalui penggunaan gambar yang mendukung cerita, buku tersebut membantu peserta didik memahami teks. Selain itu, gambar-gambar dalam buku tersebut memiliki kemampuan untuk



membangun hubungan antara isi materi yang diajarkan, yang mendukung proses pembelajaran secara keseluruhan (Salahuddin et al., 2023)

Buku cerita bergambar ini secara khusus membahas tentang cerita rakyat, yang merupakan bagian penting dari warisan budaya. Menurut Murti Bunanta dalam (Anafiah, 2015) Cerita rakyat adalah sastra yang ditulis oleh orang-orang yang hidup di masa lalu yang tidak mengenal tulisan sebelumnya. Cerita-cerita ini seringkali muncul secara kebetulan dan berlangsung dari waktu ke waktu, dan kita tidak tahu siapa yang menuliskannya. Peserta didik diajak untuk menikmati dan melestarikan warisan budaya yang kaya dengan membaca cerita rakyat dalam buku cerita bergambar.

Berdasarkan hasil Observasi dan wawancara bersama guru yang dilakukan peneliti di SDN 005 Langgini, bahwa Peserta didik kesulitan dalam memahami materi ekosistem yang harmonis, proses pembelajaran masih menggunakan buku teks pembelajaran, jumlah media bacaan tentang cerita rakyat dan media pembelajaran di sekolah masih terbatas, peserta didik tidak mengenal cerita rakyat dari Kabupaten Kampar, dan minat membaca yang masih sangat rendah. Hasil dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan peserta didik menunjukkan bahwa peserta tidak mengenal cerita rakyat, mengalami kesulitan dalam memahami materi tentang ekosistem yang harmonis, senang melakukan pembelajaran dengan media yang menarik, dan tidak pernah menggunakan buku cerita bergambar sebagai alat pembelajaran. Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk membuat e-book cerita bergambar yang didasarkan pada cerita rakyat Burung Tak Tak Bau dengan tema Ekosistem yang Harmonis yang dilengkapi dengan IPAS untuk digunakan di kelas 5 sekolah dasar sebagai alat pembelajaran yang menarik dan menghibur.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian atau Research and Development (R&D) Menggunakan metode pengembangan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementasi, Evaluation*) sebagai pedoman mengembangkan *E-book* cerita rakyat bergambar berguna untuk literasi. Tempat penelitian dilakukan di SDN 005 Langgini. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Metode ini sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk membuat inovasi produk pengembangan berupa *E-book* cerita bergambar yang layak dan kepraktisan. Penelitian ini akan dilakukan uji coba terbatas pada peserta didik kelas 5 SDN 005 Langgini berjumlah 6 orang, dan uji coba praktis kepada 1 orang guru. Data kuantitatif didapatkan melalui hasil perhitungan angket validasi yang diberikan kepada ahli media, ahli bahasa, ahli materi, serta angket respon guru dan respon peserta didik.

jenis data dalam penelitian ini ialah Data kuantitatif dan kualitatif. Saran dan komentar digunakan untuk mendapatkan data kualitatif, yang kemudian dijelaskan secara deskriptif. Sumber data penelitian pengembangan ini berasal dari validator, guru, dan siswa kelas V B SDN 005 Langgini. Teknik analisis data pada pembuatan pengembangan ialah dengan analisis kuantitatif untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media yang telah dikembangkan

Tabel 1. Skor Penilaian Skala Likert

Skor Penilaian	Kategori
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber : adaptasi (Riza 2020)

Tabel 2. Interval Rata - rata Skor

Interval Rata-rata Skor	Kriteria
82 – 100	Sangat Valid
63 – 81	Valid



44 – 62	Tidak Valid
25 – 43	Sangat Tidak Valid

Sumber: Adaptasi (Riza 2020)

Tabel 3. Kriteria Kelayakan

Presentase Skor	Kategori
82 – 100	Sangat Layak
63 – 81	Layak
44 – 62	Tidak Layak
25 – 43	Sangat Tidak Layak

Sumber: Adaptasi (Riza 2020)

Tabel 4. Skor Kategori Kepraktisan

Presentase	Kategori
82 – 100	Sangat Praktis
63 – 81	Praktis
44 – 62	Tidak Praktis
25 – 43	Sangat Tidak Praktis

Sumber : Adaptasi (Kurniawan 2019)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Analisi (*Analysis*)

Hasil yang didapatkan oleh peneliti berdasarkan observasi dan wawancara bersama guru SDN 005 Langgini ialah yang mengungkapkan bahwa Jumlah media bacaan tentang cerita rakyat di sekolah masih terbatas. Akibatnya, peserta didik tidak mengenal cerita rakyat yang ada di Riau, dan minat membaca mereka juga rendah. Media pembelajaran yang di sekolah masih menggunakan buku teks. Peserta didik juga kurang memahami materi Ekosistem yang Harmonis.

Hasil yang didapatkan oleh peneliti berdasarkan observasi dan wawancara bersama peserta didik SDN 005 Langgini ialah yang mengungkapkan bahwa peserta didik memiliki kesulitan dalam memahami materi Ekosistem yang harmonis, tidak mengetahui cerita rakyat kabupaten kampar terutama cerita burung tak-tak bau, peserta menyukai pembelajaran menggunakan media yang menarik, serta mereka tidak pernah menggunakan *E-book* cerita bergambar dalam pembelajaran.

E-book ini menggunakan materi IPA Ekosistem yang harmonis. Cerita rakyat yang akan diambil yaitu cerita rakyat untuk dijadikan sebuah *E-book* cerita bergambar dengan judul “Burung Tak Tak Bau” yang berasal dari Bangkinang, Kabupaten Kampar, Riau. Cerita tersebut disandurkan dan dikembangkan kembali isi cerita rakyat oleh penulis dari sebuah Blog Dewi Mulkhaida Ningsi.

b. Perencanaan (*Design*)

Mengembangkan sebuah *E-book* cerita bergambar tentunya ada alat yang harus dipersiapkan untuk membuat gambar-gambar. Peneliti menentukan alat yang digunakan untuk membuat gambar-gambar *E-book* cerita dengan menggunakan Laptop dan aplikasi untuk membuat gambar adalah *AI ChatGPT 4o Dell-E*. Setelah menentukan alat yang akan digunakan, maka tahapan selanjutnya adalah:

- 1) Membuat Naskah cerita



Tabel 5. Naskah E-book Cerita Bergambar

No	Isi cerita E-book bergambar
1	Rukayah memasak makananan sambil berdendang “Paso Kuok paso Bangkinang. Singgah sabontou di dusun Salo, Nasi tasuok ocu pun takonang, nasi bauai dan aia mato, yang manis buahnya enak, Bisakah saya makan samo bijinyo?, sampai jumpa di lain waktu, sampai badan terpisah dari mu”.
2	Jamin pulang dari bermain melihat amaknya memasak sambil bernyayi. “Riang betul amak hari ini, apa yang amak masak?” kata Jamin. Mak menjawab “ Amak masak ikan yang Jamin pancing sama apak, nanti kita makan bersama-sama ya”. “aih sedapnyo” kata Jamin.

2) Deskripsi Gambar

Tabel 6. Deskripsi Gambar

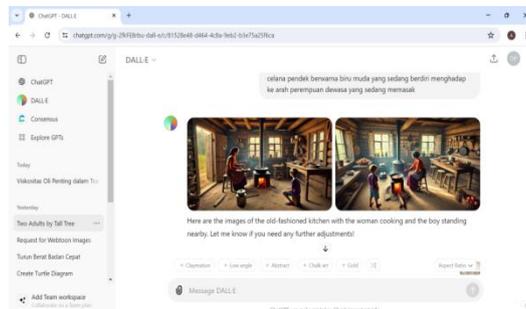
No	Deskripsi Gambar
1	Ada sebuah dapur zaman dahulu yang terdapat kompor tungku, kualii, meja yang di penuh dengan masakan. Di dapur tersebut memiliki 2 jendela, dan juga terdapat gantungan peralatan masak. Di dapur tersebut terdapat seorang perempuan dewasa memiliki rambut yang disangul berwarna hitam, memakai baju lengan panjang berwarna oren muda dan rok panjang berwarna oren tua sedang memasak di dekat kompor tungku
2	Ada sebuah dapur yang terdapat kompor tungku, kualii, meja yang di penuh dengan masakan. Di dapur tersebut memiliki 2 jendela, dan juga terdapat gantungan peralatan masak. Di dapur tersebut terdapat seorang perempuan dewasa memiliki rambut yang disanggul berwarna hitam, memakai baju lengan panjang berwarna oren muda dan rok panjang berwarna oren tua sedang memasak di dekat kompor tungku. Dan ada seorang anak laki laki memakai baju lengan pendek berwarna ungu dan memakai celana pendek berwarna biru muda yang sedang berdiri menghadap ke arah perempuan dewasa yang sedang memasak

3) Proses Pembuatan Gambar

Tahapan pembuatan gambar menggunakan *ChatGPT 4o Dell-E* ialah untuk membuat gambar dengan memasukkan deskripsi gambar yang sudah tersedia ke dalam kolom *prompt text* atau perintah. Setiap perintah akan memberi pengguna dua gambar yang berbeda untuk dipilih. Setelah memasukkan deskripsi ke dalam kolom *promt text* atau perintah, terdapat dua gambar yang dihasilkan.



Gambar 1 Promt Text atau Perintah



Gambar 2 Hasil ChatGPT 4o Dell-E dari Perintah

Dua gambar yang sudah dihasilkan oleh *ChatGPT 4o Dell-E* tidak sesuai dengan peneliti inginkan. Peneliti merevisi gambar tersebut dengan memilih salah satu gambar dan memberikan perintah baru yaitu meminta gambar tersebut menjadi versi *Webtoon*. Setelah peneliti merasa gambar sudah sesuai dengan keinginannya. Peneliti dapat Download gambar tersebut.



Gambar 3. Hasil Revisi

Gambar yang telah selesai ini juga digunakan kembali untuk gambar berikutnya dengan memberikan perintah baru untuk menghilangkan anak laki-laki setelah *ChatGPT 4o Dell-E* menghasilkan gambar. Peneliti dapat *download* gambar tersebut.

c. Pengembangan (*Development*)

Tabel 7. Rata-rata Skor Tiap Ahli Validasi

Validator	% Rata- Rata	Kategori Validasi
Materi	90%	Sangat Valid
Media	93.75%	Sangat Valid
Bahasa	90,62%	Sangat Valid
Rata-rata Skor	90,31%	Sangat Valid

Hasil dari tabel 7 menunjukkan bahwa *E-book* Cerita bergambar yang dikembangkan dengan judul “Burung Tak Tak Bau” mendapatkan rata-rata skor dari tiap ahli validasi 90,31% dengan kategori sangat valid.

Berdasarkan tabel 4 kriteria kelayakan Media di atas, *E-book* cerita bergambar yang dikembangkan memiliki skor 93,31% dan dikategorikan sangat layak. Berdasarkan hasil validasi yang didapat maka *E-book* cerita bergambar yang dikembangkan dengan judul “Burung Tak Tak Bau” layak digunakan untuk peserta didik kelas V sekolah dasar.

d. Implementasai (*Implementation*)

- 1) Uji Coba Terbatas



E-book cerita bergambar diuji cobakan secara uji coba terbatas kepada 6 orang siswa kelas V SDN 005 Langgini di dalam kelas V C. Tahap ini dilakukan pada Jum'at 30 Agustus 2024 di SDN 005 Langgini.

Tabel 8. Rekapitulasi Respon Peserta Didik Uji Coba Terbatas

No	Nama	Jumlah Skor	Presentase	Kategori
1	Peserta Didik I	36	90	Sangat Praktis
2	Peserta Didik II	37	92,5	
3	Peserta Didik III	38	95	
4	Peserta Didik IV	36	90	
5	Peserta Didik V	37	92,5	
6	Peserta Didik VI	37	92,5	
Jumlah Skor			221	
Rata-rata			37	
Rata-rata %			92,083	
Kategori			Sangat Praktis	

Pada tabel 8 menunjukkan bahwa hasil perolehan respon peserta didik berjumlah 221 dengan rata-rata 37 dan mendapatkan hasil persentase dengan angka 92,083% sehingga *E-book* cerita bergambar mendapatkan kategori sangat praktis digunakan. Tangapan yang diberikan peserta didik terhadap *E-book* cerita bergambar ini sangat beragam: bagus sekali, saya bisa mengetahui salah satu cerita rakyat Kabupaten Kampar, saya suka dengan buku cerita ini karena gambar sangat jelas, saya menyukai tampilan ini karena alurnya sangat bagus, gambar dan ceritanya sangat menarik, dan saya memahami materi Ekosistem yang harmonis yang terdapat dalam *E-book* cerita gambar tersebut.

2) Uji Coba Praktisi

Uji coba Praktisi peneliti melaksanakan pada hari Kamis, 27 Agustus 2024. Peneliti meminta guru wali kelas V B untuk mengisi angket terkait tanggapan respon guru terhadap *E-book* Cerita bergambar yang peneliti kembangkan. Peneliti juga Melakukan wawancara singkat bersama guru dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana tanggapan guru terhadap *E-book* cerita bergambar Berikut hasil tanggapan respon guru :

Tabel 9. Rekapitulasi Respon Guru

No	Nama Guru	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1	Guru	46	95,83 %	Sangat Praktis

Pada tabel 9 menunjukkan perolehan respon guru berjumlah 46, hasil presentase 95.83% sehingga *E-book* cerita bergambar mendapatkan kategori sangat praktis untuk dikembangkan. Setelah melakukan pengisian angket, peneliti melakukan wawancara secara singkat mengenai tanggapan guru terhadap *E-book* cerita bergambar, yaitu sebagai berikut: buku ini sudah bagus, praktis dan layak untuk dikembangkan. Alur cerita pada *E-book* ini juga sesuai dengan materinya tentang ekosistem yang harmonis dan *E-book* cerita bergambar sangat bagus, kreatif untuk sebuah inovasi pembelajaran di sekolah dasar. Cerita rakyat yang terdapat dalam *E-book* cerita bergambar ini memiliki pesan moral didalamnya.

e. Evaluasi

Pada tahap pengembangan *e-book* cerita bergambar yang berisi cerita rakyat Burung Tak Tak Bau dengan tema Ekosistem yang harmonis yang dimuat oleh IPAS untuk peserta didik kelas 5 sekolah dasar, evaluasi dan revisi dilakukan pada setiap tahap hingga *E-book* yang dibuat dinyatakan layak digunakan atau valid dan praktis.



2. Pembahasan

Proses pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti memiliki desain *E-book* cerita bergambar yang memiliki ilustrasi yang menarik untuk setiap bagian cerita, yang bertujuan untuk menjelaskan jalan cerita. Burung Tak Tak Bau adalah salah satu contoh cerita rakyat bertema ekosistem yang harmonis tumbuh dan berkembang di Kabupaten Kampar, yang dibahas dalam *E-book* ini. SDN 005 Langgini memiliki jumlah media buku cerita bergambar yang terbatas. Cerita yang terdapat di buku cerita gambar adalah cerita yang sudah terkenal, sehingga siswa tidak tertarik untuk membacanya.

Peneliti mengembangkan *E-book* cerita bergambar berbasis cerita rakyat Burung Tak Tak Bau bertema ekosistem yang harmonis dengan tujuan untuk memastikan bahwa budaya lokal tidak akan luntur dan hilang ditelan oleh zaman, peneliti membuat *E-book* bergambar dengan tema ekosistem yang harmonis. Peserta didik juga dapat memahami materi IPA yang terkandung dalam *E-book* cerita bergambar.

Produk Berupa cerita bergambar berbasis ceritarakyat, dikembangkan dengan memakai model pengembangan ADDIE digunakan untuk mengembangkan buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat, Model ini memiliki lima tahap: analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*), dan evaluasi. Pada tahap analisis, tugas peneliti adalah mengumpulkan data yang diperlukan untuk membuat *E-book* cerita bergambar yang didasarkan pada cerita rakyat Burung Tak Tak Bau.

Sebelum produk diujicobakan, produk harus melalui proses validasi yang dilakukan oleh beberapa validator untuk menentukan apakah produk tersebut layak atau tidak. "Validasi bertujuan untuk menilai kelayakan produk yang dihasilkan, sehingga dapat diketahui apakah produk yang dihasilkan layak atau tidak untuk diujicobakan" (Chan & Budiono, 2019). Beberapa validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa memvalidasi buku cerita bergambar ini.

Validasi materi dilakukan sebanyak tahap II, validasi materi dilakukan untuk menghasilkan materi yang dianggap sangat valid dan layak digunakan. Evaluator memiliki skor rata-rata 90% untuk materi yang berada dalam kategori "sangat valid", dan peneliti melakukan perbaikan dan revisi sesuai dengan rekomendasi Ahli materi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *E-book* cerita bergambar yang dibuat sangat layak untuk kategorinya.

Validasi media dilakukan sebanyak II tahap, E-book tersebut bisa dianggap sangat valid dan layak digunakan. Penilai media rata-rata menerima skor 93.75% dengan kategori "sangat valid", dan hasil validasi bahasa diperoleh dengan melakukan perbaikan dan revisi sesuai dengan rekomendasi penilai media. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa e-book cerita bergambar yang dikembangkan mempunyai kategori sangat layak.

Validasi bahasa dilakukan I untuk menghasilkan media yang dianggap valid dan layak digunakan. Hasil validasi bahasa diperoleh melalui perbaikan dan revisi serta rekomendasi validator sampai memperoleh kategori "sangat valid", dengan rata-rata skor penilaian 90,625%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa e-book cerita bergambar yang dibuat memenuhi kriteria kategori sangat layak.

Mendapatkan data dari respon guru menggunakan uji Hasil perolehan angket respon guru berjumlah 46, hasil presentase 95.83% sehingga E-book cerita bergambar mendapatkan kategori sangat praktis untuk dikembangkan. Selanjutnya dilakukan uji coba satu-satu untuk mendapat respon peserta didik. Uji coba pada penelitian ini menggunakan dalam kelompok kecil. hasil Perolehan angket respon peserta didik berjumlah 221 dengan rata-rata 37 dan mendapatkan hasil persentase dengan angka 92,083% sehingga E-book cerita bergambar mendapatkan kategori sangat praktis digunakan.

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa produk dapat digunakan dalam proses pembelajaran jika memenuhi standar kevalidan dan kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, dan memenuhi standar kepraktisan oleh guru dan uji coba kepada siswa. Dalam proses validasi produk secara keseluruhan, para ahli dilibatkan dalam pembuatan e-book cerita bergambar berbasis cerita rakyat Burung Tak-Tak Bau. E-book ini berfokus pada ekosistem yang hamoni muatan



IPAS yang digunakan siswa kelas lima sekolah dasar. Semua skor validasi memenuhi kriteria yang sangat layak dan praktis.

4. SIMPULAN

Peneliti mencapai kesimpulan bahwa e-book cerita bergambar dapat dianggap layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran jika memenuhi persyaratan validitas dan kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, dan jika guru dan peserta didik melakukan uji coba. Dalam proses validasi produk secara keseluruhan, pengembangan e-book cerita bergambar berbasis cerita rakyat Burung Tak-Tak Bau, yang bertema ekosistem yang hamoni muatan IPAS pada kelas 5 sekolah dasar, dilakukan kepada para ahli. Skor validasi semuanya memenuhi kriteria yang sangat layak dan praktis.

5. DAFTAR PUSTAKA \

- Anafiah, S. (2015). *Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Alternatif Bacaan Bagi Anak. Trihayu*. 1(2), 259093.
- Ariani, Rizka, & Festiyed. (2019). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Multimedia Interaktif. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 5(2), 155–162.
- Chan, F., & Budiono, H. (2019). Pengembangan Buku Petunjuk Praktikum IPA Berbasis Learning Cycle Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(2), 166–175. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i2.7919>
- Kurniawan, I. G. D., Sugiarta, I. M., & Suweken, G. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Geogebra Dengan Pendekatan Teori Van Hiele Pada Pokok Bahasan Nilai Maksimum Dan Minimum. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 8(2), 30–40. <https://doi.org/10.23887/jppm.v8i2.2850>
- Miftahul, Jannah, Lalu, Muhammad, Arifrabhani, Aziz, & Abdul. (2023). Pengembangan Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran. *BLAZE : Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Linguistik Dan Pengembangan*, 1(4), 156–168.
- Riza, F. Y., Antosa, Z., & Witri, G. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Multikultural Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 21. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v4i2.112327>
- Salahuddin, A., Friska, S. Y., & Okta Dilla, A. A. (2023). Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Elemen Membaca Berbantuan Flipbook Maker. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 149–158. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.456>