

Pengembangan E-Book Interaktif Sebagai Media Digital Berbasis Kearifan Lokal Untuk Keterampilan Literasi Membaca Pada Fase B

Siti Maisaroh ✉, Universitas PGRI Madiun

Heny Kusuma Widyanigrum, Universitas PGRI Madiun Afiliasi

Dewi Triyanasari, Universitas PGRI Madiun

✉ siti_2102101032@mhs.unipma.ac.id

Abstract: This study aims to develop interactive e-books as digital media based on local wisdom to improve the reading literacy skills of Phase B students in grade IV of elementary school. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The product developed is an interactive e-book containing local folk tales such as the Origin of Telaga Ngebel, the Origin of Ponorogo, and Ki Ageng Mirah, equipped with illustrations, audio, video, and quizzes that can be accessed via QR code. The validation results show that the media is declared "very valid" by material and media experts. Limited and extensive trials on grade IV students of SDN 2 Mangkujayan resulted in an average reading literacy score of 98%, indicating high effectiveness. In addition to improving understanding of the contents of the text, this media also helps students reflect on local cultural values through contextual and enjoyable reading activities. Thus, interactive e-books based on local wisdom are declared feasible, interesting, and effective as learning media to improve reading literacy in elementary schools.

Keywords: Interactive E-book, Local Wisdom, Reading Literacy, Digital Media, Phase B Students

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-book* interaktif sebagai media digital berbasis kearifan lokal guna meningkatkan keterampilan literasi membaca siswa Fase B kelas IV sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk yang dikembangkan berupa *e-book* interaktif berisi cerita rakyat lokal seperti *Asal Usul Telaga Ngebel, Asal Usul Ponorogo, dan Ki Ageng Mirah*, dilengkapi ilustrasi, audio, video, serta kuis yang dapat diakses melalui *QR code*. Hasil validasi menunjukkan media dinyatakan "sangat valid" oleh ahli materi dan media. Uji coba terbatas dan luas pada siswa kelas IV SDN 2 Mangkujayan menghasilkan skor literasi membaca rata-rata 98%, yang menunjukkan efektivitas tinggi. Selain meningkatkan pemahaman isi teks, media ini juga membantu siswa merefleksikan nilai-nilai budaya lokal melalui kegiatan membaca yang kontekstual dan menyenangkan. Dengan demikian, *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal dinyatakan layak, menarik, dan efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi membaca di sekolah dasar.

Kata kunci: *E-book Interaktif, Kearifan Lokal, Literasi Membaca, Media Digital, Siswa Fase B*



PENDAHULUAN

Literasi membaca merupakan kemampuan dasar yang sangat penting dalam kehidupan peserta didik. Literasi tidak hanya berkaitan dengan keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan untuk memahami, mengevaluasi, serta merefleksikan informasi dari berbagai jenis teks dalam konteks kehidupan nyata. Dalam konteks pendidikan dasar, kemampuan literasi membaca menjadi fondasi bagi pencapaian kompetensi dalam mata pelajaran lainnya. Namun, kenyataannya menunjukkan bahwa keterampilan literasi membaca peserta didik di tingkat sekolah dasar masih tergolong rendah, khususnya dalam memahami isi bacaan dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan itu, menurut pendapat *Education Development Center*, Literasi adalah kemampuan individu dalam menggunakan potensi dan kemampuan yang dimiliki dalam kehidupan. Dengan kata lain kemampuan dalam “membaca kata” dan “membaca dunia” (Khasanah, 2023)

Hasil observasi awal di SDN 2 Mangkujayan menunjukkan bahwa rendahnya keterampilan literasi membaca siswa disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional, kurang interaktif, dan belum mengangkat konteks budaya lokal. Media pembelajaran yang digunakan cenderung berbentuk teks panjang tanpa visual atau fitur interaktif, sehingga tidak mampu menarik perhatian siswa. Selain itu, belum optimalnya integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran menyebabkan siswa kurang mengenal nilai-nilai budaya daerahnya.

Kemajuan teknologi digital memberikan peluang untuk menciptakan inovasi dalam media pembelajaran yang lebih fleksibel, menarik, dan mudah diakses. Salah satunya adalah media *e-book* interaktif yang memadukan teks, gambar, audio, video, serta aktivitas kuis atau latihan soal. Media ini dinilai dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Lebih lanjut, integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam *e-book* interaktif menjadi upaya strategis dalam membentuk karakter dan memperkenalkan budaya daerah kepada peserta didik.

Sejumlah penelitian sebelumnya menguatkan urgensi pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang kontekstual dan interaktif. Penelitian Ayunin (2023) mengembangkan *e-book* interaktif berbasis budaya lokal Ponorogo yang menunjukkan kelayakan sangat tinggi dalam mendukung pembelajaran tematik. Suryanti (2024) menekankan pentingnya media berbasis budaya lokal dalam meningkatkan kosakata dan pemahaman siswa. Selain itu, studi oleh Hanikah (2022) membuktikan bahwa *e-book* cerita bergambar mampu meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar.

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahap sistematis: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Melalui tahapan ini, produk yang dikembangkan berupa *e-book* interaktif berbasis cerita legenda Ponorogo seperti *Asal Usul Telaga Ngebel, Asal Usul Ponorogo, dan Ki Ageng Mirah*, dikemas dalam format *flipbook* digital yang dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik.

Penelitian ini penting dilakukan sebagai solusi atas permasalahan rendahnya keterampilan literasi membaca sekaligus sebagai upaya pelestarian budaya lokal melalui media pembelajaran digital yang inovatif. Pengembangan *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal diharapkan mampu menjadi motivasi dan kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar, serta memperkuat karakter dan identitas budaya bangsa sejak dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) karena bertujuan untuk mengembangkan suatu produk dalam proses pembelajaran. Metode *R&D (Research and Development)* digunakan dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap utama dalam proses pengembangan. Model pengembangan ADDIE merupakan prosedur pengembangan yang berurutan dan interaktif, evaluasi dapat dilakukan disetiap tahapan dan dapat digunakan sebagai bahan refleksi untuk mengembangkan produk di tahap-tahap selanjutnya (Liana, 2020).

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian " Pengembangan *E-book* Interaktif sebagai Media Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Keterampilan Literasi Membaca Pada Fase B" Pengembangan media dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate* yang dijelaskan sebagai berikut :

A. Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap ini mencakup analisis kebutuhan, kurikulum, tujuan pembelajaran, gaya belajar, serta sarana dan prasarana. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa kelas IV Fase B di SDN 2 Mangkujayan mengalami rendahnya literasi membaca, keterbatasan bahan ajar berbasis kearifan lokal, serta kurangnya media pembelajaran yang menarik. Kurikulum Merdeka dijadikan acuan untuk menyelaraskan pengembangan media dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Mayoritas siswa memiliki gaya belajar visual, sehingga media dikembangkan dalam bentuk *e-book* interaktif yang menggabungkan teks cerita legenda lokal Ponorogo dengan ilustrasi visual dan kuis digital berbasis *QR code*. SDN 2 Mangkujayan juga memiliki fasilitas memadai untuk mendukung pembelajaran digital, seperti proyektor dan akses internet stabil.

B. Tahap *Design* (Perancangan)

Berdasarkan analisis kebutuhan, media dirancang dalam bentuk *e-book* interaktif berbasis digital yang menarik secara visual dan mudah diakses, disesuaikan dengan gaya belajar siswa visual. *E-book* dikembangkan menggunakan *Canva* dan dikemas dalam format *flipbook* agar memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan. Konten utama berupa cerita legenda lokal Ponorogo, seperti *Asal Usul Telaga Ngebel, Asal Usul Ponorogo*, dan *Ki Ageng Mirah*, dipadukan dengan ilustrasi karakter, budaya, dan latar khas daerah. Dalam tahap ini juga disusun instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, angket siswa, dan angket guru dengan skala Likert. Instrumen ini mengukur daya tarik, keterbacaan, kesesuaian isi, dan kemudahan penggunaan. Hasil validasi menunjukkan media berada dalam kategori "sangat layak", respons siswa sangat positif, dan guru menyatakan media memiliki potensi tinggi untuk meningkatkan literasi membaca berbasis budaya lokal.

C. Tahap *Pengembangan* (*Develop*)

Tahap pengembangan bertujuan merealisasikan desain menjadi produk *e-book* interaktif berbasis cerita legenda Ponorogo. Naskah cerita disusun sistematis mengikuti struktur naratif (orientasi, komplikasi, resolusi, koda), dengan bahasa yang sesuai tingkat pemahaman siswa Fase B. Ilustrasi tokoh dan latar disesuaikan dengan budaya lokal Ponorogo, seperti penggunaan pakaian adat dan penggambaran Telaga Ngebel. Komponen *e-book* mencakup kata pengantar, daftar isi interaktif, sinopsis, cerita, latihan soal, aktivitas literasi, dan daftar pustaka. Semua elemen disusun secara visual dan interaktif menggunakan *Canva*, lalu diformat menjadi *flipbook* digital agar mudah diakses dan menarik bagi siswa.

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Produk dari Validator

Format	Sub Aspek	Skor Validator 1	Skor Validator 2	Rata- Rata	Kesimpulan
Format	Kesesuaian	17	18	87,5%	Layak untuk dipergunakan dengan revisi
	Kemenarikan	20	21	82%	
	Kemudahan	17	19	90%	
Isi	Materi	18	19	92,5%	

	Pembelajaran				saran
Kebaha saan	Kejelasan	25	27	86,65%	
	Ketepatan	17	18	87,5%	
presentase		88%			
Kriteria		Sangat Valid			

Produk divalidasi oleh ahli materi dan media, dengan hasil rata-rata skor 88% (kategori "sangat valid"). Revisi dilakukan berdasarkan saran ahli pada aspek tampilan, isi, soal, dan bahasa. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa *e-book* telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran berbasis budaya lokal yang mendukung peningkatan literasi membaca siswa Fase B.

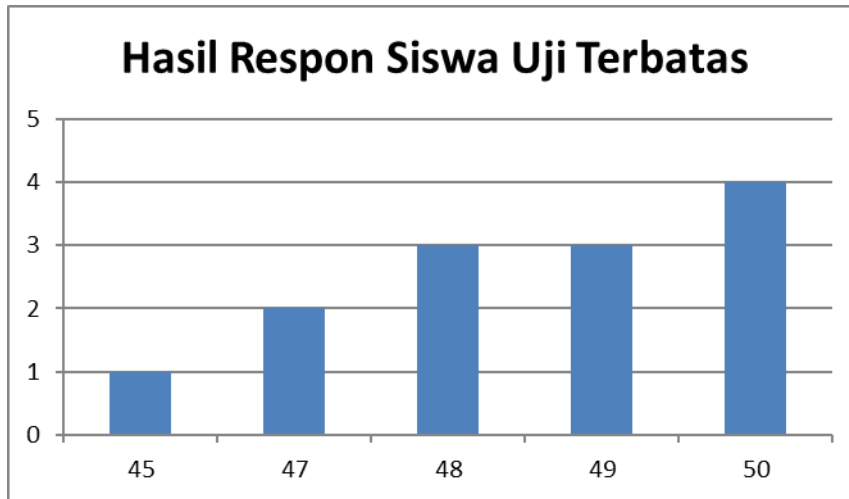
D. Tahap *Implement* (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan untuk menguji efektivitas *e-book* interaktif dalam pembelajaran nyata. Media ini digunakan oleh siswa kelas IV SDN 2 Mangkujayan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk keterampilan literasi membaca. Respons pengguna dikumpulkan dari siswa dan guru melalui angket.

Tabel 4.3 Hasil Respon Siswa Uji terbatas

No	Subjek	Jumlah Skor	Presentase	Kriteria
1.	DA	45	90	Sangat Baik
2.	RI	47	94	Sangat Baik
Jumlah		92		
Rata-rata		92%		Sangat Baik

Berdasarkan hasil angket respons siswa pada tahap uji coba terbatas, menunjukkan persentase sebesar 92% dengan kategori "sangat baik". Siswa juga menyampaikan bahwa *e-book* mudah dipahami dan menarik. Akan tetapi, siswa juga menyarankan agar jumlah gambar dalam *e-book* ditambah sehingga terlihat lebih menarik.



Gambar 4.15 Hasil Respon Siswa Uji Terbatas

Berdasarkan diagram di atas, dilakukan perhitungan terhadap angket respons yang dibagikan kepada 13 siswa kelas IV di Ponorogo sebagai subjek penelitian. Hasilnya menunjukkan bahwa skor yang diperoleh sebesar 630, sedangkan skor ideal sebesar 650, dengan persentase pencapaian 97% dan termasuk dalam kategori "sangat baik".

Tabel 4.4 Hasil Respon Guru

No	Subjek	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
1.	DPR	50	100%	Sangat Baik
Jumlah		50		
Rata-rata		100%		Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian angket respons guru, diperoleh skor sebesar 50 dari skor maksimal 50, dengan persentase kelayakan mencapai 100% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, pengembangan *e-book* interaktif sebagai media digital berbasis kearifan lokal untuk keterampilan literasi membaca siswa kelas IV di Kabupaten Ponorogo dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

E. Tahap Evaluate (Evaluasi)

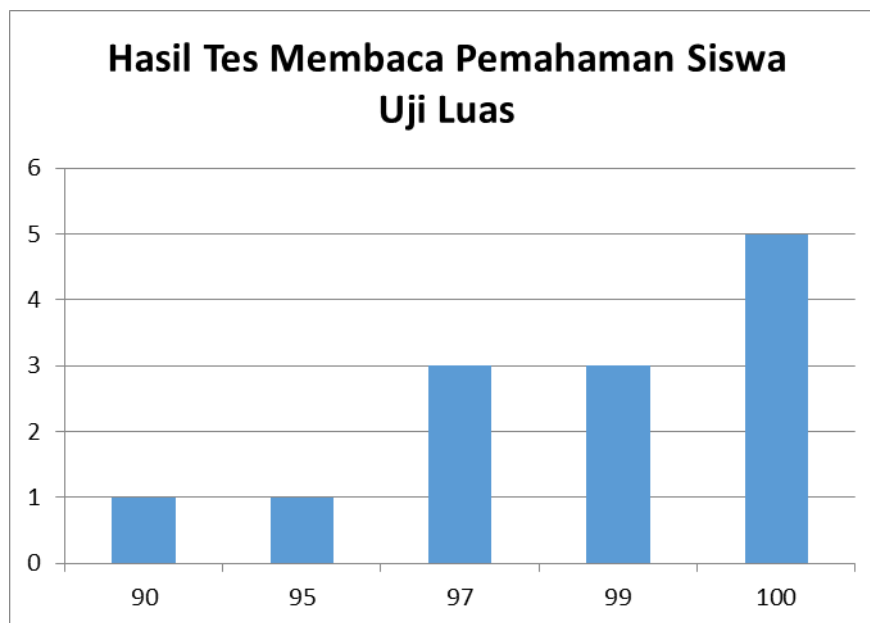
Evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas *e-book* interaktif untuk keterampilan literasi membaca siswa.

Tabel 4.5 Hasil Belajar Uji Terbatas

No	Subjek	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
1.	NM	85	85	Sangat Baik
2.	RS	90	90	Sangat Baik
Jumlah		180		
Rata-rata		90%		Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian kuis pada *e-book* interaktif dalam uji coba terbatas, diperoleh total skor sebesar 180, dengan rata-rata persentase hasil belajar siswa

sebesar 90%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Hasil ini menunjukkan bahwa siswa mampu memahami isi bacaan dengan baik setelah menggunakan media *e-book* interaktif.



Gambar 4. 16 Hasil Tes Membaca Pemahaman

Berdasarkan hasil tes membaca pemahaman menggunakan *e-book* interaktif, diperoleh jumlah skor sebesar 1.273 dengan persentase 80%. Persentase ini menunjukkan bahwa siswa pada tahap uji luas memiliki kemampuan membaca pemahaman yang baik.

PEMBAHASAN

Pada bagian pembahasan, peneliti akan memaparkan hasil penelitian dan pengembangan *e-book* interaktif sebagai media digital berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan literasi membaca pada siswa kelas IV di Kabupaten Ponorogo sebagai berikut.

A. Proses Pengembangan *E-book* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal untuk Keterampilan Literasi Membaca pada Siswa Fase B

Proses penelitian dan pengembangan media *e-book* berbasis kearifan lokal mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sebagaimana dijelaskan oleh Branch dalam (Mdodana-Zide, 2024) . Dalam proses pengembangan media *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal, langkah awal dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan peserta didik serta konteks pembelajaran yang dihadapi. Pada tahap ini, peneliti mencermati rendahnya minat baca siswa dan kemampuan memahami isi teks, serta terbatasnya media pembelajaran yang mengangkat budaya lokal. Menurut (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020) sebelum guru mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, mereka perlu memahami karakteristik siswa dan menganalisis kondisi sarana dan prasarana, karena masih terdapat guru yang belum mengenali kebutuhan peserta didik serta ketersediaan fasilitas penunjang pengajaran.

peneliti mulai merancang isi dan bentuk produk yang akan dikembangkan. Rancangan meliputi pemilihan cerita rakyat lokal sebagai konten utama *e-book*, seperti Asal Usul Telaga Ngebek, serta pemanfaatan platform Canva untuk desain visual. Canva dipilih karena mampu mendukung proses pembuatan media pembelajaran visual secara fleksibel, interaktif, dan menarik. (Rahmawati, 2023) menyatakan bahwa Canva merupakan aplikasi desain grafis yang sangat efektif dalam menyusun bahan ajar

digital karena menyediakan elemen visual edukatif yang sesuai untuk siswa sekolah dasar.

Peneliti merealisasikan rancangan ke dalam bentuk produk yang siap diuji. Proses ini melibatkan penyusunan *e-book* interaktif yang dilengkapi ilustrasi, kuis, serta navigasi dalam bentuk *flipbook*. Menurut (Sari, 2024) media yang menyertakan elemen interaktif seperti suara, gambar, dan latihan soal dapat meningkatkan motivasi serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi bacaan.

Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan implementasi langsung di lingkungan pembelajaran untuk mengetahui tanggapan serta keefektifan media. Guru dan siswa dilibatkan dalam uji coba, dan data dikumpulkan melalui angket serta tes literasi membaca. Menurut Farahita (2024), keterlibatan pengguna khususnya siswa dalam uji coba media interaktif sangat penting, karena dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman terhadap materi ajar secara signifikan.

Langkah terakhir dalam proses pengembangan adalah melakukan evaluasi menyeluruh terhadap efektivitas dan dampak penggunaan media. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam memahami isi teks bacaan. (Saskiawati, 2025) menyimpulkan bahwa *e-book* interaktif yang menyertakan teks, gambar, audio, dan video terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa SD/MI.

B. Kelayakan Produk yang Meliputi Kemenarikan Pengguna *E-book* Interaktif sebagai Media Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Keterampilan Literasi Membaca pada Siswa Fase B

Pembahasan kedua berfokus pada uraian mengenai kelayakan produk, khususnya yang mencakup daya tarik penggunaan *e-book* interaktif sebagai media digital berbasis kearifan lokal untuk keterampilan literasi membaca pada siswa kelas IV Fase B. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa kelayakan produk ditinjau dari berbagai aspek, salah satunya adalah tingkat validitas media. Media yang telah dikembangkan melalui proses validasi oleh ahli materi dan media dinyatakan "sangat valid" dengan skor 88%, serta memperoleh respons sangat baik dari siswa dan guru. Hal ini menunjukkan bahwa media *e-book* interaktif layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Keunggulan *e-book* interaktif dibandingkan media konvensional terletak pada visual yang menarik, fleksibilitas penggunaan, dan adanya fitur interaktif seperti kuis dan navigasi digital. *E-book* juga mendukung pembelajaran mandiri dan meningkatkan motivasi belajar karena menyajikan cerita dalam format yang menarik, dapat diakses kapan pun, serta menggunakan ilustrasi dan kuis yang disesuaikan dengan konteks lokal siswa. Menurut (Adolph, 2016b) penerapan teknologi digital dalam pembelajaran dasar sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan keterlibatan aktif siswa sekolah dasar.

C. Hasil Literasi Membaca Siswa melalui Pengembangan Media *E-book* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal untuk Keterampilan Literasi Membaca pada Siswa Fase B

Media *e-book* interaktif yang dikembangkan terbukti mampu meningkatkan keterampilan literasi membaca siswa Fase B, baik dari aspek pemahaman isi teks, penafsiran terhadap nilai-nilai budaya, hingga kemampuan menjawab soal berdasarkan bacaan. Pada uji terbatas, dua siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 90%. Sedangkan pada uji luas terhadap 13 siswa, dengan persentase 80%. Persentase ini menunjukkan bahwa siswa pada uji luas memiliki kemampuan membaca pemahaman yang baik.

Menurut (Ario, 2022) kompetensi literasi membaca berdasarkan instrumen Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) tidak hanya mencakup pemahaman teks, tetapi juga meliputi kemampuan mengevaluasi dan merefleksikan isi bacaan, termasuk mengaitkannya dengan pengalaman pribadi siswa. *E-book* interaktif yang mengangkat cerita lokal dinilai efektif karena menghadirkan teks dalam bentuk yang relevan dan kontekstual dengan kehidupan siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya memiliki kelayakan dan

daya tarik, tetapi juga berdampak signifikan dalam meningkatkan keterampilan literasi membaca siswa sekolah dasar, terutama pada kelas IV Fase B.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk pengembangan berupa media *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal yang ditujukan untuk keterampilan literasi membaca pada siswa Fase B kelas IV. Berdasarkan hasil penelitian pada Bab IV dan pembahasan pada Bab V, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

Media *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal untuk keterampilan literasi membaca siswa dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahapan sistematis: *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Setiap tahap dijalankan secara berurutan dan terstruktur, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi efektivitas media.

E-book interaktif berbasis kearifan lokal dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran literasi membaca. Hal ini didukung oleh hasil validasi dari dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, yang dilakukan pada tanggal 3 dan 4 Juni 2025. Hasil validasi menunjukkan rata-rata persentase skor sebesar 88%, dengan kategori "sangat valid" dan "layak digunakan dengan revisi". Selain itu, respon pengguna juga menunjukkan hasil positif. Uji coba terbatas memperoleh nilai rata-rata 92%, uji coba luas 97%, dan guru kelas memberikan penilaian sebesar 100%, yang seluruhnya berada dalam kategori "sangat baik". Pada uji terbatas, rata-rata hasil kuis siswa adalah 90%, yang menunjukkan pemahaman yang sangat baik terhadap teks bacaan. Sementara itu, pada uji luas, hasil tes membaca pemahaman menunjukkan rata-rata persentase sebesar 98%, dengan sebagian besar siswa memperoleh nilai di atas 95. Hal ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual dan interaktif, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan, menganalisis struktur teks, dan menangkap nilai-nilai moral dari cerita legenda lokal yang dibaca.

DAFTAR PUSTAKA

1. Khasanah, N. K. (2023). Analisis Perancangan Perangkat Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. 111–123. [https://repository.unja.ac.id/48182/%0Ahttps://repository.unja.ac.id/48182/3/BAB I.pdf](https://repository.unja.ac.id/48182/%0Ahttps://repository.unja.ac.id/48182/3/BAB%20I.pdf)
2. 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>
3. Suryanti, E., Tri Widayati, R., Nugrahani, F., & Veronika, U. P. (2024). Pentingnya Pengembangan Media Berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 33(1), 505–514. <https://doi.org/10.32585/jp.v33i1.4944>
4. Hanikah, H., 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>
5. Mdodana-Zide, L. (2024). Using ADDIE model for scaffolded learning and teaching intervention. *Interdisciplinary Journal of Education Research*, 6, 1–15. <https://doi.org/10.38140/ijer-2024.vol6.28>
6. Ale Nurhayati, H., & Langlang Handayani, N. W. (2020). *Jurnal Basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971xie>
7. Rahmawati, R., Yandari, I. A. V., Sukirwan, S., & Pamungkas, A. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flipbook Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(2), 337–350. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v9i2.2259>
8. Sari, S. P., Ahmal, A., & Yuliantoro, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran

Interaktif Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 10 Pekanbaru. *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata Dan Pembelajaran Konseling*, 2(2), 751–763. <https://doi.org/10.57235/jamparing.v2i2.3128>

9. Farahita, S. D., Mufiidah, N., Aulia, R., Khilma, W., Ismail, H., Fernando, R., Sakinah, L. H., Azalia, R., & Rahmadani, R. A. (2024). *Cendikia Cendikia*.
10. Saskiawati, E., Mastroah, I., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Negeri, U., & Maulana, S. (2025). *EKVE*. 9, 8768–8776.
11. Adolph, R. (2016b). penerapan teknologi digital dalam pembelajaran dasar. 5(4), 1–23.
12. Ario, F., & Kurniawaty, S.Kom., S.S., M.T., R. (2022). Implikasi Asesmen Kompetensi Minimum Terhadap Prosedur Pembelajaran Literasi Membaca.