

**PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL  
JAWA MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI KERAGAMAN  
BUDAYA DI SEKOLAH DASAR**

**Zahra Assyifa Putri**

Universitas Trilogi

E-mail: [zahraassyifa45@gmail.com](mailto:zahraassyifa45@gmail.com)

**Febrianti Yuli Satriyani**

Universitas Trilogi

E-mail: [febriantiyuli@trilogi.ac.id](mailto:febriantiyuli@trilogi.ac.id)

***Abstract:** This research aims to develop digital book media based on local Javanese wisdom using the Canva application on Pancasila education subjects on cultural diversity. This research uses the Research and Development or RnD method. The results of this research are based on validation which obtained an average value of 89.33%. With 88% of language experts, 94% of material experts and 86% of media experts. Judging from the calculation of students' response questionnaires, they got a total score of 1406 points out of 1755 points or 80.11%. The results of student scores experienced a significant increase of 12%, namely from the average percentage of pretest scores before using learning media of 71% where only 12 students out of 27 students succeeded in passing the KKM and the average percentage of student scores during the posttest or after using the product was 83% where students experienced an increase in scores.*

**Keyword :** buku digital, keragaman budaya.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media buku digital berbasis kearifan lokal jawa menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi keragaman budaya. Penelitian ini menggunakan metode *Reserch and Development* atau RnD. Hasil penelitian ini berdasarkan validasi yang memperoleh nilai rata – rata sebesar 89,33%. Dengan perolehan ahli bahasa 88%, ahli materi 94% dan ahli media 86%. Dilihat dari perhitungan pemberian kuesioner respon siswa yang mendapatkan skor total 1406 poin dari 1755 poin atau sebesar 80,11%. Hasil nilai siswa mengalami peningkatan yang cukup sebanyak 12% yaitu dari presentase rata – rata nilai pretest sebelum menggunakan media pembelajaran sebesar 71% dimana hanya 12 siswa dari 27 siswa yang berhasil lulus KKM dan presentase rata – rata nilai siswa saat posttest atau setelah menggunakan produk sebesar 83% dimana siswa mengalami peningkatan nilai.

**Kata Kunci:** buku digital, keragaman budaya

## PENDAHULUAN

Pendidikan selalu berkaitan dengan kurikulum. Kurikulum merupakan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan, sehingga dapat dikatakan kurikulum merupakan acuan bagi proses penyelenggaraan pendidikan di Indonesia (Angga et al., 2022).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa tentu saja kurikulum tidak bisa dijadikan sekedar dokumen belaka, melainkan sebagai alat pengajaran dan juga sebagai acuan bagi penyelenggara pendidikan untuk melaksanakan proses belajar mengajar yang terbaik guna mencapai tujuan kerja pendidikan. Landasan pendidikan atau sikap hidup tercermin dalam kurikulum hal tersebut tentunya menggambarkan tujuan pendidikan yang dicapai dalam pendidikan. Kurikulum disusun dengan tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran. Kurikulum merdeka ini memfokuskan pada pemanfaatan teknologi yang memadai, karena tidak menutup kemungkinan kita sudah memasuki era digital yang sangat maju, atau era 5.0, sehingga baik siswa maupun guru harus bisa memanfaatkan teknologi, seperti gadget, karena media pendidikan juga lebih fokus pada teknologi seperti platform gadget, sehingga terdapat variasi pembelajaran yang dapat merangsang semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran..

Berdasarkan studi pendahuluan diatas SDN Depok 1 sebelumnya masih menggunakan metode yang kurang menarik sehingga beberapa siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan fokus, peneliti menggunakan metode buku digital karena kualitas materi pendidikan memerlukan media untuk menyampaikan isinya. Peran media pendidikan adalah menyediakan alat untuk membantu siswa lebih memahami informasi yang disajikan, media yang menarik akan menjadi motivasi siswa dalam belajar sehingga menaikkan presentasi belajar siswa (Ningsih dan Ulya, 2024)

Media adalah sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat ditangkap oleh pikiran masyarakat, dan fungsinya sebagai sarana komunikasi. Perkembangan media pembelajaran dan perkembangan teknologi berjalan beriringan. Dengan menggunakan program edukasi akan meningkatkan prestasi belajar sehingga meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, selain itu dengan menggunakan program edukasi siswa tidak akan cepat lelah, semakin dini siswa semakin mudah memahami konsep. materi yang sedang diajarkan. Buku ini menjelaskan tentang kearifan lokal jawa dimana siswa dapat mempelajari kebudayaan di sekitar mereka dengan lebih menarik.

## METODE PENELITIAN

Proses penelitian dan pengembangan ini mengikuti metode Research and Development (R&D) yang dikemukakan oleh Dick dan Carey, yang terdiri dari sepuluh tahapan, yaitu:

- 1) Mengidentifikasi Tujuan Instruksional,
- 2) Melaksanakan Analisis Pembelajaran,
- 3) Mengidentifikasi Tingkah Laku,
- 4) Merumuskan Tujuan Instruksional,
- 5) Mengembangkan Instrumen Penilaian,
- 6) Mengembangkan Strategi Pembelajaran,
- 7) Mengembangkan dan Memilih Evaluasi Formatif,
- 8) Merancang dan Mengembangkan Evaluasi Formatif,
- 9) Melakukan Revisi, dan
- 10) Merancang dan Mengembangkan Evaluasi Sumatif.

Jenis metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah dengan tahapan – tahapan Model desain pembelajaran yang dikemukakan oleh *Dick and Carey* diawali dengan pendekatan sistem untuk merancang program pembelajaran. Setiap langkah dalam desain pembelajaran terkait satu sama lain, sehingga merupakan cara untuk menciptakan pengalaman belajar yang kohesif dan efektif. Tujuan pembelajaran dapat diambil dari analisis tugas, standar nasional pendidikan, sikap siswa dan analisis kebutuhan siswa.

Guru dapat melakukan penelitian terhadap kurikulum, RPP dan dokumen lainnya, karena hasil analisis tersebut membantu mengidentifikasi tujuan

pembelajaran dan memahami kesulitan yang dihadapi siswa. Silabus sangat berguna bagi guru untuk mengetahui materi yang akan diajarkan karena silabus berisi ringkasan dan intisari pembelajaran. Analisis ini juga memudahkan guru dalam membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal dengan memberikan persyaratan khusus bagi siswa dan menerapkan model pengajaran yang disesuaikan dengan kemampuan siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk baru, yakni pengembangan media buku digital berbasis kearifan lokal Jawa menggunakan aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya di Kelas IV D SDN Depok 01. Pada metode ini ada langkah – langkah yang harus diterapkan sebagai berikut:

### **1. Identify Instructional Goals (Identifikasi Tujuan)**

Peneliti membuat media pembelajaran buku digital berbasis kearifan lokal Jawa menggunakan aplikasi *Canva* sebagai alat untuk membuat buku digital, dan menekankan di pulau Jawa untuk lebih mengenal wilayahnya dalam konteks membangun kebersamaan, persatuan dan kesatuan. Tujuan media pembelajaran buku digital sebagai pelengkap media yang ada di sekolah dan bertujuan memberikan pengalaman belajar yang seru, menarik dan

efektif bagi siswa. *Canva* adalah platform interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis permainan edukatif, seperti kuis, teka – teki, dan kegiatan edukatif lainnya.

## 2. *Conduct Instructional Analysis* (Menganalisis Pembelajaran)

Peneliti melakukan analisis pembelajaran pada tanggal 11 Desember – 16 Desember 2024 dengan mengumpulkan data melalui metode kualitatif, yaitu observasi dan wawancara. Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari wawancara dan observasi menunjukkan beberapa temuan penting. Peneliti melakukan observasi di SDN Depok 01, khususnya di kelas IV D, yang menerapkan kurikulum merdeka. Tujuan dari observasi ini adalah untuk memahami bagaimana siswa melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa siswa merasa bosan saat guru hanya menggunakan buku sebagai sumber mengajar. Media yang dipakai terbatas guru masih menggunakan media yang monoton dan kurang menarik. Selain itu, metode pengajaran yang digunakan didominasi oleh cara ceramah, sehingga variasi dalam metode pengajaran menjadi kurang efektif. Akibatnya, hasil belajar siswa dalam Pendidikan Pancasila ternyata cukup mencemaskan, dengan 48% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM).

## 3. *Analyze Learners and Contexts* (Menganalisis Karakteristik dan Konteks)

Tahap ini yang dilakukan oleh peneliti menelaah karakteristik siswa dalam pengembangan produk. Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dikelas IV D, peneliti telah menganalisis konteks pada media buku digital agar dapat di selaraskan dengan karakteristik siswa kelas IV D SDN Depok 01, dengan menjelaskan materi yang telah dibuat semenarik mungkin. Karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar siswa mampu berpikir logis dan abstrak, siswa mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan suka mengeksplor hal – hal baru, siswa lebih senang belajar secara berkelompok dan pemahaman dan keunggulan siswa yang lebih baik.

## 4. *Write Performance Objectives* (Merumuskan Tujuan Khusus)

Dalam merumuskan performansi Buku Digital setidaknya ada 4 langkah yang harus diperhatikan yaitu:

- a) Audience, adalah siswa yang akan mengikuti pembelajaran. Pada penelitian ini ialah siswa kelas IV D SDN Depok 01.
- b) Behavior, adalah respon siswa yang akan dimunculkan siswa setelah proses pembelajaran berlangsung dalam mata pelajaran tersebut.
- c) Condition, dalam hal ini sebuah kondisi

bisa dirancang sebelum pembelajaran dilaksanakan, namun tidak jarang pun guru menemukan keadaan yang tidak diharapkan ketika berlangsungnya proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk bisa mengatasi setiap permasalahan yang ditemukan di dalam kelas.

- d) Degree, proses ini menggambarkan pentingnya batasan minimum yang harus dicapai oleh siswa, sehingga langkah ini perlu diukur sebagai usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

#### **5. *Develop Assessment Instrument* (Mengembangkan Instrumen Penilaian)**

Mengembangkan instrumen penilaian merupakan aktivitas yang bertujuan untuk mengukur pencapaian siswa dalam belajar. Penilaian yang telah disediakan untuk pengembangan produk media pembelajaran berupa tes skala kecil dan skala besar yang diberikan secara langsung dikelas dengan masing – masing 10 pilihan ganda dan 5 soal essay dengan total 15 soal yang dikembangkan, selain itu instrumen penilaian akan dibagikan dengan melalui angket kepada validator dan responden. Soal yang digunakan untuk melihat seberapa siswa memahami pada materi keragaman budaya.

#### **6. *Develop Instructional Strategi* (Mengembangkan Strategi Pembelajaran)**

Peneliti memilih metode pembelajaran demonstrasi karena media pembelajaran buku digital sangat sesuai dengan strategi ini. Melalui demonstrasi, penggunaan media tersebut dapat ditunjukkan secara langsung, sehingga dapat menumbuhkan minat, meningkatkan aktivitas belajar, serta menciptakan suasana interaktif di dalam kelas. Dengan demikian, aktivitas pembelajaran menjadi lebih terarah dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

#### **7. *Develop and Select Materials* (Mengembangkan dan Memilih Materi Pembelajaran)**

Media buku digital ini dapat menyajikan gambar dan animasi yang memperkuat pemahaman anak tentang budaya seperti tarian, pakaian, rumah adat, makanan khas, musik tradisional, lagu tradisional dan senjata tradisional, siswa juga harus menghormati dan melestarikan keragaman budaya yang ada di Indonesia dan Pulau Jawa.

**Tabel 4. 1 Mata Pelajaran**

Mata Pelajaran	Pendidikan Pancasila
Bab	3
Materi	Keragaman Budaya

Proses pembuatan media pembelajaran buku

digital berbasis kearifan lokal di Pulau Jawa peneliti membuat materi dan mendesain buku sendiri.

### **8. *Design and Conduct Formative Evaluation of Instruction* (Merancang dan Melaksanakan Evaluasi Formatif Pembelajaran)**

Evaluasi formatif dilaksanakan untuk mengumpulkan informasi yang berupa data, serta untuk mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan media pembelajaran berupa buku digital proses ini menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Hasil data kuantitatif diperoleh melalui alat ukur dengan cara menyebarkan lembar angket kepada validator yang merupakan ahli di bidang desain, bahasa, dan materi tujuannya adalah untuk mendapatkan hasil uji kelayakan atas pengembangan media buku digital. Media Pembelajaran buku digital ini akan dinilai oleh validator. Hasil uji validasi yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran ini berada pada kualitas yang sangat valid. Referensi dari tabel di atas mengindikasikan bahwa hasil validasi berada pada kualifikasi sangat valid, dengan tingkat kevalidan dari ahli bahasa mencapai 88%, ahli materi 94% dan ahli media 86%. Rekapitulasi hasil tersebut bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran ini secara keseluruhan.

### **9. *Revise Instruction* (Merevisi Pembelajaran)**

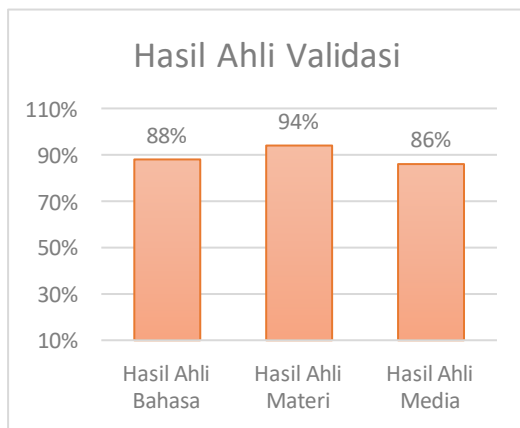
Berdasarkan hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh validator, media buku digital dinyatakan layak tanpa revisi, sehingga siap untuk diujicobakan di sekolah dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Materi yang akan di ajarkan berfokus pada kergaman budaya di Pulau Jawa. Peneliti akan mengevaluasi kelayakan dan efektivitas produk yang telah dikembangkan dengan melaksanakan pengujian terhadap media tersebut. Pada tanggal 11 Desember 2024, peneliti akan melaksanakan uji coba produk yang telah dibuat untuk menilai kelayakan dan efektivitas media buku digital.

### **10. *Design and Conduct Summative Evaluation* (Mendesain dan Melakukan Evaluasi Sumatif)**

Evaluasi ini dilaksanakan setelah program dievaluasi dan direvisi secara formal sesuai dengan kriteria yang ditetapkan oleh perancang. Tahap evaluasi sumatif ini didasarkan pada nilai skor dan total keseluruhan setelah melakukan evaluasi formatif dan revisi. Setelah dilakukan perbaikan pada produk media buku digital langkah selanjutnya adalah menerapkan media ini dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV D. Penelitian ini akan melaksanakan uji coba produk secara kelompok besar untuk mengevaluasi kelayakan dan efektivitas

penggunaan media buku digital pada materi keragaman budaya di Pulau Jawa. Uji coba kelompok besar telah dilaksanakan pada tanggal 12 Desember 2024 di SDN Depok 01, khususnya di kelas IV D.

### 1. Hasil Uji Kelayakan Produk Media Pembelajaran



Referensi dari tabel di atas mengindikasikan bahwa hasil validasi berada pada kualifikasi sangat valid, dengan tingkat kevalidan dari ahli bahasa mencapai 88%, ahli materi 94% dan ahli media 86%. Rekapitulasi hasil tersebut bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran ini secara keseluruhan.

### 2. Uji Kelayakan di Lapangan

#### a. Data Hasil Kelayakan Produk Pada Kelompok Kecil

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media buku digital, siswa kemudian dibagikan lembar angket penilaian. Hasil uji kelayakan pada kelompok kecil mendapatkan skor 266 dengan nilai maksimal 325 maka

mendapatkan hasil sebagai berikut:

$$P = \frac{266}{325} \times 100$$

$$P = 81,44\%$$

Berdasarkan hasil penilaian di atas, media pembelajaran berupa buku digital sudah bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

#### b. Data Hasil Kelayakan Produk Pada Kelompok Besar

Setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan menggunakan media buku digital, seluruh siswa diberikan lembar angket untuk mengisi penilaian. Langkah ini bertujuan untuk mendapatkan data mengenai efektivitas media pembelajaran buku digital dalam kelompok besar. Dalam penelitian ini responden uji kelayakan sebanyak 27 siswa yaitu kelas IV D SDN Depok 01.

$$P = \frac{1406}{1755} \times 100$$

$$P = 80\%$$

Berdasarkan hasil penilaian di atas, media pembelajaran berupa buku digital ini sudah bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

### 3. Hasil Uji Efektivitas Produk Media Pembelajaran

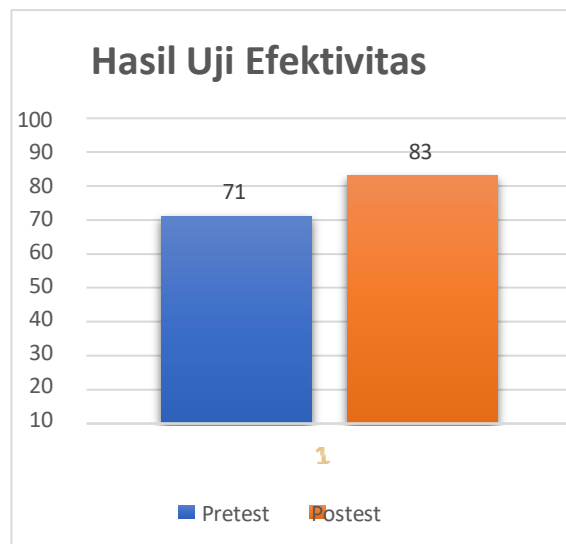
#### a. Data Hasil Efektivitas Skala Kecil

Uji coba skala kecil ini dilaksanakan

pada tanggal 12 Desember 2024, diikuti oleh 27 siswa yang hadir. Melalui uji coba skala kecil ini, peneliti mengamati hasil belajar siswa, ternyata masih banyak siswa yang memperoleh nilai yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan kurang fokus saat mengerjakan soal. Rata – rata nilai yang diperoleh adalah 71%, dengan nilai tertinggi 88 dan terendah 53.

#### b. Data Hasil Efektivitas Skala Besar

Uji coba skala besar ini dilaksanakan pada tanggal 12 Desember 2024, dengan kehadiran siswa 27 siswa hadir. Kegiatan dimulai dengan doa, dilanjutkan dengan menanyakan kabar siswa, mengabsensi siswa, serta menjelaskan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tujuan tersebut adalah agar siswa mampu memahami dan menerapkan nilai – nilai Pancasila, terutama dengan mengetahui Keragaman Budaya, cara melestarikan dan menghargai kebudayaan disekitar mereka. Pada uji coba skala besar, siswa menunjukkan rasa semangat belajar dan minat yang tinggi dalam menggunakan media pembelajaran ini. Hasil belajar dan pemahaman siswa mengalami peningkatan setelah penggunaan media buku digital. Rata – rata nilai yang diperoleh adalah 74,07% dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 66. Grafik berikut menunjukkan perbandingan hasil rata – rata antara skala kecil dan skala besar yaitu:



Penggunaan media pembelajaran ini terbukti cukup efektif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila mengenai materi Keragaman Budaya. Untuk mengukur keefektifan tersebut, digunakan rumus uji normalitas gain yang menghasilkan nilai 0,4. Merujuk pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pembelajaran Pendidikan Pancasila yang ditetapkan sebesar 75, terdapat peningkatan yang signifikan antara hasil test skala kecil dan skala besar yang diberikan kepada siswa. Data tentang keefektifan produk media pembelajaran ini diperoleh dengan menerapkan rumus uji normalitas gain.

Berikut adalah rumus yang digunakan untuk menghitung N-Gain berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan:

$$N - Gain = \frac{83 - 71}{100 - 71}$$

N-Gain ternormalisasi (g) = 0,4 Berdasarkan uji normalitas gain pada kelompok besar yang terdiri dari 28

siswa, diperoleh nilai sebesar 0,4. Nilai ini menunjukkan kriteria efektivitas yang sedang, yang mengindikasikan bahwa siswa telah mengalami perbaikan dalam hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran berupa buku digital. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran buku digital dalam materi Keragaman Budaya memiliki efektivitas yang sedang dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

## KESIMPULAN

Penelitian ini terbukti sangat layak secara teoritis berdasarkan hasil dari validasi ahli yaitu validasi bahasa, validasi materi dan validasi media yang memperoleh nilai rata – rata sebesar 89,33%. Dengan perolehan rata -rata nilai ahli bahasa sebesar 88%, ahli materi sebesar 94% dan ahli media sebesar 86%. Dari rata – rata skor yang dihasilkan maka produk dapat dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil penilaian siswa setelah uji coba terhadap buku digital berbasis kearifan lokal Jawa menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya dikategorikan sangat menarik, dapat dilihat dari perhitungan pemberian kuesioner respon siswa yang mendapatkan skor total 1406 poin dari 1755 poin atau sebesar 80,11%. Dari hasil perolehan presentase tersebut

maka produk dapat dikatakan sangat layak dan menarik.

Hasil nilai siswa mengalami peningkatan yang cukup sebanyak 12% yaitu dari presentase rata – rata nilai pretest sebelum menggunakan media pembelajaran sebesar 71% dimana hanya 12 siswa dari 27 siswa yang berhasil lulus KKM dan presentase rata – rata nilai siswa saat posttest atau setelah menggunakan produk sebesar 83% dimana siswa mengalami peningkatan nilai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Alda, Dewi Surani, and Bunga Sri Kurniawan. 2024. *PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA DI KELAS X*. Vol. 8.
- Dwi Riyanti, Desy, Sutrisna Wibawa, and Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. n.d. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KODYA (KOMIK MEDIA DIGITAL KERAGAMAN BUDAYA) PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD NEGERI PLERET KIDUL.”
- Futuhul Aripin, Zezen, Uus Ruswandi, Dan Muhammad, and Abdul Aziz. 2022. “Desain Pembelajaran Model Dick and Carey Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Gunung Djati Conference Series* 10.

- Herlina. K.N, Manuaba Surya. I. B. n.d. *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital Berbasis Kontekstual Materi Keragaman Budaya Pada Muatan IPS Kelas IV SD Negeri 3 Ketewel Gianyar*. Vol. 4.
- Maria Ekasari Wahyuningrum Program Studi Pendidikan Keagamaan Katolik, Paulina, Stipas Tahasak Danum Pabelum, Jl Tjilik Riwut No, Kec Jekan Raya, Kota Palangka Raya, and Kalimantan Tengah. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Palangka Raya." *Journal on Education* 04(04):2019–28.
- Nugraheni, Irma, Titik Harsiati, and Abd Qohar. n.d. *Media Buku Cerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Nurcahyanti, Desy ,. Sachari, Agus ,Deastiarmand, Achmad Haldani. 2020. "JURNAL SENI BUDAYA." *Seni Budaya* 35(2).
- Nurjamilah, Ela, Tin Rustini, Yusuf Tri, Herlambang<sup>3</sup> Pendidikan, Guru Sekolah, Dasar Upi, Kampus Cibiru, Tin Rustini, and Yusuf Tri Herlambang. 2022. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS E-BOOK KERAGAMAN RUMAH ADAT DI INDONESIA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SD." doi: 10.26418/jppk.v11i18.57489. Ranti Ranti, Eddy Noviana, Munjiatun Munjiatun, and Guslinda Guslinda. 2024. "Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Profil Pelajar Pancasila Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial* 3(1):91–104. doi: 10.61132/sadewa.v3i1.1456.
- Romadlon Habibullah, Muhammad, and Isnaeni Suyanti. 2024. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Book Menggunakan Aplikasi Book Creator Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aku Mengenal Indonesia Kelas I MI." 01(1):16–23. doi: 10.55656/wjp.v1i1.295.
- Rosa Yuliana, Lukman El Hakim, Tian Abdul Aziz, and Flavia Aurelia Hidayat. 2024. "Desain Pembelajaran Model Dack and Carey Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Pada Materi Menyederhanakan Bentuk Aljabar." *Algoritma : Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan Dan Angkasa* 2(4):212–20. doi: 10.62383/algoritma.v2i4.106.
- Saifudin Zuhri, Muhammad, Tutut Chusniyah, and Muslihati. 2023. "Buku Digital Untuk Pembelajaran Di Era Society 5.0." *Jurnal Pemikiran*

*Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 11(1):95–105. doi: 10.22219/jp2sd.v11i1.25674.

Simanjuntak, Martha Lasniroha, Melinda Puspita, and Sari Jaya. n.d.

*PENGEMBANGAN FLIPBOOK BERBASIS KEARIFAN LOKAL LAGU DAERAH SUMATERA SELATAN PADA ANAK USIA DINI.* Vol. 11.

Syabrina, Muhammad, Muhammad Imron, Yulia Amelia, and Elva Ramadiyanti.

2025. “Pengembangan Buku Digital Berbasis Website Canva: Optimalisasi Pembelajaran Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Di Kelas IV SDIT Al-Furqan Palangka Raya.” *Jurnal Pendidikan Islam* 2(2):14. doi: 10.47134/pjpi.v2i2.1359.

Wahyu, Rizka, Candra Kirana, Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, and Joni Susilowibowo. n.d.

*PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-BOOK PRAKTIKUM AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG BERBASIS SCIENTIFIC APPROACH SEBAGAI SUMBER BELAJAR ALTERNATIF DEVELOPMENT OF E- BOOK TEACHING MATERIALS PRACTICUM ACCOUNTING TRADING COMPANY BASED ON*

*SCIENTIFIC APPROACH AS ALTERNATIVE LEARNING RESOURCES.* Vol. 18.

Yulianingsih, Erni, Muhamad Nanang Rifa, and Riwayat Artikel. n.d. “Kearifan Lokal Kebudayaan Jawa Di Indonesia Sebagai Ciri Identik Negara INFO ARTIKEL ABSTRAK.”

Zanuar Renaldie, Ade Syfhia Ahzrani, Avita Anggraini, and Bayu Aji. 2023a. “Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Dick & Carey Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).” *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika* 2(1):242–51. doi: 10.61132/arjuna.v2i1.506.