



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 7352 - 7359

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Ebook* di Sekolah Dasar

Hanikah¹, Aiman Faiz^{2✉}, Prabawati Nurhabibah³, Mitia Arizka Wardani⁴

Universitas Muhammadiyah Cirebon, Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail: hanikah@umc.ac.id¹, aimanfaiz@umc.ac.id², prabawati@umc.ac.id³, mitiaarizka@gmail.com⁴

Abstrak

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media pembelajaran juga ikut berkembang. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pentingnya pengembangan media bagi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan *library research*. Hasil penelitian dapat disusun bahwa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, penggunaan *ebook* bagi guru sekolah dasar mampu memberikan variasi pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui pemanfaatan media. Guru bisa lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran apabila mampu merancang media dengan baik. Namun tentu bukan hal yang mudah membuat materi yang dikembangkan dengan media pembelajaran *ebook*, hanya guru-guru yang kreatif dan inovatiflah yang mampu mencapai hal tersebut. Idealnya setelah membaca dan memahami penelitian *library research* ini pembaca khususnya guru sekolah dasar harus memiliki semangat untuk bisa mengembangkan kemampuan pedagogikanya terutama pedagogika pada abad-21 yang khas dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi/ IPTEK/ IT.

Kata Kunci: Penggunaan media, *ebook*, Sekolah Dasar

Abstract

Along with the development of science and technology, the use of learning media also develops. The purpose of this study is to describe the importance of developing media for learning. This research uses library research. The results of the research can be arranged that to improve the quality of learning, the use of ebooks for elementary school teachers can provide a variety of learning that can improve students' understanding through the use of media. Teachers can more easily achieve learning objectives if they can design media well. But of course, it is not an easy thing to make material developed with ebook learning media, only creative and innovative teachers can achieve this. Ideally, after reading and understanding this library research, readers, especially elementary school teachers, must have the enthusiasm to be able to develop their pedagogical abilities, especially pedagogics in the 21st century, which is typical of advances in science and technology/science and technology/IT.

Keywords: Media use; *ebook*; elementary school

Copyright (c) 2022 Hanikah, Aiman Faiz, Prabawati Nurhabibah, Mitia Arizka Wardani

✉Corresponding author :

Email : aimanfaiz@umc.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media pembelajaran juga ikut berkembang. Berbagai media pembelajaran terintegrasi teknologi telah tercipta sebagai sebuah solusi yang ditawarkan untuk membantu mengatasi permasalahan baik yang ditemui oleh guru maupun siswa selama proses pembelajaran (Saregar, 2016:55). Berbagai media terintegrasi teknologi seperti buku elektronik (*ebook*), video animasi pembelajaran, *slide powerpoint*, hingga laboratorium virtual telah tercipta untuk memudahkan guru dalam menyampaikan informasi juga membantu siswa saat memahami informasi yang guru coba sampaikan (Sumargo dan Yunita, 2014:120).

Namun, terkadang guru tidak memanfaatkan berbagai media dalam pembelajaran, terlebih saat proses pembelajaran di masa pandemi seperti pada masa darurat Covid lalu. Dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh Wardani (et al., 2021) khususnya di Kabupaten Cirebon masih banyak guru yang belum mampu memanfaatkan media pembelajaran terintegrasi teknologi sebagaimana yang seharusnya diterapkan dalam pendidikan saat ini, terlebih dalam yang memerlukan banyak media dalam menyampaikan materi seperti mata pelajaran IPA. Dari pihak gurupun mengakui adanya kesulitan guru saat menjelaskan konsep materi pelajaran yang abstrak tanpa adanya media sebagai perantara penyampaian informasi. Untuk itu diperlukan suatu inovasi media pembelajaran, dimana media pembelajaran tersebut diharapkan dapat membantu dan memperbaiki kualitas pembelajaran menjadi lebih baik, menarik dan menyenangkan.

Upaya yang bisa dilakukan oleh guru salah satunya dengan mengembangkan media interaktif berbasis *ebook*. *Ebook* interaktif merupakan salah satu inovasi dari media pembelajaran terintegrasi teknologi. *Ebook* adalah buku yang di program ke dalam komputer sehingga dapat memvisualisasikan materi yang abstrak ke dalam bentuk visual dan dapat pula dianimasikan sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi serta dapat lebih menarik perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa (Suryani dan Sukarmin, 2012:55). Sebagaimana dikatakan Ebied, M. M. A., & Rahman (2015) bahwa “siswa yang belajar dengan memanfaatkan media *ebook* interaktif, motivasi belajar dan prestasi akademiknya dapat meningkat, dibandingkan dengan siswa yang hanya belajar menggunakan buku teks saja” (Jannah, dkk, 2017:187).

Penggunaan media pembelajaran jika ditinjau dari perspektif psikologi pembelajaran dalam teori belajar kognitif Jean Piaget, mengungkapkan bahwa siswa kelas atas berada pada tahap operasional konkret yaitu tahap dimana anak sudah dapat melakukan penalaran secara logis untuk hal-hal yang bersifat konkret, namun belum mampu untuk menalar hal-hal yang bersifat abstrak (Batubara, 2020:13). Sehingga diperlukan media yang dapat mengantarkan tujuan pembelajaran. *Ebook* interaktif memungkinkan guru untuk menyajikan materi dalam bentuk yang lebih bervariasi dan mudah dipahami oleh siswa melalui berbagai komponen yang dapat diintegrasikan ke dalam *ebook* interaktif, seperti gambar, tayangan suara, video pembelajaran, hingga laboratorium virtual. Keterbatasan waktu untuk melakukan praktek atau percobaan pun dapat diatasi dengan memperhatikan dan menyimak tutorial yang ditampilkan lewat video yang diintegrasikan ke dalam *ebook*, atau bisa juga dengan melakukan simulasi dengan memanfaatkan konten laboratorium virtual yang diintegrasikan ke dalam *ebook* dengan begitu keterbatasan waktu dapat teratasi dan siswa tidak akan mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak atau memerlukan percobaan (Yayi dan Yuliana, 2019:2).

Dengan penjelasan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk melihat antusias siswa dalam pembelajaran yang dikembangkan melalui media *ebook*. Dengan media pembelajaran diharapkan siswa mampu mengabstraksi pemikirannya dan dapat mengsinkronkan materi sehingga mempermudah guru dalam memberikan materi yang diajarkan.

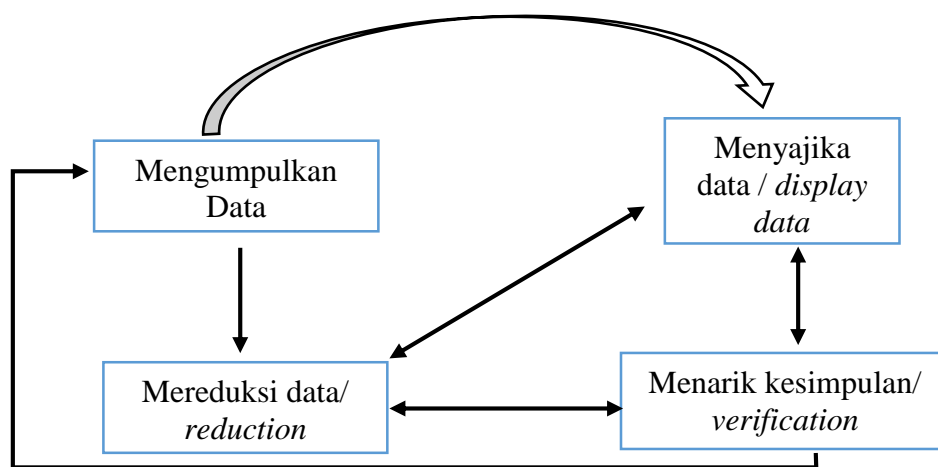
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan *library research*, yaitu metode penelitian yang bersumber dari perpustakaan. Artinya penelitian ini bukan penelitian secara langsung atau penelitian lapangan, melainkan melalui dokumen-dokumen yang berbentuk dari buku-buku, jurnal, notulen, catatan khusus atau dokumen dokumen lainnya yang berkaitan dengan tema atau pokok pembahasan penelitian. Setelah mendapatkan berkas-berkas yang sesuai dengan pokok permasalahan, maka langkah berikutnya dikumpulkan dan dikaji kembali kemudian disusun agar menjadi hasil penelitian yang baik dan menarik. Sehingga menjadi satu pembahasan yang dapat menjadi sumber rujukan karena merangkum penelitian-penelitian terdahulu (Faiz et al., 2022). Langkah-langkah penelitian studi pustaka mengacu pada karya Nasution, N., Yaswinda, Y., & Maulana, (2019; Pitaloka et al., 2021; Purwati et al., 2022) adalah sebagai berikut;



Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian Studi Pustaka

Selanjutnya, peneliti melakukan teknik analisis data yang mengacu pada buku Sugiyono (2015) dengan teknik atau cara; mengumpulkan data, mereduksi data, menyajikan data dan menarik kesimpulan terkait topik yang sedang dibahas. Alur analisis tersebut dapat divisualisasikan dalam bentuk gambar dibawah ini:



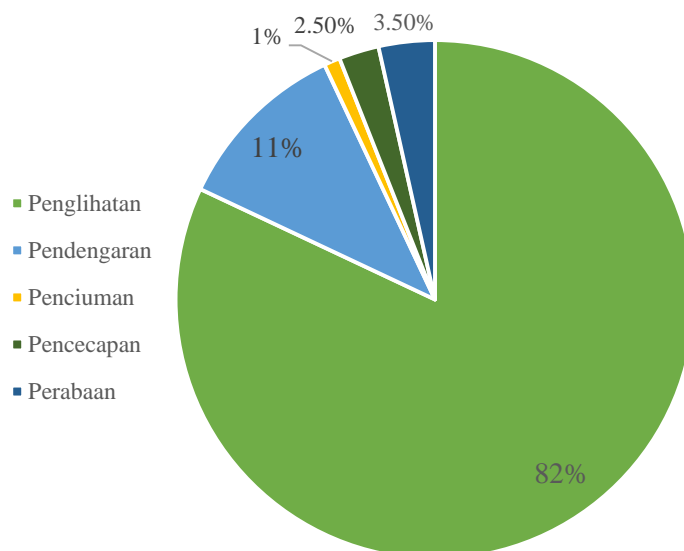
Gambar 2: Alur Analisis Data (Sugiyono, 2013; Faiz & Soleh; Faiz, Novthalia, Et Al., 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Azhar Arsyad yang dikutip oleh Batubara (2020:9), ada empat alasan pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Meningkatkan kemampuan pendidik, media dalam pendidikan dapat dijadikan sebagai objek dan alat. Peran media sebagai objek memiliki arti bahwa media dapat digunakan sebagai sumber belajar. Sementara media sebagai alat dapat digunakan pendidik untuk berkonsultasi dengan para pakar pendidikan dan sebagai alat bantu saat mengajar (Batubara, 2020:9). Dengan demikian, tidak cukup bagi guru jika hanya mampu mengoperasikan berbagai jenis perangkat media saja, guru juga perlu mengetahui dan memahami bagaimana cara mengoperasikan suatu media dengan bijak, produktif, dan positif (Batubara, 2020:9).
- 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran

- 3) Berbagai laporan penelitian telah menunjukkan hasil bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap kualitas pembelajaran. Hal ini dikarenakan media pembelajaran dapat mengoptimalkan penggunaan berbagai jenis alat indera siswa selama proses pembelajaran. Menurut Daryanto yang dikutip oleh Batubara (2020:11), mengatakan bahwa presentase kemampuan daya serap manusia dari penggunaan alat indera sebagai berikut:



Gambar 3. Kemampuan Daya Serap Manusia

Dari presentase di atas, dapat dipahami bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada daya serap atau pemahaman yang dapat diperoleh melalui berbagai indera. Untuk itu, diperlukan rancangan media yang mampu mengarahkan serta mendukung pengoptimalan penggunaan media yang disesuaikan dengan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa (Yaumi, 2018:13).

Teori perkembangan kognitif anak juga mendukung pentingnya pemanfaatan media dalam pembelajaran. Menurut Bruner, tingkatan modus belajar dimulai dari pengalaman langsung (*enaktif*), pengalaman melalui gambar (*ikonik*), dan menuju pada pengalaman abstrak (*simbolik*). Dalam hal ini, guru dapat memanfaatkan media benda nyata untuk memberikan siswa pengalaman secara langsung. Guru dapat memanfaatkan media gambar atau benda manipulatif untuk memberikan siswa pengalaman melalui gambar, dan buku cetak atau simbol-simbol rumus untuk memberikan siswa pengalaman abstrak (Batubara, 2020:11).

Berdasarkan teori-teori di atas dapat ditarik sebuah pemahaman bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap mutu pembelajaran. Oleh karena itu, guru sebaiknya menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan situasi pembelajaran yang akan dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Batubara, 2020:11).

- 4) Memenuhi kebutuhan siswa

Kebutuhan siswa terdiri atas kebutuhan psikologis dan biologi. Dari aspek kebutuhan psikologis, perkembangan kognitif siswa SD menurut Piaget berada pada tahap operasi konkret (usia 7-11 tahun), yaitu tahap dimana intelegensi/kognitif anak telah mampu berpikir logis dan rasional terhadap kejadian dan peristiwa yang konkret (Batubara, 2020:12). Pada tahap ini anak sudah dapat melakukan penalaran secara logis untuk hal-hal yang bersifat konkret, namun belum mampu untuk menalar hal-hal yang bersifat

abstrak. Dalam hal ini, media pembelajaran dapat digunakan untuk menyederhanakan konsep materi yang kompleks dan memperjelas materi yang abstrak (Batubara, 2020:13).

Kebutuhan siswa dari aspek kebutuhan psikologi lainnya adalah perkembangan psikososial, menurut Erikson anak usia SD menekankan pada proses-proses sadar yang dialami anak ketika berinteraksi sosial. Anak berusaha memenuhi tugas-tugas dan berkarya, mencoba mencari perhatian dan penghargaan atas karyanya, anak mulai bertanggung jawab dan gemar belajar bersama, mulai timbul rasa tidak percaya diri pada diri anak apabila ia tidak mampu mengerjakan tugas seperti temannya. Dalam hal ini, guru perlu menumbuhkan rasa semangat berkarya dan menghindari sikap tidak percaya diri. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam memotivasi siswa untuk berkarya (Tianingsih, 2016:202).

Sementara dari aspek kebutuhan biologis, media pembelajaran dapat digunakan untuk melatih perkembangan fisik dan motorik siswa. Perkembangan fisik dan motorik siswa ialah suatu hal yang tidak dapat dipisahkan, fisik seseorang akan mempengaruhi gerak motoriknya. Siswa usia SD pada umumnya berada pada perkembangan fisik fase tenang yaitu perkembangan fisik terlihat lambat namun konsisten. Pada masa ini, anak banyak mengembangkan kemampuan motoriknya yang berguna untuk menyeimbangkan tubuh (Tianingsih, 2016:202).

Perkembangan fisik dan motorik penting untuk dikembangkan selama proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru perlu mengajak siswa untuk belajar yang melibatkan aktivitas fisik, semisal melakukan percobaan, menulis, membuat karya dan sebagainya, sebagai salah satu upaya untuk melatih dan mengembangkan keterampilan motoriknya (Tianingsih, 2016:202). Media pembelajaran dapat membantu guru untuk memfasilitasi kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa, misalnya untuk melakukan kegiatan percobaan guru dapat menampilkan video tutorial langkah-langkah kegiatan percobaan tersebut.

5) Memenuhi tuntutan paradigma baru

Paradigma baru pendidikan telah mengubah peran pendidik yang dulunya hanya sebagai sumber belajar kini berubah menjadi fasilitator, motivator, perancang dan pengelolaan pembelajaran. Pelaksanaan proses pembelajaran yang dulu berpusat pada guru kini beralih menjadi berpusat pada siswa. Untuk melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada siswa memerlukan dukungan dari penggunaan media dan strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa (Batubara, 2020:14).

6) Memenuhi kebutuhan pasar

Setiap satuan pendidikan seharusnya merancang proses pembelajaran dengan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar nantinya lulusan yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pasar atau dunia kerja pada saat ini (Yaumi, 2018:14). Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperkenalkan teknologi kepada siswa yaitu dengan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Hal ini akan membuat siswa terdorong untuk mendalami cara menggunakan teknologi yang dibutuhkannya untuk mengikuti proses pembelajaran (Batubara, 2020:14).

Manfaat *ebook* dalam pembelajaran

Menurut Saadiah, *ebook* ialah versi elektronik dari buku cetak tradisional yang bisa dibaca dengan memanfaatkan perangkat komputer pribadi atau menggunakan alat baca *ebook* (Yusnimar, 2014:40). Sementara menurut Bozkurt dan Mujgan yang dikutip oleh Jannah dkk (2017:187) mengatakan bahwa "*ebook* interaktif ialah buku elektronik atau buku digital yang bisa membuat pengguna berinteraksi dan berkomunikasi secara timbal balik". *Ebook* interaktif merupakan perpaduan antara berbagai komponen seperti teks, gambar, grafik, audio dan video. Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *ebook* interaktif adalah buku elektronik yang di dalamnya berisi perpaduan antara berbagai komponen sehingga memungkinkan pengguna dapat berinteraksi dan berkomunikasi secara timbal balik.

Ebook interaktif memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar secara mandiri maupun saat proses pembelajaran di kelas. *Ebook* memiliki beragam format seperti *portable document format* (pdf) yang dapat

dibuka dengan menggunakan program *Acrobat Reader* atau sejenisnya, *ebook* dengan bentuk format *hypertext markup* (html) yang dapat diakses dengan cara *browsing* atau *internet explorer* secara *offline* dan bentuk *ebook* yang menggunakan format aplikasi (Simamarta,dkk, 2019:15).

Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran interaktif berbasis *Ebook*

Ebook juga memiliki kelebihan diantaranya, yaitu dapat diintegrasikan dengan tayangan suara, gambar, animasi, permainan, video pembelajaran, dan sebagainya, sehingga informasi yang disajikan lebih bervariasi, serta dapat memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak (Candra dan Irianto, 2016:191). Selain itu, *ebook* tidak mudah lapuk, basah atau hilang, mudah disebarluaskan, mudah disimpan, mudah diakses, memiliki kecepatan publikasi, memiliki ukuran fisik yang kecil sehingga bisa disimpan dalam penyimpanan data (harddisk, CD-ROM, DVD) dan bersifat interaktif (Astiti, dkk, 2016:321).

Penggunaan *ebook* interaktif dalam menyampaikan materi dapat mendorong dan memfasilitasi siswa untuk berusaha mencoba menemukan konsep dari materi yang disajikan guru secara mandiri. Penggunaan *ebook* interaktif dapat menunjang terlaksananya proses pembelajaran yang interaktif, baik interaksi antar siswa dengan siswa, siswa dengan guru, maupun siswa dengan sumber belajar demi menunjang keberhasilan belajar (Astiti, dkk, 2016:321). Kemudahan-kemudahan yang diberikan *ebook* tidak lantas membuat buku cetak tidak lagi dipergunakan, karena *ebook* juga memiliki kekurangan. Berikut adalah beberapa kekurangan yang dimiliki *ebook*:

- 1) Ketergantungan pada baterai. *Ebook* tidak terlepas dari perangkat elektronik sebagai alat baca. Membaca *ebook* bergantung pada ketersediaan baterai atau listrik dari perangkat elektronik yang digunakan sebagai alat baca *ebook* (Laraswati, 2020:17).
- 2) Mudah dibajak. *Ebook* bersifat sangat praktis, hal ini juga memberikan kemudahan untuk melakukan penggandaan atau pembajakan oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab (Laraswati, 2020:18).
- 3) Gangguan pada indera mata. Terdapat perbedaan antara membaca tulisan di buku cetak dengan tulisan di perangkat elektronik (Laraswati, 2020:18). Buku cetak lebih nyaman dibaca untuk waktu yang lama jika dibandingkan dengan *ebook*. Membaca *ebook* mengharuskan pembaca menatap layar perangkat elektronik yang memancarkan radiasi dan pencahayaan yang tidak terkontrol. Hal ini akan membuat mata cepat lelah dan dalam jangka waktu yang lama akan menyebabkan penurunan kemampuan mata untuk melihat (Yusnimar, 2014:44).

Dengan demikian, *ebook* interaktif memungkinkan guru untuk menyajikan materi dalam bentuk yang lebih bervariasi dan mudah dipahami oleh siswa melalui berbagai komponen yang dapat diintegrasikan ke dalam *ebook*, seperti gambar, audio dan video pembelajaran, sehingga lebih menarik perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa (Suryani dan Sukarmin, 2012:55). Hal ini didukung dengan pernyataan Ebied dan Rahman yang menyatakan bahwa siswa yang belajar dengan memanfaatkan media *ebook* interaktif, motivasi belajar dan prestasi akademiknya dapat meningkat, dibandingkan dengan siswa yang hanya belajar menggunakan buku teks saja (Jannah, dkk, 2017:187).

KESIMPULAN

Dengan demikian, penggunaan *ebook* bagi guru Sekolah Dasar mampu memberikan variasi pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui pemanfaatan media. Guru bisa lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran apabila mampu merancang media dengan baik. Namun tentu bukan hal yang mudah membuat materi yang dikembangkan dengan media pembelajaran *ebook*, hanya guru-guru yang kreatif dan inovatiflah yang mampu mencapai hal tersebut. Idealnya setelah membaca dan memahami

penelitian *library research* ini pembaca khususnya guru Sekolah Dasar harus memiliki semangat untuk bisa mengembangkan kemampuan pedagogikanya terutama pedagogika pada abad-21 yang khas dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi/ IPTEK/ IT.

DAFTAR PUSTAKA

- Astiti, N.Y., Fadiawati, N., dan Tania, L. (2016). *Ebook Interaktif Sifat Kognitif Larutan Berbasis Fenomena Kehidupan Sehari-hari. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia*, 5(2), 320–333.
- Batubara, H. . (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
- Candra, N.D. dan Irianto, D. (2016). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Antara Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) Menggunakan E-Book dan Pembelajaran Konvensional Menggunakan Handout Pada Mata Pelajaran Kontruksi Bangunan di Kelas X TGB SMK Negeri 2 Bojonegoro. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 1(1), 189–194.
- Ebied, M. M. A., & Rahman, S. A. A. (2015). The Effect of Interactive e-Book on Students' Achievement at Najran University in Computer in Education Course. *Journal of Education and Practice*, 6(19), 71-82.
- Faiz, A., Parhan, M., & Ananda, R. (2022). Paradigma Baru dalam Kurikulum Prototipe. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1544–1550.
- Faiz, A., & Soleh, B. (2021). Implementasi pendidikan karakter berbasis kearifan lokal. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(1), 68–77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v7i1.14250>
- Jannah, N., Fadiawati, N., dan Tania, L. (2017). Pengembangan *Ebook Interaktif Berbasis Fenomena Kehidupan Sehari-hari tentang Pemisahan Campuran. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 186–198.
- Laraswati. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar E-Book Pada Materi Jamjr Untuk Siswa Kelas X Sma/MA*. Skripsi FTK Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin: tidak diterbitkan.
- Mitia Arizka Wardani, Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2).
- Nasution, N., Yaswinda, Y., & Maulana, I. (2019). Analisis Pembelajaran Berhitung melalui Media Prisma Pintar pada Anak Usia Dini. *Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 240.
- Pitaloka, D. L., Dimiyati, D., & Purwanta, E. (2021). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Toleransi pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1696–1705. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>
- Purwati, Darisman, D., & Faiz, A. (2022). Tinjauan Pustaka: Pentingnya Menumbuhkan Nilai Toleransi dalam Praksis Pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3729–3735.
- Saregar, A. (2016). Pembelajaran Pengantar Fisika Kuantum Dengan Memanfaatkan Media PHET Simulation dan LKM Melalui Pendekatan Saintifik: Dampak Pada Minat dan Penguasaan Konsep Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 53–60.
- Simamarta, J., Sibarani, C.G.T., dan Silalahi, T. (2019). *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*. Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.*, April 2015, 31–46. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sumargo. E. dan Yunita, L. (2014). Penerapan Media Laboratorium Virtual (Phet) Pada Materi Laju Reaksi Dengan Model Pengajaran Langsung. *Unesa Journal Of Chemical Education*, 3(1), 119–133.

- 7359 *Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar – Hanikah, Aiman Faiz, Prabawati Nurhabibah, Mitia Arizka Wardani*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>
- Suryani, W. dan S. (2012). Pengembangan E-book Interaktif Pada Materi Pokok Elektrokimia Kelas XII SMA. *Unesa Journal of Chemica Education*, 1(2), 54–62.
- Tianingsih, R. (2016). Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Al Ibtida*, 3(2), 197–211.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenadamedia Group.
- Yayi dan Yuliana. (2019). Pengembangan Multimedia dalam Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis Flipbook Bagi Mahasiswa Teknik Mesin. *JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 4(2), 1–10.
- Yusnimar. (2014). *Ebook dan Pengguna Perpustakaan Perguruan Tinggi di Jakarta*. *Al-Maktabah*, 13(1), 34–49.