



JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 3 Tahun 2023 Halaman 1783 - 1790

Research & Learning in Elementary Education

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



Pengembangan Media *E-Book* Cerita Anak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar

Dwi Nur Ngaini^{1✉}, Innany Mukhlishina²

Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia^{1,2}

E-mail: ngainidwinur@gmail.com¹, innany@umm.ac.id²

Abstrak

Dari hasil observasi dan wawancara, guru kurang kreatif dan inovatif dalam memilih media pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan ketika membaca buku dan kesulitan dalam menemukan ide pokok. Berdasarkan hasil tersebut penulis bermaksud dengan mengembangkan media pembelajaran yaitu berupa produk yang berjudul “Pengembangan Media *E-Book* Cerita Anak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui keterterapan media *E-Book* cerita anak pada kelas V sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*R&D*). Draf produk diuji oleh 2 ahli materi, 1 ahli media dan 3 pengguna. Hasil dari validasi ahli materi pertama memperoleh angka persentase 90%, ahli materi kedua mendapat angka persentase 95% dengan kategori “Sangat Tinggi”. Hasil dari validasi ahli media mendapat angka persentase 88%. Hasil dari validasi pengguna pertama mendapat angka persentase 82%, pengguna kedua mendapat angka persentase 90%, pengguna ketiga mendapat angka persentase 98% dengan kategori “Sangat Tinggi”. Sehingga media *E-Book* cerita anak dapat diterapkan pada siswa kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *E-Book* Cerita Anak, Bahasa Indonesia

Abstract

From the results of observations and interviews, teachers are less creative and innovative in choosing learning media, so students feel bored when reading books and have difficulty finding main ideas. Based on these results the author intends to develop learning media in the form of a product entitled "Development of Children's Story E-Book Media in Class V Elementary School Indonesian Language Learning". The purpose of this research is to find out the applicability of children's story e-book media in class V of elementary school. This type of research is research and development (R&D). The product draft was tested by 2 content experts, 1 media expert and 3 users. The results of the validation of the first material expert obtained a percentage of 90%, the second material expert received a percentage of 95% in the "Very High" category. The results of the validation of media experts got a percentage of 88%. The results of validating the first user get a percentage of 82%, the second user gets a percentage of 90%, the third user gets a percentage of 98% in the "Very High" category. So that children's stories E-Book media can be applied to fifth grade elementary school students.

Keywords: Learning Media, *E-Book* Children's Stories, Indonesian.

Copyright (c) 2023 Dwi Nur Ngaini, Innany Mukhlishina

✉ Corresponding author :

Email : ngainidwinur@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5574>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 7 No 3 Tahun 2023

p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan guru diharapkan mampu menjadi fasilitator, mediator dan motivator dalam pembelajaran. Salah satunya yaitu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia adalah bahasa kebangsaan rakyat Indonesia yang tidak mudah di pelajari oleh semua para peserta didik terutama pada anak Sekolah Dasar. Ada beberapa faktor yang dapat menghambat keberhasilan belajar siswa salah satunya yaitu rendahnya literasi siswa untuk menemukan ide pokok dalam suatu paragraf. Hal ini disebabkan motivasi dan minat siswa yang rendah karena siswa kurang memahami bahwa bahasa Indonesia itu sangat penting di pelajari bagi siswa sebagai generasi muda penerus Bangsa Indonesia. Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan tersebut penelitian ini sangat penting dilakukan.

Salah satu cara yang dapat menumbuhkan motivasi dan minat peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah guru harus menguasai semua keterampilan diantaranya menulis, membaca, menyimak dan berbicara (Siti Sulistyani, dkk dalam keterampilan berbahasa, 2021). Keterampilan membaca sangat berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar baik di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan membaca seseorang akan menambah ilmu pengetahuan. Dalam proses belajar di sekolah dengan rajin membaca sangat membantu siswa dalam memahami suatu pelajaran.

Pemahaman membaca pada siswa kelas V SDN Tegalgondo sangat rendah sekali. Hal ini dapat dibuktikan pada kegiatan belajar pada semester ganjil, siswa merasa kesulitan dalam memahami isi teks paragraf yang terlalu panjang sehingga kesulitan dalam menemukan ide pokok pada suatu teks paragraf. Oleh karena itu nilai siswa banyak yang dibawah KKM.

Faktor penyebab permasalahan tersebut yaitu guru kurang kreatif dan inovatif dalam memilih media pembelajaran. Siswa hanya di suruh membaca teks pada buku siswa untuk menemukan ide pokok. Selain itu dengan siswa merasa kesulitan menemukan ide pokok solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengganti gaya belajar siswa dengan berkelompok. Akan tetapi dengan guru memberi solusi tersebut nilai siswa rata-rata masih di bawah KKM. Hal ini terbukti dengan peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V SDN Tegalgondo sehingga menimbulkan kebosanan serta rasa tidak senang siswa untuk belajar.

Menurut peneliti solusi yang diberikan guru tersebut kurang maksimal karena jika siswa di suruh guru membaca teks di buku siswa, mereka merasa bosan dan tidak senang untuk membaca sehingga siswa tetap kesulitan dalam menemukan ide pokok pada teks paragraf.

Untuk mengembangkan keterampilan membaca, guru dapat mengembangkan inovasi dan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran, karena agar kegiatan pembelajaran keterampilan membaca terlaksana dengan baik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat menunjang proses kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Siswa akan senang dalam kegiatan belajar sehingga mudah dalam menemukan ide pokok pada suatu teks paragraf. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi. Pengertian ini diperkuat oleh pendapat para ahli. Rossi dan Breidle berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan semua alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan. Sedangkan Gagne mengemukakan pendapat bahwa media pembelajaran merupakan macam-macam jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Pengembangan Media *E-Book* Cerita Anak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar”. Penulis memilih media pembelajaran *E-Book* karena dapat menumbuhkan motivasi dan minat siswa untuk membaca. Minat membaca merupakan keinginan dan usaha seseorang untuk membaca (Gusmayanti, Fauziah & Muhiyati, 2018). Membuat siswa menjadi aktif dan pembelajaran tidak membosankan sehingga sangat tepat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar. Hal ini di perkuat oleh pendapat (Ardianti dan Wanabuliandari, 2021) *E-Book* merupakan sumber bacaan yang dilengkapi dengan gambar

ataupun kegiatan menarik dapat meningkatkan minat baca siswa. “E-book adalah bentuk digital dari sebuah buku memuat informasi tertentu, format penyajian yang runtut, baik bahasanya, tinggi kadar keilmuannya, dan luas pembahasannya (Siwi Pawestri Apriliani, n.d.). E-book (electronic book) atau dikenal dengan istilah buku digital adalah versi elektronik dari buku, berisi informasi digital dapat berupa teks atau gambar” (Fahrizandi, 2019).

Kebaruan *E-Book* dalam penelitian ini yaitu isi teks menggunakan teks deskriptif yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang sudah di rancang dalam modul ajar. Isi teksnya tidak terlalu panjang agar siswa tidak bosan saat membaca teks paragraf. Peneliti membuat desain *E-Book* sendiri untuk menarik perhatian siswa pada aplikasi canva dengan menambahkan gambar-gambar yang menarik.

Pernyataan ini di dukung oleh tiga penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang dapat membuktikan bahwa media E-Book dapat meningkatkan minat membaca siswa SD. Pertama penelitian yang dilakukan oleh (Purtislia, Airlanda, 2021). Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran e-book cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa SD. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif presentase dan kategori digunakan untuk mengetahui kelayakan produk. Produk diuji oleh 3 Ahli materi dan 3 Ahli media. Hasil dari validasi ahli materi dan media mendapat kategori “Sangat Tinggi”.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh (Kusni et al., 2021) tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan karakter social siswa sekolah dasar dengan kearifan local motif Batik Tanjung Bumi yang dikembangkan dalam *E-Book* cerita bergambar. Menggunakan model pengembangan 4D. Subjek penelitian siswa kelas IV SDN Tengket 2 Bangkalan. Hasil validasi menunjukkan bahwa penggunaan media *E-Book* cergam dapat meningkatkan karakter social siswa kelas IV SDN 2 Tengket.

Ketiga, penelitian yang dilakukan (Wardani, 2021) tujuan dari penelitian ini yaitu yang pertama untuk mengembangkan dan memvalidasi media pembelajaran interaktif yaitu berupa *E-Book* dengan menggunakan pendekatan SAVI pada pembelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar. Pada penelitian ini menggunakan model Bog and Gall dan Sugiyono yang memiliki enam tahapan. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Jatipamor. Hasil dari validasi ahli materi dan ahli media pada penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berupa *E-Book* yang dikembangkan layak digunakan.

METODE

Penelitian ini disusun menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* berasal dari dua kata yaitu penelitian (*reseach*) dan pengembangan (*development*). “*Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dalam bidang pendidikan. Tujuannya yaitu untuk meningkatkan kualitas proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Produk yang dikembangkan dapat berupa media, bahan ajar, LKPD, atau soal evaluasi. Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini dapat berupa *E-Book* cerita anak pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini akan dilakukan pada siswa kelas V SDN Tegalgondo Kecamatan Karangploso, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Penelitian akan dilakukan kurang lebih selama satu bulan.

Penelitian ini dibuat oleh dengan menggunakan model peneliti ADDIE yang terdapat lima langkah penelitian yaitu:

- 1) Analisis (*Analyze*), pada tahap ini peneltii melkaukan survei di kelas V SDN Tegalgondo dan melakukan wawancara terkait kendala yang di alami siswa dalam proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia.
- 2) Perencanaan (*Design*), pada tahap ini peneliti atau mendesain merencanakan produk yang akan di kembangkan yaitu *E-Book* cerita anak pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar.

- 3) Pengembangan (*Development*), pada tahap ini peneliti mengembangkan suatu produk yang sebelumnya sudah ada lalu dikembangkan oleh peneliti dengan membuat *E-Book* cerita anak.
- 4) Implementasi (*Implementation*), pada tahap ini peneliti mengimplementasikan *E-Book* yang telah dibuat pada kelas V sekolah Dasar.
- 5) Evaluasi (*Evaluation*), pada tahap ini prduk yang telah di implementasikan kepada siswa kelas V sekolah dasar setelah itu akan di uji validasi oleh ahli materi dan ahli media . Peneliti memilih model ini karena, Model pengembangan ADDIE lebih rinci dan mudah dipahami oleh peneliti.

Pengukuran keabsahan data pada penelitian pengembangan ini yaitu:

1) Wawancara

Teknik wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi dari guru terkait proses pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan mengajar, apakah ada kendala atau tidak.

2) Observasi

Teknik observasi dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait proses pembelajaran antara guru dengan siswa. teknik ini dilakukan dengan cara mengamati proses pembelajaran di SDN Tegalondo.

3) Angket

Teknik ini dilakukan dengan memberikan berupa lembar pertanyaan kepada siswa untuk dijawab oleh siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *E-Book cerita anak*.

4) Dokumentasi

Teknik ini dilakukan dengan melihat hasil belajar siswa sebelumnya dengan media yang digunakan oleh guru dalam proses kegiatan pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan dalam menguji validasi pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik deskriptif persentase dan kategori digunakan untuk menguji kelayakan media *E-Book* cerita anak. Dipresentasikan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100 \%$$

Keterangan:

AP : Angka Persentase

Skor Aktual : Skor yang diberikan oleh validator ahli materi dan ahli media

Skor Ideal : Skor maksimal yang terdapat hasil kali antara jumlah item dengan skor maksimal masing-masing item

Angka persentase diatas selanjutnya akan dikelompokkan menjadi lima kategori dibawah ini:

Tabel 1. Kategori Uji Validasi

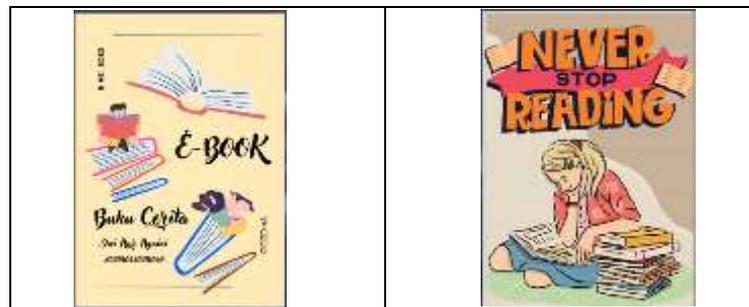
Interval	Kategori
81-100%	Sangat Tinggi
61-80%	Tinggi
41-60%	Cukup
21-40%	Rendah
1-20%	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi pada penelitian awal yang dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas V SDN Tegalondo, Kecamatan Tegalondo, Kabupaten Malang. Media pembelajaran guru kurang menarik bagi siswa

yaitu guru masih menggunakan media cetak atau buku siswa yang hanya berisikan teks saja sehingga siswa merasa bosan ketika membaca teks. Siswa kurang termotivasi dan akhirnya minat bacanya menjadi rendah sehingga siswa merasa kesulitan dalam menemukan ide pokok pada teks paragraf. Solusi guru dalam mengatasi tersebut yaitu dengan membentuk kelompok belajar. Akan tetapi solusi tersebut masih kurang maksimal karena nilai siswa rata-rata masih di bawah KKM.

Melihat kebutuhan siswa kelas V SDN Tegalondo, penulis mengembangkan *E-Book* cerita anak tujuannya yaitu untuk meningkatkan minat membaca siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil pengembangan produk pada penelitian ini yaitu *E-Book cerita anak dengan judul* “Pengembangan Media *E-Book* Cerita Anak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar”. Media pembelajaran ini memuat kumpulan cerita anak dan di tambah dengan gambar-gambar yang menarik sehingga anak menjadi tidak bosan. Bagian penyusunan *E-Book* diawali dengan cover judul buku dan selanjutnya ada kumpulan cerita anak. Produk *E-Book* cerita anak untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas V sekolah dasar. Didesain dan dikembangkan dengan memuat berbagai macam cerita anak dan terdapat gambar-gambar yang menarik pada kehidupan sehari-hari. Sehingga diharapkan dengan menggunakan media ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk membaca dan mudah dalam menemukan ide pokok pada suatu teks paragraf. Berikut ini adalah tampilan media pembelajaran *E-Book* cerita anak.



Gambar 1. Tampilan Cover Sampul Depan dan Belakang Buku



Gambar 2. Kumpulan Cerita Anak

Setelah produk dikembangkan, Langkah selanjutnya yaitu menguji hasil produk oleh dosen ahli materi dan ahli media. Pada ahli materi tersebut terdapat guru dan Dosen PGSD, untuk ahli media terdapat dosen dan sedangkan untuk pengguna yaitu siswa. berikut ini hasil validasi produk oleh ahli materi, ahli media dan pengguna.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Ahli Materi	Skor Ideal	Skor Aktual	Angka Persentase	Keterangan
1	Ahli materi 1	62	56	90%	“Sangat Tinggi” dengan interval 81 samapi 100%
2	Ahli materi 2	62	59	95%	“Sangat Tinggi” dengan interval 81 sampai 100%

Sesuai dengan tabel 2 hasil penilaian dari ahli materi tersebut dapat disimpulkan bahwa penilaian dari ahli materi pertama mendapat angka persentase 90% kategori “Sangat Tinggi” interval 81 sampai 100%, ahli materi kedua mendapat angka persentase 95% kategori “Sangat Tinggi” interval 81 sampai 100%. Aspek yang perlu divalidasi oleh ahli materi diantaranya sebagai berikut: 1) Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, 2) Kesesuaian isi cerita *E-Book* dengan siswa kelas V sekolah dasar, 3) Sistematika dalam penulisan *E-Book*, 4) Cerita disusun secara sistematis, 5) Alur cerita mudah dipahami oleh siswa. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa *E-Book* cerita anak dapat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam menemukan ide pokok kelas V SDN Tegalondo.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Ahli Media	Skor Ideal	Skor Aktual	Angka Persentase	Keterangan
1.	Ahli media 1	45	40	88%	“Sangat Tinggi” dengan interval 81 sampai 100%

Sesuai dengan tabel 3 hasil penilaian dari ahli media diatas dapat dijelaskan bahwa penilaian dari ahli media mendapat angka persentase 88% dengan kategori “Sangat Tinggi” dengan interval 81 sampai 100%. Aspek yang perlu divalidasi oleh ahli media diantaranya sebagai berikut: 1) Tampilan dalam *E-Book* cerita anak, 2) Ketepatan desain *E-Book* cerita anak, 3) Media *E-Book* yang dapat menarik siswa untuk membaca, 4) kesesuaian ukuran gambar, font, dan warna, 5) Kemerarikan media *E-Book* cerita anak. Dengan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa produk *E-Book* cerita anak dapat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam menemukan ide pokok kelas V SDN Tegalondo.

Tabel 4. Hasil Validasi Pengguna

No	Pengguna	Skor Ideal	Skor Aktual	Angka Persentase	Keterangan
1.	Pengguna 1	50	41	82%	“Sangat Tinggi” dengan interval 81 sampai 100%
2.	Pengguna 2	50	45	90%	“Sangat Tinggi” dengan interval 81 sampai 100%
3.	Pengguna 3	50	49	98%	“Sangat Tinggi” dengan interval 81 sampai 100%

Sesuai dengan tabel 4 hasil penilaian validasi pengguna diatas terlihat bahwa penilaian dari validasi pengguna pertama mendapat angka persentase 82% dengan kategori “Sangat Tinggi” dengan interval 81 samapi 100%. Pengguna kedua mendapat angka persentase 90% dengan kategori “Sangat Tinggi” dengan interval 81 samapi 100%. Pengguna ketiga mendapat angka persentase 98% dengan kategori “Sangat Tinggi” dengan interval 81 samapi 100%. Aspek yang perlu divalidasi oleh ahli media diantaranya sebagai berikut: 1) Motivasi siswa dalam menggunakan media *E-Book* cerita anak, 2) Minat membaca siswa, 3) Memudahkan siswa dalam menemukan ide pokok, 4) Ketertarikan siswa terhadap media *E-Book* cerita anak, 5) *E-Book* cerita anak mudah digunakan. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa produk E-Book cerita anak dapat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam menemukan ide pokok kelas V SDN Tegalondo.

Ahli materi, ahli media dan pengguna media pada produk *E-Book* cerita anak memberikan saran yaitu tentang paragraf pada isi cerita anak terlalu pendek. Meskipun masih ada yang perlu diperbaiki lagi namun, kategori *E-Book* cerita anak menunjukkan layak untuk digunakan.

Ketebatasan Penelitian:

Dalam melakukan penelitian pengembangan ini yaitu berupa *E-Book* cerita anak dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, peneliti mengalami beberapa keterbatasan diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan model ADDIE pada proses pembelajaran dilakukan sampai uji validasi saja.
2. Hasil dari produk yang peneliti kembangkan ini akan diberikan kepada siswa kelas V SDN Tegalgondo dengan berupa link.
3. Pengembangan produk ini hanya digunakan untuk cerita anak saja.

Perbedaan penelitian yang telah saya lakukan dengan penelitian terdahulu yaitu pada penelitian yang saya lakukan media pembelajaran yang saya kembangkan yaitu *E-Book* cerita anak dapat diterapkan pada siswa kelas V sekolah dasar untuk meningkatkan minat membaca dan memudahkan dalam menemukan ide pokok pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia sedangkan pada penelitian terdahulu penggunaan *E-Book* pada materi “Proses Terjadinya Hujan” pada proses pembelajaran IPA. Persamaan penelitian saya dengan penelitian terdahulu sama-sama mengembangkan *E-Book* yang digunakan untuk menambah minat baca siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Produk yang dihasilkan adalah *E-Book* cerita anak. Media pembelajaran ini memuat beberapa macam cerita anak dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas V sekolah dasar. Hasil dari validasi ahli materi pertama memperoleh angka persentase 90% dengan kategori “Sangat Tinggi” ahli materi kedua mendapat angka persentase 95% dengan kategori “Sangat Tinggi”. Hasil dari validasi ahli media mendapat angka persentase 88% dengan kategori “Sangat Tinggi”. Hasil dari validasi pengguna pertama mendapat angka persentase 82% dengan kategori “Sangat Tinggi”. Pengguna kedua mendapat angka persentase 90% dengan kategori “Sangat Tinggi”. Pengguna ketiga mendapat angka persentase 98% dengan kategori “Sangat Tinggi”. Hasil dari kategori tersebut dapat disimpulkan bahwa *E-Book* cerita anak untuk kelas V sekolah dasar layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliansi, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 4(4), 994-1003.
- Fahrizandi. (2019). Mengenal Ebook di Perpustakaan. *Journal of Library and Information Science*, 141–157.
- Fitriyanti, P. (2021). Penggunaan E-Book Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2), 170–177. <https://doi.org/10.24176/re.v11i2.5325>
- Gusmayanti, W., Fauziah, R. S. P., & Muhdiyati, I. (2018). Pengaruh Minat Membaca Cerita Pahlawan Pada Hasil Pengajaran. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 123. <https://doi.org/10.30997/dt.v5i2.1109>
- Kusni, K., Nasution, N., Suprijono, A., & Hendratno, H. (2021). Pengembangan Media Ebook Cergam Berbasis Kearifan Lokal Batik Tanjung Bumi Untuk Meningkatkan Karakter Siswa. *Eduksos : Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 10(2), 234–250. <https://doi.org/10.24235/edueksos.v10i2.9237>
- Muadzid, A. M. A. (2021). Konsepsi Peran Guru Sebagai Fasilitator dan Motivator Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171-186.
- Pamuji, S. S., & Inung Setyami, S. S. (2021). *Keterampilan Berbahasa*. Guepedia.

- 1790 *Pengembangan Media E-Book Cerita Anak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar – Dwi Nur Ngaini, Innany Mukhlisina*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5574>
- Putrislia, novita agnes, & gamaliel septian airlanda. (2021). pengembangan ebook cerita bergambar proses terjadinya hujan untuk meningkatkan minat membaca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5, 2036–2044.
- Rahayuningsih, P. G. S. D., & Wahyu Kurniawati, U. P. Y. (2022). Pengembangan Media Book Education The Almost Animals (BEDU AMAL) Terhadap Minat Baca. *Universitas PGRI Yogyakarta*.
- Wardani. M. A. (n.d.). Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. 2021, 5, 1–23.