



Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Berbasis Digital Keragaman Budaya Pada Materi Kearifan Lokal di Lingkungan Sekitar Mata Pelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV SD Negeri Muneng 2

Deva Rahmania Putri¹, Ilmawati Fahmi Imron², Karimatus Saidah³
Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jawa Timur, Indonesia^{1,2,3}
Devaputri09@gmail.com¹, ilmawati@unpkediri.ac.id²,
karimatus@unpkediri.ac.id³

Abstract

This research was conducted from the results of observations made during PPKn learning, local wisdom material in the surrounding environment which was carried out at SD Negeri Muneng 2, in class IV students in learning activities for PPKn subjects, the teacher did not use media, the delivery of the material was monotonous, the teacher only taught using the method lecture and write the material on the board. The aim of this research is to determine the validity, practicality and effectiveness of digital-based picture story e-book media for local wisdom material in the surrounding environment in class IV. The model used in the development carried out in this research is the ADDIE model. The ADDIE model consists of five stages: namely 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, and 5) evaluation. The data analysis technique used was a technique with 29 students as research subjects in class IV at SD Negeri Muneng 2. The results of the research on the development of picture story e-book learning media are as follows: 1) the digital-based picture story e-book learning media was declared very valid and very good for use with a percentage of 86% for media validation and 89% for material validation; 2) digital-based picture story e-book learning media was declared practical with a teacher response percentage of 94% and student response 95%, 3) digital-based picture story e-book learning media was declared effective with a classical learning completion percentage of 91%. From these results it can be concluded that digital-based picture story e-book learning media based on local wisdom material in the surrounding environment can be used for learning in class IV at SD Negeri Muneng 2.

Keywords: digital-based picture story e-book media, canva application, ADDIE development method

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dari hasil observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran PPKn, materi kearifan lokal di lingkungan sekitar yang dilaksanakan di SD Negeri Muneng 2, pada siswa kelas IV kegiatan pembelajaran mata pelajaran PPKn guru tidak menggunakan media, penyampaian materi monoton, guru hanya mengajar melalui metode ceramah dan menuliskan materi dipapan tulis. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektifan media e-book cerita bergambar berbasis digital untuk materi kearifan lokal di lingkungan sekitar pada kelas IV. Model yang digunakan pada pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini adalah model ADDIE. Pada model ADDIE terdiri atas lima tahap: yaitu 1) analisis (analyse), 2) perancangan (design), 3) pengembangan (development), 4) implementasi (implementation), dan 5) evaluasi (evaluation). Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik dengan subjek penelitian siswa kelas IV SD Negeri Muneng 2 sebanyak 29 siswa. Hasil dari penelitian



pengembangan media pembelajaran e-book cerita bergambar sebagai berikut : 1) media pembelajaran e-book cerita bergambar berbasis digital dinyatakan sangat valid dan sangat baik untuk digunakan dengan persentase 86% untuk validasi media dan 89% untuk validasi materi; 2) media pembelajaran e-book cerita bergambar berbasis digital dinyatakan praktis dengan persentase respon guru 94% dan respon siswa 95%, 3) media e-book cerita bergambar berbasis digital dinyatakan efektif dengan persentase ketuntasan belajar klasikal 91%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran e-book cerita bergambar berbasis digital pada materi kearifan lokal di lingkungan sekitar dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas IV SD Negeri Muneng 2.

Kata Kunci: Media E-book Cerita Bergambar Berbasis Digital, Aplikasi Canva, Metode Pengembangan ADDIE

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu proses mengajar yang diciptakan oleh guru untuk menumbuhkan sekaligus mengembangkan wawasan, kreativitas, dan pola pikir siswa tentang suatu ilmu pengetahuan. Menurut Sutiah, (2016:6) pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru (orang dewasa) untuk membelajarkan siswanya dalam rangka tujuan yang diharapkan. Dalam pembelajaran di sekolah dasar terdapat berbagai macam mata pelajaran yang diajarkan salah satunya PPKn. Proses pembelajaran melibatkan interaksi antara individu dan informasi yang disampaikan melalui berbagai metode dan strategi pembelajaran, seperti ceramah, diskusi, praktik, tugas, atau proyek. Dalam konteks jenjang sekolah dasar, pembelajaran harus memiliki tujuan yang jelas untuk membantu siswa dalam mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

Dengan demikian, pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya tentang penguasaan materi pelajaran, tetapi juga pengembangan keterampilan sosial, emosional, dan keterampilan abad ke-21 yang relevan. Pembelajaran penting bagi pihak sekolah dan pendidik untuk terus mengembangkan metode dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak. Salah satu mata pelajaran yang meningkatkan kognitif, afektif, dan psikomotor anak adalah PPKn.

Menurut Susanto, (2013:419) Untuk membentuk warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran yang strategis dan penting, yaitu dalam membentuk siswa maupun sikap dalam berperilaku sehari-hari, sehingga diharapkan mampu menjadi pribadi yang lebih baik. Minat belajar siswa pada bidang PPKn ini perlu mendapat perhatian khusus karena minat merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses belajar. Di samping itu minat yang timbul dari kebutuhan siswa merupakan faktor penting bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan.

Menurut Maftuh dan Sapriya, (2015:30) bahwa, Tujuan negara



mengembangkan Pendidikan Kewarganegaraan agar setiap warga negara menjadi warga negara yang baik (to be good citizens), yakni warga negara yang memiliki kecerdasan (civics inteliegence) baik intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual yang memiliki rasa bangga dan tanggung jawab (civics responsibility), dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Setelah menelaah pemahaman dari tujuan Pendidikan Kewarganegaraan, maka dapat di simpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan berorientasi pada penanaman konsep Kenegaraan dan juga bersifat implementatif dalam kehidupan sehari - hari.

Berdasarkan tujuan pembelajaran PPKn di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PPKn dapat dipandang sebagai produk, proses dan sikap peserta didik terhadap masalah yang ingin dipecahkan. PPKn dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpikir ilmiah, nalar dan kritis. Oleh karena itu, dilakukan observasi guna mengetahui pembelajara PPKn saat ini apakah sudah sesuai dengan tujuan PPKn atau belum.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran PPKn, materi kearifan lokal di lingkungan sekitar yang dilaksanakan di SD Negeri Muneng 2, pada siswa kelas IV kegiatan pembelajaran mata pelajaran PPKn guru tidak menggunakan media, penyampaian materinya monoton, guru hanya mengajar melalui metode ceramah dan menuliskan materi di papan tulis. Sehingga membuat peserta didik menjadi sulit mengingat materi yang diajarkan dan kurang memperhatikan kegiatan pembelajaran. Buktinya ketika guru mengajukan pertanyaan banyak siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut pada materi kearifan lokal dibutuhkan suatu media e-book cerita bergambar berbasis digital dalam pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran agar proses pembelajaran dikelas berjalan secara efektif, efisien serta meningkatkan minat belajar peserta didik dan keberhasilan tujuan pembelajaran khususnya materi kearifan lokal di lingkungan sekitar. Dengan menggunakan media e-book cerita bergambar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, menyingkat waktu, dan siswa dapat memahami materi. Menurut Susilana dan Cepi, (2019:51) media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan. Tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran. Semakin kreatif media yang dibuat kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak.

Pada era modern saat ini, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah memegang peran penting, bahkan sudah sampai pada bidang pendidikan. Menurut Trihayu (2016:44) dengan kehadiran teknologi yang



modern, sekolah dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat pembelajaran menjadi menarik dan efektif, baik dalam proses pembelajaran maupun media pembelajaran, sehingga siswa menjadi senang tertarik dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung kemudian siswa dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

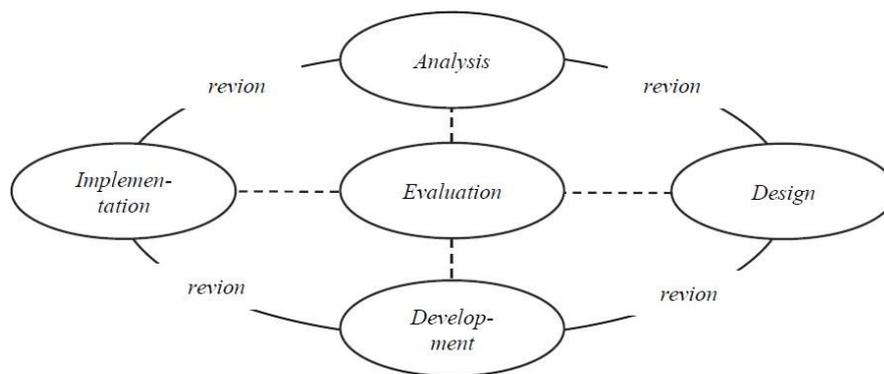
Teknologi informasi secara potensial, mampu menyediakan bagi para praktisi pada setiap sistem pendidikan dengan layanan informasi tentang apa saja yang tidak tercapai untuk mendesain dan mengimplementasikan upaya perbaikan dalam kualitas pendidikan, peningkatan prestasi siswa dan kualitas tamatannya. Selain itu kontribusi yang diberikan oleh penggunaan teknologi informasi adalah pada perbaikan dan penyempurnaan sistem pendidikan, meningkatkan profesionalisme praktisi pendidikan dan menguatkan kepemimpinan lembaga pendidikan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti melakukan penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN E-BOOK CERITA BERGAMBAR BERBASIS DIGITAL KERAGAMAN BUDAYA PADA MATERI KEARIFAN LOKAL DI LINGKUNGAN SEKITAR MATA PELAJARAN PPKn UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS IV SD NEGERI MUNENG 2"

METODE

Jenis pengembangan yang dilakukan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau research and development (R & D). Menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2015: 28) "Menggunakan nama Research and Development/R&D yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan". Pengembangan ini mengembangkan produk *e-book* cerita bergambar berbasis digital mata pelajaran PPKn materi kearifan lokal di lingkungan sekitar untuk siswa kelas IV SD Negeri Muneng 2.

Penelitian pengembangan media ini mengacu pada pendapat Robert Maribe dalam Sugiyono (2015: 38) yaitu, "Mengembangkan Instructional Design (Desain Pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation". Jadi penelitian pengembangan ADDIE dengan melalui tahap analisis berarti menganalisa produk yang akan dikembangkan, design berarti merancang produk sesuai yang akan dikembangkan, development yaitu kegiatan pembuatan dan pengujian produk, implementation berarti kegiatan penerapan penggunaan produk dan evaluation berarti kegiatan menilai produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum. Tahapan penelitian pengembangan model ADDIE dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE (sumber: Sugiyono, 2015: 39)

Dalam subjek penelitian pengembangan *e-book* cerita bergambar berbasis digital ini penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Muneng 2 dengan jumlah sebanyak 29 siswa. Kemudian subjek penelitian uji coba terbatas sejumlah 7 siswa dan uji coba luas sejumlah 22 siswa.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa angket dan tes. Angket digunakan untuk mengetahui validitas, respon guru dan siswa terhadap media *e-book* cerita bergambar berbasis digital. Angket ini terdiri atas angket validasi media, angket validasi materi, dan angket respon untuk guru dan siswa. Tes digunakan untuk mengetahui keefektifan media *e-book* cerita bergambar berbasis digital yang digunakan kepada siswa.

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengelola data dari hasil validasi ahli dan uji coba pengembangan *e-book* cerita bergambar berbasis digital. Teknik ini bertujuan untuk mengetahui dan mengolah data mengenai validitas, keefektifan, respon guru dan siswa. Tahap-tahap teknik analisis data yang dilakukan yaitu sebagai berikut.

Validitas E-Learning berbantu Linktree

Kevalidan pengembangan e-learning berbantu linktree dapat dinilai oleh ahli dengan menggunakan rating scale pada angket.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor total validasi}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\% = \dots \%$$

Tabel 1. Kriteria Validitas

Persentase Kevalidan (%)	Kategori	Keterangan
85,01%-100,00%	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01%-85,00%	Cukup Valid	Dapat digunakan namun perlu revisi dikit
50,01%-70,00%	Kurang valid	Tidak dapat digunakan karena perlu revisi besar
01,00%-50,00%	Tidak valid	Tidak boleh digunakan

Akbar (2020: 41)

Respon Guru dan Siswa pada E-Learning berbantu Linktree

Mengetahui respon siswa dan guru terhadap e-learning berbantu



linktree dapat dilakukan dengan cara menganalisis data berupa skor dari angket respon siswa dan guru.

$$Pr = \frac{A}{N} 100\% = \dots \%$$

Keterangan:

- Pr = Presentase repon siswa
- A = Proporsi siswa yang memilih Ya atau Tidak
- N = Jumlah siswa yang mengisi angket

Tabel 2. Kriteria Respon Guru dan Siswa

No.	Interval Skor %	Skor	Keterangan
1	85,01% - 100,00%	Sangat Praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
2	70,01% - 85,00%	Cukup Praktis	Dapat digunakan namun perlu revisi kecil
3	50,01% - 70,00%	Kurang Praktis	Tidak digunakan karena perlu revisi besar
4	01,00% - 50,00%	Tidak Praktis	Tidak boleh digunakan

Akbar (2020:41)

Keefektifan E-Learning berbantu Linktree

Mengukur keefektifan e-learning berbantu linktree dapat dilakukan dengan cara menganalisis data berupa skor dari tes siswa.

$$p = \frac{L}{n} \times 100\%$$

Keterangan

- p = presentase kelulusan belajar klasikal
- L = jumlah siswa yang lulus KKM
- n = jumlah seluruh siswa

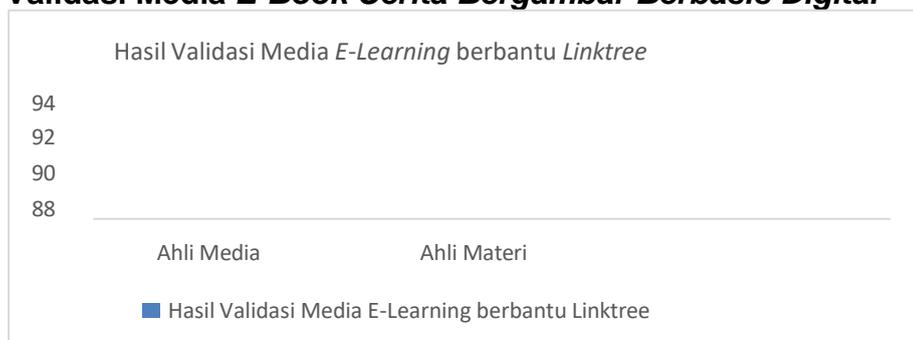
Tabel 3. Kriteria Keefektifan

No.	Presentase	Kriteria
1	P > 80%	Sangat baik
2	60% ≤ p < 80%	Baik
3	40 % ≤ p < 60 %	Sedang
4	20 % ≤ p < 40,00 %	Buruk
5	P ≤ 20,00 %	Sangat Kurang

Widoyoko (2013:242)

PEMBAHASAN

Hasil Validasi Media *E-Book Cerita Bergambar Berbasis Digital*



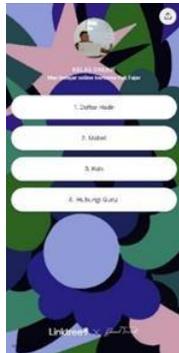
Gambar 2. Hasil Validasi Media

Validasi media *e-book* cerita bergambar berbasis digital dilakukan melalui tahap validasi ahli media dan ahli materi. Aspek yang dinilai oleh validasi ahli yaitu mencakup aspek relevansi materi, aspek desain media pembelajaran, dan kelayakan media pembelajaran *e-book* cerita bergambar berbasis digital yang dikembangkan.

Berdasarkan gambar 2 hasil penilaian produk dari validasi ahli media mendapatkan skor presentase 86% dan validasi oleh ahli materi mendapatkan skor presentase 89% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

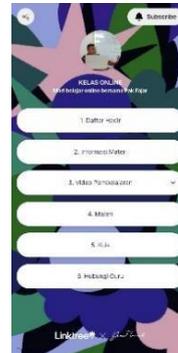
Di samping itu terdapat pula masukan dari ahli media dan materi yang digunakan untuk menunjang pengembangan media interaktif yaitu 1) Tambahan menu yaitu informasi materi dan menu video pembelajaran, 2) Menu informasi materi didalamnya memuat kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran, 3) Menu video pembelajaran didalamnya memuat video materi hubungan gaya dan gerak, 4) Mengganti gambar anak berlari pada menu materi dirubah menjadi gambar mobil yang sedang mengerem, 5) Mengganti gambar anak berlari pada menu kuis dirubah menjadi gambar mobil yang sedang mengerem. Adapun hasil revisi media *e-learning* berbantu *linktree* sebagai berikut.

Sebelum



Gambar 3. tampilan *e-learning* berbantu *linktree*

Sesudah



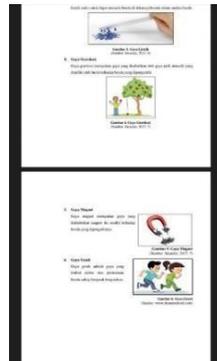
Gambar 4. tampilan *e-learning* berbantu *linktree*



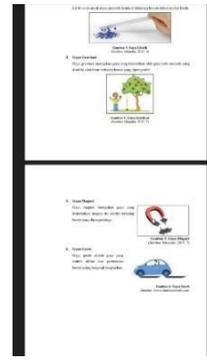
Gambar 5. menu informasi materi



Gambar 6. menu video pembelajaran



Gambar 7. menu materi



Gambar 8. menu materi

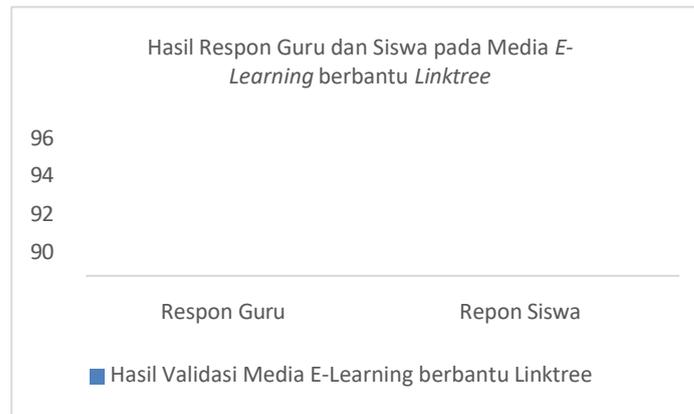


Gambar 9. menu kuis



Gambar 10. menu materi

Hasil Respon Guru dan Siswa pada E-Learning berbantu Linktree

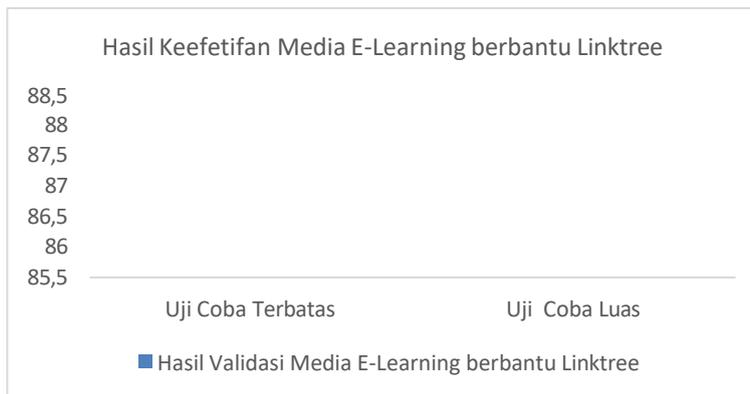


Gambar 11. Hasil Guru dan Siswa pada Media

Berdasarkan gambar 11 hasil angket respon guru mendapat skor presentase sebesar 94% dengan kategori sangat praktis dan angket respon siswa mendapatkan skor presentase sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media e- learning berbantu linktree bisa digunakan dalam proses pembelajaran.



Hasil Keefektifan Media E-Learning berbantu Linktree



Gambar 12. Hasil Keefektifan Media

Berdasarkan gambar 12. di atas menunjukkan hasil keefektifan media *e-book* cerita bergambar berbasis digital diperoleh hasil persentase 91% berdasarkan kriteria efektivitas dinyatakan sangat baik. Dengan demikian, media *e-book* cerita bergambar berbasis digital bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Spesifikasi Media E-Learning berbantu Linktree. Media E-Learning berbantu Linktree memiliki spesifikasi adapun spesifikasi e-learning berbantu linktree yang dikembangkan sebagai berikut.

- Media e-learning berbantu linktree digunakan untuk siswa kelas IV SD/MI.
- Media e-learning berbantu linktree memuat materi hubungan gaya dan gerak yang terdapat pada buku tema 8 dan diajarkan di semester 2.
- Media E-Learning berbantu Linktree terdapat menu di dalamnya yaitu daftar hadir, informasi materi, video pembelajaran, materi, kuis dan hubungi guru.
- Pada menu daftar hadir memuat semua nama siswa kelas IV MI Sabilillah Tanjung Kabupaten Nganjuk.
- Pada menu informasi materi didalamnya memuat kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.
- Pada menu video pembelajaran didalamnya memuat video tentang materi hubungan gaya dan gerak untuk kelas IV.
- Pada menu materi di dalamnya berisi tentang pengertian gaya, jenis-jenis gaya, pengertian gerak, jenis-jenis gerak dan hubungan antara gaya dan gerak.
- Pada menu kuis di dalamnya berisi soal tentang pengertian gaya, jenis-jenis gaya, pengertian gerak, jenis-jenis gerak dan hubungan antara gaya dan gerak.
- Aada menu hubungi guru yang berfungsi untuk siswa menghubungi guru ketika mengalami kesulitan saat pembelajaran menggunakan e-learning berbantu linktree.

- j. Penggunaan e-learning berbantu linktree dapat diakses menggunakan handphone atau smartphone.
- B. Keunggulan Media E-Learning berbantu Linktree
Media e-learning berbantu linktree memiliki keunggulan yaitu sebagai berikut.
- E-Learning berbantu linktree dapat diakses di handphone atau smartphone dan laptop.
 - E-Learning berbantu linktree memiliki tampilan dengan warna-warna yang cerah.
 - E-Learning berbantu linktree dapat di gunakan dimana saja oleh siswa dan guru asalkan tersambung dengan jaringan internet.
 - E-Learning berbantu linktree dapat diubah-ubah tampilannya sesuai keinginan.
- C. Kelemahan Media E-Learning berbantu Linktree
Media e-learning berbantu linktree memiliki kelemahan yaitu. E-Learning berbantu linktree tidak dapat digunakan saat offline karena membutuhkan jaringan internet untuk mengkasesnya.
- D. Faktor Pendukung
- Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar menggunakan e-learning berbantu linktree.
 - Jaringan internet untuk mengkases E-learning berbantu linktree saat pembelajaran.
 - E-learning berbantu linktree dapat dipadukan keaplikasi media sosial antara lain whatsapp, youtube dan google drive.
- E. Faktor Penghambat
E-learning berbantu linktree memiliki faktor penghambat pada saat proses penerapannya yaitu. E-Learning berbantu linktree tidak dapat digunakan saat offline karena membutuhkan jaringan internet untuk mengkasesnya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian dari Nadia Pertiwi pada tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Information and Communication Technology (ICT) dengan Menggunakan Link. Tree pada Materi Statistika Kelas X SMK Imelda” dan hasil penelitiannya ialah pengembangan bahan ajar Information and Communication Technology (ICT) dengan menggunakan Link. Tree. Penilaian yang diperoleh dari dosen ahli desain media yaitu 90,88%, dari ahli materi sebesar 78,33%, penilaian oleh guru mata pelajaran matematika yaitu 88,33%, tanggapan siswa kelas X jurusan kecantikan SMK Imelda sebesar 86,59%. Sehingga bahwa bahan ajar ICT dengan menggunakan link. Tree tersebut layak untuk digunakan sebagai bahan ajar ICT dalam pembelajaran matematika.



Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian dari Sintiya Isromia pada tahun 2021 dengan judul “Keefektifan Pembelajaran E-Learning berbantuan Linktree terhadap Hasil Belajar IPA Materi Tata Surya Kelas VI MIN 1 Kota Surabaya” dan hasil penelitiannya adalah Penerapan metode pembelajaran E-Learning berbantuan Linktree efektif terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas VI MIN 1 Kota Surabaya. Dengan ini dapat dibuktikan dengan Hasil uji T dengan perhitungan menunjukkan hasil nilai signifikansi 0,000 (kurang dari 0,05). Hal ini menyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada perbedaan secara signifikan antara hasil belajar siswa mata pelajaran IPA Materi Tata Surya yang pembelajarannya menggunakan E-Learning berbantuan Linktree dengan hasil belajar siswa Materi Tata Surya yang pembelajarannya menggunakan metode konvensional.

KESIMPULAN

Prosedur pengembangan e-learning berbantu linktree pada materi hubungan gaya dan gerak siswa kelas IV MI Sabilillah Tanjung Kabupaten Nganjuk ini dilakukan dengan lima tahapan yaitu (1) melakukan analisis kinerja dan kebutuhan, (2) membuat desain e-learning berbantu linktree, (3) mengembangkan e-learning berbantu linktree, (4) mengimplementasikan media e-learning berbantu linktree, dan (5) mengevaluasi per tahap media e-learning berbantu linktree.

Produk pengembangan media e-learning berbantu linktree dinyatakan layak untuk digunakan, hal ini dapat diketahui dari hasil analisis produk menunjukkan tingkat presentase kevalidan mencapai 91% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan, keefektifan mencapai 86,67% untuk uji coba terbatas dengan jumlah 6 siswa dan 88,21% untuk uji coba terbatas dengan jumlah 28 siswa dengan kategori sangat efektif dapat digunakan tanpa perbaikan, respon guru mencapai presentase 94% pada respon guru dan 92% pada respon siswa dengan sangat baik.

Puji syukur dipanjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya sehingga tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Terima kasih untuk penulis sendiri telah dapat menyelesaikan skripsi dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini penulis persembahkan juga kepada orang tua dan adik saya yang telah mendoakan dan mendukung selama proses pengerjaan skripsi ini. Terima kasih juga penulis persembahkan kepada dosen pembimbing yang telah membantu dari awal sampai akhir penulisan skripsi ini. Terima kasih untuk teman-teman PGSD 2018 Universitas Nusantara PGRI Kediri.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. (2017). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Aswadi, D., & Lismayanti, H. (2019). Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Pendidikan Karakter Anak di Era Milenial. *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4(1), 89-98.
- Darmawan, Deni. (2016). Pengembangan E-Learning Teori dan Desain. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Demayani, D., Sulisty, U., & Wulandari, B. A. (2022). Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19: Studi Kasus Pada Sd Negeri 119/Iv Kota Jambi. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 9(1), 1-10.
- Fajriani, D. (2019). Penerapan Metode Tebak Kata Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah 43 Batulotong Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu. *Jurnal Pedagogik Madrasah Ibtidaiyah*, 2 (1), 93-102.
- Gunawan, I. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Daring Peserta Didik Selama Pandemi Covid-19 Melalui Pemanfaatan Fitur Aplikasi Zoom Di Sd Negeri 77 Palembang. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 7(2).
- Isromia, Sintiya. 2021. Keefektifan Pembelajaran E-Learning Berbantuan Linktree Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Tata Surya Kelas VI MIN 1 Kota Surabaya. Skripsi. Surabaya: UIN Sunan Ampel.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12-19.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun (2018). Tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Pertiwi, Nadia. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Information and Communication Technology (Ict) dengan Menggunakan Link. Tree pada Materi Statistika Kelas X SMK Imelda Medan T.P. 2020-2021. Skripsi. Medan: UIN Sumatera Utara.
- Primasatya, N., & Mukmin, B. A. (2020). Validitas multimedia interaktif K13 pada materi pecahan sebagai inovasi pembelajaran tematik bagi siswa Kelas IV. *Jurnal Math Educator Nusantara (JMEN)*, 6(1), 84-93.

- Setiawan, F. A., & Raharjo, M. (2022). MEDIA POWERPOINT BERBASIS MODEL CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING DI SDN 68 PALEMBANG. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 9(1).
- Sobon, K., Mangundap, J. M., & Walewangko, S. (2019). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar di Kecamatan Mapanget Kota Manado. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 3(2), 97-106.
- Sugiono, S. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r & d*. Bandung: Alfabeta.
- Sukriadi, S., Lestari, R. A., Dwiyono, Y., Kusdar, K., & Buhari, M. R. (2022). Keterampilan Mengadakan Variasi dalam Pembelajaran Daring pada Guru Kelas V SD Negeri 021 Sungai Kunjang. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 9(1), 36-50.