EFEKTIVITAS *E-BOOK* PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA MATERI MEMBACA PEMAHAMAN MENGGUNAKAN MODEL *COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITION* DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Muhammad Rifa'i[1], Desyandri[2], M. Habibi[3]

[1,2,3]*Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang*
E-mail : muhammadrifai05010306@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop an Indonesian language learning E-book focused on reading comprehension material for fourth-grade elementary school students using the Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) model. The background of this research is based on the low level of students' reading comprehension skills and the suboptimal use of digital learning media in schools. The study adopts the Research and Development (R&D) method, which involves the following steps: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The instruments used include validation questionnaires for subject matter experts, media experts, and language experts; practicality questionnaires for teachers and students; as well as pre-tests and post-tests to measure the effectiveness of the media. The validation results show that the E-book falls into the "very valid" category, with scores of 98% from the content expert, 92% from the media expert, and 96% from the language expert. The practicality test yielded scores of 95.83% from the teacher and 92.5% from the students, indicating that the E-book is "very practical." The effectiveness test results in an N-Gain score of 0.764, which is categorized as "very effective." Therefore, the Indonesian language learning E-book based on the CIRC model is declared valid, practical, and effective for use as a learning medium in elementary school.

Keywords : *E-book , Reading Comprehension, CIRC Model, R&D, Indonesian Language*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *E-book* pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi membaca pemahaman di kelas IV Sekolah Dasar menggunakan model *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC). Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya kemampuan membaca pemahaman peserta didik serta kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran digital di sekolah. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan langkah-langkah: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen yang digunakan meliputi angket validasi untuk ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa; angket kepraktisan untuk guru dan peserta didik; serta tes pre-test dan post-test untuk mengukur efektivitas media. Hasil validasi menunjukkan bahwa *E-book* termasuk dalam kategori sangat valid, dengan skor berturut-turut: ahli materi 98%, ahli media 92%, dan ahli bahasa 96%. Hasil uji kepraktisan memperoleh skor 95,83% dari guru dan 92,5% dari peserta didik yang menunjukkan kategori sangat praktis. Uji efektivitas menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,764 yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Dengan demikian, *E-book* pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis model CIRC ini dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar.

Kata Kunci : *E-book* , Membaca Pemahaman, Model CIRC, R&D, Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca pemahaman dapat berdampak pada prestasi akademik peserta didik secara keseluruhan. Pada kenyataannya kemampuan membaca pemahaman peserta didik pada tingkat Sekolah Dasar masih rendah hal ini sejalan dengan pernyataan Kemendikbud melalui Indonesian National Assessment Programme menurut Indra yang dimuat dalam Antara News (Indriani, 2019) menunjukkan bahwa hanya 6,06% peserta didik di Indonesia yang memiliki kemampuan membaca yang baik, sisanya 47,11% dikategorikan cukup dan 46,83% dikategorikan kurang memiliki kemampuan membaca. membangun kemampuan membaca pemahaman peserta didik. Untuk meningkatkan keterampilan membaca yang komprehensif dan kritis dibutuhkan peran guru (Faridah et al., 2023).

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Seorang guru harus dapat melakukan banyak peran, seperti informan, organisator, motivasi, inisiator, fasilitator, mentor, demonstrator, manajer kelas, mediator, pengawas, dan penilai (Salmiyati et al., 2023). Guru harus bisa menyesuaikan model pembelajaran, media pembelajaran untuk menyalurkan materi dan pengetahuan kepada peserta didik, pembelajaran yang inovatif menunjang keberhasilan kompetensi peserta didik.

Kurikulum merdeka mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Teknologi yang disesuaikan dengan tuntutan kemajuan zaman, dengan fokus pada penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran (Desyandri et al., 2024). Penggunaan teknologi ini dapat mencakup aplikasi, perangkat lunak, atau platform digital yang meningkatkan aksesibilitas, efektivitas, dan efisiensi pembelajaran (Siringoringo & Alfaridzi, 2024). Untuk itu guru dapat menggunakan sebuah model pembelajaran yang beragam. Salah satu model yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran yaitu model Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC).

Model CIRC merupakan model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan hasil belajar peserta didik melalui kerja sama tim, pembagian kelompok, diskusi dan refleksi bersama, dukungan sosial, peningkatan kolaborasi atau keterlibatan kelompok, dan peningkatan keterlibatan kelompok (Mayang et al., 2024). Salah satu tujuan utama kegiatan CIRC adalah meningkatkan efektivitas penggunaan waktu. Peserta didik dikondisikan dalam tim yang bekerja sama, yang kemudian diatur sesuai dengan instruksi untuk mencapai tujuan pemahaman membaca (Ayuningrum, 2022). Pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat terwujud melalui penerapan model pembelajaran yang sesuai, seperti model CIRC yang juga melibatkan penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu belajar, yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, keterampilan, atau kemampuan peserta didik untuk meningkatkan proses belajar (Diana et al., 2022). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang terdiri dari gambar, audio, video, atau alat bantu pembelajaran lainnya yang dapat membantu peserta didik belajar di kelas dan membantu pendidik menyampaikan makna dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu unsur yang berpengaruh pada kualitas pelaksanaan pendidikan. Ketika media yang digunakan dipilih dengan tepat sesuai dengan karakteristik materi pelajaran, dan diintegrasikan dengan metode pembelajaran yang relevan, hal ini akan menghasilkan kualitas pelaksanaan pendidikan yang baik. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Seorang guru memegang tanggung jawab untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran secara efektif (Wulandari et al., 2023).

Pengembangan teknologi digital telah membuka jalan baru untuk inovasi dalam pembelajaran, terutama dalam hal penggunaan media. Salah satu jenis media digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa adalah buku elektronik. Karena memiliki antarmuka yang ramah pengguna dan kemampuan untuk membuat konten pembelajaran yang interaktif dan menarik, aplikasi Book Creator menjadi pilihan yang tepat (Anggraeni & Prima, 2024)

Berdasarkan hasil observasi di Kelas IV SDN 15 Gadut Gadut, guru cenderung menyampaikan materi secara langsung selama proses pembelajaran, peserta didik masih sulit diajak bekerja sama karena mereka baru naik kelas. Permasalahan mendasar yang ditemukan adalah rendahnya kemampuan membaca pemahaman peserta didik terhadap suatu bacaan. Peneliti juga menemukan bahwa peserta didik antusiasme saat pembelajaran menggunakan proyektor atau media berbasis digital, sekolah tersebut sudah dilengkapi dengan fasilitas penunjang, seperti proyektor dan jaringan *Wi-Fi,* tetapi guru tidak memiliki cukup waktu untuk membuat perangkat ajar digital.

Teknologi harus dimanfaatkan sebaik-baiknya dalam proses pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Ini akan memenuhi tuntutan kurikulum yang menekankan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. *E-book* pembelajaran adalah buku digital atau buku elektronik yang dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran. Hal ini merupakan transformasi dari buku cetak konvensional ke dalam format digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau *smartphone.* Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, *e-book* pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi mambaca pemahaman menggunakan model *Cooperative Integrated Reading and Composition di* kelas IV Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan, yang dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *Research and Development* (R&D). Model penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam dunia pendidikan, penelitian dan pengembangan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah yang harus diikuti dalam proses siklus penelitian dan pengembangan, yang biasanya disebut sebagai "siklus R&D," terdiri dari mempelajari hasil penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, dan memperbaiki kesalahan yang ditemukan selama tahap pengujian (Slamet Fayrus Abadi, 2022). Tahapan dari model pengembangan ADDIE ada 5, yaitu: 1) *Analsis, 2) Design; 3) Development, 4) Implementation, dan 5) Evaluation.* Skema rancangan penelitian dapat di lihat pada bagan di bawah ini.



Gambar 1. Skema Rancangan Penelitian
(Cahyadi, 2019)

Subjek penelitian ini adalah guru sebagai respon ahli pembelajaran, peserta didik (respon peserta didik), validator ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa unutk mengetahui kelayakan *E-book* pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar serta data efektivitas penggunaan *E-book* pembelajaran.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket uji validitas dengan menggunakan skala penilaian 1-5 (Vawanda & Zainil, 2020). Nilai akhir yang didapatkan, akan dihitung menggunakan rumus,

$$Presentase = \frac{Skore\ yang\ diperoleh}{Skore\ maksimal} \times 100$$

Nilai akhir yang didapatkan dari para ahli akan dikonversi ke dalam kategori persentase dan tingkat kevalidan berikut ini.

Tabel 1. Kategori Hasil Validasi

No	Presentase	Tingkat kevalidan
1.	85% < x 100%	Sangat Valid
2.	70% < x ≤ 85%	Valid
3.	55% < x ≤ 70%	Kurang Valid
4.	40% < x ≤ 55%	Tidak Valid
5.	x < 40%	Sangat Tidak Valid

Tabel tersebut dimanfaatkan sebagai acuan dalam menghitung persentase validasi yang diperoleh dari data ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setelah seluruh persentase validasi dihitung, tabel ini menggambarkan tingkat kelayakan atau validitas dari media pembelajaran yang digunakan.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket uji validitas dengan menggunakan skala penilaian 1-4 (Irawan & Hakim, 2021).Nilai akhir yang didapatkan, akan dihitung menggunakan rumus,

$$Presentase = \frac{Skore\ yang\ diperoleh}{Skore\ maksimal} \times 100$$

Tabel 2. Kategori Kepraktisan

No	Presentase	Kriteria
1	86-100%	Sangat Praktis
2	76 - 85%	Praktis
3	60 - 75%	Cukup Praktis
4	55 - 59%	Kurang Praktis
4	0 - 54%	Tidak Praktis

Tabel di atas digunakan sebagai referensi untuk menghitung persentase presentasi berdasarkan data yang dikumpulkan dari respon guru dan respon peserta didk. Setelah seluruh persentase praktikalitas dihitung, tabel ini menunjukkan seberapa praktis penggunaan *e-book* pembelajaran.

Teknik analisis efektivitas *e-book* kegiatan ini memiliki tujuan agar tingkat efektivitas dari pengembangan e-*book* pembelajaran dapat dilihat dari skor pencapaian pada jawaban peserta didik atas test yang diberikan. Penggunaan *e-book* pembelajaran dikatakan berhasil apabila hasil

jawaban atas test yang diberikan menunjukkan kategori efektif berdasarkan penilaian dari butir-butir kriteria yang dilihat dari aspek keefektifan. Diantara kriterianya sebagai berikut ini:

1. Nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan
2. Peneliti menghitung persentase dengan menggunakan rumus berikut:

$$\textit{Normalized Gain} = \frac{\textit{Skor posstest} - \textit{Skor pretest}}{\textit{Skor ideal} - \textit{Skor Pretest}}$$

Tabel. 3 Kategori Keefektivitasan

No	Interval Nilai Gain (g)	Kategori
1	0,00 – 0,30	Sangat Tidak Efektif
2	0,31 – 0,70	Efektif
3	0,71 – 1,00	Sangat Efektif

Sumber: (Hake, 1999)

Tabel di atas digunakan sebagai referensi untuk persentase berdasarkan data yang dikumpulkan dari efektivitas penggunaan *E-book* pembelajaran. Setelah seluruh persentase efektivitas dihitung, tabel ini menunjukkan seberapa efektivitas penggunaan *E-book* pembelajaran

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan *E-book* pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap: Analisis, Desain, Pengenbangan, Penerapan, Evaluasi. Berikut adalah uraian detail dari setiap tahapan:

1. Tahap Analisis

Pada tahap analisis, peneliti memulai dengan observasi, wawancara, di sekolah dasar. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengetahui kurikulum yang digunakan sekolah, karakteristik peserta didik, kebutuhan gurudan peserta didik, dan penggunaan media pembelajaran di sekolah, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia tentang materi membaca pemahaman. Analisis juga dilakukan terhadap modul ajar yang digunakan oleh guru. Peneliti menemukan bahwa model yang digunakan adalah *Problem Based Learning*, tetapi tidak ditemukan dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

2. Tahap Desain

Perancangan *E-book* pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan aplikasi, *Book Creator*. Proses ini mencakup perancangan elemen yang disesuikan dengan materi, dengan membuat lembaran halaman, dan memasukkan elemen yang telah disiapkan ke dalam setiap halaman buku



Gambar 1. Tampilan petunjuk penggunaan



Gambar 2. Tampilan Capaian dan Tujuan



Gambar 3. Tampilan LKPD



Gambar 4. Tampilan Evaluasi

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan fase lanjutan dalam proses perancangan media pembelajaran, di mana rancangan awal yang telah disusun kemudian dikembangkan secara sistematis.Tahap ini mencakup validasi media oleh para ahli yang bertujuan untuk mendapatkan masukan tentang keseluruhan isi materi yang terkandung dalam media yang dikembangkan (Febryan Putera & Habibi, 2024).

a. Validasi ahli materi

Ahli materi bertanggung jawab untuk memberikan penilaian terhadap media dari perspektif isi dan capaian pembelajaran. uji validasi dilakukan melalui pengisian angket. Hasilnya memberikan rekomendasi untuk perbaikan media yang dikembangkan oleh peneliti. Faktor-faktor

yang dievaluasi dalam uji validasi materi meliputi kelayakan materi dan isi, kesesuaian dengan capaian pembelajaran dan pembelajaran yang terkait dengan kurikulum merdeka, dan penyajian materi yang menarik, mudah dipahami, dan menumbuhkan keinginan belajar peserta didik.Validasi materi memperoleh presentase 98% dengan kategori sangat valid dan layak untuk digunakan.

b. Validasi Media

Uji validasi dengan menggunakan angket validasi. Data analisis ahli media diperoleh dari dosen ahli media dengan cara memberikan lembar angket bentuk desain yang terdapat dalam materi *E-book* pembelajaran Bahasa Indonesia dan dicobakan langsung oleh validator terkait materi *E-book* yang peneliti kembangkan. Validasi media dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi teknis dan penggunaan media dalam pembelajaran. Hasil validasi media memperoleh 92% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan.

c. Validasi Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh ahli bahasa untuk mengamati media dari segi bahasa agar sesuai dengan perkembangan peserta didik Sekolah Dasar. Hasil validasi bahasa memperoleh 96% kategori sangat valid.

4. Tahap Penerapan

Tahap penerapan yang peneliti lakukan bertujuan untuk menerapkan *E-book* Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD yang telah didesain, dikembangkan. Kegiatan ini mengikuti kegiatan yang telah disusun dalam modul ajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca pemahaman yang telah peneliti rancang. Pada tahapan penerapan pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV SD di SDN 15 Ulu Gadut dengan jumlah peserta didik 25 orang pada tanggal 21 April 2025. Pada tahap ini peneliti melakukan penyebaran angket pada akhir pembelajaran kepada guru serta seluruh peserta didik untuk mengetahui tingkat praktikalitas produk yang digunakan, peneliti juga melakukan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui tingkat efektivitas pada pembelajaran.

a. Uji Praktikalitas Respon Guru

Uji praktikalitas respon guru dilakukan terhadap media berdasarkan isi materi dan aspek pembelajaran. Guru yang melakukan penilaian adalah ibu Riza Refeniwati, S.Pd. wali kelas IV SDN 15 Ulu Gadut. Hasil respon guru memperoleh 95,83% dengan kategori sangat praktis.

b. Uji Praktikalitas Respon Peserta Didik

Untuk menilai praktikalitas penggunaan *E-book* pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi membaca pemahaman, dilakukan penyebaran angket terhadap peserta didik. Instrumen ini bertujuan mengevaluasi tingkat kenyamanan dan kemudahan peserta didik dalam menggunakan *E-book* sebagai media pembelajaran. Angket yang digunakan mencakup aspek-aspek seperti kemudahan navigasi, kelayakan fitur, serta aksesibilitas materi. Selain itu, angket ini juga menilai kemampuan peserta didik dalam menggunakan *E-book* secara mandiri dan sejauh mana media tersebut dapat terintegrasi dengan aktivitas pembelajaran di kelas.

Tabel berikut menunjukkan hasil respon peseta didik.

Tabel 3. Data Respon Peserta Didik

No	Nama	Skor Perolehan
1	AAP	95,83
2	AARY	95,83
3	AAJ	95,83
4	APA	100
5	BAG	87,5
6	CSA	100
7	FA	95,83
8	HS	87,5
9	HIS	75
10	KAR	100
11	KA	95,83
12	MDI	95,83
13	MGR	79,16
14	NA	100
15	OA	100
16	PSF	87,5
17	RKG	91,66
18	RFS	95,83
19	RAP	91,66
20	SRPS	79,16
21	HNA	100
22	HRH	95,83
23	RAA	91,66
24	AD	87,5
25	HRM	87,5
Persentase		**94,79%**
Kategori		**Sangat Praktis**

Berdasarkan data respon siswa dari 25 peserta didik maka dapat diketahui bahwa tanggapan peserta didik terhadap *E-book* pembelajaran Bahasa Indonesia mendapatkan persentase 92,5% artinya media yang dikembangkan sudah "Sangat Praktis" dan dapat diterapkan sebagai media untuk proses belajar mengajar di sekolah.

c. Uji Efektivitas

Tabel 4. Hasil Uji Efektivitas

No	Nama	*Pre-Test*	*Post-Test*	Keterangan	*N-Gain* Skor
1	AW	60	80	Meningkat	0,5
2	AZ	70	100	Meningkat	1
3	AK	40	80	Meningkat	0,666667
4	AMV	60	70	Meningkat	0,25
5	AA	60	80	Meningkat	0,5

No	Nama	*Pre-Test*	*Post-Test*	Keterangan	*N-Gain* Skor
6	BA	90	100	Meningkat	1
7	FO	70	100	Meningkat	1
8	FKR	50	80	Meningkat	0,6
9	FF	60	80	Meningkat	0,5
10	GAR	60	80	Meningkat	0,5
11	HA	70	100	Meningkat	1
12	IFAD	90	90	Meningkat	0
13	JTA	60	90	Meningkat	0,75
14	KMD	60	100	Meningkat	1
15	KA	50	70	Meningkat	0,4
16	MG	60	90	Meningkat	0,75
17	MA	70	100	Meningkat	1
18	MDH	70	90	Meningkat	0,666667
19	OH	70	100	Meningkat	1
20	RA	80	100	Meningkat	1
21	RAFF	70	100	Meningkat	1
22	RA	70	100	Meningkat	1
23	SM	70	90	Meningkat	0,666667
24	SAA	80	100	Meningkat	1
25	VAR	60	80	Meningkat	0,5
26	ZML	50	90	Meningkat	0,8
27	ZFA	80	100	Meningkat	1
Mean		**65,92**	**90,37**	**0,7425**	
Presentase *N-Gain*				**0,7424**	
Kategori				**Sangat Efektif**	

Berdasarkan tabel perhitungan efektivitas peserta didik di atas diperoleh hasil presentasi di yaitu SDN 15 Ulu Gadut 0,764 termasuk dalam kategori "Sangat Efektif" dengan kategori pertama dengan 0,71 – 1,00. Berdasarkan hasil akhir analisis data uji efektivitas maka *E-book* pembelajaran sangat efektif digunakan.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam pelaksanaan penelitian. Pada tahap evaluasi, dilakukan penilaian terhadap keseluruhan proses pembelajaran yang telah diterapkan, mulai dari desain hingga implementasi produk. Evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa produk tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga terbukti memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

E-book yang telah dikembangkan dinyatakan sebagai media yang valid, dikarenakan sudah menunjukkan pemenuhan berbagai aspek penting dalam proses pembelajaran. Keterkaitan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), telah terintegrasikan dan

dirumuskan sesuai dengan materi yang diajarkan. Kesesuaian materi dengan CP dan TP merupakan faktor dalam menciptakan pembelajaran yang efektif (Choliza et al., 2025).

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa *e-book* pembelajaran Bahasa Indonesia untuk materi membaca pemahaman di kelas IV Sekolah Dasar sangat layak digunakan. Respon guru mencapai 95,83% dan respons siswa mencapai 92,5%, masing-masing termasuk dalam kategori sangat praktis.

Selain itu, media ini juga telah melalui tahap uji efektivitas melalui pre-test dan post-test, yang dibuktikan dengan perolehan skor N-Gain pada sekolah penerapan yaitu SDN 15 Ulu Gadut sebesar 0,764 dengan kategori "Sangat Efektif". Berdasarkan N-Gain Skore tersebut, menunjukan bahwa peserta didik dapat memahami materi dengan menggunakan *E-book* dan diperoleh bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *E-book* pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi membaca pemahaman menggunakan model CIRC di kelas IV Sekolah Dasar tidah hanya valid, praktis, tetapi juga efektif sehingga layak dijadikan media pembelajaran di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, Y. K., & Prima, M. S. (2024). Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi Book Creator Berbasis Kemampuan Kreativitas dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, *6*(1), 176–184. http://jurnal.stkippgritulungagung.ac.id/index.php/eduproximaEDUPROXIMA6

Ayuningrum, S. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Gagasan Pokok Paragraf Di Sd Islam Pb Soedirman Jakarta* (Vol. 06, Issue 02).

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, *3*(1), 35–42. https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124

Choliza, S. N., Rofek, A., & Bramamtha, H. (2025). *Analisis Implementasi Proses Pembelajaran Kurikulum Merdeka Di SDN 1 Alasmalang*. Universitas Abdurachman Saleh Situbondo.

Desyandri, Yana Agustina, & Lusiana Dewi. (2024). The Development of Problem-Based Learning Model E-Module Integrated with Multiculturalism in Elementary Schools. *Jurnal Prima Edukasia*, *12*(2), 183–193. https://doi.org/10.21831/jpe.v12i2.62368

Diana, O., Putri, N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, *2*(2), 365–376. https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH

Faridah, S., Saputra, R. I., & Ramadhani, M. I. (2023). Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa SD Negeri 2 Tambang Ulang. *Jurnal Terapung : Ilmu-Ilmu Sosial*, *5*(2), 60–69. https://doi.org/10.31602

Febryan Putera, R., & Habibi, M. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan Abad 21 untuk Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Kependidikan* (Vol. 13, Issue 1). https://jurnaldidaktika.org727

Hake, R. R. (1999). *ANALYZING CHANGE/GAIN SCORES*. http://lists.asu.edu/cgi-bin/wa?A2=ind9903&L=aera-d&P=R6855

Indriani. (2019, September 3). *Hanya 6,06 Persen Siswa di Indonesia Mampu Membaca dengan Baik*. Antara News.

Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *10*(1).

Salmiyati, Neviyarni, & Desyandri. (2023). Peran Guru dalam Perkembangan Moral dan Keperibadian Siswa Sekolah Dasar. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, *4*, 127–132. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal

Siringoringo, R. G., & Alfaridzi, M. Y. (2024). Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap Efektivitas dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital. *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, *2*(3), 66–76. https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.854

Slamet Fayrus Abadi. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (Risdiantoro Rindra, Ed.). nstitut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.

Vawanda, J., & Zainil, M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis QR Code untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD*. *8*(7), 2020. http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *05*(02), 3928–3936.