

Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Teks Berita SMPN 34 Padang

Gia Juli Etri^{1*}, Amril Amir²
Universitas Negeri Padang

Corresponding Author. E-mail: giajulietri09@gmail.com

Submitted: 19/12/23

Revised: 23/01/24

Accepted: 29/01/24

Abstract

The background to this research is that technological developments are increasingly rapid in human life in various fields, one of which is education. This type of research uses Research and Development (R&D). The development model used in this research is a 4-D model consisting of four stages, namely: 1) define, 2) design, 3) develop, and 4) disseminate. This research used a questionnaire instrument data collection technique which was distributed to class VIII students of SMP Negeri 34 Padang. Based on the results of the student needs questionnaire analysis, the results showed that 83% of students needed digital learning media. There are 3 aspects in the research questionnaire, namely student needs in the learning process aspect which obtained a percentage of 84%, student needs in the learning media aspect 84%, and student needs in the teaching material content aspect 80%. The average percentage result for all aspects is 83%, so it falls into the "very feasible" category. From the results of the analysis of the student needs questionnaire, it was concluded that researchers needed to develop learning media in the form of interactive e-books based on local wisdom.

Keywords: *E-Book materials, technology development, digital learning*

I. PENDAHULUAN

Menghadapi era Revolusi Industri 4.0, semua orang tentu sudah akrab dengan kemajuan teknologi yang selalu berkembang dengan cepat. Semakin pesatnya perkembangan teknologi, maka juga akan turut memengaruhi dunia pendidikan. Tidak sedikit masalah-masalah terjadi dalam dunia pendidikan ini, salah satunya yaitu tidak maksimal dalam memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Maka dari itu diperlukan para pendidik agar dapat memperbarui media pembelajaran yang digunakan. Sejalan dengan pendapat (Wismanto et al., 2022) memanfaatkan media atau alat elektronik dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dari kegiatan belajar. Media tidak hanya berperan sebagai pendukung dalam penyampaian materi oleh guru, tetapi juga turut berkontribusi pada peningkatan mutu dan kualitas proses pembelajaran. Media berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan demi mencapai tujuan pembelajaran (Mayasari et al., 2021).

Perkembangan teknologi mengalami peningkatan yang cepat dalam berbagai jenis aspek dalam kehidupan manusia, termasuk berdampak pada kemajuan teknologi dalam aspek pendidikan. Sejalan dengan pendapat Maritsa et al. (2021) dalam konteks pendidikan, teknologi mempunyai peran yang signifikan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, peserta didik diberikan pelajaran secara langsung mengenai gejala dan fakta langsung. Pemanfaatan teknologi memungkinkan manusia untuk mengaplikasikan ilmu

pengetahuan tersebut. Keberadaan teknologi dalam bidang pendidikan dapat membawa dampak positif, termasuk mempermudah peserta didik dalam memperoleh pengetahuan. Hal ini sependapat dengan Akbar & Noviani, (2019) dengan kemunculan teknologi yang dianggap memberikan dampak positif, dapat memudahkan proses pembelajaran dan memperoleh informasi menjadi lebih efisien.

Agar pendidikan tetap relevan dan tidak tertinggal dengan kemajuan ilmu dan teknologi, diperlukan penyesuaian terutama dalam metode pengajaran di lingkungan sekolah. Salah satu aspek penyesuaian yang sangat diperlukan yaitu pemanfaatan media pembelajaran. (Abdul, 2018). Dengan kemajuan teknologi, pendidik memiliki kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran guna mendukung proses pembelajaran. Berbagai aspek keahlian pendidik dalam mengimplementasikan media dan teknologi pembelajaran dianggap mampu meningkatkan keterampilan dan prestasi peserta didik. Perkembangan teknologi yang pesat mendorong pendidik untuk secara berkelanjutan memperbarui media pembelajaran yang dipakai dalam memberikan ilmu kepada para peserta didik (Wismanto et al., 2022).

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dipakai untuk saluran menyampaikan pelajaran atau pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media pembelajaran adalah membantu peserta didik untuk memahami materi pada pembelajaran. Hal ini sependapat dengan Hasan et al., (2023) media pembelajaran mencakup semua elemen perangkat lunak dan keras yang dipakai agar menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan tujuan merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan minat mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Peran media pembelajaran sebagai sarana teknologi dalam proses pembelajaran sangat penting. Pemakaian media pembelajaran yang dilengkapi dengan perangkat terbaik akan membantu membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemilihan materi ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik juga menjadi faktor penting, di mana bahan ajar tersebut disajikan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik (Irawatie et al., 2021).

Era kemajuan teknologi saat ini, guru sebagai pendidik dihadapkan pada tuntutan untuk berpikir kreatif dalam merancang pembelajaran agar menjadi lebih menarik. Hal tersebut bertujuan supaya peserta didik tidak mengalami kejenuhan dan kebosanan dalam proses pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan media berbasis digital dalam pembelajaran memiliki potensi untuk menarik minat siswa dalam memahami dan mengeksplorasi materi pembelajaran (Irawatie et al., 2021). Guru perlu mampu agar dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang edukatif. Pemanfaatan media berbasis digital merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat diimplementasikan di lingkungan sekolah.

Salah satu upaya yang bisa dilakukan guru dalam memanfaatkan teknologi adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *E-book*. *E-book* merupakan konversi dari buku ajar cetak ke dalam bentuk digital. Sebagai inovasi media pembelajaran berbasis teknologi, *E-book* dapat menjadi alternatif yang mendukung siswa dalam memahami materi pembelajaran, karena dapat digunakan baik dalam pembelajaran di sekolah maupun dalam proses belajar mandiri (Hanikah et al., 2022). Para siswa yang menggunakan *e-book* sebagai sumber belajar akan mengembangkan keterkaitan yang positif dalam proses pembelajaran, sehingga kemampuan belajar mandiri di rumah mereka juga akan meningkat seiring berjalannya waktu. *E-book* memberikan kemudahan

bagi siswa untuk mengulang materi ajar di mana pun dan kapan pun itu (Suryani & Khoiriyah, 2018).

E-Book interaktif memanfaatkan komputer atau media elektronik untuk menghasilkan dan mengintegrasikan teks, grafik, audio, dan video. Melalui penggunaan berbagai alat, *E-Book* ini memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Rosida et al., 2018). Berdasarkan penelitian terdahulu yaitu penelitian Bozkurt & Bozkaya (2015), *e-book* interaktif adalah bentuk buku elektronik atau digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi juga berkomunikasi secara timbal balik. *E-Book* interaktif merupakan kombinasi dari berbagai komponen, termasuk teks, gambar, grafik, audio, maupun video.

Materi dalam suatu media pembelajaran dianggap baik ketika peserta didik dapat mengaitkannya dengan masalah dan kegiatan di kehidupan sehari-hari, termasuk dengan memasukkan materi yang berbasis kearifan lokal. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Fajarini (2014) kearifan lokal mencakup pandangan hidup, pengetahuan, dan berbagai macam strategi kehidupan yang tercermin dalam aktivitas masyarakat setempat untuk mengatasi berbagai tantangan. Kearifan lokal terkait dengan kehidupan sehari-hari masyarakat dari suatu tempat yang diwariskan secara turun-temurun. Ini dapat diartikan sebagai kumpulan pengetahuan yang dimiliki oleh suatu komunitas, digunakan untuk mengatasi permasalahan atau kesulitan yang sesuai dengan nilai-nilai yang dianut oleh komunitas atau daerah itu. Sejalan dengan pendapat Iyus Jayusman (2020) menjelaskan bahwa kearifan lokal adalah bentuk kecerdasan atau kepandaian yang dimiliki oleh kelompok etnis tertentu, yang diperoleh melalui pengalaman kolektif masyarakat.

Penelitian sebelumnya seperti penelitian yang dilakukan oleh (Merdekawati et al., 2022) menjadikan *e-book* sebagai media pembelajaran yang membantu siswa dalam belajar saja, namun pada penelitian ini bukan hanya sebagai media yang membantu siswa belajar, namun juga mencakup kearifan lokal yang bertujuan untuk mengenalkan kepada peserta didik tentang nilai-nilai yang terdapat di daerahnya, juga mengenalkan kearifan lokal ini kepada peserta didik agar dapat mewarisi kebudayaan dan mengetahui kebermaknaan budaya itu sendiri dalam bentuk buku elektronik.

Pembelajaran teks berita merupakan salah satu jenis pembelajaran teks yang sangat penting dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Menurut Pendary & Amir (2020) teks berita yaitu teks yang memuat suatu informasi tentang kejadian maupun peristiwa yang terjadi secara aktual juga terpercaya. Penting bagi siswa untuk memperoleh pemahaman terhadap teks berita, karena hal ini dapat memberikan manfaat dalam pengembangan keterampilan membaca dan menulis mereka. Selain itu, pembelajaran teks berita juga berkontribusi pada penajaman pengetahuan peserta didik dalam penggunaan bahasa dengan baik dan benar, yang pada gilirannya dapat memudahkan mereka dalam berkomunikasi dengan orang lain (Cahyaningsih & Karunia Assidik, 2021).

II. METODE

Metode penelitian ini yaitu Penelitian dan Pengembangan atau disebut *Research and Development* (R&D). Metode R%D merupakan metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut (Keislaman, 2022). Produk yang dapat dihasilkan berupa perangkat lunak (software) atau perangkat keras (hardware), contohnya buku, modul, program pembelajaran, maupun alat bantu belajar. Berbeda dari penelitian konvensional yang hanya menghasilkan rekomendasi

perbaikan, penelitian dan pengembangan ini menciptakan produk yang dapat digunakan secara langsung (Haryati, 2012).

Tahap pembuatan atau pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini mengikuti model pengembangan 4-D. Model ini terdiri dari empat tahapan, yaitu: 1) *define* (pendefinisian), 2) *design* (perancangan), 3) *develop* (pengembangan), dan 4) *disseminate* (penyebaran). Namun, karena keterbatasan waktu, penelitian ini hanya mencakup tahap pembuatan atau pengembangan.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 34 Padang, Sumatera Barat. Penelitian ini mengikutsertakan siswa yang telah mempelajari teks berita di sekolah. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk merancang dan mengembangkan suatu media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal untuk mata pelajaran membaca teks berita siswa SMPN 34 Padang.

Instrumen penelitian ini berperan sebagai alat untuk mengumpulkan data yang diperlukan, lembar analisis kebutuhan guru, dan lembar analisis kebutuhan peserta didik. Proses validasi instrumen dilakukan melalui metode *expert judgment*.

Tahap pertama dalam penelitian ini melibatkan pengembangan konsep atau ide setelah mengidentifikasi masalah melalui analisis survei kebutuhan awal. Dalam analisis tersebut, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran yang monoton menjadi masalah yang perlu diatasi melalui inovasi. Ide ini kemudian dikembangkan selama tahap perancangan produk, pengumpulan bahan, dan akhirnya, proses pembuatan produk.

Berikutnya, setelah produk selesai dibuat, akan dilakukan uji validitas oleh ahli media dan ahli materi. Jika hasil validasi menunjukkan ketidaklayakan produk, tahap perancangan produk akan diperbarui. Jika produk mendapatkan penilaian layak dari para ahli, akan dilakukan revisi berdasarkan saran dari ahli media dan ahli materi sebelum produk digunakan dalam proses pembelajaran di Bidang Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan instrumen angket untuk menganalisis kebutuhan siswa. Angket merupakan serangkaian pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dari responden.

Skala penilaian yang digunakan yaitu Skala Likert, yaitu jawaban dari setiap item memiliki tingkatan dari sangat positif sampai pada sangat negatif. Berikut adalah skor Skala Likert yang digunakan oleh peneliti:

Tabel 1. Skala Likert

Pilihan	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Cukup	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Analisis data melibatkan pengolahan angka-angka yang berasal dari hasil pengukuran data angket, yang kemudian digunakan untuk evaluasi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya, data yang terkumpul dianalisis guna mengevaluasi kevalidan media yang telah dibuat. Data yang diperoleh bersifat kualitatif, mencakup penilaian,

kritik, dan saran dari ahli media dan ahli materi. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis validasi oleh ahli, dilakukan dengan menggunakan Skala Likert. Jawaban dari setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert memiliki tingkatan dari sangat positif hingga sangat negatif. Skor penilaian berkisar antara 1 hingga 5, di mana skor 1 merupakan nilai terendah dan 5 sebagai nilai tertinggi. Rumus untuk menghitung nilai persentase skor adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Interpretasi Skor Kelayakan

Presentase (%)	Kriteria
0 – 20	Sangat Tidak Layak
21 – 40	Tidak Layak
41 – 60	Cukup Layak
61 – 80	Layak
81 – 90	Sangat Layak

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran keterampilan membaca. *E-book* interaktif yang dihasilkan dibuat dengan menggunakan aplikasi. Proses pembuatan *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal melibatkan aplikasi tools. Penggunaan tools dalam pembuatan aplikasi *e-book* interaktif mencakup penggunaan ispring sebagai alat untuk membuat kuis, soal, dan latihan dalam bentuk teknologi atau digital. Untuk pembuatan tombol-tombol dan penyusunan konten dalam *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal lebih banyak memanfaatkan media Power Point 2013.

Tahap pembuatan atau pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini mengikuti model pengembangan 4-D. Model ini terdiri dari empat tahapan, yakni: 1) define (pendefinisian), 2) design (perancangan), 3) develop (pengembangan), dan 4) disseminate (penyebaran). Namun, karena keterbatasan waktu, penelitian ini hanya mencakup tahap pembuatan atau pengembangan. Rinciannya masing-masing tahap atau pengembangan model dijabarkan sebagai berikut.

Teknik Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap hasil pembelajaran (learning outcomes) dan media pembelajaran yang akan digunakan oleh guru berdasarkan kurikulum. Dalam tahap pendefinisian, dilakukan analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan siswa, analisis kurikulum, dan analisis konsep. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengumpulkan data awal, menemukan informasi-informasi, dan mengidentifikasi masalah-masalah yang terkait dengan pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam konteks pembelajaran keterampilan membaca teks berita siswa kelas VIII di SMP Negeri 34 Padang.

Analisis Kebutuhan Guru

Pada tahap pendefinisian, dilakukan analisis kebutuhan guru, kebutuhan siswa, kurikulum, dan konsep pembelajaran. Analisis kebutuhan guru bertujuan untuk memahami penggunaan media pembelajaran oleh guru dan menilai kebutuhan mereka terkait dengan materi ajar yang sesuai dengan peserta didik.

Analisis kebutuhan guru dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi mengenai media pembelajaran yang digunakan oleh guru melalui wawancara. Wawancara ini terdiri dari 17 pertanyaan yang dirancang untuk mengeksplorasi pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru bahasa Indonesia kelas VIII di SMPN 34 Padang. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti buku cetak dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Sumber belajar yang digunakan terbatas dan hingga saat ini belum ada penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti aplikasi. Dari hasil analisis, terlihat bahwa guru membutuhkan media pembelajaran tambahan yang lebih lengkap dalam materi dan mudah dipahami oleh siswa.

Guru bahasa Indonesia di kelas VIII SMPN 34 Padang mengungkapkan pentingnya pembelajaran keterampilan membaca teks berita bagi peserta didik, guna memungkinkan mereka mengenali dan meningkatkan keterampilan membaca, khususnya pada teks berita. Oleh karena itu, guru berharap terdapat media pembelajaran yang dapat memberikan dukungan kepada siswa, sehingga mereka dapat lebih termotivasi dalam mengembangkan keterampilan membaca berita.

Materi yang dipelajari oleh siswa kurang teraplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Guru berharap agar contoh teks yang disajikan dapat berkaitan erat dengan lingkungan siswa, sehingga siswa dapat menghubungkan teks dengan pengalaman sehari-hari mereka. Selain itu, guru menginginkan pengembangan media pembelajaran yang bersifat komunikatif dan interaktif, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi.

Tabel 3. Kebutuhan Guru tentang Bahan Ajar Teks Berita

No	Kebutuhan Guru
1	Bahan ajar disesuaikan dengan karakteristik peserta didik
2	Memaparkan teks yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari atau berbasis kearifan lokal
3	Mengembangkan media pembelajaran yang bersifat interaktif
4	Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi atau berbasis digital
5	Bahan ajar atau media pembelajaran menggunakan pendekatan <i>project based learning</i>

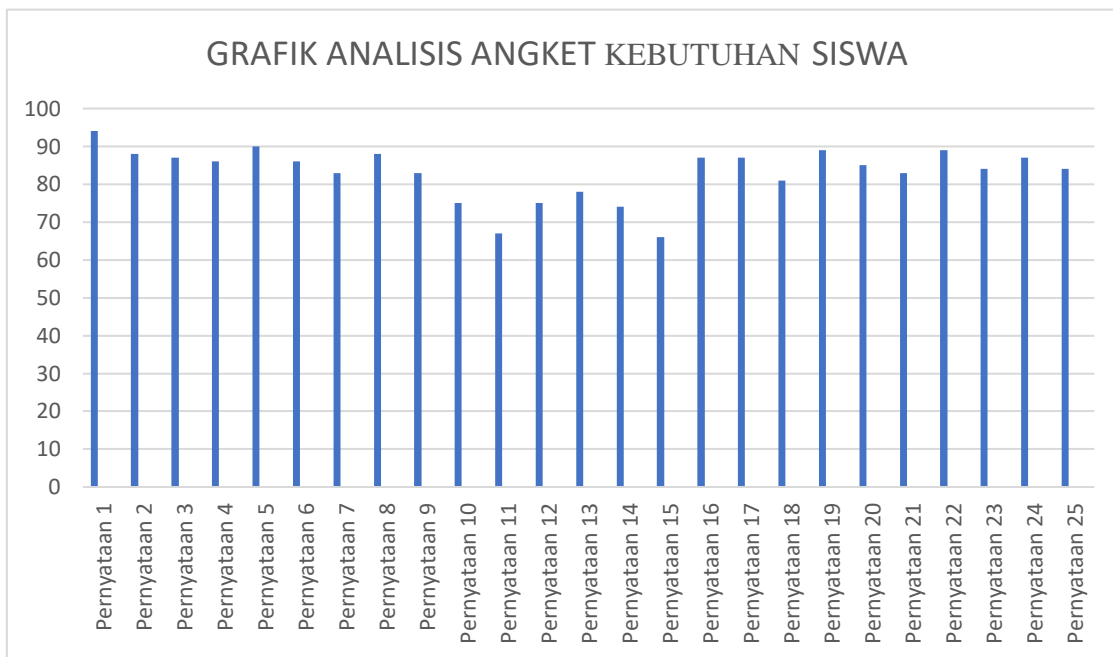
Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk memahami karakteristik siswa. Hasil analisis ini menjadi dasar pertimbangan dalam perancangan media pembelajaran, khususnya dalam pengembangan model *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal. Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran membaca teks berita bagi siswa kelas VIII di SMP Negeri 34 Padang.

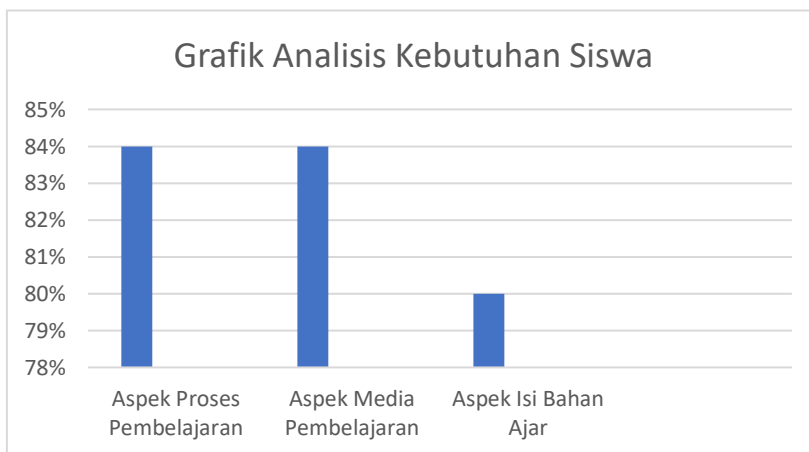
Dari hasil analisis kebutuhan, dapat disimpulkan bahwa umumnya peserta didik membutuhkan bahan ajar berbasis digital. Oleh karena itu, diperlukan penelitian pengembangan bahan ajar untuk memastikan bahwa proses kegiatan belajar mengajar dapat mencapai keinginan peserta didik. Oleh karena itu, bahan ajar yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah model *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal untuk mendukung pembelajaran keterampilan membaca teks berita.

SMPN 34 Padang pada proses pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan buku LKS bahasa Indonesia terbitan KEMENDIKBUD, pada umumnya harapan

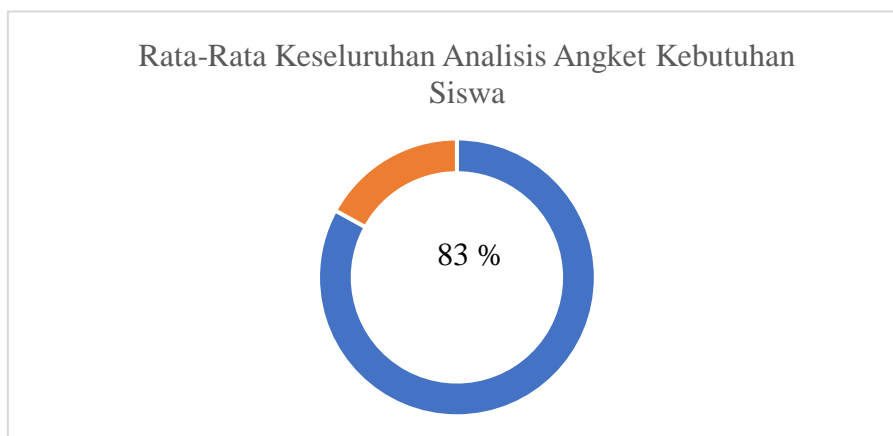
penggunaan buku teks tersebut dapat mengakomodir tujuan pembelajaran yang diinginkan. Namun, setelah dilakukan analisis angket diketahui peserta didik menginginkan adanya media pembelajaran berbentuk digital seperti *e-book* interaktif pada pembelajaran keterampilan membaca teks berita.



Gambar 1. Analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik terhadap Bahan Ajar Keterampilan Membaca Teks Berita



Gambar 2. Analisis Kebutuhan Per-Aspek Peserta Didik terhadap Bahan Ajar Keterampilan Membaca Teks Berita



Gambar 3. Rata-Rata Keseluruhan Analisis Kebutuhan Peserta Didik terhadap Bahan Ajar Keterampilan Membaca Teks Berita

Berdasarkan grafik di atas peneliti mendapatkan hasil bahwa 83% siswa membutuhkan media pembelajaran berbentuk digital. Terdapat 3 aspek yang ada pada angket penelitian, yaitu kebutuhan siswa dalam aspek proses pembelajaran yang memperoleh presentase 84%, kebutuhan siswa dalam aspek media pembelajaran 84%, dan kebutuhan siswa dalam aspek isi bahan ajar 80%. Hasil rata-rata presentase dari seluruh aspek, yaitu sebesar 83% sehingga masuk ke dalam kategori “sangat layak.”

Analisis Kurikulum dan Materi

Pada tahap pendefinisian juga dilakukan analisis kurikulum yang bertujuan untuk menentukan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dijadikan sebagai pedoman dalam pengembangan *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal. Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang dipilih adalah sesuai dengan buku LKS pegangan siswa bahasa Indonesia kelas VIII SMP Kurikulum Merdeka, dalam bab 1 teks berita semester ganjil.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap desain dimulai dengan menciptakan *e-book* interaktif yang berfokus pada kearifan lokal, sesuai dengan analisis kebutuhan guru, kebutuhan siswa, dan analisis kurikulum. Dalam tahap ini, dua aspek diuraikan, yakni (a) perancangan kerangka model *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal, dan (b) penyusunan draf model *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal.

IV. KESIMPULAN

Penelitian pengembangan *e-book* berbasis kearifan lokal ini mengikuti beberapa tahapan pembuatan atau pengembangan sesuai dengan model 4-D. Model pengembangan ini terdiri dari empat tahapan, yaitu: 1) *define* (pendefinisian), 2) *design* (perancangan), 3) *develop* (pengembangan), dan 4) *disseminate* (penyebaran). Namun, karena keterbatasan waktu, penelitian ini hanya mencakup tahap pembuatan atau pengembangan. Hasil analisis angket kebutuhan siswa menunjukkan bahwa 83% siswa membutuhkan media pembelajaran berbentuk digital. Terdapat tiga aspek dalam angket penelitian, yaitu kebutuhan siswa dalam aspek proses pembelajaran (84%), kebutuhan siswa dalam aspek

media pembelajaran (84%), dan kebutuhan siswa dalam aspek isi bahan ajar (80%). Rata-rata presentase dari seluruh aspek mencapai 83%, masuk dalam kategori "sangat layak". Dari hasil analisis angket kebutuhan siswa, disimpulkan bahwa peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran berupa *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal. Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan khususnya di bidang pendidikan sehingga mendorong penelitian selanjutnya agar lebih luas dan mendalam, serta sebagai bahan pertimbangan jika melakukan penelitian yang berbeda.

REFERENSI

- Abdul, W. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 173–179.
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 2(1), 18–25.
- Bozkurt, A., & Bozkaya, M. (2015). Evaluation Criteria for Interactive E-Books for Open and Distance Learning. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 16(5), 58–82.
- Cahyaningsih, E., & Karunia Assidik, G. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Materi Teks Berita. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.23917/bppp.v3i1.19385>
- Fajarini, U. (2014). Peranan kearifan lokal dalam pendidikan karakter. *Sosio Didaktika*, 1(2), 123–13.
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>
- Haryati, S. (2012). Research And Development(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Hasan, H., Hafidz, & Nashihin, H. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Media E-Learning dalam Pembelajaran Fiqih Kelas VIII di SMP IT Nur Hidayah Surakarta. *Attractive : Innovative Education Journal*, 5(2), 506–513.
- Irawatie, A., Iswahyuni, Anagusti, T. T., & Afriani, H. F. (2021). Analisis Konten Pembelajaran Mata Kuliah Wajib Universitas Berbasis Karakter Bela Negara. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, Vol. 5(No. 1 maret), 128–139.
- Iyus Jayusman, O. A. K. S. (2020). *Jurnal Artefak* Vol.7 No.1 April 2020 <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/artefak>. *Artefak*, 7(1), 13–20.
- Keislaman, K. (2022). The Concept of Research in Education. *Routledge Library Editions: Philosophy of Education: 21 Volume Set*, 21(1989), 137–153. <https://doi.org/10.4324/9780367352035-10>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>

- Merdekawati, A., Kumalasari, J. T., Dhiana, A. S., Sugeng, I. S., & Lestari, S. W. (2022). Utilization of Interactive E-Book Preparation as a Learning Media for Youth Assisted by the Satuasa Peduli Bangsa Foundation. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Formosa (JPMF)*, 1(2), 135–144.
- Pendary, V. J., & Amir, A. (2020). Diksi Dalam Teks Berita Siswa Kelas Viii Smp Negeri 6 Pariaman. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(3), 455. <https://doi.org/10.24036/108234-019883>
- Rosida, Fadiawati, N., & Tri, J. (2018). Efektivitas penggunaan bahan ajar. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 35–45.
- Suryani, E., & Khoiriyah, I. S. A. (2018). Pemanfaatan E-book sebagai Sumber Belajar Mandiri bagi Siswa SMA/SMK/MA. *International Journal of Community Service Learning*, 2(3), 177–184. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v2i3.15422>
- Wismanto, A., Ulumuddin, A., & Siroj, M. B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle pada Pembelajaran Menulis Berita. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(1), 17–24.