

EFEKTIVITAS EBOOK BERJAYA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI JENIS WARISAN BUDAYA IPAS KELAS V

Endah Dwi Rosanti

Univeritas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

endahdwi@upi.edu

Enjang Yusup Ali

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

enjang@upi.edu

Dety Amelia Karlina

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

detyamelia@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berupa e-book interaktif yaitu ebook BERJAYA yang artinya Belajar Jenis Warisan Budaya dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar. E-Book BERJAYA dijadikan sebagai media dalam belajar untuk membantu para siswa memahami suatu materi. Pada penelitian ini, permasalahan yang diangkat yaitu rendahnya pemahaman siswa yang diakibatkan karena minimnya penggunaan media pembelajaran yang memenuhi gaya belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan bantuan desain yaitu Non-Equivalent Control Grup Design, yang didalamnya melibatkan dua kelompok diantaranya kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman siswa yang menggunakan media dan yang tidak menggunakan media. Hasil analisis yang didapatkan menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Dengan begitu kelas eksperimen mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap jenis-jenis warisan budaya dan layak digunakan.

Kata Kunci: E-book BERJAYA, Warisan Budaya, Pemahaman Siswa, Kuasi Eksperimen

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of using an interactive learning media in the form of an e-book called BERJAYA (Belajar Jenis Warisan Budaya / Learning Types of Cultural Heritage) in improving the understanding of fifth-grade elementary school students on the topic of cultural heritage types. The issue addressed in this research is the low level of students' understanding, which is caused by the lack of learning media that accommodate various learning styles. The research employed a quasi-experimental method with a Non-Equivalent Control Group Design, involving two groups: an experimental group and a control group. Data were collected through pre-tests and post-tests to measure the extent of improvement in students' understanding between those who used the media and those who did not. The results of the analysis indicated that the experimental class achieved significantly higher scores than the control class. Therefore, it can be concluded that the use of the BERJAYA e-book is effective in enhancing students' comprehension of cultural heritage materials.

Keywords: BERJAYA E-Book, Student Understanding, Cultural Heritage, Learning Media, Quasi-Experiment



© Author(s) 2026

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah fondasi awal pada saat membentuk generasi yang mampu meraih cita-cita serta berkontribusi bagi para masyarakat. Pendidikan dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap moral yang menunjang kualitas hidupnya. Seperti dikemukakan oleh Paul, pendidikan adalah aktivitas sadar dalam kehidupan keseharian. Rahman, menambahkan bahwa pendidikan merupakan bimbingan yang diarahkan untuk membentuk kepribadian yang utuh, sementara Carter melihat pendidikan sebagai struktur pengetahuan yang mencakup aspek kuantitatif dan pengujian hipotesis. Selaras dengan itu, Ki Hajar Dewantara menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha yang mencakup unsur kebudayaan dan peradaban untuk memajukan kehidupan manusia secara bermartabat.

Dalam konteks pendidikan, proses pembelajaran menjadi sarana utama dalam mentransfer pengetahuan dan keterampilan. Walker menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilandasi oleh pengalaman dan menghasilkan perubahan dalam diri individu. Limayasa juga menegaskan bahwa belajar merupakan proses yang dinamis dan berkelanjutan. Proses ini mampu membentuk perilaku, pola pikir, dan sikap seseorang sebagaimana dijelaskan oleh Andayani yang menyebutkan belajar merupakan usaha merubah perilaku, sikap, dan cara berpikir.

Salah satu mata pelajaran penting dalam pendidikan SD adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang memberikan pemahaman kepada siswa mengenai berbagai peristiwa sejarah, budaya, serta dinamika kehidupan sosial. Menurut Agustin, IPS dikenalkan pada saat tingkat dasar sampai menengah. Materi warisan budaya menjadi suatu topik penting yang harus dipahami siswa, karena mencerminkan identitas dan sejarah bangsa.¹ Di kelas V, siswa dituntut memahami warisan budaya baik benda maupun tak benda, yang membutuhkan pemahaman mendalam serta pendekatan pembelajaran yang sesuai. Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V di SDN Kutabima 03, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut. Permasalahan ini muncul karena rendahnya konsentrasi siswa selama pembelajaran serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung. Di samping itu, kurangnya pelatihan guru dalam penggunaan teknologi, keterbatasan infrastruktur, dan anggaran juga memperburuk situasi. Guru masih mengandalkan buku paket tanpa bantuan media visual atau audio, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan tidak melibatkan siswa secara aktif.

Padahal, perkembangan teknologi saat ini memberikan peluang besar untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu pendekatan yang relevan adalah dengan memanfaatkan e-book sebagai media pembelajaran digital. E-book

¹ Oshin Agustin Simatupang, Rio Parsaoran Napitupulu, and Yanti Arasi Sidabutar, "Pengaruh Model Pembelajaran Example Non Example Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 2 Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V SD Negeri 124394 Kota Pematangsiantar," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (2022).

dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa-baik visual, auditori, maupun kinestetik-sehingga materi dapat lebih mudah dipahami. Menurut Piaget, anak usia 11–12 tahun telah memasuki tahap operasional formal, di mana mereka bisa menggunakan pikirannya secara logis dan memecahkan masalah tanpa bantuan objek konkret.

Menanggapi permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa E-Book "BERJAYA" (Belajar Jenis Warisan Budaya), yang dirancang menggunakan aplikasi Canva. E-book ini tidak hanya memuat materi secara tertulis, tetapi juga dilengkapi dengan video dan audio mengenai jenis-jenis warisan budaya. Dengan demikian, siswa bisa melakukan pembelajaran dengan sendiri, fleksibel, dan disesuaikan dengan gaya belajarnya. E-book ini dirancang semenarik mungkin agar berbeda dari e-book konvensional yang bersifat statis dan sulit diakses.

Penggunaan e-book pada saat pembelajaran terbukti mampu menaikkan tingkat pemahaman siswa. Penelitian sebelumnya oleh Desy Getri Sari Gogahu and Tego membuktikan bahwa penggunaan e-book story bisa meningkatkan kemampuan membaca siswa. Temuan dari para ahli menunjukkan bahwa layak digunakan, dengan skor validasi materi mencapai 82%, serta validasi media berkisar antara 61–67%.² Dengan mempertimbangkan kondisi dan kebutuhan tersebut, penelitian ini difokuskan pada peningkatan pemahaman siswa kelas V terhadap materi jenis warisan budaya melalui penggunaan E-Book BERJAYA. Penelitian ini bermaksud untuk mengidentifikasi peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media tersebut, membandingkan hasil belajar antara kelas yang menggunakan E-Book BERJAYA dan yang tidak, untuk mengetahui hasil tanggapan pengguna terhadap ebook ini. Peneliti berharap mampu memberikan bantuan dan dapat memberikan kontribusi bidang pendidikan, secara teoritis sebagai pengembangan inovasi pembelajaran, dan praktis bagi siswa, guru, dan sekolah. Bagi siswa, e-book ini dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar; bagi guru, memberikan alternatif dalam mengajar; dan bagi sekolah, menjadi solusi dalam menghadapi keterbatasan media pembelajaran yang ada.

Penelitian ini mencakup pengembangan e-book BERJAYA berbasis Canva yang disesuaikan dengan buku paket IPAS kelas V. Penelitian dilaksanakan di SDN Kutabima 03 dengan pendekatan kuasi eksperimen untuk menguji efektivitas media tersebut terhadap pemahaman siswa. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas V dan guru wali kelas. Peneliti berharap agar referensi dalam pemanfaatan media pembelajaran digital di tingkat sekolah dasar.

² Desy Getri Sari Gogahu and Tego Prasetyo, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Desain ini dipilih karena peneliti ingin tahu pengaruh suatu perlakuan. Kuasi eksperimen (eksperimen semu) ialah jenis desain penelitian untuk menguji hubungan sebab dan akibat tanpa pembagian subjek ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Desain juga bertujuan membandingkan antara kelompok yang diberi perlakuan (E-Book BERJAYA) dengan kelompok yang tidak diberi perlakuan. Pada model Non-Equivalent Control Group Design terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok ini tidak dipilih secara acak, sehingga nantinya terdapat perbedaan karakteristik antar kelompok.

Riset ini juga menggunakan pendekatan kuantitatif karena bertujuan mengukur pengaruh vnsur bebas terhadap variabel terikat melalui data numerik dan dianalisis statistik. Menurut Sugiyono penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan menggunakan instrumen, analisis yang bersifat abstrak.³ Penelitian *kuantitatif* merupakan jenis penelitian yang didalamnya menggunakan angka untuk proses pengolahan data. Pendekatan kuantitatif merupakan salah satu pendektan yang didalamnya menggunakan data berupa angka yang bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian Marinu, Penelitian ini dilakukan dengan mengikuti prosedur yang telah ditentukan mulai dari perumusan masalah, penyusunan kerangka berfikir, desain penelitian, analisis data, sampai dengan kesimpulan.⁴ Hasil yang sudah didapatkan yaitu berupa angka, kemudian dideskripsikan. Data yang dihasilkan yaitu dari hasil temuan para ahli, media, dan materi, *pretest*, *posttest*. Hasil penelitian tersebut dideskripsikan secara rinci dan teratur.

Metode penelitian yang digunakan dalam riset ini adalah menggunakan eksperimen (*quasi-eksperimen*). Kuasi eksperimen ialah suatu metode untuk mencari tahu apakah suatu perlakuan (E-Book BERJAYA) membuat perubahan pada suatu pembelajaran. Kuasi eksperimen dilakukan secara acak tanpa adanya pembagian kelompok namun ada kelompok kontrol sebagai kelompok pembanding. Metode penelitian merupakan suatu usaha agar mendapatkan suatu data informasi. Metode penelitian berhubungan dengan desain yang digunakan pada saat penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Riset ini dilaksanakan di 2 Sekolah yaitu di SDN Kutabima 03 sebagai kelas eksperimen (menggunakan media E-Book BERJAYA) dan SDN Ketib Sumedang sebagai kelas kontrol (tanpa adanya media) yang masing-masing kelasnya terdiri dari 30 siswa di kelas V. Penelitian pada

³ Muh Yani Balaka, "Quantitative Research Methods," *Qualitative Education Research Methodology* 1 (2022).

⁴ Marinu Waruwu et al., "Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, no. 1 (2025), <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>.

kelompok kontrol dilaksanakan tanggal 31 Mei 2025. Sedangkan pada kelompok eksperimen dilaksanakan pada tanggal 3 Juni 2025. Peneliti mempunyai tujuan diantaranya yang pertama untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman siswa materi jenis warisan budaya di kelas V SD setelah menggunakan E-Book BERJAYA. Kemudian tujuan kedua untuk mengidentifikasi perbedaan antara pemahaman siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam memahami materi jenis-jenis warisan budaya. Dan untuk tujuan penelitian yang ketiga yaitu untuk mengetahui seberapa besar respon siswa dalam menggunakan E-Book BERJAYA. Pada tahap ini tentunya rumusan masalah sudah melalui tahap penelitian dan mendapatkan hasil penelitian berdasarkan uji coba ke lapangan secara langsung.

A. Peningkatan Pemahaman Siswa Setelah Menggunakan E-Book BERJAYA

Untuk mengetahui besarnya peningkatan pemahaman siswa pada materi jenis-jenis warisan budaya, dilakukan pengukuran melalui *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen di SDN Kutabima 03 yang di berikan perlakuan yaitu media pembelajaran berupa E-Book BERJAYA.

Tabel 1. Rata-Rata Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

No	Kelas	Mean
1.	Pre-Test Eksperimen	54
2.	Post-Test Eksperimen	90

Nilai rata-rata (*mean*) untuk *pretest* kelas eksperimen yaitu 54. Sedangkan nilai rata-rata (*mean*) untuk *posttest* kelas eksperimen yaitu 90. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* kelas eksperimen lebih rendah daripada nilai *posttest* kelas eksperimen.

Tabel 2. Rata-Rata N-Gain Kelas Eksperimen

No	Kelas	Mean%	Keterangan
1.	Pretest-Posttest Eksperimen	78,11	Efektif

Mengacu pada hasil perhitungan uji N-Gain %, dapat dilihat bahwasannya rata-rata (*mean*) di kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa E-Book BERJAYA sebesar 78,11% media yang digunakan berhasil efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi jenis warisan budaya. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa dapat dilihat dari nilai *pretest* dan *posstest* pada kelas eksperimen. *Pretest* diberikan sebelum pembelajaran untuk tahu tentang tingkat

pemahaman pertama siswa terhadap materi jenis-jenis warisan budaya.⁵ Sedangkan posttest dilaksanakan setelah siswa diberikan perlakuan atau setelah proses pembelajaran menggunakan media e-book BERJAYA untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka setelah belajar.⁶ Jika terjadi peningkatan nilai dari pretetst ke posttest, maka intervensi yang diterapkan dalam pembelajaran bersifat positif. Perbandingan antara pretest dan posttest jadi hal yang penting pada evaluasi keberhasilan dalam penelitian eksperimen.

Berdasarkan hasil yang sudah didapatkan, dapat dilihat bahwasannya terdapat suatu peningkatan rata-rata dari 54 *pretest* menjadi 90 *posttest* pada kelas eksperimen. Hal tersebut diperkuat dengan hasil perhitungan N-Gain yang menunjukkan angka sebesar 78,11% yang dikategorikan “efektif” yang artinya media pembelajaran berupa E-Book BERJAYA berhasil meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan dan membuat siswa lebih memahami materi jenis warisan budaya. Hal ini diperkuat oleh Ani Nur Aeni bahwa penggunaan E-Book Kijubi mampu meningkatkan pemahaman siswa.⁷ Dengan begitu peningkatan pemahaman siswa dalam memahami materi jenis warisan budaya melalui media pembelajaran E-Book BERJAYA sudah terbukti peningkatannya. Peningkatan ini tidak terlepas dari karakteristik media pembelajaran yang digunakan, dimana didalam E-Book tentunya menyajikan materi dalam bentuk teks, audio, dan juga terdapat video pembelajaran untuk memperkuat pemahaman siswa. E-Book BERJAYA dijadikan sebagai E-Book Interaktif berbantuan digital. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Rachmaali, menyatakan bahwan media pembelajaran interaktif sangat membantu guru dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui audio video yang menarik minat belajar siswa.⁸ Penggunaan E-Book juga memberikan peluang bagi siswa untuk belajar di luar kelas. Dengan demikian, E-Book BERJAYA mampu memberikan keleluasan siswa dalam belajar karena E-Book BERJAYA ini bisa diakses kapan dan dimana pun, termasuk di luar lingkungan Sekolah. Hal ini juga dijadikan sebagai suatu proses belajar tidak terbatas di dalam kelas, melainkan bisa dilakukan lebih luas tanpa bergantung pada keberadaan guru.

⁵ Simatupang, Napitupulu, and Sidabutar, “Pengaruh Model Pembelajaran Example Non Example Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 2 Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V SD Negeri 124394 Kota Pematangsiantar.”

⁶ Sean P. Collins et al., *Examining Whether A Self-Care Program Reduces Healthcare Use And Improves Health Among Patients With Acute Heart Failure—The Guided HF Study* (Washington, DC: Patient-Centered Outcomes Research Institute (PCORI), 2021).

⁷ Ani Nur Aeni et al., “Penggunaan E-Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW,” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 4 (2022), <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>.

⁸ Farah Fithriya Rachmaali et al., “Pengembangan E-Book Interaktif ‘Walson’ Sebagai Media Mengenalkan Kebudayaan Islam Kepada Siswa Kelas 4 SD,” *Jurnal Pendidikan Tembusai* 7, no. 1 (2023).

B. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Perbandingan pemahaman siswa juga dilakukan analisis antara keduanya baik kelas eksperimen yang menggunakan media E-Book BERJAYA maupun kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran. Setelah hasil belajar siswa didapatkan, langkah berikutnya yaitu data pretest dan posttest dianalisis menggunakan perangkat lunak IBM Statistik 25 melalui uji normalitas, homogenitas, independent samples t-test, dan uji N-Gain dengan nilai signifikan 5%.

1. Uji Normalitas

Ialah suatu aturan dalam statistik yang dipakai untuk mencari tahu apakah data dalam suatu sampel itu normal atau tidak. Data normal sangat penting karena banyak metode statistik yang menyatakan bahwa data berdistribusi normal. Hal tersebut dilakukan untuk menemukan data dari hasil belajar peserta didik berdistribusi normal atau tidak maka perlu dilakukannya uji normalitas. Uji normalitas dilakukan dengan cara menggunakan Uji *Shapiro-Wilk*. Apabila nilai signifikansi yang diperoleh $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa data tersebut normal atau terpenuhi.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

No	Kelas	Shapiro-Wilk	
		Sig.	Keterangan
1.	Kelas Eksperimen (Pre-Test)	0,278	Normal
2.	Kelas Eksperimen (Post-Test)	0,678	Normal
3.	Kelas Kontrol (Pre-Test)	0,252	Normal
4.	Kelas Kontrol (Post-Test)	0,266	Normal

Tabel diatas diketahui bahwa nilai sig. Pada *pretest* kelompok eksperimen mendapat skor sebesar $0,278 > 0,05$ yaitu dikatakan normal. Pada kelompok eksperimen untuk skor *posttest* memperoleh nilai sig. sebesar $0,678 > 0,05$ yaitu artinya data tersebut normal. Pada kelas kontrol untuk nilai *pretest* diperoleh sig. Sebesar $0,252 > 0,05$ dengan representasi data normal. Kemudian pada kelompok kontrol untuk data *posttest* diperoleh sig. Sebanyak $0,266 > 0,05$ yang berarti data tersebut normal. Dengan demikian, semua data yang didapat pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, yakni memiliki nilai *pretest* dan *posttest* yang berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Ialah suatu uji prasyarat sebelum menentukan uji yang dipakai menggunakan uji parametrik atau non parametrik. Pada hal ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai data nilai pada kedua kelas yang memiliki sifat homogen atau tidak homogen. Uji homognitas

pada penelitian ini yaitu dengan uji *Homogeneity of Variance* yang memiliki standar taraf signifikansi yaitu 0,05 dengan asumsi apabila nilai Sig. > 0,05 maka data tersebut dikatakan homogen.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

No	Kelas	Based on Men	
		Sig.	Keterangan
1.	Nilai Pre-Test Kelas Eksperimen-Kontrol	0,156	Homogen
2.	Nilai Post-Test Kelas Eksperimen-Kontrol	0,546	Homogen

Merujuk pada tabel diatas menunjukkan hasil pengujian dari hasil nilai pretest kelompok eksperimen-kontrol mendapat skor signifikansi *Based on Mean* sebesar $0,156 > 0,05$ menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi homogen, sedangkan pada hasil nilai posttest kelompok eksperimen-kontrol meraih *signifikansi Based on Mean* sebesar $0,546 > 0,05$ yaitu data tersebut bersifat homogen. Dengan demikian kesua sampel test tersebut bersifat homogen.

3. Uji T

Setelah melakukan uji prasyarat hipotesis dan yang didapati yakni uji bersistribusi normal dan data bersifat homogen. Oleh karena itu, perlau dilakukannya uji hipotesis menggunakan uji parametrik *Independent Samples t-Test*. Dasar pengambilan keputusan dapat dilihat pada sig <0,05 berarti terdapat perbedaan kemampuan penguasaan konsep peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 5. Hasil Independent Samples t-Test

No	Kelas	Sig. (2-tailed)	
		Sig.	Keterangan
1.	<i>Post Test</i> Eksperimen-Kontrol	0,000	Signifikan

Dari tabel diatas dapat diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwasannya terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar peserta didik kelas eksperimen (menggunakan E-book BERJAYA) dengan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan (tidak menggunakan media).

4. Uji N-Gain

Uji N-Gain bertujuan untuk mengukur selisih nilai kedua buah data. Uji ini juga bermaksud untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan siswa sesuai hasil tes.

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Perhitungan uji N-Gain menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistik, hal itu dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain

NO	Kelas	Mean (%)	Keterangan
1.	Kelas Eksperimen	78,11	Efektif
2.	Kelas Kontrol	15,64	Tidak Efektif

Mengacu pada hasil analisis uji N-Gain %, dapat nilai rata-rata (*mean*) di kelompok eksperimen memakai media E-Book BERJAYA sebanyak 78,11% artinya media tersebut terbukti efektif dalam pemahaman peserta didik pada materi jenis warisan budaya. Sementara itu, skor N-Gain kelompok kontrol memperoleh 15,64 % tanpa adanya media pembelajaran dapat dikatakan tidak efektif pada materi jenis warisan budaya. Dapat disimpulkan bahwa peningkatan pemahaman peserta didik pada materi jenis warisan budaya lebih efektif menggunakan media pembelajaran berupa E-Book BERJAYA (kelas eksperimen) daripada tanpa menggunakan media (kelas kontrol).

Pemahaman merupakan suatu kemampuan untuk menyerap suatu materi yang dipelajari. Pemahaman materi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan pendapat, menerapkan sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Secara umum, pemahaman siswa bukan hanya sekedar melakukan penghafalan, melainkan memperoleh pengetahuan dan kemampuan menjelaskan yang telah dipelajari.⁹ Untuk mencari tahu perbedaan antara pemahaman siswa pada kelas eksperimen atau kelompok kontrol bisa dilihat berdasarkan hasil belajar. Menurut Yogi hasil

⁹ Ulya Sofiatunnisa and Alpha Galih Adirakasiwi, “Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Dalam Materi Peluang,” *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2025), <https://doi.org/10.24127/emteka.v6i1.8252>.

belajar ialah perubahan perilaku mulai dari sisi pengetahuan sampai keterampilan.¹⁰ Menurut Nabela Ayu, hasil belajar merupakan suatu kemampuan siswa yang diperoleh ketika kegiatan belajar melalui proses belajar mengajar.¹¹ Untuk mengetahui hasil belajar setelah penggunaan E-Book biasanya diukur melalui tes atau evaluasi yang menunjukkan peningkatan skor. Peneliti menggunakan tes pretest dan posttes pada saat eksperimen penelitian.

Pada penelitian ini, proses pembelajaran dilakukan di 2 kelas, yaitu kelas pertama disebut kelas kontrol dan yang kedua kelas eksperimen. Kelas kontrol biasanya menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa adanya bantuan media pembelajaran lainnya. Hal ini diperkuat oleh R Lestari bahwa kelas kontrol menggunakan metode konvensional atau metode dahulu.¹² Pada penelitian ini kelompok kontrol dijadikan kelompok siswa yang tidak menerima perlakuan khusus (tanpa adanya media pembelajaran). Kelas kontrol berfungsi sebagai pembanding untuk menilai sejauh mana pengaruh perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen. Kemudian ada kelas eksperimen. Kelas eksperimen adalah suatu kelompok dalam penelitian yang mendapatkan perlakuan (E-Book BERJAYA). Kelompok eksperimen dijadikan sebagai pusat perhatian yang bertujuan untuk mengukur dampak dari perlakuan tersebut terhadap hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh M. Farhan Arib, bahwa kelompok eksperimen bahwa kelas eksperimen menerima perlakuan yang berbeda dengan kelas kontrol yang bertujuan untuk menguji efektivitasnya.¹³ Data dari hasil eksperimen nantinya dibandingkan dengan kelas kontrol guna untuk mengetahui seberapa efektif perlakuan yang diberikan dalam meningkatkan hasil belajar.

Data yang sudah dianalisis menunjukkan bahwa adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji independent sample t-test yang menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,000 ($< 0,05$) berarti perbedaan tersebut nyata secara statistik. Siswa di kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata posttest 90, sedangkan kelompok kontrol sebanyak 58. Hal ini membuktikan bahwasannya media pembelajaran E-Book BERJAYA mampu memberikan dampak nyata terhadap penguasaan materi. Pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran hanya mengalami peningkatan kecil, hal ini dapat dilihat dari hasil nilai N-Gain yang hanya 15,64% dengan kategori “tidak efektif”. Hal ini diperkuat oleh Enjang Yusup Ali and Nur Afna Juanda bahwa didalam

¹⁰ Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam, “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024), <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.

¹¹ Nabela Ayu et al., “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing Di UPT SD Negeri 24 Lundang Kecamatan Sungai Pagu Solok Selatan,” *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu* 3 (2025).

¹² R. Lestari, “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Penelitian Pendidikan* 25, no. 1 (2025).

¹³ M. Farhan Arib et al., “Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan,” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 1 (2024).

penelitiannya pada kelas eksperimen menerapkan rancangan berbasis digital menunjukkan peningkatan hasil dari pada kelas kontrol.¹⁴

Hal tersebut menunjukkan bahwa metode ceramah atau pembelajaran konvensional kurang memadai dalam meningkatkan pemahaman siswa materi jenis-jenis warisan budaya. Hal ini diperkuat oleh Sisca Yus Astuti bahwasannya kelompok eksperimen yang menggunakan media belajar memiliki peningkatan dibandingkan dengan kelompok kontrol, dengan begitu media Pop-Up Book berpengaruh pada peningkatan pemahaman konsep siswa.¹⁵ Selain itu menurut Aprilia Agusti, berdasarkan hasil temuan yaitu nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, dimana media yang digunakan yaitu berupa pembelajaran inovatif efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep.¹⁶ Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berupa E-Book BERJAYA mampu meningkatkan pemahaman siswa dengan baik dan terlihat perbedaan di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

C. Respon Siswa Terhadap Penggunaan E-Book BERJAYA

Penelitian ini mengukur bagaimana respon siswa terhadap media E-Book BERJAYA yang dikembangkan oleh peneliti. Respon siswa diperoleh melalui angket yang diberikan setelah pembelajaran berlangsung. Data ini diperoleh berdasarkan hasil angket respon siswa yang diberikan kepada 30 peserta didik kelas V SDN Kutabima 03 sebagai kelas eksperimen setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan E-Book BERJAYA.

Tabel 7. Hasil Rekapitulasi Respon Siswa

No	Pernyataan	Persentase%	Kategori
1.	Tampilan desain E-Book BERJAYA menarik	100	Sangat Baik
2.	Kesesuaian pemilihan gambar memperkuat pemahaman materi	100	Sangat Baik
3.	Font dan Ukuran mudah dibaca	100	Sangat Baik
4.	E-Book mudah digunakan	100	Sangat Baik
5.	E-Book bisa digunakan kapan dan dimanapun	80,0	Baik

¹⁴ Enjang Yusup Ali and Nur Afna Juanda, "Pengaruh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Terhadap Kualitas Pengajaran Dan Hasil Belajar," *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat* 4, no. 1 (2025), <https://doi.org/10.46843/jmp.v4i1.354>.

¹⁵ Sisca Yus Astuti, Ali Ismail, and Aah Ahmad Syahid, "Pengaruh Pop-Up Book Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas VI Pada Materi Tata Surya," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 11, no. 1 (2025).

¹⁶ Leni Aprilia Agusti, Erma Yulaini, and Henni Riyanti, "Pengaruh Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining (SFAE) Berbantuan Media Pop-Up Book Terhadap Pemahaman Konsep IPAS SD Negeri 76 Palembang," *Pendas* 10, no. 1 (2025).

6.	Saya tidak mengalami kesulitan dalam membuka dan membaca E-Book BERJAYA	100	Sangat Baik
7.	Materi dalam E-Book mudah untuk dipahami	83,3	Baik
8.	Contoh gambar dan videi membantu dalam memahami materi	83,3	Baik
9.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	100	Sangat Baik
10.	Materi E-Book disusun runtut dan logis	86,7	Sangat Baik
11.	Setelah membaca E-Book saya merasa lebih paham	90,0	Sangat Baik
12.	E-Book membantu dalam menjawab pertanyaan seputar jenis warisan budaya	80,0	Baik
13.	Saya bisa membedakan antara warisan budaya benda dan warisan budaya nonbenda	83,3	Baik
14.	E-Book membantu saya memahami pentingnya melestarikan budaya	96,7	Sangat Baik
15.	Saya lebih mudah menjelaskan ulang kepada teman mengenai materi jenis warisan budaya	76,6	Baik
16.	Saya lebih semangat belajar IPAS menggunakan E-Book ini	83,3	Baik
17.	E-Book meningkatkan motivasi belajar saya	90,0	Sangat Baik
18.	Saya merasa pembelajaran IPAS lebih menyenangkan menggunakan E-Book BERJAYA	96,7	Sangat Baik
Rata-Rata Keseluruhan		90,55	Sangat Baik

Respon siswa dalam suatu penelitian merupakan suatu tanggapan mereka mengenai media pembelajaran berupa E-Book BERJAYA yang dijadikan sebagai media pembelajaran. Respon siswa dikumpulkan melalui instrumen salah satunya berupa angket. Tujuannya yaitu untuk mengetahui sejauh mana siswa menerima dan merasakan manfaat dari pembelajaran yang diberikan melalui e-book, sehingga data tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif. Respon siswa dijadikan sebagai suatu hal yang positif yang menunjukkan tingkat ketertarikan siswa dalam memahami suatu materi dalam pembelajaran.¹⁷ Respon siswa dapat diartikan juga sebagai hasil dari tanggapan siswa terhadap stimulus pembelajaran yang diberikan. Respon siswa

¹⁷ Dinda Fadila and Ading Pramadi, "Respon Siswa Pada Model Pembelajaran Attention Relevance Confidence Satisfaction Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Materi Keanekaragaman Hayati," 4, no. 1 (2024).

bisa positif atau bahkan negatif.¹⁸ Tapi pada penelitian respon siswa yang diberikan sangat positif dan memiliki tingkat kepuasan yang baik pada masing-masing siswa.

Dalam pengembangan ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa E-Book BERJAYA yang dijadikan sebagai media digital dan interaktif. E-Book BERJAYA merupakan buku digital yang didalamnya menyajikan materi pembelajaran khususnya materi jenis-jenis arisan budaya yang bisa diakses melalui perangkat elektronik seperti handphone, laptop, atau tablet. Media E-book dirancang semenarik mungkin dan dilengkapi elemen multimedia seperti gambar, audio, dan video untuk mendukung pemahaman siswa. Hal tersebut diperkuat oleh FR. Eka Ratnasari, bahwa e-book berbasis interaktif mampu meningkatkan belajar. E-Book BERJAYA dibuat menggunakan aplikasi canva.¹⁹ Peneliti memilih aplikasi canva untuk membuat media ebook karena peneliti merasa bahwa memang benar adanya bahwa elemen-elemen yang terdapat di aplikasi memiliki daya tarik tersendiri dan cara penggunaanya mudah. Dengan begitu apabila elemen yang ada didalam ebook menarik, siswa akan lebih mudah memahami materi yang dipelajarinya. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Ima Halimah bahwa pengembangan media ebook interaktif dibuat dengan Canva yang dilengkapi elemen multimedia dalam memahami materi secara menarik dan interaktif.²⁰

Pada penelitian ini, respon siswa diberikan kepada 30 siswa di SDN Kutabima 03 yang dijadikan sebagai kelas eksperimen penelitian. Respon siswa terhadap media pembelajaran E-Book BERJAYA termasuk sangat baik, karena peneliti mendapatkan skor rata-rata keseluruhan sebesar 90,55%. Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa memberikan skor baik dalam penggunaan media pembelajaran ini. Respon siswa yang sangat positif terhadap penggunaan E-Book BERJAYA ditambah dengan hasil belajar siswa yang meningkat, menjadi bukti bahwa media E-Book BERJAYA mampu memfasilitasi pemahaman materi dengan lebih baik. Hal ini diperkuat oleh Putu Ade Andre Payadnya, bahwa hasil penelitiannya juga memiliki respon baik yang menunjukkan peningkatan hasil belajar dan semangat belajar siswa.²¹ Berdasarkan penelitian Atika Hidayati dapat dihasilkan bahwa media ebook yang dirancang sangat baik persentasenya dengan begitu ebook ini mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran.²² Selain itu, siswa merasa lebih

¹⁸ Ririn Febriyanti, *Pembelajaran Quizizz* (2020).

¹⁹ Eka FR. Ratnasari, Sucipto Sucipto, and Kusmiyati Kusmiyati, "Pengembangan Media E-Book Berbasis Multimedia Interaktif Dengan QR-Code Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 3 (2024).

²⁰ Ima Halimah et al., "Pengembangan E-Book Berbasis Canva 'SUPI' Tentang Surat-Surat Pendek Pada Pembelajaran PAI Kelas 2 SD," *Borneo Journal Of Islamic Education* 5, no. 1 (2025), <https://doi.org/10.21093/bjie.v5i1.10408>.

²¹ I. Putu Ade Andre Payadnya et al., "Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Menggunakan E-Book Komik Matematika Berbasis Edutainment," *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains* 11, no. 2 (2022).

²² Atika Hidayati et al., "Respon Siswa Pengembangan E-Booklet Tema Musik UI-Daul Madura Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis," *Jurnal Natural Science Educational Research* 7, no. 3 (2024).

semangat saat belajar menggunakan e-book yang menunjukkan bahwa e-book mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.²³ Sebagian besar siswa menyatakan bahwa E-Book mudah digunakan, menarik, dan membantu mereka memahami materi lebih dalam mengenai jenis-jenis warisan budaya.²⁴ Dengan demikian, hasil respon siswa menguatkan bahwa media pembelajaran berupa E-Book BERJAYA dijadikan sebagai media yang layak, relevan, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa Sekolah Dasar. Ebook sangat membantu guru pada saat pembelajaran, karena ebook memudahkan dalam mengakses materi, mendukung pemahaman, dan memberikan kemudahan dalam belajar.²⁵

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran E-Book BERJAYA mampu memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas V pada materi jenis-jenis warisan budaya. Peningkatan tersebut dibantu dengan adanya media pembelajaran interaktif yaitu E-Book BERJAYA. E-Book BERJAYA merupakan suatu media pembelajaran berupa buku digital yang dirancang semenarik mungkin dalam memiliki elemen-elemen tersendiri untuk menarik perhatian siswa. E-Book BERJAYA terdiri dari materi belajar berupa teks, audio, dan video untuk mematangkan pemahaman siswa dalam memahami materi jenis-jenis warisan budaya. Hal tersebut telah dibuktikan dengan dilakukannya perhitungan melalui aplikasi SPSS Statistic 25 yang menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan E-Book BERJAYA (eksperimen) dan yang tidak menggunakan media pembelajaran (control). Hasil validasi para ahli menunjukkan bahwa E-Book BERJAYA layak digunakan dalam proses pembelajaran, dan respon siswa terhadap penggunaannya sangat baik serta memunculkan semangat belajar tinggi. Dengan begitu media pembelajaran E-Book BERJAYA mampu meningkatkan pemahaman siswa pada materi jenis-jenis warisan budaya.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, Ani Nur, Juni Artha Juneli, Erlinda Indriani, Indri Nur Septiyanti, and Resta Restina. "Penggunaan E-Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 4 (2022). <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>.

²³ Payadnya et al., "Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Menggunakan E-Book Komik Matematika Berbasis Edutainment."

²⁴ Andika Adinanda Siswoyo, Bagus Rahmad Wijaya, and Sela Reza Pahlefi, "E-Book Interaktif Berbasis Kearifan Budaya Lokal Sebagai Implementasi Literasi Budaya Siswa Kelas 5 SDN Telang 1," *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 6, no. 1 (2025), <https://doi.org/10.51494/jpdf.v6i1.1863>.

²⁵ Intan Dwi Pratiwi, "Pengembangan Media Interaktif Augmented Reality Pada Pembelajaran IPAS Materi Fotosintesis Untuk Siswa Fase B Sekolah Dasar" (Universitas Pendidikan Indonesia, 2023).

Endah Dwi Rosanti, Enjang Yusup Ali, Dety Amelia Karlina: Pengembangan Ebook BERJAYA Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Jenis Warisan Budaya IPAS Kelas V

Agusti, Leni Aprilia, Erma Yulaini, and Henni Riyanti. "Pengaruh Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining (SFAE) Berbantuan Media Pop-Up Book Terhadap Pemahaman Konsep IPAS SD Negeri 76 Palembang." *Pendas* 10, no. 1 (2025).

Ali, Enjang Yusup, and Nur Afna Juanda. "Pengaruh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Terhadap Kualitas Pengajaran Dan Hasil Belajar." *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat* 4, no. 1 (2025). <https://doi.org/10.46843/jmp.v4i1.354>.

Arib, M. Farhan, Meiliza Suci Rahayu, Rusdy A. Sidorj, and M. Win Afgani. "Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 1 (2024).

Astuti, Sisca Yus, Ali Ismail, and Aah Ahmad Syahid. "Pengaruh Pop-Up Book Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas VI Pada Materi Tata Surya." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 11, no. 1 (2025).

Ayu, Nabela, Erna Warnelis, Yelly Martaliza, Esa Yulimarta, and Yunadil Husni. "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing Di UPT SD Negeri 24 Lundang Kecamatan Sungai Pagu Solok Selatan." *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu* 3 (2025).

Balaka, Muh Yani. "Quantitative Research Methods." *Qualitative Education Research Methodology* 1 (2022).

Collins, Sean P., Alan Storrow, Dandan Liu, Cathy A. Jenkins, Karen F. Miller, Christy Kampe, and Javed Butler. *Examining Whether A Self-Care Program Reduces Healthcare Use And Improves Health Among Patients With Acute Heart Failure The Guided HF Study*. Washington, DC: Patient-Centered Outcomes Research Institute (PCORI), 2021.

Febriyanti, Ririn. *Pembelajaran Quizizz*. 2020.

Fernando, Yogi, Popi Andriani, and Hidayani Syam. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024). <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.

Gogahu, Desy Getri Sari, and Tego Prasetyo. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>.

Halimah, Ima, Dinah Maryanah, Neng Nenden Siti Nursyifa, and Ani Nur Aeni. "Pengembangan E-Book Berbasis Canva 'SUPI' Tentang Surat-Surat Pendek Pada Pembelajaran PAI Kelas 2 SD." *Borneo Journal Of Islamic Education* 5, no. 1 (2025). <https://doi.org/10.21093/bjie.v5i1.10408>.

Hidayati, Atika, Dwi Bagus Rendy Astid Putera, Mohammad Ahied, Eva Ari Wahyuni, and Try Hartiningsih. "Respon Siswa Pengembangan E-Booklet Tema Musik UI-Daul Madura Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis." *Jurnal Natural Science Educational Research* 7, no. 3 (2024).

Intan Dwi Pratiwi. *Pengembangan Media Interaktif Augmented Reality Pada Pembelajaran IPAS Materi Fotosintesis Untuk Siswa Fase B Sekolah Dasar*. 2023.

Lestari, R. "Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 25, no. 1 (2025).

Payadnya, I. Putu Ade Andre, I. Made Dharma Atmaja, Kadek Rahayu Puspawati, Ni Putu Yuliani Trisna Dewi, and I. Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika. "Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Menggunakan E-Book Komik Matematika Berbasis Edutainment." *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains* 11, no. 2 (2022).

Endah Dwi Rosanti, Enjang Yusup Ali, Dety Amelia Karlina: Pengembangan Ebook BERJAYA Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Jenis Warisan Budaya IPAS Kelas V

Pratiwi, Intan Dwi. "Pengembangan Media Interaktif Augmented Reality Pada Pembelajaran IPAS Materi Fotosintesis Untuk Siswa Fase B Sekolah Dasar." Universitas Pendidikan Indonesia, 2023.

Rachmaali, Farah Fithriya, Eva Nurfitri Apriyani, Teddy Rusliana, and Ani Nur Aeni. "Pengembangan E-Book Interaktif 'Walson' Sebagai Media Mengenalkan Kebudayaan Islam Kepada Siswa Kelas 4 SD." *Jurnal Pendidikan Tembusai* 7, no. 1 (2023).

Ratnasari, Eka FR., Sucipto Sucipto, and Kusmiyati Kusmiyati. "Pengembangan Media E-Book Berbasis Multimedia Interaktif Dengan QR-Code Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 3 (2024).

Simatupang, Oshin Agustin, Rio Parsaoran Napitupulu, and Yanti Arasi Sidabutar. "Pengaruh Model Pembelajaran Example Non Example Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 2 Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V SD Negeri 124394 Kota Pematangsiantar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (2022).

Siswoyo, Andika Adinanda, Bagus Rahmad Wijaya, and Sela Reza Pahlefi. "E-Book Interaktif Berbasis Kearifan Budaya Lokal Sebagai Implementasi Literasi Budaya Siswa Kelas 5 SDN Telang 1." *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 6, no. 1 (2025). <https://doi.org/10.51494/jpdf.v6i1.1863>.

Sofiatunnisa, Ulya, and Alpha Galih Adirakasiwi. "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Dalam Materi Peluang." *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2025). <https://doi.org/10.24127/emteka.v6i1.8252>.

Waruwu, Marinu, Siti Natijatul Pu'at, Patrisia Rahayu Utami, Elli Yanti, and Marwah Rusydiana. "Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, no. 1 (2025). <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>.