

PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR DIGITAL BERBASIS E-BOOK BEBASO PELEMBANG UNTUK SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR

Carisa Intan Choirunissa¹, Muhamad Idris², David Budi Irawan³

^{1,2,3}PGSD, FKIP, Universitas PGRI Palembang

¹carisaintanchoirunisa@gmail.com,

ABSTRACT

This research aims to develop a digital learning resource in the form of an E-Book titled "Kamus Praktis Bebaso Palembang" for fifth-grade students at SD Negeri 07 Palembang. The background of the research lies in the lack of digital-based learning resources that integrate local cultural content, particularly the use of Bebaso Palembang (Palembang refined language), which is gradually fading among students. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the 4D model consisting of Define, Design, Develop, and Disseminate, but only implemented the first three stages: Define, Design, and Develop. The development process began with needs analysis, learner analysis, task analysis, concept analysis, and instructional objectives formulation. The design stage involved media selection, content structuring, and initial product development. The development stage included validation by subject matter experts, media experts, and language experts, as well as practicality tests through student response questionnaires and interviews. The validation results show that the E-Book is "very valid" with an average score of 88.76%. Practicality tests show a percentage of 83.38%, indicating that the E-Book is "very practical" and well-received by students. The results of this study suggest that the E-Book Bebaso Palembang is suitable as a supporting digital learning tool that enhances students' interest in local language learning while contributing to the preservation of cultural heritage in the digital age.

Keywords: bebaso palembang, digital learning, e-book development

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sumber belajar digital berupa E-Book berjudul "Kamus Praktis Bebaso Palembang" untuk peserta didik kelas V di SD Negeri 07 Palembang. Latar belakang penelitian ini adalah masih minimnya sumber belajar berbasis digital yang memuat konten budaya lokal, khususnya penggunaan Bebaso Palembang (bahasa Palembang halus) yang mulai ditinggalkan oleh generasi muda. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model 4D yang terdiri dari tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate, namun hanya sampai tahap Develop. Proses pengembangan dilakukan melalui analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, serta perumusan tujuan pembelajaran. Pada tahap

perancangan, dilakukan pemilihan media, penyusunan konten, dan pembuatan desain awal. Tahap pengembangan meliputi validasi dari ahli materi, media, dan bahasa serta uji kepraktisan melalui angket respon siswa dan wawancara. Hasil validasi menunjukkan bahwa E-Book dinyatakan “sangat valid” dengan rata-rata skor sebesar 88,76%. Uji kepraktisan memperoleh persentase sebesar 83,38% yang berarti E-Book ini “sangat praktis” dan diterima baik oleh peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa E-Book Bebaso Palembang layak digunakan sebagai media pembelajaran pendukung yang dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap bahasa daerah sekaligus berkontribusi dalam pelestarian budaya lokal di era digital.

Kata Kunci: pembelajaran digital, bebaso palembang, pengembangan e-book

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan bangsa karena berperan dalam mencetak generasi yang cerdas, berakhlak mulia, dan mandiri (Aziz, Idris, & Irawan, 2024, hlm. 8). Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas hidup dan berkontribusi dalam masyarakat (Rahmi dkk, 2022). Pendidikan yang efektif diarahkan untuk membentuk kepribadian, kecerdasan, akhlak, dan keterampilan peserta didik secara sistematis dan berkelanjutan (Khomisah, Idris, & Irawan, 2024).

Salah satu elemen kunci dalam sistem pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum bukan sekadar dokumen formal, tetapi merupakan kerangka dasar yang mengarahkan proses

pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional (Putri, Idris, & Prasrihamni, 2025). Kurikulum dirancang mencakup tujuan, isi, metode, dan evaluasi pembelajaran guna membentuk peserta didik yang kompeten. Seiring dengan perkembangan zaman, kurikulum di Indonesia telah mengalami berbagai perubahan, dari Kurikulum 1947 hingga Kurikulum Merdeka yang kini diterapkan (Fadhilah Putri & Maula, 2024).

Kurikulum Merdeka lahir sebagai bagian dari kebijakan Merdeka Belajar dalam Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020–2024 (Kemendikbudristek, 2021), dengan tujuan mendorong pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Kurikulum ini menekankan pendekatan diferensiasi, penguatan

karakter melalui Profil Pelajar Pancasila, serta penggunaan proyek kontekstual untuk menumbuhkan kreativitas dan pemikiran kritis (Angga dkk., 2022, hlm. 5880; Widiastari & Yuliandewi dalam Illahi dkk., 2024). Salah satu bentuk perubahan signifikan adalah penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), yang menekankan inkuiri, refleksi, serta kesadaran terhadap fenomena alam dan sosial (Fadhli, 2022, hlm. 154; Kemendikbud, 2022).

Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran IPAS di tingkat Sekolah Dasar masih menghadapi tantangan. Penggunaan metode ceramah yang dominan membuat peserta didik pasif dan kurang tertarik, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi (Putri, Idris, & Irawan, 2025). Padahal, muatan lokal yang terdapat dalam IPAS seperti bahasa daerah merupakan bagian dari warisan budaya tak benda yang penting untuk dilestarikan (Mahdalena & Sain, 2020, hlm. 151). Muatan lokal juga memiliki peran strategis dalam menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya lokal serta memperkuat identitas peserta didik (Illahi dkk.,

2024). Sesuai dengan UU No. 23 Tahun 2014 dan Perwali Kota Palembang No. 39 Tahun 2023, pembelajaran bahasa daerah—termasuk bahasa Palembang—diwajibkan sebagai bentuk pelestarian budaya.

Sayangnya, penggunaan bahasa Palembang, khususnya varian halus atau “bebaso,” semakin berkurang di kalangan generasi muda. Minimnya sumber belajar yang menarik dan terbatasnya media pembelajaran digital menjadi salah satu faktor penyebabnya. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 07 Palembang pada 23 Oktober, diketahui bahwa sebanyak 58,8% peserta didik belum mengenal E-Book, dan 64,7% belum pernah menggunakannya dalam pembelajaran. Namun, sebanyak 88,2% siswa menyatakan antusias jika materi bahasa Palembang disampaikan melalui media visual, dan 64,7% mendukung pengembangan E-Book bertema Bebaso Palembang sebagai sumber belajar IPAS.

Di era digital saat ini, pendidik dituntut untuk menghadirkan inovasi dalam sumber belajar. Sumber belajar digital, seperti E-Book,

memungkinkan akses pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif. E-Book dinilai lebih praktis dibanding buku cetak karena dapat diakses melalui perangkat digital seperti laptop dan smartphone, serta memiliki fitur interaktif berupa gambar, animasi, bahkan suara (Rut dkk., 2022, hlm. 14; Afifah & Mulyani, 2022). Kamus digital dalam bentuk E-Book dapat membantu siswa memahami makna kata secara lebih akurat, memperkaya kosakata, serta meningkatkan kemampuan berbahasa secara mandiri (Khaerunnisa dkk., 2022).

Salah satu bentuk E-Book yang menarik untuk dikembangkan adalah dalam format *flipbook* karena menawarkan pengalaman membaca yang menyerupai buku cetak dengan efek membalik halaman secara digital. Media ini juga memungkinkan penyisipan elemen visual dan audio yang mendukung pembelajaran lebih menyenangkan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas penggunaan E-Book dan flipbook dalam pembelajaran IPAS. Penelitian Tifani dkk. (2024) membuktikan bahwa media interaktif berbasis Heyzine Flipbook sangat layak digunakan untuk meningkatkan keterlibatan

siswa dalam pembelajaran IPAS, dengan skor validasi 82% dari aspek materi dan bahasa, serta 92% dari aspek media. Selanjutnya, Lestari dan Suciptaningsih (2024) mengembangkan E-Book interaktif berbasis Heyzine untuk pembelajaran elemen Undang-Undang Negara Republik Indonesia, yang menunjukkan hasil validasi sangat baik dari para ahli, yakni 89,4%–96,2%.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sumber belajar digital berbasis E-Book Bebaso Palembang berbentuk flipbook sebagai upaya pelestarian bahasa daerah dan peningkatan kualitas pembelajaran IPAS pada topik *Warisan Budaya Tak Benda*. E-Book ini diharapkan mampu menjadi sumber belajar yang inovatif dan menyenangkan, serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan mandiri dalam memahami nilai-nilai budaya lokal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan untuk mengembangkan dan

menguji kelayakan serta kepraktisan sumber belajar digital berupa kamus E-Book *Bebaso Palembang* berbasis *Heyzine Flipbook*. Menurut Slamet (2022), penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan merupakan suatu proses untuk menciptakan dan memvalidasi produk-produk pendidikan. Model pengembangan yang digunakan adalah *Four-D Model* (4D) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, terdiri dari empat tahap, yakni *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* (Arkadiantika dkk., 2019, hlm. 31). Namun, penelitian ini hanya dilaksanakan hingga tahap *Develop*, dengan pertimbangan bahwa fokus penelitian adalah pada pengembangan dan uji coba terbatas produk, bukan pada penyebaran secara massal.

Tahap *define* mencakup analisis kebutuhan melalui *front-end analysis*, *learner analysis*, *task analysis*, *concept analysis*, dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran IPAS khususnya pada materi warisan budaya tak benda di SD Negeri 07 Palembang serta karakteristik peserta didik. Selanjutnya, pada tahap *design*,

peneliti menyusun rancangan produk awal melalui pemilihan media yang relevan, pemilihan format penyajian bahan ajar, serta perancangan struktur isi kamus E-Book berbasis *flipbook*. Produk awal yang dirancang telah mempertimbangkan kebutuhan siswa, konten budaya lokal Palembang, dan prinsip pembelajaran berbasis digital.

Pada tahap *develop*, peneliti melaksanakan dua kegiatan utama: *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* dilakukan dengan melibatkan ahli materi, bahasa, dan media untuk menilai kelayakan isi dan tampilan produk, sedangkan *developmental testing* dilakukan melalui uji coba terbatas kepada peserta didik kelas V untuk mengetahui respons terhadap kepraktisan produk. Data dikumpulkan menggunakan angket (*Likert Scale* 1–5) serta dokumentasi dan wawancara sebagai pendukung. Validasi instrumen dilakukan melalui konsultasi dengan para ahli agar sesuai dengan aspek yang diukur.

Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari analisis kevalidan dan analisis kepraktisan. Data kuantitatif dari validasi ahli dianalisis berdasarkan persentase

skor pada skala likert guna menentukan tingkat kelayakan produk. Sedangkan, analisis kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon peserta didik yang telah mencoba produk. Kriteria keberhasilan ditentukan berdasarkan hasil rata-rata skor validasi dan uji coba yang dikategorikan dalam klasifikasi kualitas produk. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam menyimpulkan apakah E-Book *Bebaso Palembang* layak dan praktis digunakan sebagai sumber belajar inovatif dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sumber belajar digital berbasis E-Book *Bebaso Palembang* dalam bentuk kamus digital yang valid dan praktis untuk digunakan oleh peserta didik kelas V di SD Negeri 07 Palembang. Produk yang dikembangkan merupakan sumber belajar noncetak berbasis Flipbook yang dapat diakses melalui tautan digital dan menampilkan kombinasi teks, gambar, serta navigasi interaktif. Media ini dirancang untuk digunakan melalui perangkat seperti smartphone, laptop, dan tablet

yang terhubung dengan jaringan internet. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan pendekatan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Namun, penelitian ini hanya dilaksanakan sampai pada tahap ketiga yaitu develop, tanpa melanjutkan ke tahap disseminate, karena fokus penelitian adalah pada pengembangan dan uji coba terbatas guna mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan produk tersebut.

Tahap pertama dalam proses pengembangan adalah tahap *define* atau pendefinisian. Pada tahap ini dilakukan analisis awal melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Hasil dari *front end analysis* menunjukkan bahwa penggunaan bahasa daerah khususnya *Bebaso Palembang* (bahasa Palembang halus) mengalami penurunan di kalangan siswa sekolah dasar. Guru wali kelas 5A menyampaikan bahwa pembelajaran muatan lokal selama ini hanya mengandalkan buku cetak dan media video, tanpa adanya sumber belajar digital khusus yang memadai. Selanjutnya, melalui *learner analysis*, diketahui bahwa sebagian besar

peserta didik belum terbiasa menggunakan media digital sebagai sumber belajar. Sebanyak 58,8% belum mengetahui apa itu E-Book, dan 64,7% belum pernah menggunakannya dalam pembelajaran.

Namun demikian, sebanyak 88,2% menyatakan tertarik apabila materi Bebaso Palembang disampaikan secara visual, dan 64,75% mendukung pengembangan media berbasis E-Book sebagai sumber belajar muatan lokal. Analisis tugas (*task analysis*) mengidentifikasi bahwa peserta didik perlu dilatih untuk menyebutkan, menerjemahkan, serta menyusun kalimat menggunakan kosakata bahasa Palembang halus, sehingga kamus ini dirancang untuk memfasilitasi aktivitas tersebut. Dalam *concept analysis*, ditentukan bahwa konsep utama dalam produk ini mencakup unsur pelestarian bahasa daerah, penggunaan media digital, pendekatan visual interaktif, serta penguatan literasi bilingual (Palembang–Indonesia).

Sementara itu, pemilihan Bebaso Palembang sebagai konten utama dalam kamus digital ini didasari oleh lima alasan utama, yaitu: (1) upaya pelestarian bahasa dan budaya

lokal yang semakin terpinggirkan oleh arus modernisasi, (2) minimnya sumber belajar digital yang relevan dalam konteks muatan lokal Palembang, (3) adanya peluang penguatan pembelajaran kontekstual sesuai dengan Kurikulum Merdeka, (4) dorongan untuk meningkatkan kemampuan literasi ganda melalui penerjemahan kosakata, dan (5) pentingnya mengenalkan nilai-nilai sosial budaya sejak dini melalui bahasa daerah. Perumusan tujuan pembelajaran pada produk ini mencakup tiga indikator utama, yaitu: (1) menyebutkan kosakata dalam Bebaso Palembang (C1), (2) mengenali serta menerjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia (C1), dan (3) membuat kalimat dalam bahasa Palembang halus secara kreatif dan kontekstual (C6).

Tahap selanjutnya adalah *design* atau perancangan, yang meliputi pemilihan media, format, dan pembuatan rancangan awal. Media yang dipilih adalah PowerPoint yang kemudian dikembangkan menjadi E-Book interaktif menggunakan Heyzine Flipbook. Format yang dipilih mencakup: format HTML5 agar dapat diakses di berbagai perangkat, penyajian konten dalam bentuk daftar

kata menurut abjad yang memuat terjemahan, makna, cara membaca, contoh kalimat 4–6 suku kata, serta contoh percakapan sederhana. Desain visual dibuat dengan warna cerah dan font yang mudah dibaca oleh anak. Rancangan awal ini disusun untuk memastikan bahwa media bersifat fungsional, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tahap ketiga adalah *develop* atau pengembangan. Pada tahap ini dilakukan validasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang masing-masing terdiri dari seorang dosen seni budaya, guru kelas, dan tokoh seni wayang Palembang. Hasil validasi menunjukkan bahwa E-Book Bebaso Palembang memperoleh rata-rata skor 87,9% pada aspek materi, 89,3% pada aspek media, dan 89,1% pada aspek bahasa dengan total rata-rata 88,76% yang tergolong dalam kategori "sangat valid". Validasi angket respon peserta didik juga memperoleh skor 100%, yang menandakan bahwa instrumen tersebut layak digunakan dalam mengukur tingkat kepraktisan produk.

Setelah direvisi berdasarkan saran para ahli, E-Book diuji coba

pada 20 peserta didik kelas V SD Negeri 07 Palembang. Hasil angket menunjukkan bahwa 83,38% siswa merasa produk ini sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa kamus ini membantu peserta didik memahami kosakata Bebaso Palembang dan dapat digunakan sebagai bahan pelengkap dalam kegiatan diskusi maupun tugas mandiri. Siswa juga memberikan tanggapan positif, seperti kemudahan penggunaan kamus digital, tampilan yang menarik, dan kemudahan dalam memahami makna kata. Meskipun masih ada beberapa siswa yang membutuhkan bantuan guru, mayoritas dapat mengakses dan memahami isi kamus secara mandiri.

Temuan penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu. Setyawan & Faqih (2023) menunjukkan bahwa E-Book berbasis Flip PDF Professional efektif mendukung pembelajaran dan pelestarian budaya lokal. Dzikraa Febry Fauzie dkk. (2023) menyatakan bahwa media digital berbasis proyek mendorong keterlibatan aktif siswa. Manzil dkk. (2022) mengembangkan E-Modul berbasis Flipbook dan mendapatkan skor tinggi dalam

validasi oleh guru dan siswa. Penelitian Itaristanti & Nurpadillah (2024) mengembangkan kamus dwibahasa Cirebon-Indonesia sebagai sarana belajar bahasa daerah yang sangat layak digunakan. Khaerunnisa dkk. (2022) menunjukkan bahwa kamus tematik tiga bahasa efektif meningkatkan daya ingat dan minat belajar anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan sumber belajar digital berbasis E-Book Bebaso Palembang dalam bentuk kamus telah memenuhi aspek kevalidan dan kepraktisan, serta memberikan kontribusi penting terhadap pelestarian budaya lokal, penguatan literasi, dan diversifikasi media pembelajaran muatan lokal yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik sekolah dasar. E-Book ini berpotensi menjadi model sumber belajar kontekstual yang dapat dikembangkan lebih lanjut dan diimplementasikan secara luas di sekolah-sekolah lain.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan sumber belajar digital berbasis E-Book *Bebaso Palembang*

dalam bentuk kamus untuk siswa kelas V SD Negeri 07 Palembang telah berhasil dikembangkan melalui tiga tahap model 4D, yaitu define, design, dan develop. Produk ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran muatan lokal berbasis kearifan budaya daerah, khususnya dalam pelestarian bahasa Palembang halus yang mulai jarang digunakan oleh generasi muda. Validasi oleh tiga ahli—yakni ahli materi, media, dan bahasa—menunjukkan bahwa E-Book yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi dengan persentase rata-rata 88,76%. Hal ini menunjukkan bahwa isi, tampilan, dan bahasa dalam produk telah sesuai dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Selain itu, uji kepraktisan melalui angket respon peserta didik menunjukkan hasil sangat praktis dengan persentase sebesar 83,38%, serta didukung hasil wawancara dengan guru dan siswa yang mengungkapkan bahwa kamus digital ini menarik, mudah digunakan, serta membantu dalam memahami kosakata *Bebaso Palembang*. Dengan demikian, E-Book *Bebaso Palembang* ini tidak hanya bermanfaat sebagai media pembelajaran yang

kontekstual dan digital-friendly, tetapi juga efektif mendukung literasi bahasa daerah dan pembelajaran muatan lokal secara mandiri maupun klasikal. Produk ini berpotensi menjadi alternatif inovatif dalam upaya pelestarian budaya lokal di tengah era digitalisasi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, R., & Mulyani, P. K. (2022). E-book sebagai inovasi dalam pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan berbasis teknologi di era digital pasca pandemi Covid-19. *Journal of Learning and Technology*, 1(2), 73–78. <https://doi.org/10.33830/jlt.v1i2.4178>
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>
- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2019). Pengembangan media pembelajaran virtual reality pada materi pengenalan termination dan splicing fiber optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 29–36. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2298>
- Aziz, M. A., Idris, M., & Irawan, D. B. (2024). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital legenda Pulau Kemarau pada pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 2024(16), 8–15. <http://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS>
- Dzikraa, F. F., Komariah, K., & Furnamasari, Y. F. (2023). Pengembangan e-book interaktif anti korupsi melalui kegiatan P5 pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 01–18. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.1961>
- Fadhilah Putri, Z., & Maula, N. (2024). Studi literatur: Transformasi kurikulum Indonesia 1947 sampai Kurikulum Merdeka dilihat dari perspektif model kurikulum. *Jurnal Teknodik*, 28, 77–93. <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/1160>
- Fadhli, R. (2022). Implementasi kebijakan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 5(2), 147–156. <https://doi.org/10.31949/jee.v5i2.4230>
- Illahi, R. K., Yunita, R., Khadijah, K., Dirsia, A., & Wahyuni, A. S. (2024). Optimalisasi mata pelajaran muatan lokal pada Kurikulum Merdeka (Studi pada mata pelajaran Keminangkabauan, Sumatera Barat). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3480–3492.

- <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7367>
- Itaristanti, & Nurpadillah, V. (2024). Pengembangan kamus umum Bahasa Cirebon (Dwibahasa Cirebon-Indonesia): Sebuah sarana belajar bahasa daerah. *Jurnal Satwika: Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial*, 2, 601–611.
- Kemendikbud. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA*. Merdeka Mengajar. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sdsma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Khaerunnisa, Tegeh, M., & Asril, N. M. (2022). Kamus tematik tiga bahasa (Indonesia, Arab, Inggris) meningkatkan kemampuan mengingat anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 49–57. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/40335>
- Khomisah, Idris, M., & Irawan, D. B. (2024). Hubungan model pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) dengan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 28 Pemulutan. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 8(1). <https://doi.org/10.55115/widyacarya.v8i1.3346>
- Lestari, D. T., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan e-book interaktif berbasis Heyzine untuk meningkatkan pemahaman konsep pada elemen Undang-Undang Negara Republik Indonesia siswa kelas IV SD, 11, 450–459.
- Mahdalena, S., & Sain, M. (2020). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran cooperative script pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VA siswa Sekolah Dasar Negeri 010 Sungai Beringin. *ASATIZA: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 118–138. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v1i1.63>
- Putri, T. A., Idris, M., & Prasrihamni, M. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 06 Palembang. *Eprints.lainu-Kebumen.Ac.Id*, 1(1), 117–123.
- Rahmi, N., Putra, M. J. A., & Alim, J. A. (2022). Pengembangan media komik digital pada pembelajaran pelestarian lingkungan kelas V tema VIII di sekolah dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1712. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.8615>
- Rut, W. M., Wollah, M., Rundengan, M., & Lumatauw, L. (2022). Pengembangan media e-book dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mahasiswa Jurusan Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Manado. *Jurnal MABP: Manajemen Administrasi Bisnis dan Pemasaran*, 4(2), 13–24.

<https://jurnal.polimdo.ac.id/index.php/mabp/article/view/424>

Setyawan, A., & Faqih, F. I. (2023). Pengembangan e-book interaktif materi kesastraan berkearifan lokal Pulau Mandangin berbasis aplikasi Flip PDF Professional. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 23(1), 122.

Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R & D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.

Tifani, S. R. D., Nugraha, R. G., & Karlina, D. A. (2024). Pengembangan media interaktif berbasis Heyzine Flipbook pada materi daerahku dan kekayaan alamnya untuk peserta didik Fase B Sekolah Dasar. *Al Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1033. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3633>