Volume 7 Nomor 2 Oktober 2026
JURNAL DUNIA PENDIDIKAN
https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JURDIP
E-ISSN: 2746-8674

Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Kerarifan Lokal Kediri Materi Keberagaman Budaya Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Kelas V Sekolah Dasar

Anggi Puspita Ningsih[1], Nurita Primasatya[2], Wahyudi[3]
[1,2,3] Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jawa Timur, Indonesia
Jl. Ahmad Dahlan No.76, Mojoroto, Kec. Mojoroto, Kota. Kediri, Jawa Timur 64112.
Email: anggipuspita1213@gmail.com

Abstrak
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan literasi budaya siswa serta penggunaan media pembelajaran yang masih didominasi buku teks sehingga kurang menarik minat belajar pada materi keberagaman budaya di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media e-book interaktif berbasis kearifan lokal Kediri yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahap analisis dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket kebutuhan. Tahap desain meliputi perancangan struktur, tampilan, dan fitur interaktif menggunakan Canva dan Heyzine. Tahap pengembangan dilakukan melalui validasi ahli materi dan ahli media, sedangkan implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba luas pada siswa kelas V SDN Lirboyo 1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata validasi sebesar 93,5% dengan kategori sangat valid, terdiri atas validasi ahli materi 90% dan ahli media 97%. Uji kepraktisan memperoleh rata-rata 99% dengan kategori sangat praktis, terdiri atas respon guru 98% dan respon siswa 100%. Hasil uji keefektifan menunjukkan nilai N-Gain 0,91 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, e-book interaktif berbasis kearifan lokal Kediri dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: E-book interaktif, Kearifan Lokal Kediri, Literasi Budaya, ADDIE, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan peserta didik agar mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan perubahan sosial yang terjadi secara cepat. Pembelajaran pada abad ke-21 tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Menurut (Firmansyah & Jiwandono, 2022) proses pembelajaran perlu dirancang dengan menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran (*student centered learning*) sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam membangun pengetahuan dan keterampilannya sendiri. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkan pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah dengan

memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai sarana pendukung proses pembelajaran (Adrililany et al., 2023).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan fleksibel. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui penggunaan berbagai media digital yang mampu menyajikan materi secara visual dan kontekstual. Selain mendukung proses pembelajaran, penggunaan teknologi juga berkontribusi dalam pengembangan keterampilan literasi siswa, termasuk literasi budaya yang menjadi salah satu kompetensi penting dalam menghadapi masyarakat yang semakin beragam (Maritsa et al., 2021).

Namun, berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN Lirboyo 1 ditemukan bahwa pembelajaran pada materi keberagaman budaya masih menghadapi berbagai kendala. Media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh buku teks sehingga siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Materi keberagaman budaya yang memuat berbagai unsur budaya lokal belum dapat divisualisasikan secara optimal sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi materi. Kondisi tersebut terlihat ketika beberapa siswa belum mampu mengenali permainan tradisional daerah yang terdapat dalam buku ajar. Selain itu, program literasi yang dilaksanakan di sekolah belum sepenuhnya didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik dan berbasis teknologi.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik belajar menggunakan media berbasis teknologi karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil angket siswa yang menunjukkan bahwa 20 dari 28 siswa (71,4%) masih mengalami kesulitan memahami materi keberagaman budaya. Rendahnya pemahaman siswa berdampak pada hasil belajar yang masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai rata-rata sebesar 62. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menarik.

Salah satu alternatif solusi yang dapat digunakan adalah pengembangan media e-book interaktif berbasis kearifan lokal. E-book interaktif merupakan media pembelajaran digital yang memadukan teks, gambar, audio, video, serta kuis interaktif sehingga mampu

meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Primasatya & Mukmin, 2020). Pengintegrasian kearifan lokal Kediri ke dalam media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa mengenal budaya yang ada di lingkungan sekitarnya sekaligus meningkatkan kemampuan memahami keberagaman budaya secara kontekstual (Wahyudi et al., 2025). Penggunaan e-book interaktif berbasis kearifan lokal merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa sekolah dasar

Literasi budaya merupakan kemampuan individu dalam memahami, menghargai, dan menerapkan nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari (Labudasari & Rohmah, 2021). Pada jenjang sekolah dasar, literasi budaya penting untuk dikembangkan karena dapat membantu siswa mengenali identitas budaya daerah, menumbuhkan sikap toleransi, serta meningkatkan kesadaran dalam melestarikan budaya bangsa (Zunaidah et al., 2023). Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mendukung peningkatan kemampuan literasi budaya siswa melalui penyajian materi yang dekat dengan kehidupan mereka.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan e-book interaktif mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Kulsum et al., 2025). Penelitian lain juga menyatakan bahwa integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi secara lebih kontekstual sekaligus menanamkan nilai-nilai budaya daerah (Susanthi et al., 2026). Meskipun demikian, pengembangan e-book interaktif yang secara khusus mengintegrasikan kearifan lokal Kediri untuk meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar masih jarang dilakukan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan pada pengembangan e-book interaktif yang mengintegrasikan berbagai unsur kearifan lokal Kediri ke dalam fitur multimedia berupa teks, gambar, audio, video, dan kuis interaktif untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media e-book interaktif berbasis kearifan lokal yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau sering disebut *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan ini dipilih karena

menghasilkan suatu produk sehingga dapat meningkatan kualitas pendidikan. Dalam pengembangan produk diperlukan adanya kemampuan dasar untuk mengembangkan. Terdapat beberapa tahapan dalam penelitian pengembangan sehingga dapat menghasilkan produk pengembangan baru atau menyepurnakan produk yang sudah ada. Dalam pengembangan *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal peneliti menggunakan model ADDIE.

Model penelitian pengembangan ADDIE memiliki beberapa tahapan dalam pengembangan suatu produk, diantaranya yaitu: *Analysis* (Analisis), *Desaign* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi. Model ADDIE banyak digunakan dalam riset pengembangan media karena alurnya sistematis dan mendukung evaluasi berkelanjutan (Aini et al., 2025).

Subjek dalam penelitian ini adalah 28 siswa kelas V sekolah dasar. Instrumen dan teknik pengumpulan data untuk mengukur aspek kevalidan media menggunakan lembar validasi oleh ahli materi dan ahli media. Data kepraktisan diperoleh melalui angket respons guru dan siswa, sedangkan data keefektifan dikumpulkan melalui hasil pretest dan posttest siswa. Selanjutnya, data kevalidan dianalisis menggunakan rata-rata skor hasil validasi dengan menerapkan rumus sebagai berikut.

$$Nilai = \frac{\sum Skor\ perolehan}{\sum Skor\ maksimal} \text{ x } 100\%$$

Kemudian untuk mengetahui nilai akhir akan dirata-rata uji validitas dari beberapa validator diukur dengan rumus berikut :

$$NA = \frac{\sum n1 + \sum n2}{\sum n}$$

Nilai yang diperoleh selanjutnya akan diinterpretasikan berdasarkan hasil analisis data penelitian pada tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Skor Kevalidan

Skor Kuantitatif	Skor Kualitatif	Keterangan
81,00% - 100,00%	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa perbaikan
61,00 % - 80,00 %	Cukup valid	Dapat digunakan tanpa perbaikan namun perlu perbaikan kecil
41,00 % - 60,00 %	Kurang valid	Perlu perbaikan besar
21,00 % – 40,00%	Tidak valid	Tidak bisa digunakan
00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid	Tidak bisa digunakan

Sumber : (Widya Ningrum, Permana, dan Kurnia 2024:3)

Selanjutnya data kepraktisan angket respon guru dan siswa dapat dianalisis menggunakan rumus berikut.

$$Nilai = \frac{\sum Skor\ perolehan}{\sum Skor\ maksimal} \text{ x } 100\%$$

Kemudian untuk mengetahui nilai akhir akan dirata-rata uji validitas dari beberapa validator diukur dengan rumus berikut :

$$X = \frac{\sum nR1 + \sum nR2}{\sum R}$$

Nilai yang diperoleh selanjutnya akan diinterpretasikan berdasarkan hasil analisis data penelitian pada tabel berikut.

Tabel 2. Kriteria Skor Kepraktisan

Skor Kuantitatif	Skor Kualitatif	Keterangan
81,00% - 100,00%	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa perbaikan
61,00 % - 80,00 %	Cukup valid	Dapat digunakan tanpa perbaikan namun perlu perbaikan kecil
41,00 % - 60,00 %	Kurang valid	Perlu perbaikan besar
21,00 % – 40,00%	Tidak valid	Tidak bisa digunakan
00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid	Tidak bisa digunakan

Sumber : (Widya Ningrum, Permana, dan Kurnia 2024:3)

Selain itu, keefektifan dianalisis menggunakan perbandingan pre-test dan post-test serta N-Gain dengan menggunakan rumus berikut.

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

Selanjutnya, nilai hasil presentase kelulusan siswa secara klasikal dikonversi ke dalam bentuk kualitatif dengan mengacu pada tabel berikut ;

Tabel 3. Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0{,}70 \leq g \leq 1{,}00$	Tinggi
$0{,}30 \leq g < 0{,}70$	Sedang
$0{,}00 < g < 0{,}30$	Rendah
$g = 0{,}00$	Tidak Terjadi Peningkatan
$-1{,}00 \leq g < 0{,}00$	Terjadi Penurunan

Sumber : (Sukarelawa,M.,dkk 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran e-book interaktif berbasis kearfian lokal Kediri. Produk dikembangkan menggunakan model ADDIE hingga tahap development, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta direvisi berdasarkan saran validator. Selanjutnya, media diuji coba secara terbatas dan luas untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis data peneitian pengembangan didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Kevalidan

Hasil data kevalidan diperoleh dari hasil validasi materi dan media oleh para validator sebelum diuji cobakan. Proses validasi dilakukan pada tanggal 05 Mei 2026 oleh Bapak Frans Aditia Wiguna, M.Pd., yang memiliki keahlian dalam bidang pengembangan materi pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi skor 87 dari 100, yang berarti presentase kelayakan materi adalah 87% dengan kategori sangat valid. Sementara itu tahap validasi pada tanggal 27 April 2026 oleh ahli media yaitu Bapak Dr. Jatmiko, M.Pd., yang berkompeten dalam bidang pengembangan media pembelajaran. Hasil validasi ahli media memperoleh skor 97 dari 100, yang berarti presentase kelayakan media adalah 97% dengan kategori sangat valid. Secara ringkas, hasil validasi disajikan pada tabel 1.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi

No.	Validator	Hasil Validasi	Kriteria
1.	Ahli Materi	87%	Sangat valid
2.	Ahli Media	97%	Sangat valid
Nilai rata-rata presentase		92%	Sangat valid

Berdasarkan tabel 3, rata-rata total validasi ahli mencapai 93,5%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran e-book interaktif berada kategori sangat valid dan layak untuk dimplementasikan.

2. Kepraktisan

Hasil data kepraktisan diperoleh melalui angket respon guru dan siswa setelah menggunakan media pada uji coba luas. Angket respon guru kepada Ibu Nindar Rahajeng, S.Pd., selaku guru kelas V SDN Lirboyo 1. Berdasarkan angket respon guru diperoleh skor 49 dari 50, yang berarti presentase angket respon guru adalah 98%. Sementara itu pada tanggal 20 Mei 2026, peneliti melaksanakan uji kepraktisan pada tahap uji coba skala luas dengan melibatkan 22 siswa. Uji kepraktisan tersebut dilakukan menggunakan instrumen angket yang diberikan kepada siswa kelas V SDN Lirboyo 1. Hasil angket respon siswa pada uji coba luas memperoleh skor 220 dari 220, yang berarti presentase angket respon siswa adalah 100%. Secara ringkas, hasil angket respon disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Angket Respon

No.	Responden	Hasil	Kriteria
1.	Guru	98%	Sangat Praktis
2.	Siswa (uji luas)	100%	Sangat Praktis
Nilai rata-rata presentase		99%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 2, diketahui bahwa persentase yang diperoleh dari respon guru sebesar 98%, sedangkan dari respon siswa sebesar 100%. Dari hasil rekapitulasi tersebut diperoleh rata-rata persentase kepraktisan sebesar 99% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *e-book interaktif* pada materi keberagaman budaya untuk siswa kelas V SDN Lirboyo 1 dinyatakan sangat praktis dan sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Keefektifan

Hasil data keefektifan diperoleh dari hasil perhitungan *N-Gain* pada uji coba luas. Data nilai siswa diambil dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilaksanakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi kebergaman budaya menggunakan e-*book interaktif*. Berdasarkan hasil analisis data keefektifan, diperoleh nilai *N-Gain* 0,91 dengan kategori tinggi yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah

menggunakan media pembelajaran tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *e-book interaktif* materi kebragaman budaya untuk siswa kelas V SDN Lirboyo 1 dinyatakan sangat efektif dan sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Sebelum digunakan dalam proses pembelajaran, media terlebih dahulu melalui tahap uji validasi. Tingkat kevalidan media *e-book interaktif* diketahui melalui hasil angket validasi ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 87%, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 97%. Berdasarkan hasil tersebut, media *e-book interaktif* termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini sejalan dengan pendapat (Widyaningrum et al., 2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dengan persentase 81–100% berada pada kategori sangat valid. Sehingga media memiliki kualitas yang baik dari segi tampilan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Menurut (Mikraj & Husna, 2023) Tampilan media pembelajaran yang menarik melalui penggunaan warna, gambar ilustrasi, dan fitur interaktif dapat meningkatkan perhatian serta motivasi belajar siswa, sehingga membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan

Selain itu, hasil analisis respon guru terhadap penggunaan media memperoleh persentase sebesar 98%, sedangkan respon siswa memperoleh persentase sebesar 91%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa guru dan siswa memberikan penilaian yang sangat baik terhadap kemudahan penggunaan dan kepraktisan media *e-book interaktif* sehingga media termasuk dalam kategori sangat praktis. Pendapat tersebut juga didukung oleh (Widyaningrum et al., 2024) yang menyatakan bahwa persentase 81–100% menunjukkan kategori sangat praktis. Kepraktisan media terlihat dari kemudahan siswa dalam mengakses dan menggunakan fitur-fitur interaktif pada e-book selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut (Syafira et al., 2024) Penggunaan media pembelajaran yang praktis dan menarik dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa serta mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Hasil analisis ketuntasan belajar menunjukkan bahwa nilai posttest pada uji coba terbatas maupun uji coba luas memperoleh persentase ketuntasan sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis nilai pretest dan posttest

pada tahap uji coba terbatas diperoleh nilai N-gain sebesar 0,93. Nilai tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap uji coba luas, hasil analisis tes siswa memperoleh nilai N-gain sebesar 0,91 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *e-book interaktif* mampu membantu meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa secara signifikan. Hal ini didukung oleh pendapat (Sukarelawa et al., 2024) yang menyatakan bahwa nilai N-gain pada rentang $0,7 < g \leq 1,0$ termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media *e-book interaktif* dinyatakan efektif untuk mendukung perkembangan kemampuan lietrasi budaya siswa kelas V SDN Lirboyo 1. Menurut (Ali et al., 2025) Media pembelajaran interaktif mampu membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan pada media pembelajaran *e-book interaktif* berbasis kearifan lokal Kediri pada materi keberagaman budaya untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang telah dilakukan di SDN Lirboyo 1 Kota Kediri maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Media pembelajaran *e-book interaktif* berbasis kearifan lokal Kediri pada materi keberagaman budaya dinyatakan sangat valid dan sangat layak digunankan. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai oleh validator media sebesar 97% dan perolehan nilai oleh validator materi sebesar 90% sehingga media pembelajaran *e-book interaktif* berbasis kearifan lokal Kediri pada materi keberagaman budaya dinyatakan layak sehingga dapat digunakan pada siswa kelas V. Media pembelajaran *e-book interaktif* berbasis kearifan lokal Kediri pada materi keberagaman budaya dinyatakan sangat praktis dan sangat layak digunakan. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai hasil angket respon guru sebesar 98% dan respon siswa pada data skala terbatas sebesar 96,6% dan data skala luas sebesar 100% sehingga media pembelajaran *e-book interaktif* berbasis kearifan lokal Kediri pada materi keberagaman budaya dapat digunakan pada siswa kelas V. Media pembelajaran *e-book interaktif* berbasis kearifan lokal Kediri pada materi keberagaman dinyatakan sangat efektif dan layak digunakan. Hasil uji coba terbatas dengan rata-rata skor pretest sebesar 63,3 dan skor postest sebesar 97,5 sehingga diperoleh skor N-Gain 0,93 dengan kriteria tinggi. Sedangkan pada uji coba skala luas mendapatkan rata-rata skor pretest sebesar 60,6 dan skor postest

sebesar 96,8 sehingga diperoleh skor N-Gain 0,91 dengan kriteria tinggi. Sehingga media pembelajaran *e-book interaktif* berbasis kearifan lokal Kediri pada materi keberagaman budaya dapat digunakan pada siswa kelas V.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, Q., Rindrayani, S. R., & Sujai, I. S. (2025). *Media Interaktif iSpring Suite 11 untuk Peningkatan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran*. *5*(2), 75–84.

Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *3*(1), 1–6.

Firmansyah, A., & Jiwandono, N. R. (2022). Kecenderungan Guru dalam Menerapkan Pendekatan Student Centre Learning dan Teacher Centre Learning dalam Pembelajaran. *Jurnal Guru Indonesia*, *2*(1), 33–39. https://doi.org/10.51817/jgi.v2i1.229

Wahyudi., Nurmilawati, M., Nurwenda, D. D., Rahmawati, C. A., Titis, A., Sari, R., Sahari, S., & Aziz, A. (2025). *Pelatihan Teknik Dasar Memainkan Gamelan Berbasis Kreasi (Aransemen) Tembang Dolanan di SDN Jombatan 3 Jombang*. *1*(2), 21–30.

Mikraj, A. L., & Husna, K. (2023). *Peranan Manajeman Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *4*(1), 981–990.

Pendidikan, F. I., Adirilany, S. F., Sari, S. Y., Ferdiansyah, S., Nisa, K., Dos, J., Doutel, S., Malang, U. N., & Timur, J. (n.d.). *Pengawasan Pembelajaran yang Berpusat pada Siswa di Era*.

Primasatya, N., & Mukmin, B. A. (2020). *Jurnal Math Educator Nusantara (JMEN)*. *6*(1), 84–93.

Sukarelawa, M. I., Pd, M., Toni, K., Indratno, M., Pd, S., Suci, M., Ayu, S., & Km, M. P. H. (2024). *N-Gain vs Stacking*.

Syafira, P., Novaliza, S., Sulistianingsih, R., Restaryy, T. I., & Lasha, V. (2024). *Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar Evaluation of the Use of Interactive Learning Media i n Increasing Students ' Interest in Learning in Elementary Schools*. *76*.

Widyaningrum, D., Permana, E. P., & Kurnia, I. (2024). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Aksara Jawa Kelas III SDN 2 Bandung Prambon*. 554–559.

Zunaidah, F. N., Santi, N. N., & Sahari, S. (2023). *Pengenalan dan Penerapan Literasi Budaya melalui Program Campus On Duty (CoD)*. *19*(01), 53–62.