

EFEKTIVITAS BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA BERBASIS DIGITAL LIBRARY UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA INTENSIF SISWA KELAS VI SD

Heni Suci Lestari
SD Negeri 3 Krasak Pecangaan Jepara
Email : sdn3krasakpec@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel

Diterima: 9 April 2022

Revisi: 3 Maret 2023

Revisi: 22 Juli 2023

Disetujui: 30 September 2023

Dipublikasikan: Oktober 2023

Keyword

*Teaching Materials Indonesian,
Digital Library,
Intensive Reading,*

Abstract

This study aims to find out the effectiveness of teaching materials Indonesian based on digital libraries to improve the intensive reading skills of students of grade VI SD N 3 Krasak Pecangaan Jepara 2021/2022 with 35 students. Also to find out the supporting factors and inhibitions of the application of digital library-based teaching materials. This type of research is qualitative descriptive. The result of this study is the effectiveness of the application of digital library-based teaching materials seen based on the average percentage of student responses to the use of teaching materials by 88.70%. Furthermore, 92% of students obtained the completeness of the learning outcome test. Supporting factors in the application of digital library-based teaching materials are obtained from observations during the learning process, are: availability of LCD Projectors in classrooms; 100% of students have gadgets; student skills operating gadgets. An inhibitory factor in the application of teaching materials is SD N 3 Krasak wifi that does not reach class VI rooms and materials in digital libraries that are still limited.

Artikel ini dapat diakses secara terbuka dibawah lisensi CC-BY-SA



Pendahuluan

Pandemi covid-19 membawa dampak pada semua aspek kehidupan termasuk didunia pendidikan. Dampak dari pandemi ini tidak selalu dalam sudut pandang negatif, tapi juga membawa dampak positif. Dampak negatif bagi dunia pendidikan yaitu dibatasinya aktifitas pembelajaran. Siswa dan guru tidak dapat bertatap muka secara langsung dalam pembelajaran. Namun, kondisi ini juga membawa dampak positif bagi dunia pendidikan, karena guru menjadi semakin kreatif dengan menggunakan media berbasis digital. Banyak sekali jenis media digital yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas. Contoh-contoh media berbasis digital diantaranya Rakhma et al. (2017) mengembangkan Magic Crossword Puzzle, Indriasih et al. (2020) mengembangkan E-Comik, Fitriyanti (2021) mengembangkan E-book, Hardiyantari & Fatmawati (2021) mengembangkan Augmented Reality, Zahara et al. (2021) mengembangkan Edmodo, Safitri (2022) mengembangkan Quizizz, Ariyanto et al. (2022) mengembangkan digital Pocketbook, Ashari et al. (2023) mengembangkan Marketplace Digital, Zuhri (2023) mengembangkan Kahoot, Handika et al. (2022) & Ruslan et al. (2023) mengembangkan media digital Canva. Beberapa media digital tersebut menunjukkan bahwa efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar.

Ketika pemerintah sudah mengijinkan pembelajaran secara tatap muka terbatas, media pembelajaran berbasis digital juga masih dapat dimanfaatkan. Khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia digunakan untuk pengembangan kemampuan membaca siswa. Salah satunya, yaitu dengan mengembangkan media *digital library* yang berisi bahan ajar pendamping materi Bahasa Indonesia yang berbentuk kumpulan *e-book* pendamping buku tematik di kelas VI. Bahan ajar tersebut merupakan segala bentuk bahan yang dipakai

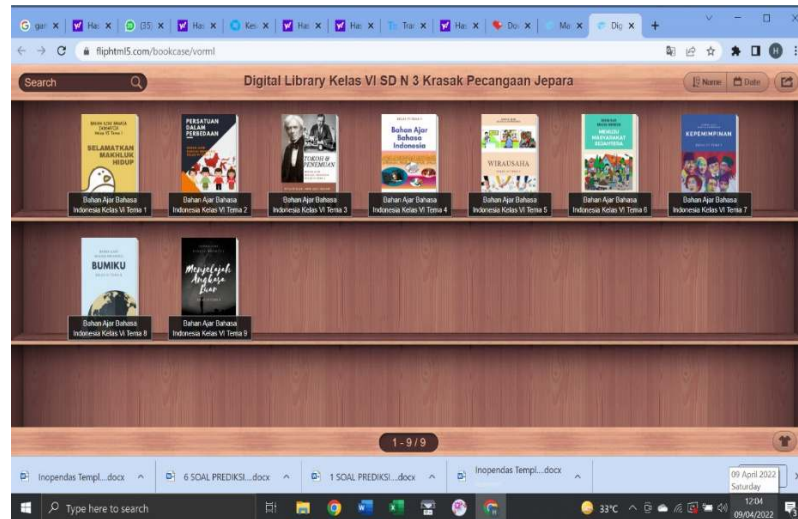
dalam pembelajaran (Setiawaty et al., 2019). Dalam hal ini *Digital library* yang dapat diakses siswa melalui *gadget* sehingga sangat efektif dan dapat meningkatkan minat baca siswa.

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Bahasa Indonesia merupakan materi yang terkadang dianggap mudah oleh siswa, namun sejatinya sulit. Hal ini terbukti dari rata-rata hasil pembelajaran siswa kelas VI SD N 3 Krasak tahun pelajaran 2021/2022 dengan jumlah 35 siswa hanya 57, hal itu berarti masih kurang maksimal dan tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). KKM untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI SD N 3 Krasak yaitu 70.

Rendahnya hasil belajar siswa kelas VI karena motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia pada pembelajaran tatap muka terbatas rendah. Minat baca siswa pada buku pelajaran rendah, serta terdapat beberapa siswa yang tidak mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh. Ketika selesai memberikan tugas membaca kepada siswa, guru meminta siswa untuk mengerjakan soal, namun banyak juga siswa yang mengerjakannya dengan asal-asalan, karena mereka tidak mau membaca dengan sungguh-sungguh. Sehingga tingkat pemahaman siswa untuk mencari informasi dari teks bacaan sangat kurang. Materi Bahasa Indonesia dikelas VI berfokus pada penggalian informasi dari teks eksplanasi ilmiah, menemukan kata tidak baku dari teks yang dibaca dan merubah kedalam kata baku, serta menemukan kalimat tidak efektif dan merubahnya menjadi kalimat efektif. Sehingga diperlukan peningkatan terhadap kemampuan membaca intensif siswa.

Cara yang dapat ditempuh guru untuk meningkatkan kemampuan membaca intensif siswa yaitu dengan memanfaatkan *gadget* yang menjadi pilihan utama siswa dalam kegiatan sehari-hari. Dengan tingkat kepemilikan *gadget* sebesar 100% untuk siswa kelas VI di SD N 3 Krasak Pecangaan Jepara maka guru dapat memanfaatkan penggunaan bahan ajar berbasis *digital library* secara maksimal. *Digital library* ini diharapkan dapat menjadi ganti sumber bacaan yang ada di buku paket untuk beralih ke *gadget* yang dianggap lebih menarik dibaca oleh siswa.

Digital library atau perpustakaan digital adalah sebuah sistem yang terdiri dari perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), koleksi elektronik, staf pengelola, pengguna, organisasi, mekanisme kerja, serta layanan dengan memanfaatkan berbagai jenis teknologi informasi (Ismail Fahmi, 2004). *Digital library* yang dikembangkan peneliti sebagai media bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis digital ini dibuat secara sederhana dengan mengkombinasikan 3 aplikasi untuk membentuk sebuah perpustakaan digital yang dapat diakses siswa dengan mudah tanpa menggunakan aplikasi tambahan atau pendukung lain. Aplikasi tersebut terdiri dari, 1) *Sigil e-book*, merupakan aplikasi untuk manajemen dan pembuatan digital book sesuai dengan yang kita inginkan. Sigil mendukung format teks, html dan format epub. 2) *Canva*, merupakan platform desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Dalam hal ini aplikasi canva digunakan untuk membuat cover dari e-book yang disusun oleh peneliti. 3) *Flipbook*, merupakan aplikasi pembuatan e-book secara online dengan situs flipHTML5. *Flipbook* memberikan tampilan berupa rak buku digital yang menarik. Seperti tampak pada Gambar.1 berikut.



Gambar 1. Tampilan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library*

Media bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* membantu siswa belajar lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca intensif Bahasa Indonesia. Media ini berisi kumpulan bahan bacaan khususnya *teks eksplanasi* ilmiah yang dikelompokkan kedalam 9 tema, sehingga memudahkan siswa dalam belajar. Selain itu juga dilengkapi kamus kosakata baku dan tidak baku serta contoh penyusunan kalimat efektif. Bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* membantu siswa belajar lebih aktif dan bermakna dimasa pembelajaran tatap muka terbatas karena memiliki kemudahan untuk di akses. Gagne (1970) dalam Sadiman, et al. (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memotivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rahman, et al. (2020) dengan judul “Efektifitas Penerapan Interaktif E-Book Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Pada Siswa SMK” dan penelitian yang dilakukan oleh Pu’at (2017) dengan judul “Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Intensif dengan Menggunakan Cooperatif Learning Kelas V SD Negeri 11 Tebat Karai” menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Sehingga memotivasi peneliti untuk melakukan penelitian terkait efektifitas bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* untuk meningkatkan keterampilan membaca intensif siswa.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia berfokus pada pengajaran keterampilan berbahasa. Kegiatan pembelajarannya disajikan dalam satu konteks yang mana disesuaikan dengan keterampilan yang hendak diajarkan dengan berisi tata bahasa, kosakata, dan sastra. Sehingga tata Bahasa, kosakata, dan sastra tidak berdiri sendiri sebagai satu pembelajaran. Untuk mengukur kemampuan siswa memahami bacaan secara kritis, sebaiknya guru memilih bacaan -bacaan yang memungkinkan dan mendukung maksud tersebut. Pemilihan wacana dengan mendasarkan pada tiga kriteria yaitu tingkat kesulitan, isi, dan Panjang pendek bacaan (Nurgiyantoro, 2016).

Pada pembelajaran ditingkat dasar, keterampilan berbahasa yang perlu ditekankan adalah keterampilan reseptif atau keterampilan menyimak dan membaca serta keterampilan produktif atau berbicara dan menulis. Pengajaran bahasa dikelas diawali dengan pengajaran keterampilan reseptif, sementara keterampilan produktif dapat ikut ditingkatkan jika keterampilan reseptif sudah tercapai. Fokus pada penelitian ini yaitu terletak pada peningkatan keterampilan membaca siswa. Keterampilan membaca merupakan proses yang

Heni Suci Lestari (Efektifitas Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis ...)

membangun sebuah pemahaman dari sari bacaan (teks) yang tertulis (Smith, dalam Ginting 2005).

Materi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI berfokus pada peningkatan keterampilan membaca siswa. Yaitu menyajikan hasil penggalian informasi dari teks penjelasan (eksplanasi) ilmiah secara lisan, tulis, dan visual dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif. Dengan hasil akhir siswa dapat mencari informasi terkait teks eksplanasi ilmiah, merubah kata tidak baku menjadi kata baku, serta merubah kalimat tidak efektif menjadi kalimat efektif. Karena untuk melatih keterampilan membaca, siswa membutuhkan banyak sumber bacaan untuk melatih siswa dalam memahami informasi dari teks bacaan. Sementara teks bacaan dari buku paket Bahasa Indonesia masih terbatas.

Menurut Widodo & Jasmadi (dalam Magdalena et al., 2020) menyatakan bahwa, bahan ajar merupakan seperangkat sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan, dan cara mengevaluasi pembelajaran agar tercapainya kompetensi yang didesain secara sistematis dan menarik. Dengan demikian, bahan ajar merupakan sarana yang disusun untuk menyampaikan materi pembelajaran yang mudah dipahami dan dapat menumbuhkan minat siswa untuk menggunakan atau membacanya, sehingga siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menguji tingkat keefektifan penggunaan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* di kelas VI SD N 3 Krasak Pecangaan Jepara dengan jumlah siswa sebanyak 35 anak. Tingkat keefektifan media bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* yang akan digunakan dalam penelitian ini dilihat dari aktivitas dan hasil belajar siswa. Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran tersebut, peneliti dapat mengetahui apakah bahan ajar tersebut dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa atau tidak.

Berdasarkan hal tersebut, penulis melakukan penelitian tentang uji efektifitas bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan judul “Efektivitas Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Digital Library untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Intensif Siswa Kelas VI SD”.

Metode Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian *deskriptif kualitatif* yaitu penelitian yang berusaha menggambarkan suatu gejala sosial yang bertujuan untuk menggambarkan sifat sesuatu yang tengah berlangsung pada saat pembelajaran. Metode kualitatif ini memberikan informasi yang lengkap sehingga bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan serta lebih banyak dapat diterapkan pada berbagai masalah. Metode penyelidikan deskriptif tertuju pada pemecahan masalah yang ada pada masa sekarang.

Penelitian ini terdiri dari beberapa tahap dengan menggunakan instrument hasil pretest dan posttest, lembar observasi dan wawancara. Adapun tahapan pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut. Pertama melakukan pre-test dengan menerapkan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan bahan ajar dari buku paket. Kedua, melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library*. Ketiga, pengamatan selama kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan lembar observasi dan wawancara. Keempat, melakukan post-test. Kelima, pengumpulan data dan penskoran hasil akhir.

Efektivitas bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* dilihat dari: (1) Respon siswa; (2) tes hasil belajar siswa saat posttest. Bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* efektif jika presentase ketuntasan tes mencapai 80%. Sesuai peraturan Menteri Guruan

Heni Suci Lestari (Efektifitas Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis ...)

dan Kebudayaan Nomor 104 Tahun 2014 menyebutkan bahwa standar KKM adalah 70 dengan skala 1- 100.

Tanggapan siswa terhadap bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* diperoleh dari lembar angket yang diisi oleh siswa. Siswa mengisi angket dengan memberi skor sesuai rubrik (SS = Sangat Setuju, S=Setuju, KS=Kurang Setuju, dan TS=Tidak Setuju). Data tanggapan siswa terhadap bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum x}{\text{SMI}} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$ = jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Rentang persentase dan kriteria tanggapan guru dan siswa disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Rentang Persentase Peserta Kriteria

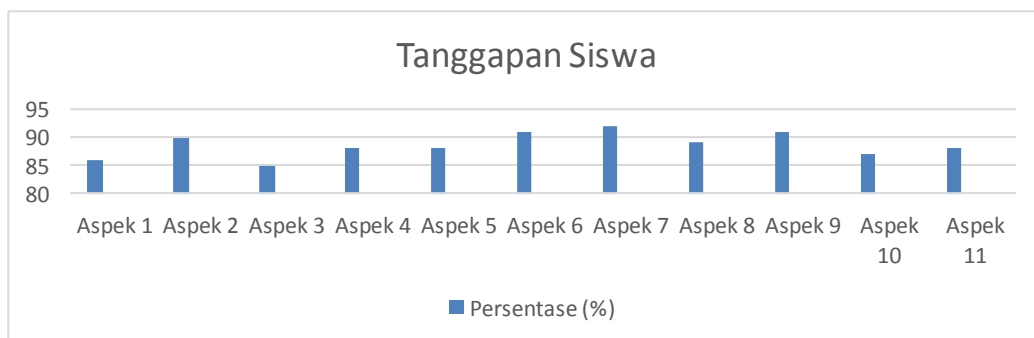
Rentang Persentase (%)	Kriteria Kualitatif
85,01% - 100%	Sangat Baik
70,01% - 85%	Baik
50,01% - 70,00%	Cukup Baik
01,00% - 50,00%	Tidak Baik

Sumber: Modifikasi Akbar (2013)

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

1. Efektivitas penerapan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library*



Gambar 2. Tanggapan siswa terhadap bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library*

Aspek penilaian bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* antara lain: (1) Tampilan fisik bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* menarik; (2) Bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* mudah digunakan dalam pengoperasiannya; (3) Menggunakan kalimat yang mudah dipahami, dan tidak menimbulkan penafsiran ganda; (4) Ukuran dan jenis huruf yang digunakan mudah dibaca; (5) Kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran jelas; (6) Teks eksplanasi yang disajikan sesuai dengan tema; (7) Kamus kata baku dan tidak baku dalam bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* tersusun secara sistematis; (8) Materi penyusunan kalimat efektif dalam bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* sistematis; (9) Dilengkapi Video/Animasi yang sesuai dengan materi; (10) Keterkaitan antara soal latihan pada bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* jelas dan sudah sesuai dengan materi yang disajikan; dan (11) Contoh-contoh yang diberikan

Heni Suci Lestari (Efektifitas Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis ...)

membantu dalam memahami materi. Presentase tanggapan siswa terhadap bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* dapat dilihat pada Gambar 2.

Pengolahan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* dalam pembelajaran yang dilakukan oleh siswa kelas VI SD N 3 Krasak tergolong sangat baik. Hal ini dilihat berdasarkan tanggapan siswa terhadap bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* dengan rerata persentase sebesar 88,70%. Ketuntasan tes hasil belajar peserta didik sebesar 92%.

2. Faktor pendukung dan penghambat

Penerapan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* Hasil observasi selama proses pembelajaran terhadap faktor pendukung dan penghambat dalam menggunakan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penggunaan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library*

Faktor Pendukung	Faktor Penghambat
<ul style="list-style-type: none"> - Adanya LCD proyektor di ruang kelas VI. - 100% siswa memiliki gadget. - Keterampilan peserta didik dalam mengoperasikan gadget. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jaringan Wifi SD N 3 Krasak tidak dapat dijangkau dari ruangan kelas VI sehingga guru dan siswa mengandalkan kuota dan jaringan dari gadget. - Materi dalam bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis <i>digital library</i> terbatas hanya pada materi teks eksplanasi ilmiah, kata baku dan tidak baku serta kalimat efektif.

B. Pembahasan

Penggunaan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* dalam pembelajaran yang dilakukan siswa di kelas VI SD N 3 Krasak Pecangaan tergolong sangat baik. Hal ini dilihat berdasarkan angket tanggapan peserta didik terhadap bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* dengan rerata presentase sebesar 88,70%. Aspek yang dinilai dalam angket ini mencakup, antara lain: (1) Kemudahan penggunaan tombol navigasi dalam bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library*; (2) kejelasan dan kesesuaian antara materi dan teks eksplanasi yang ada dalam bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library*; dan (3) dilengkapi konten interaktif seperti animasi, video, dan soal interaktif yang dapat diakses dalam bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library*.

Selanjutnya sebesar 92% siswa memperoleh ketuntasan tes hasil belajar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Rahman, et al. (2020) yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* lebih tinggi dibandingkan Ketika hanya menggunakan buku paket. Selanjutnya bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* memiliki nilai tambah dalam meningkatkan motivasi siswa untuk membaca dan belajar mandiri. Sejalan dengan hal tersebut, dalam penelitian Li dkk (2018) menyatakan bahwa bahan ajar interaktif secara signifikan mempengaruhi motivasi internal siswa dalam pembelajaran.

Faktor pendukung dalam penerapan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* diperoleh dari hasil observasi selama proses pembelajaran, yakni: (1) ketersediaan LCD Proyektor di ruang kelas VI; (2) 100% siswa memiliki gadget; (3) keterampilan siswa dalam mengoperasikan gadget. Ketersediaan fasilitas sekolah yang memadai seperti LCD proyektor di ruang kelas VI serta semua siswa memiliki gadget merupakan faktor pendukung yang memudahkan guru dalam mengajar serta mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar. Hal ini didukung oleh penelitian Ayeni, et al (2012) yang menyatakan bahwa

Heni Suci Lestari (Efektifitas Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis ...)

kondisifasilitas sekolah yang memadai berpengaruh positif terhadap psikologi siswa dan guru sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Fasilitas yang memadai akan mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan bahan ajar berbasis digital.

Selainnya faktor penghambat dalam penerapan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library*, yakni: (1) Jaringan Wifi SD N 3 Krasak tidak dapat dijangkau dari ruangan kelas VI sehingga guru dan siswa mengandalkan kuota dan jaringan dari gadget; (2) Materi dalam bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* terbatas hanya pada materi teks eksplanasi ilmiah, kata baku dan tidak baku serta kalimat efektif.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa, *Pertama*, Penggunaan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* dalam pembelajaran yang dilakukan oleh siswakeselas VI di SD N 3 Krasak Kecamatan Jepara tergolong sangat efektif. Hal ini dilihat berdasarkan tanggapan siswa terhadap penggunaan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* dengan persentase sebesar 88,70%. Selanjutnya sebesar 92% peserta didik memperoleh ketuntasan tes hasil belajar. *Kedua*, faktor pendukung dalam penerapan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* diperoleh dari hasil observasi selama proses pembelajaran, yakni: (1) ketersediaan LCD Proyektor di ruang kelas VI; (2) 100% siswa memiliki gadget; (3) keterampilan siswa dalam mengoperasikan gadget. *Ketiga*, faktor penghambat dalam penerapan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library*, yakni: (1) Jaringan Wifi SD N 3 Krasak tidak dapat dijangkau dari ruangan kelas VI sehingga guru dan siswa mengandalkan kuota dan jaringan dari gadget; (2) Materi dalam bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *digital library* terbatas hanya pada materi teks eksplanasi ilmiah, kata baku dan tidak baku serta kalimat efektif.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyanto, H., Utami, S., & Ismaya, E. A. (2022). The Development of Digital Pocketbook Media Based on Inquiry on Plant Growth Materials Elementary School Students. *Uniglobal of Journal Social Sciences and Humanities*, 1(1), 9–16. <https://ujssh.com/Allrightreserved.UniglobalofJournalSocialSciencesandHumanitiesJournalHomepage:www.ujssh.com>
- Ashari, V. V., Ediyanto, & Pramono, E. (2023). Pengembangan Program Pengenalan Marketplace Digital Jiwa Wirausaha Pada Siswa Tunagrahita. *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 256–266. <https://doi.org/10.24176/re.v13i2.9918>
- Ayeni, A.J & Adelabu M.A. (2012). Improving Learning Infrastructure and Environment for Sustainable Quality Assurance Practice in Secondary Schools in Ondo State, South-West, Nigeria. *International Journal of Research Studies in Education*, 1(1), 61-68.
- Fahmi, I. (2004). Perpustakaan Digital, dan Prospeknya Menuju Resource Sharing. (<https://www.perpusnas.go.id/magazine-detail.php?lang=en&id=8219>, di akses 5 April 2022).
- Ferrayati, H. (2021). Apa itu Canva? Pengertian dan Cara Menggunakannya. (<https://blog.rumahweb.com/canva-adalah/>, di akses 3 April 2022).
- Heni Suci Lestari (*Efektifitas Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis ...*)

- Fitriyanti, P. (2021). Penggunaan E-Book Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2), 170–177. <https://doi.org/10.24176/re.v11i2.5325>
- Ginting, V. (2005). Penguatan Membaca, Fasilitas Lingkungan Sekolah dan Keterampilan Dasar Membaca Bahasa Indonesia serta Minat Baca Murid. *Jurnal Pendidikan Penabur*, Nomor 04/Th.IV/Juli 2005. Jakarta: Depdiknas.
- Handika, H., Sesa, M. M., Ariyanti, M., Rissa, M., Fauriza, S., Zubaida, T., Wahyuni, M., & Masrul, M. (2022). Hubungan Kreativitas Guru Menggunakan Media Berbasis Canva dengan Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1), 65–73. <https://doi.org/10.24176/re.v13i1.7140>
- Hardiyantari, O., & Fatmawati, S. (2021). Augmented Reality for Preschoolers: Learning Media To Introduce Sex Education. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 90–99. <https://doi.org/10.24176/jino.v4i2.6529>
- Indriasih, A., Sumaji, Badjuri, & Santoso. (2020). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini*, 10(2), 154–162. <https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4228>
- Intan, I. (2019). Cara Membuat E Book dengan Sigil. (<https://penerbitdeepublish.com/cara-membuat-ebook-dengan-sigil/>, di akses 5 April 2022)
- Irachmat, M. R. (2021). Bahan Ajar Flipbook sebagai Media Pembelajaran Daring. (*Online*, <https://www.kompasiana.com/miftahur13202/6163ff64259d5c48a56c2f44/bahan-ajar-flipbook-sebagai-media-pembelajaran-daring>, di akses 5 April 2022)
- Magdalena, I., Rahmanda, F. P., Armianti, I. J., & Nabilah, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Online Terhadap Prestasi Siswa di SDN Sukamanah 01. *Jurnal Bintang : Pendidikan dan Sains*, 2(3), 431–445.
- Miskiah. 2015. Peran Bahan Ajar dalam Pembelajaran. (*Online*, <http://bdkpalembang.kemenag.go.id/per-an-bahan-ajar-dalam-pembelajaran/>, di akses 27 Maret 2022).
- Nurgiyantoro, B. (2016). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi dan Bisnis UGM.
- Pu'at. (2017). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Intensif dengan Menggunakan Kooperatif Learning Kelas V SD Negeri 11 Tebat Karai. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (2),107-113.
- Rahman, E.S. (2020) Efektifitas Penerapan Interaktif E-Book Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Pada Siswa SMK. *Jurnal Media Elektrik*, 18 (2), 1-7.

Heni Suci Lestari (Efektifitas Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis ...)

- Rakhma, I. S., Widyaningsih, U., & Mawartiningsih, L. (2017). Pengembangan Magic Crossword Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Ipa Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 69–77. <https://doi.org/10.24176/re.v7i1.1817>
- Ruslan, A., Sugiono, Andi, Firlana, O., & Erlangga, G. (2023). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di Abad 21. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 182–191.
- Sadiman. (2022). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Safitri, I. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perpindahan Kalor Melalui Media Quizizz Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(2), 54–64. <https://doi.org/10.24176/jino.v5i2.7701>
- Santoso, T.N.B, Siswandari, Sawiji, H. (2018). The Effectiveness of Ebook Versus Printed Books In The Rural Schools In Indonesia At The Modern Learning Era. *International Journal of Educational Research Review*, 3(4),77-84.
- Setiawaty, R., Sabardila, A., & Wahyudi, A. B. (2019). Bentuk-bentuk Kebahasaan Melayu Pattani dalam Praktik Pidato BIPA dan Implementasinya sebagai Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 115–119. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/pena.v9i1.6865>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zahara, N. N., Murtono, M., & Pratiwi, I. A. (2021). Efektivitas Media E-Learning Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 02 Ngabul Jepara. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(1), 0–5. <https://doi.org/10.24176/jpi.v1i1.6063>
- Zuhri, S. (2023). Peningkatan Prestasi Belajar Ppkn Melalui Metode Problem Based Learning Berbantuan Media Kahoot di Kelas V Sekolah Dasar. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(1), 18–26. <https://doi.org/10.24176/jino.v6i1.7739>