RANCANG BANGUN *E-BOOK* “KEGIATANKU DALAM MENJAGA LINGKUNGAN ALAMKU” PELAJARAN IPS KELAS V SD

Ervhy Indra Puspita, Tin Rustini, Dinie Anggraeni Dewi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Daerah Cibiru, Universitas Pendidikan
Indonesia

Jl. Pendidikan No. 15, Cibiru Wetan, Bandung 40625, Jawa Barat

Email: ervhyindrapuspita15@upi.edu, tinrustini@yahoo.com,
anggraenidewidhinie@gmail.com

Abstrak

Penelitian desain dan pengembangan ini bertujuan: 1) Menghasilkan produk *e-book* untuk mata pelajaran IPS kelas V; 2) Mengetahui kelayakan hasil uji produk *e-book* untuk mata pelajaran IPS kelas V; 3) Mengetahui respon guru dan siswa terhadap produk *e-book* untuk mata pelajaran IPS kelas V. Metode penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yakni: 1) *Analyze*; 2) *Design*; 3) *Development*; 4) *Implementation*; 5) *Evaluation*. Penelitian ini menghasilkan produk *e-book* multimedia yang berbasis flipbook berupa aplikasi sebagai alat bantu siswa dalam memahami materi interaksi manusia dengan lingkungan alam. Hasil skor penilaian validasi produk pada ahli media sebesar 93,75% (sangat baik), pada ahli materi 95,00% (sangat baik), dan pada ahli bahasa 90,00% (sangat baik). Selanjutnya hasil respon guru dan siswa terhadap *e-book* secara berurutan 87,50% (sangat baik) dan 87,86% (sangat baik). Dari hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa *e-book* “Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alamku” layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

Kata Kunci: *e-book* berbasis flipbook, multimedia, pengembangan

Abstract

This design and development research aims to: 1) Develop an e-book product designed for social studies subject grade V; 2) Find out the feasibility of e-book product; 3) Find out the responses of teachers and students about e-book. This research refers to design ADDIE model procedurs, consisting of: 1)) Analyze; 2) Design; 3) Development; 4) Implementation; 5) Evaluation. This research produced a multimedia e-book based on flipbook in the form of an application as a tool for students to understand material of human interactions with the natural environment. The result of the feasibility assessment scores from media experts are 93.75% (very decent), material experts 95.00% (very decent), and linguists 90.00% (very decent). Later, the result of teacher's responses and student's responses in sequences are 87,50% (very decent) and 87,86% (very decent). Based on the result, the e-book “Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alamku is suitable for use in social studies learning.

Key Words: *flipbook based in flipbook, multimedia, development rease*

PENDAHULUAN

Pada kondisi pandemi Covid-19 yang sedang dialami di berbagai belahan dunia mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring. Pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka di kelas

diubah menjadi pembelajaran secara tatap maya dengan menggunakan *digital tools*. Meskipun pembelajaran dilakukan secara daring, perencanaan harus direncanakan sebaik mungkin. Salah satu unsur penting dalam perencanaan pembelajaran adalah

media pembelajaran. Menurut H. Malik (dalam Sumiharso & Hasanah, 2018) media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran serta perasaan pembelajar/siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dapat memudahkan siswa untuk mempelajari pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret/nyata (Supriyono, 2018). Tak hanya itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan semangat dan minat belajar siswa, membangkitkan nalar yang teratur serta sistematis, dan juga dapat mengembangkan nilai-nilai yang ada dalam diri siswa.

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital pada masa pembelajaran jarak jauh saat pandemi COVID-19 menjadi salah satu solusi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan dapat membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Karena tujuan media pembelajaran adalah untuk membantu siswa dalam memahami proses pembelajaran, maka media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan disesuaikan dengan gaya belajar masing-masing siswa, yakni diantaranya audio, video, audio-visual, serta kinestetik.

Salah satunya adalah media pembelajaran *e-book*. Secara sederhana, *e-book* dapat diartikan sebagai buku elektronik atau buku digital. *E-book* merupakan proses pendigitasian buku konvensional biasa (Martha, Z. D., Adi, E. P., & Soepriyanto, 2018). *E-book*

merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat memfasilitasi berbagai gaya belajar masing-masing siswa dikarenakan sebuah *e-book* tak hanya berisikan teks dan gambar saja, melainkan dapat disisipi video, audio, power point, dan bahan ajar lainnya dalam satu kesatuan *e-book*. *E-book* biasanya dilengkapi oleh fitur-fitur interaktif yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar, seperti dapat disisipi video, konten grafik, audiovisual, *hyperlink*, kuis, animasi serta fitur pencarian (Susantini et al., 2021).

Media pembelajaran *e-book* dapat digunakan untuk seluruh mata pelajaran, tak terkecuali mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. IPS merupakan ilmu yang menjelaskan hubungan antar manusia dengan konteks sosial dari hasil mengkaji berbagai ilmu sosial (sejarah, ekonomi, politik, sosiologi, antropologi, psikologi, geografi dan filsafat) yang disederhanakan dan dirangkum menjadi IPS untuk tujuan pendidikan guna untuk penanaman kesadaran bertanggung jawab sebagai warga negara pada sesama manusia, negara dan alam sekitar (Nasution & Lubis, 2018; Rahmad, 2016). Tak hanya itu, Pendidikan IPS di Indonesia pada dasarnya mempersiapkan dan membekali peserta didik untuk menjadi warga negara yang memiliki kemampuan untuk menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat bermanfaat bagi kehidupannya sehari-hari sebagai dasar untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik

dengan cara melibatkan seluruh panca inderanya (Rustini, 2016; Sapriya, 2009; Siska, 2016)

Dari definisi di atas, dapat ditarik sebuah poin bahwa pembelajaran IPS memiliki kaitan yang erat dengan lingkungan alam dan lingkungan sosial budaya. Lingkungan alam dan lingkungan sosial budaya merupakan aspek sosial yang sangat berkaitan erat dengan manusia dan tidak dapat dipisahkan. Sehingga dibutuhkan penekanan nilai dan makna pentingnya menjaga alam dalam pembelajaran IPS.

Dewasa ini, berbagai bencana alam terjadi pada awal tahun 2021, dari bencana banjir di berbagai daerah serta bencana longsor (Hakim, 2021). Hal tersebut menjadi salah satu akibat dari ulah manusia yang tidak dapat menjaga alamnya dengan baik serta rendahnya kepedulian akan lingkungan. Hal tersebut didasari dari data Kementerian Kesehatan hanya 20% dari total masyarakat Indonesia yang peduli terhadap kebersihan lingkungan dan dampaknya kepada kesehatan.

Berdasarkan studi pendahuluan pada buku siswa kelas V semester 1 Tema 3 Revisi 2019 Terbitan Kemendikbud, didapati bahwa materi bentuk interaksi manusia dan lingkungannya dimuat dalam tema 3 hingga tema 4 dengan kedalaman materi yang singkat serta disajikan dalam bentuk teks bacaan dan gambar. Hal ini menjadikan proses pembelajaran IPS khususnya pada bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam belum maksimal memberikan makna dan nilai-nilai penting dari materi yang berkaitan.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang ditemukan, maka penelitian pengembangan ini

bertujuan untuk: 1) Mengetahui rancangan pengembangan media *e-book* “Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alamku”; 2) Mengetahui kelayakan hasil uji media *e-book* “Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alamku”; dan 3) Mengetahui respon guru dan siswa terhadap media *e-book* “Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alamku”.

Materi pada media pembelajaran *e-book* “Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alamku” disajikan dengan berbagai format, yakni tak hanya teks dan gambar saja, melainkan video dan audio dengan tujuan untuk memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa. Pembuatan media pembelajaran *e-book* dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak/software *Flip PDF Professional*. Software tersebut digunakan untuk membuat tampilan buku menjadi sebuah *e-book* berbentuk *flipbook* dengan mengkonversi file PDF ke halaman-balik publikasi digital. Tak hanya itu, melalui software ini dapat menambahkan berbagai file untuk menyajikan *e-book* multimedia.

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran *e-book* yakni, *e-book* dapat digunakan di mana saja dan kapan saja dan mudah karena tersimpan dalam bentuk file pada gadget, informasi yang disajikan dalam bentuk *e-book* bersifat kongkret sehingga tepat untuk siswa pada masa perkembangan operasional kongkret, dapat memfasilitasi pembelajaran yang bersifat individual khususnya pada masa pembelajaran daring. *E-book* dapat pula disisipi audio, video, *power point*, gambar, sehingga tidak hanya teks saja seperti

pada buku cetak. (Hisbiyati & Khusnah, 2017).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *design and development*, yaitu sebuah strategi untuk mengembangkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Richey & Klein (2007) menyebutkan bahwa terdapat dua kategori dalam D&D, yakni (1) *Product and Tool Research* dan (2) *Model Research*. penelitian ini tergolong ke dalam kategori pertama yaitu *Product and Tool Research*, yang memiliki fokus tujuan kepada proses perancangan dan pengembangan produk pendidikan, dianalisis dan dievaluasi produk tersebut dari segi desain dan pengembangan. Berdasarkan banyak penelitian terbaru, penelitian berfokus pada pengembangan produk dan alat berbasis teknologi (Richey & Klein, 2014).

Prosedur penelitian pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Barokati dan Annas (Kurna et al., 2019), model ADDIE merupakan salah satu model yang menjadi pegangan dalam mengembangkan pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung pembelajaran yang hendak dibuat. Hal tersebut sependapat dengan Tegeh dan Kirna (Kurnia et al., 2019), bahwa model ADDIE merupakan model yang sistematis dalam menyusun desain pembelajaran.

Menurut Branch (2009) model ADDIE memiliki 5 tahapan, yakni: 1) *Analyze* atau tahapan menganalisis kebutuhan; 2) *Design* atau merancang materi; 3) *Development* atau mengembangkan apa yang telah

dirancang menjadi sebuah produk; 4) *Implementation* atau mengimplementasikan produk kepada pengguna; 5) *Evaluation* atau menilai kualitas produk dari sebelum hingga sesudah produk diimplementasikan.

Penelitian dilakukan pada bulan Juni 2021 yang dilakukan di SDN Panyileukan 262 Bandung. Uji coba dilakukan pada 31 siswa dan 2 orang guru kelas V SD Panyileukan 262 Bandung. Teknik pengumpulan data Teknik pengumpulan data untuk memperoleh data valid dilakukan dengan cara *judgement/expert review* mengenai validasi media, serta menggunakan Teknik survei untuk memperoleh respon guru dan siswa terhadap media *e-book* Interaksi Manusia dengan Lingkungannya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Angket Lembar Validasi Ahli Materi, Media dan Bahasa menggunakan Skala Likert serta angket survei uji coba kepada guru dan siswa.

Sedangkan analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari lembar angket validasi media dan lembar survei uji coba guru dan siswa. Analisis data kelayakan produk menggunakan skor yang diperoleh dari Skala Likert. Dalam penelitian ini digunakan skala empat dan dikonversi ke dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Ps = Persentase

S = Jumlah Skor yang didapat

N = Jumlah Skor Ideal

Kemudian hasil angka yang didapat dari perhitungan tersebut akan diubah menjadi bentuk data kualitatif berdasarkan kategori

kelayakan dengan mengacu pada kriteria Interpretasi Skor (Arikunto, 2009) sebagai berikut:

Tabel 1 Tabel Kriteria Interpretasi Skor

No	Skor dalam Persen (%)	Kategori Kelayakan
1.	< 21 %	Sangat Tidak Layak
2.	21 – 40 %	Tidak Layak
3.	41 – 60 %	Cukup Layak
4.	61 – 80 %	Layak
5.	81 – 100 %	Sangat Layak

Setelah proses analisis, data akan disajikan dalam bentuk deskriptid kualitatif dengan kategori kategori Tidak Layak, Kurang Layak, Layak dan Sangat Layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fokus utama dalam penelitian ini adalah merancang sebuah media pembelajarana *e-book* dengan harapan dapat menjadi sebuah solusi permasalahan pembelajarana di sekolah. Dalam perancangannya, digunakan model ADDIE pada setiap kegiatannya, yakni sebagai berikut:

a. Tahap *Analyze* (Analisis)

Langkah pertama dalam pembuatan dan perancangan media yaitu melakukan sebuah analisis. Analisis yang dilakukan mencakup analisis kompetensi dasar yang dituntut pada peserta didik, analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi, dan analisis karakteristik peserta didik

b. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap desain merupakan tahapan merancang rancangan media secara keseluruhan sebelum memasuki tahapan pengembangan. Hal yang dilakukan pada tahap ini, diantaranya menentukan tim pengembangan produk, menentukan materi, membuat evaluasi, serta menjabarkan bagaimana rancangan desain media.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan *e-book*. Pembuatan *e-book* dibantu dengan beberapa alat digital yakni seperti web canva.com, aplikasi anchor untuk mengunggah podcast, youtube untuk mengunggah video, Flip PDF Professional untuk mengubah PDF menjadi flipbook dan menyisipkan seluruh media, serta web appgeyser untuk mengubah file menjadi aplikasi android.

Gambar 2 Tampilan awal e-book

Gambar 1 Tampilan isi materi

Setelah melakukan tahapan pengembangan, dilakukan validasi media yang sudah dikembangkan oleh 3 orang

validator, yakni validator ahli media, ahli materi dan bahasa. Hasil penilaian dari validator sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Validator Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Keterangan
1.	Kualitas Teknis	15	Sangat Baik
2.	Kualitas Desain	29	Sangat Baik
3.	Kualitas Prinsip	16	Sangat Baik
Jumlah Skor		60	Sangat Baik
Rata-Rata (dalam Persen)		93,75 %	

Berdasarkan tabel 2 di atas, hasil validasi dari segi media memperoleh skor 93,75%, dapat dikatakan bahwa *e-book* ini layak

dipakai dari segi media, baik dari segi kualitas teknis penggunaan, kualitas desain *e-book*, hingga kualitas prinsip kesesuaian.

Tabel 3 Hasil Validator Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Keterangan
1.	Aspek Isi/Materi	43	Sangat Baik
2.	Aspek Evaluasi	14	Sangat Baik
Jumlah Skor		57	Sangat Baik
Rata-Rata (dalam Persen)		95,00 %	

Berdasarkan tabel 3 di atas, hasil validasi dari segi materi memperoleh skor 95,00%, dapat

dikatakan bahwa *e-book* ini layak dipakai dari segi materi, baik dari segi KD hingga evaluasi.

Tabel 4 Hasil Validator Ahli Bahasa

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Keterangan
1.	Kebahasaan	18	Sangat Baik
Jumlah Skor		18	Sangat Baik
Rata-Rata (dalam Persen)		90,00 %	

Berdasarkan tabel 2 di atas, hasil validasi dari segi kebahasaan memperoleh skor 90,00%, dapat dikatakan bahwa *e-book* ini layak dipakai dari segi kebahasaan.

d. *Impelentation* (Implementasi)

Setelah melalui tahapan mengembangkan dan validasi *e-book*, dilakukan tahap implementasi atau uji coba. Uji coba dilakukan pada tanggal 30 Juni 2021 di melalui *zoom meeting* karena kondisi pandemi Covid-19. Subjek uji coba adalah siswa kela V dengan jumlah 31 siswa dan 2 orang guru kelas V. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa dan guru mengenai *e-book* pada materi interaksi manusia dengan lingkungan alam dengan cara peneliti mendemonstrasikan *e-book*. Setelah melakukan demonstrasi, siswa dan guru diberikan angket melalui google

form untuk memberikan respon terhadap penggunaan media *e-book*.

Lembar skala respon siswa dan guru menggunakan skala likert skala 1 (sangat tidak setuju) hingga skala 4 (sangat setuju). Dari hasil penilaian skala respon siswa, hasil rerata skor penilaian produk adalah sebesar 85,36% yang jika diinterpretasikan dengan mengacu pada kriteria skor menurut arikunto berada pada kategori “Sangat Baik”. Selanjutnya, hasil penilaian skala respon guru, hasil rerata skor penilaian produk adalah sebesar 85,00% yang jika diinterpretasikan dengan mengacu pada kriteria skor menurut arikunto berada pada kategori “Sangat Baik”.

Berdasarkan hasil di atas, disimpulkan bahwa media *E-book* “Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alamku” pada

Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar telah memenuhi kelayakan dengan skor rata-rata dari responden sebesar 85,18% dan mendapat predikat “Sangat Baik” atau “Sangat Valid”. Sehingga, media *e-book* valid dan layak digunakan di kelas V Sekolah Dasar.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahapan mengevaluasi hasil kerja dari tahap pertama hingga tahap akhir. Tahap evaluasi dilakukan untuk memperbaiki kualitas media *e-book* yang sudah dikembangkan.

Berdasarkan hasil analisis penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian sudah tercapai. Berikut adalah kelebihan dari produk yang dikembangkan: 1) produk terdiri dari gabungan beberapa unsur multimedia seperti teks, gambar, video serta podcast untuk membantu siswa dalam memahami materi mengenai interaksi manusia dengan lingkungannya; 2) Siswa dapat menentukan kecepatan belajarnya masing-masing karena masing-masing siswa mengontrol aktivitas belajarnya sendiri; 3) *E-book* dapat memotivasi belajar siswa.

SIMPULAN

Pada penelitian pengembangan rancang bangun *e-book* ini, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian desain dan pengembangan *E-book* “Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alam” didesain dan dikembangkan dengan menggunakan prosedur model ADDIE.

2. Hasil pengujian kelayakan media ditinjau dari segi media, materi dan bahasa menunjukkan hasil nilai persentase rata-rata 95,00%, 93,75%, dan 90,00%. Hasil akumulasi penilaian tersebut menunjukkan respon baik dengan kriteria “Sangat Baik/Valid”. Kemudian, hasil dari uji coba kepada siswa dan guru menunjukkan hasil persentase yaitu 87,86% dan 87,50% “Sangat Baik”.

3. Berdasarkan respon siswa, media *E-book* “Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alam” sangat menarik dan menyenangkan untuk digunakan dan meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar karena *e-book* didesain dengan menarik dan materi mudah dipahami karena terbantu oleh ilustrasi gambar serta penjelasan dari audio dan video.

Berdasarkan penjelasan poin di atas, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media *E-book* “Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alam” layak digunakan dalam pembelajaran IPS Kelas V sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praksis*. PT. Rineka Cipta.
- Branch, R. M. (2009). *Approach, Instructional Design: The ADDIE*. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9).

- Hakim, R. N. (2021). 5 Bencana Alam di Awal 2021, dari Longsor Sumedang hingga Gempa Sulbar. *Kompas.Com*. <https://nasional.kompas.com/read/2021/01/18/12393831/5-bencana-alam-di-awal-2021-dari-longsor-sumedang-hingga-gempa-sulbar?page=all>
- Hisbiyati, H., & Khusnah, L. (2017). Penerapan Media E-book Berekstensi Epub Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Smp Pada Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Pena Sains*, 4(1), 16. <https://doi.org/10.21107/jps.v4i1.2775>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.
- Martha, Z. D., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2018). E-book berbasis Mobile learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 109–114. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/3705/2775>
- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). Konsep Dasar IPS. In *Konsep Dasar IPS*. Samudera Biru. <https://doi.org/10.21067/press.7>.
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), hlm. 4. <https://media.neliti.com/media/publications/222455-kedudukan-ilmu-pengetahuan-sosial-ips-pa.pdf>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research Methods, Strategies, and Issues*. Routledge. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9780203826034>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). Handbook of research on educational communications and technology: Fourth edition. *Handbook of Research on Educational Communications and Technology: Fourth Edition*, 1–1005. <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5>
- Rustini, T. (2016). Model Interaktif Dalam Pembelajaran IPS. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v4i1.2818>
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. PT Remaja Rosdakarya.
- Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS* (1st ed.). Penerbit Garudhawaca.
- Sumiharso, R., & Hasanah, H. (2018). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Penerbit Pustaka Abadi.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 43–48. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262/3180>
- Susantini, E., Puspitawati, R. P., & Suaidah, H. L. (2021). *E-book of metacognitive learning strategies : design and implementation to activate student ' s self-regulation*.