

## PENGEMBANGAN *THE AMAZING E-BOOK MAP* MATERI KONDISI LETAK GEOGRAFIS PETA INDONESIA SEBAGAI MEDIA BELAJAR SISWA KELAS V SD

Dinda Resa Ayu Aisyah<sup>1</sup>, Nurdinah Hanifah<sup>2</sup>, Dety Amelia Karlina<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Mayor Abdurachman, No. 211, Sumedang, Jawa Barat, Indonesia  
Email: [dindaresa04@upi.edu](mailto:dindaresa04@upi.edu)

---

### Article History

Received: 06-06-2024

Revision: 13-06-2024

Accepted: 14-06-2024

Published: 15-06-2024

**Abstract.** This research is motivated by the difficulties faced by fifth-grade elementary students in understanding the geographical location of Indonesia on a map due to the lack of creative and innovative learning media. Therefore, the study aims to develop a learning media called The Amazing E-Book Map. The research method used is D&D (Design and Development) with the PPE (Planning, Production, and Evaluation) development model. Data was collected through observations, interviews, assessments of media feasibility by subject matter experts and design experts, and user responses (teachers and students). The data analysis employed both qualitative and quantitative descriptive techniques. The results of the media feasibility assessment showed that the subject matter experts gave a score of 88.75%, and the design experts gave a score of 91.42%. The overall average percentage of media feasibility scores from the experts was 90.08%, categorized as "Very Good" with the feasibility level of "Highly Feasible, can be used without revision." Additionally, user responses indicated scores of 98.57% from both teachers and students, with an overall average of 98.57%, also categorized as "Very Good." These results demonstrate that this media is highly relevant for use in teaching, both as a self-learning tool and for overcoming students' difficulties in understanding the material.

**Keywords:** Learning Media, Interactive E-book, D&D

**Abstrak** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan siswa kelas V SD dalam memahami materi kondisi letak geografis peta Indonesia akibat kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dinamakan *The Amazing E-Book Map*. Metode penelitian yang digunakan adalah D&D (*Design and Development*) dengan model pengembangan PPE (*Planning, Production, and Evaluation*). Data diperoleh melalui observasi, wawancara, penilaian kelayakan media oleh ahli materi dan ahli desain, serta respons pengguna (guru dan siswa). Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penilaian kelayakan media menunjukkan bahwa ahli materi memberikan nilai 88,75%, dan ahli desain memberikan nilai 91,42%. Rata-rata keseluruhan persentase nilai kelayakan media dari para ahli adalah 90,08%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik" dengan tingkat kelayakan "Sangat Layak, dapat digunakan tanpa revisi". Selain itu, penilaian dari respons pengguna menunjukkan nilai 98,57% dari guru dan 98,57% dari siswa, dengan rata-rata keseluruhan 98,57%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Hasil ini menunjukkan bahwa media ini sangat relevan untuk digunakan dalam pembelajaran, baik sebagai media belajar mandiri maupun untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *E-book* Interaktif, D&D

---

**How to Cite:** Aisyah, D. R. A., Hanifah, N., & Karlina, D. A. (2024). Pengembangan *The Amazing E-Book Map* Materi Kondisi Letak Geografis Peta Indonesia Sebagai Media Belajar Siswa Kelas V SD. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (3), 3049-3060. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1240>

---

## PENDAHULUAN

Berbicara mengenai pendidikan tentu tidak bisa dilepaskan dengan yang namanya media pembelajaran, baik itu berupa media konvensional maupun media berbasis teknologi, karena menurut Anshori dalam (Erlina & Iswara, 2023) perkembangan zaman yang pesat ini memilih pengaruh bagi kehidupan pendidikan. Kemampuan dan keterampilan dasar seperti membaca, berhitung, menulis dapat didapatkan melalui Pendidikan yang dilaksanakan pada jenjang pendidikan dasar. Menurut Cholik dalam (Erlina & Iswara, 2023). Dengan adanya perkembangan teknologi ini, jika kita menggunakan dengan bijak maka akan berdampak positif dan luas bagi semua bidang. Oleh karena itu, penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran seharusnya tidak diragukan lagi. Perkembangan teknologi memiliki peran penting dalam Pendidikan, dimana sebagai media penunjang yang bisa digunakan oleh siswa untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Dengan adanya teknologi siswa dapat mengakses berbagai sumber tidak hanya berpacu pada media cetak saja (Salsabila dalam Erlina & Dwija Iswara, 2023)

Mata pelajaran IPS materi letak geografis peta Indonesia yang seringkali dihadapi dengan berbagai kendala. seperti minimnya daya tarik visual, kurangnya media pembelajaran yang sesuai, dan kurangnya kreativitas dalam penyampaian materi. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Darwin et al., 2021) bahwa dengan adanya keterbatasan media sebagai pendukung proses belajar, mengakibatkan menarik perhatian siswa, sehingga proses belajar dan hasil belajar tidak maksimal. Selaras dengan penelitian tersebut, peneliti melakukan observasi dan wawancara, ditemukan bahwa siswa masih sulit dalam memahami materi kondisi letak geografis peta Indonesia dikarenakan kurangnya daya tarik visual dan kurangnya media pembelajaran yang sesuai sehingga mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, guru pun sulit memberikan gambaran atau penjelasan kepada siswa secara konkret, karena kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Sehingga pembelajaran yang dilakukan bersifat *teacher centered* dan proses belajar mengajar hanya menggunakan media pembelajaran seadanya yaitu berupa buku ajar atau buku tema yang disediakan di sekolah.

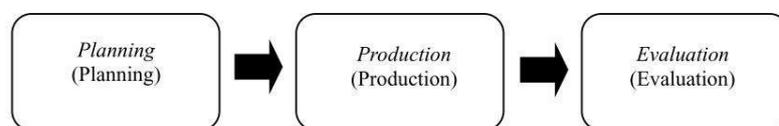
Berdasarkan permasalahan di atas, maka upaya yang dapat dilakukan adalah dengan membuat media pembelajaran digital yang interaktif yaitu *e-book* interaktif sebagai alternatif solusinya. Tujuan dari pembuatan media ini yaitu, dikarenakan media *e-book* interaktif ini merupakan media yang berbasis buku digital yang bisa menjadikan interaksi dua arah terhadap penggunaannya Jannah dalam (Wardani et al., 2021). Dalam pembuatan *e-book* interaktif ini juga terdapat komponen-komponen yang menarik seperti teks, audio, gambar serta video

pembelajaran yang digunakan oleh siswa sebagai media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran di kelas. Dengan adanya *e-book* interaktif ini, sehingga pembelajaran akan terasa lebih menarik, menyenangkan serta memberikan efek pada keberhasilan belajar siswa (Suryani et al., 2012) serta prestasi belajar siswa akan lebih baik jika menggunakan media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengembangkan media *e-book* interaktif sebagai media pembelajaran untuk siswaw kelas V SD pada materi kondisi letak geografis peta Indonesia. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat diciptakan suatu proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode D&D (*Design and Developmen*). Menurut Richey dan Klien (2007) metode penelitian *Design and Development* (D&D) merupakan studi yang sistematis serta memiliki tiga komponen utama yaitu desain, pengembangan dan evaluasi yang bertujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam membuat rancangan suatu produk dan mengevaluasi kinerja alat-alat produk serta model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau non pembelajaran. Dalam prosesnya, model pengembangan yang digunakan adalah PPE (*Planning, Production and Evaluation*) (Yunanda & Efrizon, 2022). Dalam penelitian ini peneliti berfokus pada pengembangan sebuah media pembelajaran berupa *e-book* interaktif yang diberi nama *The Amazing E-Book Map*. Berikut gambaran prosedur pengembangan yang akan dilakukan:



**Gambar 1.** Alur Penelitian D&D Richey and Klein Sumber: (Febrista & Efrizon, 2021)

Penelitian ini memiliki dua partisipan para ahli yaitu (ahli materi dan ahli media) sebagai validator terhadap kelayakan produk yang telah dikembangkan. Serta partisipan uji coba produk yaitu guru dan siswa kelas V di SDN Biru 03 Kecamatan Majalaya yang digunakan sebagai respond pengguna produk. Selanjutnya untuk teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi, pedoman wawancara, angket/kuesioner (validasi ahli materi, ahli desain serta respon pengguna guru dan siswa) dan dokumentasi. Kemudian data yang telah dihasilkan dari penelitian diolah menggunakan

teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diambil melalui hasil angket sebagai validasi dari ahli media, ahli materi, respon pengguna (guru dan siswa). Sedangkan analisis statistik deskriptif digunakan dengan tujuan untuk membuktikan validitas media *The Amazing E-Book Map*. Metode analisis deskriptif kualitatif menurut Winartha (dalam Lahu & Sumarauw, 2017) adalah cara menganalisis, mendeskripsikan, dan merangkum beragam informasi, data dari berbagai keadaan dalam bentuk hasil observasi, wawancara, dan masalah di lapangan, Sedangkan metode analisis data kuantitatif berupa angka dari hasil validasi ahli media, ahli materi, respon pengguna praktisi pembelajaran dan respon. Metode analisis deskriptif kuantitatif adalah teknik menganalisis data yang berupa persentase mengenai suatu objek yang sistematis untuk memudahkan dalam menarik kesimpulan menurut Agung dalam (Hendrayani et al., 2023). Dilakukan perhitungan skor validasi untuk mengukur jawaban lembar validasi dengan menggunakan perhitungan skor validasi yang sudah dikumpulkan, kemudian diolah menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

**Tabel 1.** Skor Skala *Likert* Lembar Validasi

Skala Nilai	Kriteria
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Sumber: Azzahra et al., (2023)

Setelah memperoleh data dari hasil penskoran, maka selanjutnya di deskripsikan sesuai dengan kriteria kelayakan yang tersaji pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.** Kriteria kelayakan secara deskriptif

Kriteria Nilai	Tingkat Kelayakan
81% - 100%	Sangat layak, dapat digunakan tanpa revisi
61% - 80%	Layak, dapat digunakan sedikit revisi
41% - 60%	Kurang layak, disarankan tidak digunakan karena diperlukan banyak revisi
21% - 40%	Tidak layak, tidak boleh dipergunakan karena direvisi besar
1% - 20%	Sangat tidak layak, tidak boleh digunakan

Sumber: Diadaptasi dari Azzahra et al., (2023)

## HASIL

### Tahap Perencanaan (*Planning*)

#### *Analisis Kebutuhan Terhadap Masalah*

Analisis ini digunakan sebagai metode untuk memahami kebutuhan, preferensi, dan perilaku pengguna yang akan menjadi target audiens dari media yang dikembangkan. Melalui hasil wawancara serta observasi dengan salah satu guru serta beberapa siswa kelas V di SDN Biru 03, pembelajaran masih menggunakan kurikulum 2013. Kemudian untuk pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS terutama materi kondisi letak geografis peta Indonesia menunjukkan tingkat pemahaman yang cukup rendah.

Faktor yang menyebabkannya ialah sifat abstrak dari materi tersebut dan kurangnya pemahaman konseptual yang mendalam. Kompleksitas materi juga menjadi kendala, terutama ketika kurangnya pengalaman praktis siswa dalam memahami konsep tersebut. Sebagian siswa juga menganggap materi ini cenderung membosankan dan kurang menarik, dimana tidak adanya media yang memadai yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, siswa menunjukkan minat dan pemahaman yang lebih baik ketika menggunakan media teknologi seperti *smartphone* yang menyediakan video pembelajaran dan *games* edukatif yang bisa diterapkan oleh siswa dalam mempermudah dalam proses belajar dan dapat memahaminya dengan menggunakan media pembelajaran tersebut.

#### *Analisis Materi*

Analisis ini digunakan sebagai metode untuk memahami konten yang akan disajikan melalui media yang dikembangkan. Ini melibatkan evaluasi terhadap materi yang akan dimasukkan ke dalam media tersebut, seperti teks, gambar, audio, dan video. Selaras dengan pernyataan Amir & Kusuma (2018) tujuan dilakukannya analisis materi ini adalah untuk mengidentifikasi poin-poin utama materi yang akan diajarkan kepada siswa secara sistematis. Selain itu, analisis materi juga dapat digunakan untuk mengidentifikasi kelemahan atau potensi masalah dalam konten yang akan disajikan, sehingga memungkinkan untuk melakukan perbaikan atau penyesuaian yang diperlukan sebelum media digunakan.

Dalam analisis ini, peneliti mengacu pada kurikulum 2013 melalui analisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Buku Tematik Guru dan Siswa. Kompetensi dasar yang digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan muatan konten materi adalah KD 3.1 mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi dan 4.1 menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai

negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi. Sedangkan untuk indikator pembelajaran yang digunakan memuat materi kondisi letak geografis peta Indonesia. Kedua kompetensi tersebut memang memuat dua ruang lingkup materi, namun dalam pengembangan media ini pada penyusunan dalam aspek konten materi hanya pada ruang lingkup materi kondisi letak geografis peta Indonesia.

#### *Analisis Kebutuhan Fungsional*

Analisis ini digunakan sebagai metode untuk mengidentifikasi komponen-komponen yang akan disajikan dalam media *The Amazing E-Book Map* seperti penyajian menu atau tombol untuk memilih halaman yang akan ditinjau, menyusun isi *e-book* sesuai dengan silabus dan kompetensi dasar yang akan digunakan, penyajian tata letak halaman dan, menetapkan fitur atau fungsi yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan tujuan yang ditetapkan. Dalam analisis ini, peneliti membuat menganalisis aset desain seperti tombol dan navigasi yang akan digunakan dalam media yang dirancang.

#### *Analisis Kebutuhan Non Fungsional*

Analisis ini digunakan sebagai pemilihan perangkat keras dan perangkat lunak yang melibatkan aspek-aspek seperti keamanan, keandalan, kinerja, dan pengalaman pengguna. Analisis ini menggunakan perangkat keras (*hardware*) *smartphone* dan *laptop* serta menggunakan perangkat lunak (*software*) yaitu *Canva Pro*, *Youtube* dan *Microsoft Word 2021*.

#### *Rancangan/flowchart Media*

Analisis ini digunakan untuk menentukan alur kerja media yang akan dijalankan. Rancangan *flowchart* yang dibuat meliputi judul sampul, daftar isi, kata pengantar, KI KD Indikator TP, petunjuk penggunaan *The Amazing E-Book Map*, materi, video pembelajaran, rangkuman, kuis, glosarium, daftar Pustaka dan biodata penulis. Dalam pembuatan rancangan ini, peneliti menggunakan *website Canva Pro*.

#### *Pembuatan storyboard Media*

Analisis ini digunakan sebagai penggambaran secara visual konsep atau ide yang terkait dengan proyek pengembangan serta menyajikan ide secara lebih konkret lagi dari setiap halamannya yang dimulai dari tata letak hingga rancangan isi media. Dalam rancangan ini, peneliti membuat 19 halaman *flowchart* yang akan digunakan.

### Tahap Produksi (*Production*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap produksi adalah pembuatan media *The Amazing E-Book Map* yang disesuaikan dengan berbagai analisis kebutuhan. Peneliti melakukan perancangan desain media *The Amazing E-Book Map* dengan beberapa langkah, yakni membuat daftar tombol dan navigasi, membuat *flowchart*, membuat *storyboard* serta membuat desain media. Selain itu, dalam proses pembuatannya, peneliti membuat media dalam bentuk *e-book* interaktif yang berisi 83 halaman dengan 19 halaman utama yang mengacu pada seluruh rancangan yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya meliputi pembuatan judul sampul, kata pengantar, daftar isi, KI, KD, indikator, TP, petunjuk penggunaan media, materi, sub materi 1, sub materi 2, sub materi 3, isi materi, video pembelajaran, rangkuman, kuis, soal, salah, benar, glosarium, daftar pustaka dan biodata penulis. Dalam tahap pembuatannya juga peneliti menggunakan perangkat keras (*hardware*) yang meliputi komputer atau laptop serta penggunaan *Smartphone* dengan spesifikasi yang memumpuni. Sedangkan untuk perangkat lunak (*software*) peneliti menggunakan aplikasi *Canva Pro*, *Youtube* serta *Microsoft Word 2021*.

### Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Adapun kegiatan pada tahap ini yang dilakukan yaitu dengan mengukur atau menilai sejauh mana kelayakan materi dan media dapat digunakan. Pada tahap evaluasi, uji validitas ahli materi serta desain dan respon pengguna dilibatkan untuk mengukur hasil penelitian ini dengan menggunakan skala *likert* atau skala 1-5. Bersumber pada hasil penilaian dari ahli materi dan ahli desain yang telah dilaksanakan. Berikut adalah data rekapitulasi penilaian validator terhadap media *The Amazing E-Book Map*:

**Tabel 3.** Rekapitulasi penilaian validator

Penilai	Jumlah Skor	Persentase	Interpretasi Validasi
Ahli Materi	71	88,75%	Sangat Baik dan Valid
Ahli Desain	64	91,42%	Sangat Baik dan Valid
<b>Rata-rata</b>		<b>90,08%</b>	<b>Sangat Baik dan Valid</b>

Mengacu pada rekapitulasi penilaian validator di atas, menunjukkan bahwa media *The Amazing E-Book Map* yang telah diuji kelayakannya oleh validator ahli materi serta media memperoleh hasil yang sangat layak digunakan, karena media ini memiliki kriteria valid dengan memperoleh nilai dari ahli materi sebesar 88,75% dan ahli media sebesar 91,42%. Dengan perolehan skor tersebut artinya media *The Amazing E-Book Map* dapat digunakan

dalam pembelajaran di SD dengan skor rata-rata 90,08% dengan kategori “Sangat Layak” dan memiliki tingkat validitas “Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi”.

Setelah mendapat penilaian kelayakan media dari para ahli. Peneliti juga menguji cobakan media guna mengetahui respon dari pengguna mengenai media yang telah peneliti kembangkan. Dalam uji coba ini, pengumpulan data respon pengguna diperoleh dari satu orang guru kelas V SD dan 6 orang siswa dengan tingkatan pemahaman materi yang berbeda. Berikut rekapitulasi respon pengguna terhadap media *The Amazing E-Book Map*:

**Tabel 4.** Rekapitulasi Penilaian Respon Pengguna Media

<b>Responden</b>	<b>Jumlah Skor</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
Guru Kelas V	69	98,57%	Sangat Baik
Siswa Kelas V	69	98,57%	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>		<b>98,57%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Mengacu pada hasil rekapitulasi di atas, menunjukkan bahwa respon pengguna terhadap media *The Amazing E-Book Map* memperoleh skor rata-rata 98,57% dengan kategori “Sangat Baik” yang artinya media ini layak serta relevan dalam aspek materi yang digunakan sebagai media pembelajaran materi kondisi dan letak geografis peta Indonesia di kelas V. Penilaian ini diberikan oleh para pengguna media.

## **DISKUSI**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yaitu observasi dan wawancara, peneliti menemukan bahwa pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS materi kondisi letak geografis peta Indonesia memiliki tingkat pemahaman cukup rendah yang disebabkan oleh beberapa faktor yaitu media yang digunakan kurang menarik sehingga membuat siswa tidak aktif dan malas untuk mempelajari isi materi. Hal ini selaras dengan pernyataan menurut (Darwin dkk, 2021) bahwa keterbatasan media pendukung mengakibatkan proses belajar tidak maksimal dan kurang menarik perhatian siswa. Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran digital yang interaktif. Seperti halnya dengan media *The Amazing E-Book Map* yang dikembangkan oleh peneliti untuk menjadi solusi dalam permasalahan tersebut.

Namun, sebelum menggunakan media pembelajaran, peneliti membutuhkan validasi kelayakan terhadap media yang dikembangkan dari para ahli dibidang terkait (ahli materi dan ahli desain). Tujuan dilakukannya validasi ini yaitu untuk mengetahui apakah adanya kekurangan dari pengembangan media ini, serta membutuhkan saran dari validator yang digunakan sebagai acuan untuk perbaikan media ini. Validator ahli materi dan desain

dilakukan oleh para ahli di bidang terkait yang merupakan dosen dari salah satu universitas.

Hasil validasi kelayakan ahli materi memperoleh nilai 88,75% yang termasuk ke dalam kategori "Sangat Baik" dan memiliki tingkat kelayakan "Sangat layak, dapat digunakan tanpa revisi" dengan 4 indikator penilaian yaitu aspek kesesuaian, kebahasaan, kejelasan sajian materi dan efektivitas media pembelajaran. Dalam pengembangan media ini tidak memerlukan revisi/perbaikan, karena media memiliki aspek keterbacaan yang sangat baik dan mampu membuat siswa memahami materi kondisi letak geografis peta Indonesia dengan pembelajaran yang menyenangkan. Media *The Amazing E-Book Map* ini juga memuat materi yang relevan dengan KI, KD, jelas, lengkap dan tersusun secara sistematis. Penyajian bahasa yang digunakan dalam menyampaikan materi juga baik sehingga sesuai dengan sasaran penggunaannya yaitu siswa kelas V SD.

Validasi kelayakan ahli desain memperoleh nilai 91,42% memiliki kategori "Sangat Baik" dan memiliki tingkat kelayakan "Sangat layak, dapat digunakan tanpa revisi" dengan 2 indikator penilaian yaitu aspek media dan tampilan. Dalam pengembangan media ini tidak memerlukan revisi/perbaikan karena media ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi, karena dilihat dari aspek media, pemrograman dan penggunaannya sudah sangat baik. Selain itu, dalam aspek tampilan, media memiliki tampilan yang menarik karena penggunaan bahasa yang mudah dipahami, tata letak, *background*, warna, ukuran, jenis *font*, serta tombol yang digunakan sangat sesuai dan konsisten berfungsi dengan baik.

Selain mendapat penilaian kelayakan media dari para ahli. Peneliti juga menguji cobakan media guna mengetahui respon dari pengguna mengenai media yang telah peneliti kembangkan. Dalam uji coba ini dilaksanakan di SDN Biru 03, kemudian untuk pengumpulan data respon pengguna diperoleh dari satu orang praktisi pembelajaran atau guru kelas 5 dan 6 orang siswa dengan tingkatan pemahaman materi yang berbeda. Respon pengguna (guru) memperoleh nilai sebesar 98,57% memiliki kategori "Sangat Baik" dengan 4 indikator penilaian yaitu aspek kesesuaian, kejelasan sajian, berorientasi pada siswa dan kualitas media. Dalam pengembangan media *The Amazing E-Book Map* juga mendapatkan respon bahwasannya media ini sebagai cara alternatif dalam memahami materi dan memberikan suasana menyenangkan ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu, media yang dikembangkan bukan hanya menyajikan materi pembelajaran namun dilengkapi dengan informasi kompetensi dasar dan tujuan, kuis pembelajaran dan sajian media yang beragam seperti video, gambar, teks, dan audio. Fitur-fitur yang disajikan dalam media dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Respon pengguna (siswa) memperoleh nilai sebesar 98,57% termasuk kategori "Sangat Baik" dengan 4 indikator penilaian yaitu aspek media, materi, pembelajaran dan bahasa. Dalam pengembangan media *The Amazing E-Book Map* juga memperlancar siswa dalam memahami materi, dikarenakan tampilan yang menarik seperti (gambar, tombol, video, kuis atau fitur lain), mudah digunakan serta penggunaan bahasa yang mudah dipahami. Sehingga memberikan suasana menyenangkan dan tidak membosankan ketika pembelajaran berlangsung. Apabila dirata-ratakan dari keseluruhan persentase nilai yang diperoleh terhadap kelayakan media dari para ahli dapat dihasilkan sebesar 90,08% dengan kategori "Sangat Layak" dan memiliki tingkat validitas "Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi". Sedangkan untuk nilai rata-rata dari persentase terhadap respon pengguna dapat dihasilkan sebesar 98,57% dengan kategori "Sangat Baik" yang artinya para pengguna memberikan penilaian bahwa media ini relevan untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada materi kondisi letak geografis peta Indonesia di kelas 5 SD sebagai media belajar mandiri sekaligus dapat mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan hasil validasi kelayakan serta respon pengguna, media pembelajaran *The Amazing E-book Map* berbasis teknologi ini layak digunakan. Karena media menyajikan materi yang mudah dipahami, inovatif dengan menggabungkan beberapa aspek media seperti teks, gambar, suara, animasi dan video. Selain itu, dalam proses belajar mengajar guru dapat dengan mudah mengakses media dengan menggunakan *smartphone* atau laptop dan proyektor dalam bentuk file PPT atau PDF. Siswa juga dapat mengakses media pembelajaran ini melalui *smartphone* ketika melaksanakan pembelajaran di kelas atau melakukan kegiatan belajar mandiri. Pernyataan tersebut, dapat dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mulyosari & Khosiyono, 2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi atau *smartphone* dapat memudahkan proses belajar mengajar bagi guru dan siswa, menciptakan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa terdapat permasalahan dalam kesulitan siswa kelas V dalam memahami materi kondisi letak geografis peta Indonesia, dimana pembelajaran yang bersifat *teacher centered* serta kurangnya media pembelajaran dan kurang menarik sehingga membuat siswa tidak aktif dan malas untuk memahami materi, serta guru kurang mengoptimalkan perkembangan teknologi dengan memanfaatkan teknologi dalam membuat media pembelajaran interaktif. Peneliti

mengembangkan sebuah media pembelajaran yang diberi nama *The Amazing E-Book Map* dengan menggunakan metode pengembangan D&D (*Design and Development*) yaitu metode *Richey and Klein* dengan model PPE yang terdiri dari tiga tahapan yaitu (*Planning, Production and Evaluation*).

Media *The Amazing E-Book Map* mendapatkan nilai akhir yang memuaskan. Karena memperoleh nilai validasi kelayakan media dari ahli materi sebesar 88,75% dan ahli media sebesar 91,42%. Maka rata-rata persentase nilai kelayakan media dari para ahli adalah 90,08%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak" dengan tingkat validitas "Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi". Selain itu, berdasarkan penilaian dari respon pengguna, yakni guru dan siswa kelas V SD mendapatkan hasil yang sangat memuaskan. Dengan perolehan nilai respon dari guru mencapai 98,57% dan nilai respon dari siswa mencapai 98,57%. Maka rata-rata dari keseluruhan persentase nilai yang diperoleh terhadap respon pengguna dapat dihasilkan sebesar 98,57% dengan kategori "Sangat Baik" yang artinya para pengguna memberikan penilaian bahwa media ini relevan untuk digunakan dalam pembelajaran pada materi kondisi letak geografis peta Indonesia di kelas V SD sebagai media belajar mandiri sekaligus dapat mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi.

## **REKOMENDASI**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *The Amazing E-Book Map*. Pada penelitian ini, peneliti telah memenuhi semua langkah dalam metode D&D (*Design & Development*) menggunakan model PPE (*Planning, Production, and Evaluation*), dengan menghasilkan deskripsi kelayakan media. Namun, efektivitas media belum teruji karena belum diimplementasikan pada siswa. Maka peneliti berharap agar peneliti selanjutnya dapat melanjutkan pengembangan hingga tahap implementasi dan evaluasi untuk memperoleh data mendalam tentang efektivitas media. Selain itu, media interaktif berbasis teknologi ini masih tergolong media yang sederhana. maka disarankan untuk menambahkan fitur video animasi yang lebih menarik dan soal-soal latihan atau games. Dengan demikian, pengembangan lebih lanjut dan peningkatan fitur interaktif diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik media pembelajaran ini.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, berkat rahmat dan bimbingan-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan artikel ini. Serta peneliti

juga mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah serta bapak/ibu guru SDN Biru 03 yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian. Serta terima kasih kepada semua pihak atas dukungannya serta selalu mendoakan peneliti dalam setiap proses penyusunan artikel.

## REFERENSI

- Azzahra, A. C., Aeni, A. N., & Nugraha, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Materi ASEAN untuk Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(1), 204–214. <https://doi.org/10.31949/jee.v6vi1i.4752>
- Darwin R.N Tangga, V., Halimatus Sakdiyah, S., & Delawanti C, D. (2021). Pengembangan Media Peta Pada Pembelajaran IPS Materi Letak Geografis Berbasis Scanbarcode Kelas 5 SD. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(1), 690–697. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Erlina, T., & Dwija Iswara, P. (2023). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Sebagai Media Membaca Permulaan Siswa SD Kelas I. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 7(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.32507/attadib.v7i2.1930>
- Febrista, D., & Efrizon. (2021). Pengembangan e-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Kelas XI Teknik Audio Vidio. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*, 9(3), 103–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/voteteknika.v9i3.113750>
- Hendrayani, S. P. A. G. I. , Astawan, G. I. , & Antara, A. P. . (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Pendekatan Saintifik Materi Sistem Pernapasan Manusia Muatan Pelajaran IPA Kelas V. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 11986–12000. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.1643>
- Mulyosari, E. T., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2395–2405. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5037>
- Rozalini, N., & Kinanti, P. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Pencak Silat Berbasis Digital Di Sd Negeri Kota Banda Aceh. *Journal Penjaskesrek*, 10(2), 89–103. <https://ejournal.bbg.ac.id/penjaskesrek>
- Suryani, W., Sukarmin, D., Kimia, J., & Unesa, F. (2012). Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Pokok Elektrokimia Kelas Xii Sma Development Of Interactive E-Book On The Subject Material Electrochemistry Class XII High School. *Unesa Journal of Chemical Education*, 1(2), 54–62.
- Wardani, M. A., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 231–239. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.53734>
- Yunanda, G., & Efrizon. (2022). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Kelas XITeknik Audio Vidio di SMKNegeri 1 Ranah Ampek Hulu. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1157–1166. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3049>