



Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Pada Mata Kuliah *Room Service* di Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

Luh Putu Darmiari¹, Ni Made Suriani², Ida Ayu Putu Hemy Ekayani³

^{1, 2, 3} Universitas Pendidikan Ganesha

ARTICLE INFO

Article History:

Received 07.03.2026

Received in revised form 13.03.2026

Accepted 17.03.2026

Available online 30.04.2026

ABSTRACT

The new paradigm in the 21st century's 5.0 is the integration and application of technology in life. One application of this technology is in education. Learning designed to adapt to the technological context is expected to provide a unique learning experience for students and lecturers. This research is a developmental research project utilizing technology in the form of e-book development. The purpose of this study to determine the steps in e-book development and the feasibility. The methods is Research&Development (R&D), model 4D approach consisting of four stages: define, design, develop, disseminate. The subjects included media expert validators, material expert validators, and 10 student responden. Data collection techniques used observation, interviews, and questionnaires to assess e-book feasibility. The results show a percentage of 93,81% of media expert validators with the qualification "Very Eligible" percentage 96,88% by materials experts with the qualification "Very Eligible" and percentage of 93,17% by student responses with the category "Very Eligible" overall the e-book learning media in the room service course is suitable for use as a learning medium to support the lecture process.

Keywords:

Learning Media, E-book, Room Service, 4D

DOI. 10.30653/003.2026121.484



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2026.

PENDAHULUAN

Peran pendidikan merupakan salah satu bagian yang sangat penting untuk dapat menciptakan sumber daya manusia yang unggul. Menurut (Mangun et al., 2025) menyatakan pendidikan ialah basis utama dalam membangun generasi emas yang berdaya saing, berintegritas, dan berkontribusi positif terhadap kemajuan bangsa. Berdasarkan hal tersebut bahwasannya sangat jelas pendidikan memiliki peranan yang besar terhadap kualitas dari sumber daya yang dihasilkan nantinya. Keberhasilan dari pendidikan tentu saja tidak pernah terlepas dari peranan kurikulum yang digunakan. Menurut (Zumrotun, 2024) menyebutkan untuk mencapai tujuan dari pendidikan, kurikulum merupakan kunci utama untuk mencapai keberhasilan dari pendidikan. Pendapat tersebut juga diperkuat oleh (Julaeha et al., 2021) bahwasannya kurikulum yang tepat akan membawa pendidikan kepada tujuan yang diinginkan. Dalam konteks ini, kurikulum yang dimaksud adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka ini bersifat lebih fleksibel hal ini berarti kurikulum memberikan keleluasan bagi pendidik dalam menerapkan pembelajaran yakni guru

¹ Corresponding author's address: Universitas Pendidikan Ganesha
e-mail: darmiari@undiksha.ac.id

bebas menggunakan berbagai model, media, maupun perangkat ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya (Yuridka fitrah, 2024)

Saat ini Indonesia sudah mulai bertransisi menuju era 5.0 yang berlangsung di abad ke-21 dengan paradigma untuk dapat menerapkan teknologi dalam bidang pendidikan. Era masyarakat 5.0 menganut konsep baru yakni dapat mengintegrasikan teknologi canggih dalam kehidupan sosial dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas hidup dari manusia (Yuridka fitrah, 2024). Dengan perkembangan teknologi yang pesat ini, menjadikan peluang baru dalam dunia pendidikan untuk terus mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajarannya. Pendidik dan peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan teknologi melalui pengembangan inovasi pembelajaran untuk dapat memenuhi kebutuhan dari peserta didik. Ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh (Maghfiroh & Sholeh, 2022) bahwasannya pendidik dan peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan serta mengintegrasikan penggunaan teknologi dalam proses belajar dan mengajar. Salah satu kebutuhan peserta didik tersebut adalah perangkat pembelajaran. Menurut (Didik, 2023) menyatakan perangkat pembelajaran yakni sebuah media yang penting keberadaannya dalam satuan pendidikan untuk mendukung proses serta tujuan dari pembelajar.

Pembelajaran yang efektif memerlukan media pendukung untuk kelancaran proses belajar (Pangestu et al., 2024). Salah satu media pendukung dalam proses belajar adalah media pembelajaran. Menurut (Haryadi et al., 2021) media pembelajaran ialah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan informasi sehingga membantu proses pembelajaran menjadi lebih mudah. Media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar dari peserta didiknya (Nathasya, 2024). Pendapat tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Abdul, 2018) bahwasannya dengan adanya media pembelajaran terbukti membantu memperlancar serta mengoptimalkan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik. Salah satu klasifikasi dari media pembelajaran tersebut adalah buku digital atau untuk saat ini sering dikenal dengan istilah *elektronik book* (Belva Saskia Permana et al., 2024).

E-book merupakan sebuah buku yang disajikan dalam bentuk elektronik didalamnya terdapat elemen teks, gambar, tabel, animasi dan video pembelajaran (Wahyuni & Rahayu, 2021). Salah satu karakteristik dari *e-book* yakni bersifat mandiri yang artinya *e-book* memuat isi yang lengkap, utuh dan dapat dipelajari atau dibaca secara mandiri tanpa memerlukan sumber pendukung lainnya secara terus menerus. Menurut (Rosmawati, 2023) *e-book* dikatakan efektif untuk digunakan dalam melatih keterampilan dan berfikir kritis dari peserta didik selain itu *e-book* juga merupakan sebuah solusi untuk membantu meningkatkan minat baca dari peserta didik. *E-book* ini juga memiliki beberapa keunggulan seperti dapat diakses di perangkat elektronik, lebih ramah lingkungan, daya tahan yang lama, dan mudah untuk di distribusikan (Ningsih & Ulya, 2024).

Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Pendidikan Ganesha merupakan Prodi yang terdiri dari tiga konsentrasi yakni Kecantikan, Busana dan Pariwisata. Salah satu Mata Kuliah yang wajib diselesaikan dalam satu semester oleh mahasiswa Prodi PKK-Pariwisata adalah Mata Kuliah *Room Service*. *Room Service* merupakan salah satu departmen dibawah naungan *Food&Beverage* yang mempunyai tugas dan tanggung jawab dalam memberikan pelayanan makan dan minum di kamar tamu. Saat ini *room service* tidak hanya sekedar sebuah departmen namun juga merupakan Mata Kuliah Wajib. Berdasarkan hasil observasi, penyebaran angket kebutuhan, dan wawancara oleh dosen pengampu Mata Kuliah *Room Service* ditemukan permasalahan bahwasannya selama proses perkuliahan mahasiswa dan dosen cenderung masih terbatas dalam menggunakan media pembelajaran. Seperti penggunaan PPT (*Power Point*) dan ringkasan materi. Untuk menjawab permasalahan tersebut solusi yang bisa diberikan yakni dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran *e-book*.

Media pembelajaran berupa *e-book* ini akan dikembangkan dengan metode *Research & Development* dengan model pendekatan 4D terdiri dari empat tahapan yakni *define, design, develop dan disseminate*. Dengan penerapan kurikulum Merdeka di abad ke-21 yakni memanfaatkan teknologi dalam bidang pendidikan berupa pengembangan *e-book* diharapkan dapat membantu menjawab serta memberikan solusi atas permasalahan yang telah ditemukan pada Prodi PKK-Pariwisata. Dalam proses belajar strategi pembelajaran yang inovatif merupakan bagian yang penting diperhatikan untuk dapat memfasilitasi peserta didik di dalam proses belajar.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan R&D atau sering dikenal dengan istilah *Research & Development*. *Research&Develoment* adalah sebuah penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk dapat menghasilkan serta menguji keefektivan dari produk yang telah dikembangkan. Ade Rahayu, (2025) menyebutkan *Research&Development* (R&D) adalah sebuah pendekatan sistematis dalam dunia akademik yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah inovasi berupa produk, sistem ataupun model baru yang aplikatif. Selain metode penelitian, adapun model yang digunakan pada penelitian ini yakni model 4D. Menurut (Salsabila et al., 2023) 4D terdiri dari empat tahapan yakni tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Model 4D ini dipilih karena penyajiannya relative lebih sederhana (Rajagukguk et al., 2021).

Adapun teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yakni analisis deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif. Teknik deskriptif kualitatif merupakan suatu metode penelitian yang mendeskripsikan fenomena atau keadaan sosial berdasarkan data kualitatif yaitu non-numerik. Pada penelitian ini analisis deskriptif kualitatif diperoleh melalui wawancara dan observasi untuk mengetahui permasalahan atau kebutuhan awal. Sedangkan analisis kuantitatif merupakan sebuah metode penelitian dengan perolehan data didapatkan melalui numerik. Dalam penelitian ini, data kuantitatif diperoleh melalui skor hasil penyebaran angket skala *likert* kepada subjek penelitian yakni 2 ahli media, 2 ahli materi dan 10 orang respon mahasiswa Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) yang telah melalui Mata Kuliah *Room Service*. Menurut (Sugiyono, 2022) metode pengukuran skala *likert* 1-5 terdiri dari 5 point yakni Sangat Setuju (SS/5), Setuju (S/4), Ragu-ragu (RG/3), Tidak Setuju(TS/2), Sangat Tidak Setuju (STS/1). Untuk menghitung skor persentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{X}{XI} X 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

X = nilai jawaban penilaian

XI = nilai jawaban tertinggi

100 = bilangan konstan

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria penilaian kualifikasi kelayakan yang telah ditetapkan yakni sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

DISKUSI

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *elektronik-book (e-book)* pada Mata Kuliah *Room Service* dengan menggunakan model pendekatan 4D terdiri dari empat tahapan yakni pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminate*). Adapun hasil. Tahapan pengembangan media pembelajaran *e-book* meliputi beberapa langkah-langkah berdasarkan model 4D yakni sebagai berikut:

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini secara umum, bertujuan untuk dapat menemukan serta memunculkan permasalahan yang ada. Menurut (Sihombing, 2024) terdapat 5 jenis analisis pada tahap pendefinisian terdiri dari:

a. Analisis Awal-akhir (*Front End Analysis*)

Pada tahapan ini, untuk memperoleh data yang dibutuhkan peneliti menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa Prodi PKK yang telah melalui Mata Kuliah *Room Service*. Hasil dari penyebaran kuesioner tersebut ditemukan bahwa dalam Mata Kuliah *Room Service* belum tersedianya media pembelajaran berupa *e-book*. Kemudian dilanjutkan dengan wawancara kepada dosen pengampu Mata Kuliah *Room Service* dalam wawancara tersebut ditemukan hasil bahwasannya dalam proses perkuliahan media pembelajaran yang digunakan cenderung masih terbatas dengan menggunakan media pembelajaran yang konvensional seperti *power point, e-learning*, dan rangkuman materi hasil presentasi oleh mahasiswa. Untuk menjawab permasalahan tersebut peneliti memilih mengembangkan *e-book* sebagai solusinya.

b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Analisis peserta didik memiliki tujuan untuk dapat mengetahui karakteristik dari peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan bersama dosen pengampu Mata Kuliah *Room Service* dikatakan bahwasannya sejauh ini mahasiswa Prodi PKK-Pariwisata memiliki tingkat keaktifan dan rasa ingin tahu yang cukup tinggi, hal ini dapat dilihat dari adanya proses bertanya saat rekan sejawatnya melakukan presentasi. Kemudian terdapat 20 mahasiswa yang mengisi angket dengan 100% mahasiswa menggunakan HP/Laptop/Pc untuk kepentingan belajar dalam perkuliahan dan 95% mahasiswa memberikan respon bahwasannya *e-book* memberikan kemudahan untuk belajar dimana dan kapan saja dibandingkan dengan menggunakan buku konvensional.

c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Pada tahapan ini untuk mengurai keterampilan keterampilan dari mahasiswa setelah membaca isi *e-book*. Keterampilan pemberian tugas pokok dalam bentuk latihan-latihan soal.

d. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

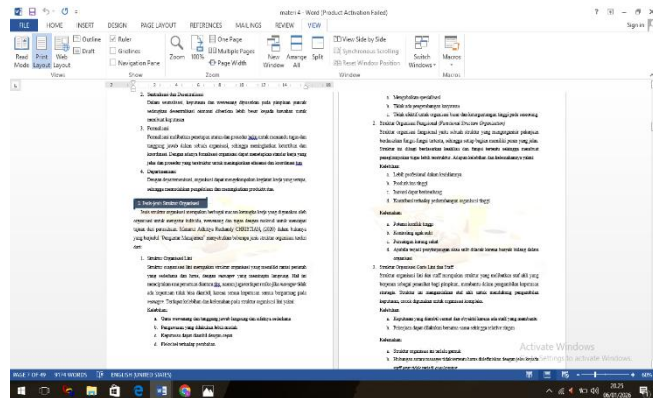
Tahapan ini memiliki tujuan untuk merinci, menyusun serta mengidentifikasi isi materi yang akan ditampilkan pada *e-book*. Adapun rincian materi berupa pokok materi yang ditampilkan pada *e-book* terdiri dari 1) Mengkaji konsep *room service*, 2) Mengkaji struktur organisasi dan *job description room service*, 3) Mengkaji tentang department terkait *room service*, 4) Peralatan *roomservice*, 5) Pemesanan melalui telepon, 6) *Set up tray*, 7) Praktik menata *trolley*, 8) Pemesanan *room service (door knob)*, 9) Pengumpulan, pemindahan dan memposting pesanan.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Beberapa tujuan pembelajaran yang harus dikuasai oleh mahasiswa melalui beberapa capaian terdiri dari CP Pengetahuan yakni 1) Menguasai konsep teoritik tentang *room service*, 2) Menguasai konsep-konsep tentang *room service* dalam pembelajaran, selanjutnya dilanjutkan dengan CP Keterampilan Umum yakni 1) Memiliki kemampuan untuk merancang praktek *room service*, 2) Memiliki kemampuan untuk menganalisis dan melaporkan hasil rancangan *room service*, 3) Memiliki kemampuan untuk menerapkan praktek *room service*. Dan CP Keterampilan khusus yakni 1) Memiliki kemampuan untuk merancang praktik *room service* 2) Memiliki kemampuan untuk mempraktikkan *set up tray*, 3) Memiliki kemampuan mempraktikkan *door knob*.

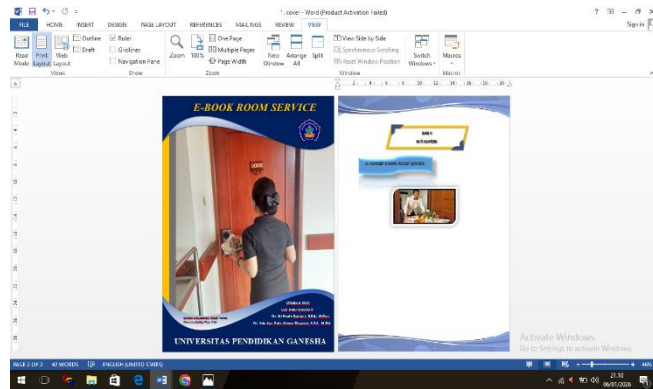
Tahap Perancangan (*Design*)

Tahapan ini bertujuan untuk membuat rancangan *e-book* Mata Kuliah *Room Service*. terdapat 3 langkah sistematis dalam perancangannya meliputi pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Pada langkah pemilihan media, *e-book* dikembangkan dengan menggunakan media digital. Media digital ini dipilih berdasarkan hasil analisis yang telah disebutkan pada tahap pendefinisian (*define*) sebelumnya. Kemudian dilanjutkan dengan pemilihan format yakni *e-book* disimpan kedalam format PDF (*Portable Document Format*) agar *e-book* tersebut menjadi lebih menarik dan interaktif maka peneliti menggunakan aplikasi tambahan yakni *heyzine*. Langkah selanjutnya adalah rancangan awal yakni:



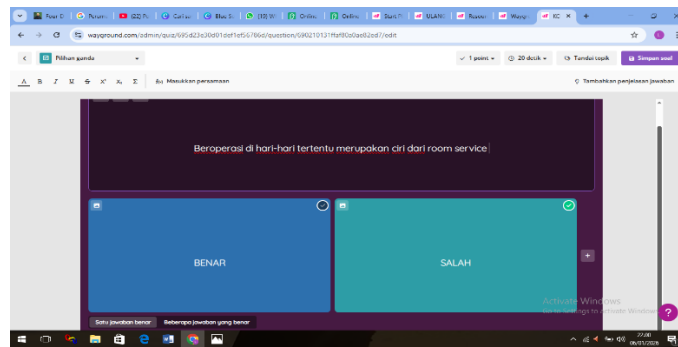
Gambar 1. Penyusunan Materi pada *Microsoft Word*

Materi-materi Mata Kuliah *Room Service* yang sebelumnya telah diperoleh dari sumber-sumber relevan kemudian diketik dan dituangkan kembali diperangkat lunak *microsoft word*. Susunan materi terdiri dari BAB 1 meliputi Pendahuluan, BAB II Inti materi dan BAB III Penutup.



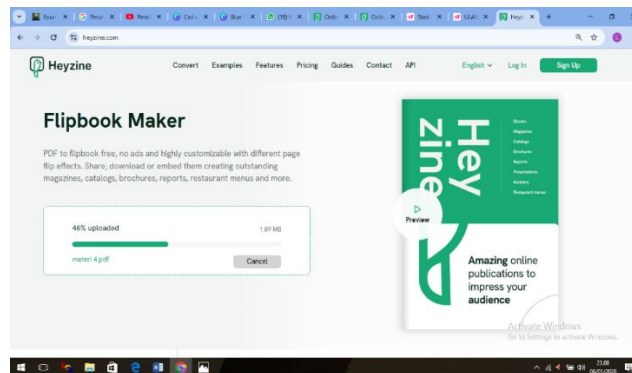
Gambar 2. Pembuatan Desain Cover, Tampilan dan Gambar

Gambar 2 menunjukkan tahapan dalam pembuatan desain *cover* pada *e-book*, Tampilan dan Gambar. Pembuatan desain ini bertujuan agar *e-book* menjadi lebih menarik, berwarna serta menggambarkan isi materi secara tidak langsung. Proses editing tersebut dibantu dengan memanfaatkan *tools-tools* yang terdapat pada *microsoft word*.



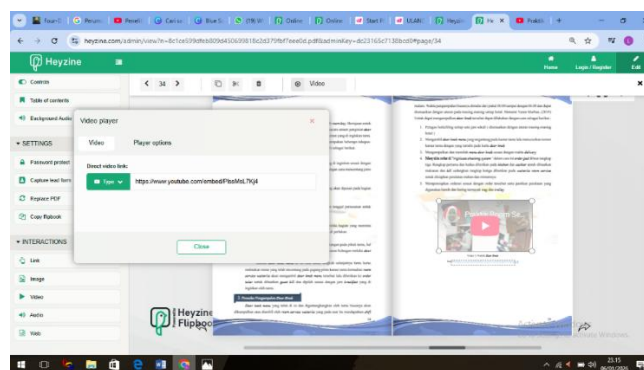
Gambar 3. Penyusunan Latihan Soal

Gambar 3 menunjukkan proses penyusunan latihan soal dengan tujuan untuk dapat mengukur seberapa jauh mahasiswa memahami materi yang telah dibaca sebelumnya. Penyusunan latihan soal ini menggunakan bantuan aplikasi tambahan berupa *wayground*. Aplikasi *wayground* ini dipilih karena fitur di dalamnya yang sangat beragam sehingga latihan soal dapat dibuat menjadi semenarik mungkin. Latihan soal terletak pada tiap-tiap akhir materi.



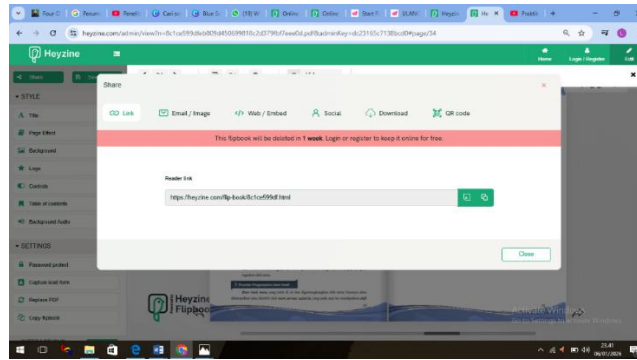
Gambar 4. Penyusunan Latihan Soal

Gambar 4 menunjukkan proses penyusunan latihan. Selain isi materi tampilan *e-book* juga merupakan hal yang penting diperhatikan. *E-book* yang interaktif akan semakin memberikan kesan menarik untuk itu aplikasi tambahan yang digunakan adalah *heyzine*. Materi yang telah disusun pada *microsoft Word* kemudian disimpan dalam format PDF kemudian di *convert* di aplikasi *heyzine* tujuannya agar *e-book* menampilkan efek *flipping*.



Gambar 5. Input Video Pembelajaran

Gambar 5 merupakan proses input video pembelajaran. Video pembelajaran ini diperoleh dari *youtube* yakni dengan cara *copy paste link youtube* kemudian link tersebut di upload pada menu *interactions* di *tools link* secara otomatis video *youtube* tersebut akan tampil pada *e-books* seperti contoh pada gambar diatas



Gambar 6. Simpan dan Publikasi E-book

Tahapan akhir dalam penyusunan *e-book* Mata Kuliah *Room Service* adalah dengan melakukan simpan dan publikasi. Menyimpan hasil editing *e-book* cukup hanya dengan menekan *tools save*. Terdapat banyak cara yang bisa digunakan saat hendak melakukan publikasi *e-book* salah satunya adalah melalui *link* yang dapat di copy kemudian disebarluaskan.

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap selanjutnya dalam pengembangan *e-book* Mata Kuliah *Room Service* adalah tahap pengembangan. Produk *e-book* yang telah selesai dibuat kemudian melewati uji kelayakan melalui validasi ahli yakni oleh ahli media dan ahli materi kemudian dilanjutkan dengan pengujian pengembangan (*developmental testing*) oleh 10 orang respon mahasiswa Prodi-PKK yang sebelumnya telah melalui Mata Kuliah *Room Service*. Pengujian dilakukan dengan mengisi kuesioner penilaian terhadap *e-book Room Service*. Berikut merupakan hasil penilaian dari masing-masing ahli dan respon mahasiswa berdasarkan kuesioner yang terkumpul.

Tabel 2. Persentase Kelayakan Produk Validator Ahli

Penilaian	Persentase %	Keterangan
Ahli Media	93,81%	Sangat Layak
Ahli Materi	96,88%	Sangat Layak

Tabel 3. Persentase Respon Mahasiswa

Penilaian	Persentase %	Keterangan
Respon Mahasiswa	93,17%	Sangat Layak

Penilaian kelayakan *e-book* Mata Kuliah *Room Service* dilaksanakan oleh empat validator ahli terdiri dari 2 ahli media dan 2 ahli materi. Pada tabel 2 telah disajikan hasil penilaian dari masing-masing ahli. Penilaian oleh validator ahli media memperoleh persentase 93,81% dengan kualifikasi "**Sangat Layak**", kemudian oleh validator ahli materi diperoleh persentase 96,88% dengan kualifikasi "**Sangat Layak**", selanjutnya pengujian pengembangan (*developmental testing*) oleh 10 orang mahasiswa Prodi PKK yang telah melalui Mata Kuliah *Room Service*. Pada tabel 3 disajikan hasil berdasarkan penilaian 10 orang respon mahasiswa dengan persentase 93,17% kualifikasi "**Sangat Layak**". Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Maulida & Susilowibowo, 2021) bahwasannya *e-book* sangat layak untuk dikembangkan karena bermanfaat untuk keberlangsungan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Langkah terakhir pengembangan *e-book* ini adalah tahap penyebaran. *E-book* Mata Kuliah *Room Service* di Prodi PKK yang telah selesai dikembangkan dan telah melalui uji kelayakan selanjutnya akan diberikan kepada dosen pengampu Mata Kuliah *Room Service*. Penyebaran dilakukan melalui tautan link yang dapat diakses dengan mudah melalui *handphone*, laptop dan sejenisnya tanpa

menggunakan aplikasi tambahan lainnya. Berikut merupakan tautan link *e-book* <https://heyzine.com/flip-book/083f8556e0.html>

SIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan Media Pembelajaran *Elektronik Book (E-book)* pada Mata Kuliah *Room Service* Di Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research&Develpment (R&D)* dengan model pendekatan yaitu 4D terdiri dari empat tahapan yang sistematis yakni pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebara (*disseminate*). Pemilihan media pembelajaran *e-book* ini berlandaskan atas permasalahan yang telah ditemukan pada analisis awal yakni belum tersedianya media pembelajaran pada Mata Kuliah *Room Service*. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh validator ahli media menunjukkan persentase nilai 93,81% dengan kualifikasi **"Sangat Layak"** kemudian oleh validator ahli materi dengan persentase nilai 98,88%, nilai tersebut termasuk ke dalam kualifikasi **"Sangat Layak"** dan persentase nilai 93,17% oleh respon mahasiswa dengan kualifikasi **"Sangat Layak"**. Dengan demikian media ini mampu membantu sekaligus menjadi solusi atas permasalahan yang telah ditemukan sebelumnya. Secara keseluruhan Media Pembelajaran *Elektronik Book (E-book)* Pada Mata Kuliah *Room Service* ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif, beradaptasi dengan teknologi serta mudah untuk digunakan.

REFERENSI

- Abdul. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144. <https://ejournal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp>
- Ade Rahayu. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Didik, K. P. (2023). Perangkat Pembelajaran Sebagai Komponen Penting Dalam Proses Pembelajaran Efektif. *Jurnal Research and Education Studies*, 3(2), 27–35.
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *AtTālim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419.
- Julaeha, S., Hadiana, E., & Zaqiah, Q. Y. (2021). Manajemen Inovasi Kurikulum: Karakteristik dan Prosedur Pengembangan Beberapa Inovasi Kurikulum. *Muntazam: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 02(1), 1–26.
- Maghfiroh, N., & Sholeh, M. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka Dalam Menghadapi Era Disrupsi Dan Era Society 5.0. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 09(05), 1185–1196.
- Mangun, J. R., Raya, M., Rw, R. T., & Gadung, K. P. (2025). MEMBANGUN GENERASI EMAS : PERAN PENDIDIKAN DALAM MEMBENTUK MASA DEPAN BANGSA Pendidikan Bisnis , Fakultas Ekonomi dan Bisnis , Universitas Negeri Jakarta Dicky Setyawan Pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif digunakan dalam penelitian ini untuk me. *Jurnal Pembelajaran Kurikulum, Dan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1–9.
- Maulida, D. R., & Susilowibowo, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Electronic Book (E-

- Book) Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(3), 302–311. <https://doi.org/10.26740/jpak.v9n3.p302-311>
- Nathasya, H. (2024). Peran dan manfaat media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswasekolah dasar. *Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 5(1), 70–80.
- Ningsih, F. S., & Ulya, H. K. (2024). Pemanfaatan E-book sebagai Sumber Belajar pada Kurikulum Merdeka. *Revorma: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 4(1), 45–53. <https://doi.org/10.62825/revorma.v4i1.98>
- Pangestu, R. S., Wardani, K., Cahyandaru, P., & Setyawan, A. D. (2024). Pengembangan Media Flipbook Digital untuk Meningkatkan Budaya Literasi pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Bhayangkara Yogyakarta. *Authentic Education*, 1(1), 26–39. <https://doi.org/10.71264/aej.v1i1.11>
- Rajagukguk, K. P., Lubis, R. R., Kirana, J., & Rahayu, N. S. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 14–22. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm/article/view/144>
- Rosmawati, W. (2023). Efektifitas Penggunaan E-Book untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(3), 979–1002. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i3.1172>
- Salsabila, A. H., Iriani, T., & Sri Handoyo, S. (2023). Penerapan Model 4D Dalam Pengembangan Video Pembelajaran Pada Keterampilan Mengelola Kelas. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 495–505. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.553>
- Sihombing, B. (2024). *Model Pengembangan 4D (Define , Design , Develop , dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam*. 4, 11–19.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Alfabeta (ed.)).
- Wahyuni, L., & Rahayu, Y. S. (2021). Pengembangan E-Book Berbasis Project Based Learning (PjBL) untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan Kelas XII SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(2), 314–325. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n2.p314-325>
- Yuridka fitrah, N. (2024). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DALAM ERA Fitrah Yuridka , 2 Nazaruddin Universitas Lambung Mangkurat Received : 02 September 2024 | Accepted : 10 September 2024 |. *Ilmu-Ilmu Sosial*, 6(2), 210–220.
- Zumrotun, E. (2024). Peran Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Mutu. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru p-ISSN*, 9(2), 1003–1009. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.907>