

**STUDI KOMPARATIF PENGGUNAAN MEDIA POP-UP BOOK DIGITAL CERITA
“LEGENDA DANAU KERINCI: CALUNGA DAN CALUPAT” DAN E-BOOK
PADA SISWA SMP**

Zelahayani¹, Yusra D², Rahmawati³

¹²³Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi

¹hayanizela3@gmail.com ²yusradewi@unja.ac.id ³rahmawati@unja.ac.id

ABSTRACT

The development of digital technology has encouraged the use of more innovative learning media in Indonesian language learning at the Junior High School (SMP) level, especially in learning folklore that requires an understanding of the storyline, characters, and cultural values. This study aims to compare student learning outcomes between the use of E-Book media and digital Pop-Up Book media in learning the folklore "Legend of Lake Kerinci: Calunga and Calupat". This study uses a quantitative approach with a comparative study design. The subjects of the study were 28 students of class VII C of SMP Negeri 7 Muaro Jambi. The same students participated in two learning sessions with different treatments, namely learning using E-Book media and learning using digital Pop-Up Book media. Data collection was carried out through learning outcome tests (posttests) given after each treatment, then analyzed using descriptive and comparative statistical analysis. The results of the study showed that there were significant differences in learning outcomes between the two media, where the posttest results of students after using digital Pop-Up Book media were higher than those using E-Book media. This indicates that digital Pop-Up Book media is more effective in increasing students' attention, engagement, and understanding of the content of folktales and their cultural values.

Keywords: digital learning media, E-Book, digital Pop-Up Book

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mendorong pemanfaatan media pembelajaran yang lebih inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), khususnya pada pembelajaran cerita rakyat yang menuntut pemahaman alur cerita, tokoh, dan nilai budaya. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan hasil belajar siswa antara penggunaan media E-Book dan media Pop-Up Book digital pada pembelajaran cerita rakyat "Legenda Danau Kerinci: Calungga dan Calupat". Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain studi komparatif. Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas VII C SMP Negeri 7 Muaro Jambi. Siswa yang sama mengikuti dua kali pembelajaran dengan perlakuan berbeda, yaitu pembelajaran menggunakan media E-Book dan pembelajaran menggunakan media Pop-Up Book digital. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar (posttest) yang diberikan setelah setiap perlakuan, kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan komparatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua media tersebut, di mana hasil posttest siswa setelah menggunakan media Pop-Up Book digital lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan media E-Book. Hal ini menunjukkan bahwa media Pop-Up Book digital lebih efektif dalam meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap isi cerita rakyat dan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Kata Kunci: media pembelajaran digital, *E-Book*, *Pop-Up Book* digital

A. Pendahuluan

Teknologi berkembang dengan sangat pesat telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan termasuk dalam praktik pembelajaran di sekolah terutama pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga

berperan dalam meningkatkan kemampuan, motivasi, dan pemahaman peserta didik. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), penggunaan media yang inovatif menjadi sangat penting, terutama dalam pembelajaran teks naratif seperti cerita rakyat. Pembelajaran

cerita rakyat menuntut pemahaman isi, alur, tokoh, latar, serta nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya, sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara menarik, kontekstual, dan bermakna bagi siswa. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia telah dibuktikan mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap berbagai jenis teks. Penelitian yang dilakukan oleh Rasdawita et al., (2024) menunjukkan bahwa penerapan media YouTube dalam pembelajaran menganalisis berita palsu pada siswa kelas VII SMP Negeri 10 Kota Jambi memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam memahami isi teks serta meningkatkan keaktifan mereka dalam proses pembelajaran. Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik juga dibuktikan melalui penelitian pengembangan bahan ajar puisi berbasis multimedia 3D Flipbook oleh (Yusra 2022) Hasil penelitian menunjukkan bahwa media 3D Flipbook memperoleh respons positif dari responden, dengan 47,22%

menyatakan sangat layak dan 50% menyatakan layak dalam mendukung pembelajaran sastra secara mandiri. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi melalui media multimedia yang bersifat visual dan interaktif mampu menumbuhkan antusiasme serta mendorong kemandirian belajar peserta didik. Selaras dengan itu (Adiyadmo, 2020) juga menyatakan pemanfaatan multimedia yang mengintegrasikan teks, gambar, dan elemen visual interaktif menjadikan pembelajaran tidak bersifat statis dan mampu membuat peserta didik lebih tertarik dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran digital yang bersifat audio-visual dan interaktif mampu membantu siswa dalam memahami struktur, isi, dan makna teks secara lebih mendalam. Meskipun penelitian tersebut berfokus pada teks berita, hasilnya relevan dengan pembelajaran cerita rakyat karena keduanya sama-sama menuntut kemampuan memahami isi teks, alur, serta penafsiran makna yang terkandung di dalamnya.

Salah satu media pembelajaran digital yang

berkembang adalah *Pop-Up Book* digital. Media ini merupakan pengembangan dari buku *pop-up* konvensional yang dikombinasikan dengan teknologi digital, sehingga menghadirkan unsur visual tiga dimensi, animasi, dan interaktivitas. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa *Pop-Up Book* digital mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa karena menyajikan materi secara visual dan interaktif. Penelitian oleh Zahrah dkk. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Pop-Up Book* digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Lestari & Kurniawan (2023) yang menyatakan bahwa media *Pop-Up Book* digital memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi serta mampu membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam.

Selain itu, *Pop-Up Book* digital juga dinilai efektif dalam mendukung pembelajaran berbasis literasi. Penelitian Fitriyani & Azizah (2023) menyimpulkan bahwa *Pop-Up Book* digital dapat meningkatkan keterampilan membaca dan pemahaman teks naratif siswa SMP

karena menyajikan cerita secara visual dan kontekstual. Media ini tidak hanya menampilkan teks, tetapi juga mengintegrasikan ilustrasi, animasi, dan alur cerita yang menarik sehingga siswa lebih mudah memahami isi cerita dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, *Pop-Up Book* digital memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP.

Di sisi lain, *e-book* juga merupakan media pembelajaran digital yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan. *E-book* menawarkan keunggulan dalam hal aksesibilitas, fleksibilitas, dan kemudahan distribusi. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital. Penelitian Sari dkk. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *E-book* dalam pembelajaran dapat meningkatkan literasi digital siswa serta mendorong kemandirian belajar. Selain itu, *E-book* juga memungkinkan integrasi fitur pendukung seperti pencarian kata, penandaan teks, dan catatan digital yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih sistematis. Namun demikian,

beberapa penelitian mengungkapkan bahwa *E-book* cenderung bersifat lebih statis dibandingkan media digital interaktif lainnya. Prasetyo dkk. (2025) menyatakan bahwa meskipun E-book efektif sebagai sumber belajar digital, keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih sangat bergantung pada desain konten dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Tanpa unsur visual dan interaktivitas yang kuat, *E-book* berpotensi kurang menarik bagi siswa, khususnya dalam pembelajaran teks naratif yang menuntut imajinasi dan pemahaman alur cerita secara mendalam.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 7 Muaro Jambi, khususnya pada kelas VII, pembelajaran cerita rakyat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh penggunaan bahan ajar digital yang bersifat tekstual, seperti buku elektronik (*E-book*). Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa menunjukkan tingkat ketertarikan dan keterlibatan belajar yang relatif rendah, terutama dalam memahami alur cerita dan nilai budaya yang terkandung dalam teks cerita rakyat. Siswa cenderung membaca secara sekilas tanpa

pendalaman makna, sehingga tujuan pembelajaran cerita rakyat belum sepenuhnya tercapai secara optimal.

Meskipun *Pop-Up Book* digital dan *E-book* sama-sama merupakan media pembelajaran digital, hingga saat ini penelitian yang membandingkan kedua media tersebut secara langsung, khususnya dalam konteks pembelajaran cerita rakyat di tingkat SMP, masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menekankan pada pengembangan atau efektivitas satu jenis media secara terpisah, tanpa mengkaji perbedaan dampak penggunaan media tersebut dalam konteks pembelajaran yang sama. Padahal, kajian komparatif sangat penting untuk memberikan gambaran empiris mengenai media pembelajaran digital yang paling efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran cerita rakyat lokal, seperti “Legenda Danau Kerinci: Calungga dan Calupat”, memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai budaya dan kearifan lokal kepada siswa. Cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter, identitas budaya, dan kecintaan

terhadap budaya daerah. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran cerita rakyat. Media pembelajaran yang digunakan harus mampu menarik minat siswa sekaligus membantu mereka memahami isi cerita serta nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Penelitian oleh Mawardi & Sari (2025) menegaskan bahwa penggunaan media digital berbasis budaya lokal dapat meningkatkan apresiasi siswa terhadap budaya daerah serta memperkuat pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Pop-Up Book digital dan e-book memiliki karakteristik, keunggulan, dan keterbatasan masing-masing sebagai media pembelajaran. Namun, belum terdapat kajian yang secara komprehensif membandingkan penggunaan kedua media tersebut dalam pembelajaran cerita rakyat lokal di tingkat SMP, khususnya pada siswa kelas VII. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui perbedaan penggunaan media Pop-Up Book digital dan e-book dalam pembelajaran cerita "*Legenda*

Danau Kerinci: Calungga dan Calupat" pada siswa kelas VII SMP Negeri 7 Muaro Jambi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan media pembelajaran digital serta menjadi rujukan praktis bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan studi komparatif. Menurut Sugiyono (2019), penelitian komparatif bertujuan untuk membandingkan satu variabel yang sama pada kondisi atau perlakuan yang berbeda guna mengetahui perbedaan hasil secara empiris. Dalam penelitian ini, variabel yang dibandingkan adalah hasil belajar siswa setelah penggunaan dua media pembelajaran yang berbeda, yaitu media *E-Book* dan media *Pop-Up Book digital* pada pelajaran bahasa Indonesia khusus materi cerita rakyat pada cerita "*Legenda Danau Kerinci: Calungga dan Calupat*". Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 5 Februari 2026 di SMP Negeri 7 Muaro Jambi pada siswa kelas VII C yang berjumlah 28 orang. Subjek penelitian

ditentukan secara *purposive* dengan mempertimbangkan kesetaraan tingkat kelas dan karakteristik kemampuan akademik siswa.

Siswa mengikuti dua kali pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda tanpa. Pada pembelajaran pertama, siswa belajar menggunakan media *E-Book* dan diberikan tes hasil belajar. Pada pembelajaran kedua, siswa belajar menggunakan media *Pop-Up Book* digital dan kembali diberikan tes hasil belajar. Penggunaan subjek yang sama pada dua perlakuan berbeda dilakukan untuk meminimalkan perbedaan kemampuan awal siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan subjek yang sama dalam penelitian pendidikan dapat meningkatkan keakuratan hasil perbandingan.

Materi pembelajaran, alokasi waktu, serta tujuan pembelajaran disamakan pada setiap perlakuan untuk menjaga konsistensi pembelajaran. Menurut Sudjana (2017), keseragaman perlakuan dalam penelitian pembelajaran diperlukan agar perbedaan hasil belajar yang diperoleh benar-benar disebabkan oleh perbedaan media

yang digunakan. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berupa *posttest* yang diberikan setelah setiap perlakuan pembelajaran. Tes disusun untuk mengukur pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik cerita rakyat dan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Penggunaan tes hasil belajar didasarkan pada taksonomi Bloom revisi Anderson & Krathwohl (2018) yang menekankan pengukuran kemampuan kognitif, khususnya pemahaman dan analisis. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan komparatif. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil belajar siswa pada masing-masing media pembelajaran, sedangkan analisis komparatif digunakan untuk mengetahui perbedaan nilai hasil belajar siswa antara penggunaan media *E-Book* dan media *Pop-Up Book* digital. Menurut Creswell (2014), analisis komparatif digunakan untuk membandingkan hasil dari dua perlakuan yang berbeda guna menentukan efektivitas relatif suatu perlakuan dalam penelitian pendidikan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

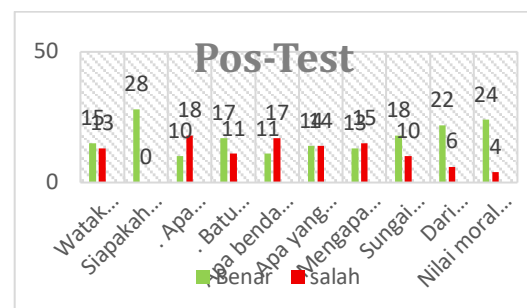
Proses pembelajaran pertama dilaksana dengan menggunakan *E-Book* cerita : *Legenda Danau Kerinci Caungga dan Calupat*: Berikut tangkapan layar *E-Book* cerita “*Legenda Danau Kerinci:Calungga dan Calupat*” yang diterbitkan oleh Kantor Bahasa Provinsi Jambi (2019).



Gambar 1. Media *E-Book*

Media *E-Book* ini menampilkan satu ilustrasi visual pada bagian awal cerita, sedangkan halaman-halaman berikutnya didominasi oleh teks narasi tanpa dukungan visual tambahan. Penyajian seperti ini membuat proses membaca lebih berfokus pada teks tertulis, dengan interaksi visual yang relatif terbatas. Keterbatasan unsur visual tersebut berpotensi memengaruhi keterlibatan peserta didik, khususnya siswa SMP yang masih membutuhkan stimulus visual untuk membantu memahami alur cerita dan karakter tokoh. Arsyad (2017) menyatakan bahwa media

pembelajaran yang hanya mengandalkan teks cenderung kurang efektif dalam menarik perhatian peserta didik dibandingkan media yang memadukan unsur visual dan audio secara terpadu hal tersebut tercermin pada hasil posttest siswa. Berdasarkan hasil posttest setelah penggunaan media *E-Book* diperoleh hasil sebagai berikut:



Gambar 2. *Posstest*

menggunakan media Pop-Up Book

Gambar 2 menunjukkan persentase jawaban benar siswa masih berada pada kategori sedang hingga rendah. Persentase jawaban benar pada tiap butir soal berkisar antara 35,7% hingga 100%. Beberapa indikator menunjukkan pemahaman yang rendah, seperti soal mengenai peninggalan orang tua Calungga dan Calupat yang hanya dijawab benar oleh 35,7% siswa, serta soal mengenai benda yang ditemukan Calungga di hutan dengan persentase jawaban benar sebesar 39,3%. Hal ini

menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap isi legenda masih belum optimal meskipun telah menggunakan E-Book. Sebagai perbandingan, pembelajaran selanjutnya dilaksanakan menggunakan media Pop-Up Book Digital. Gambar 3 menampilkan tampilan isi Pop-Up Book Digital yang digunakan dalam pembelajaran cerita *Legenda Danau Kerinci: Calungga dan Calupat*, yang dirancang dengan integrasi teks, visual interaktif, dan elemen multimedia untuk mendukung pemahaman siswa secara lebih optimal.



Gambar 3 tampilan Isi Pop-Up Book

Gambar 3 memperlihatkan tampilan isi *Pop-Up Book* Digital yang berfokus mengarahkan pembaca pada cerita akan dilihat dan memaknai isi cerita. teks narasi disajikan secara ringkas dan didukung oleh ilustrasi visual yang relevan dengan alur cerita. Penyajian tersebut bertujuan membantu pembaca memahami isi cerita secara bertahap serta menangkap makna yang terkandung dalam setiap peristiwa. Integrasi

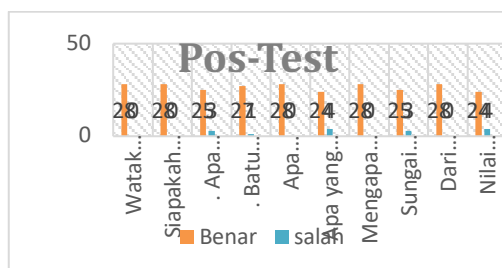
antara teks dan visual dirancang untuk mempermudah pemahaman serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses membaca terdapat pertanyaan pemantik yang dirancang untuk mendorong pembaca berpikir kritis terhadap isi cerita yang telah dibaca, baik dari segi alur, tokoh, maupun nilai moral yang terkandung di dalamnya. Keberadaan pertanyaan pemantik ini berfungsi sebagai sarana refleksi dan diskusi, sehingga pembaca tidak hanya membaca cerita, tetapi juga aktif menafsirkan dan mengaitkan cerita dengan pengalaman atau pemahaman mereka.



Gambar 4. Efek Pop-Up Digital pada Media Pop-Up Book Digital

Gambar 4 menunjukkan penerapan efek pop-up digital pada media Pop-Up Book Digital *Legenda Danau Kerinci: Calungga dan Calupat* setiap halaman ditampilkan elemen visual yang muncul dan bergerak secara bertahap, Tampilan media

disesuaikan menggunakan format *widescreen* (16:9) agar visual terlihat proporsional terdapat audio instrumen daerah provinsi jambi serta sulih suara disetiap slidenya sehingga peserta didik bukan hanya membaca tapi juga menyimak dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Berdasarkan hasil posttest setelah penggunaan media Pop-Up Book Digital, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada persentase jawaban benar siswa di hampir seluruh indikator pemahaman. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media Pop-Up Book digital mampu menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran, sehingga mereka lebih fokus dalam menyimak alur cerita, memahami karakter tokoh, serta menangkap nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat *Legenda Danau Kerinci: Calungga dan Calupat*.



Gambar 5. Pos Tes menggunakan media E-Book

Setelah pembelajaran menggunakan Pop-Up Book Digital, hasil posttest menunjukkan peningkatan persentase jawaban benar yang sangat signifikan. Persentase jawaban benar siswa meningkat menjadi 85,7% hingga 100% pada hampir seluruh indikator. Beberapa soal bahkan mencapai 100% jawaban benar, seperti pada indikator pemahaman tokoh utama, watak Calupat, benda yang ditemukan Calungga di hutan, alasan Calungga berubah menjadi naga, serta peristiwa terbentuknya Danau Kerinci.

Tingginya tingkat keterlibatan siswa tersebut berdampak positif terhadap kemampuan memahami isi cerita, yang tercermin dari meningkatnya ketepatan siswa dalam menjawab soal-soal yang berkaitan dengan unsur intrinsik cerita dan peristiwa penting dalam alur cerita. Hal ini mengindikasikan bahwa penyajian materi melalui media Pop-Up Book digital yang mengintegrasikan teks, visual, dan audio mampu membantu siswa membangun pemahaman yang lebih utuh dibandingkan pembelajaran yang hanya berfokus pada teks.

E. Kesimpulan

Berdasarkan perbandingan hasil posttest antara penggunaan media *E-Book* dan media *Pop-Up Book* Digital, dapat disimpulkan bahwa media *Pop-Up Book* Digital menunjukkan efektivitas yang lebih tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran cerita rakyat *Legenda Danau Kerinci: Calungga dan Calupat*. Perbedaan persentase jawaban benar yang signifikan mengindikasikan bahwa pembelajaran yang memadukan teks, visual interaktif, animasi, dan audio mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta pemahaman siswa secara lebih optimal dibandingkan media *E-Book* yang dominan berbasis teks. Dengan demikian, media *Pop-Up Book* Digital terbukti lebih unggul dalam membantu siswa memahami unsur intrinsik cerita, alur peristiwa, serta nilai-nilai budaya yang terkandung dalam cerita rakyat dibandingkan penggunaan media *E-Book*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyadmo, D. A. "Multimedia 3d Flipbook Sebagai Alternatif Untuk Menciptakan Pembelajaran Drama Secara Mandiri." *Senamika* 1.1 (2020): 554-560.
- Rasdawita, Finta Haliza, & Rahmawati. (2024). Penerapan Media YouTube Dalam Pembelajaran Menganalisis Berita Palsu Kelas VII SMP Negeri 10 Kota Jambi Tahun 2023/2024. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 881–892.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2018). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta .
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Fitriyani, I., & Azizah, A. (2023). Pop-Up Book Digital sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran dalam Mendukung Literasi Membaca Siswa SMP pada Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil*

- Pembelajaran.
<https://doi.org/10.1234/prosidingukmpr.v3i2.3926>
- Lestari, S., & Kurniawan, H. (2023). Pengaruh Media Pop-Up Terhadap Pemahaman Makna Teks Dan Ilustrasi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 8(1), 45–54. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jkp/article/view/26914>
- Lukman, Yarmalus, Sabdanur, Soraya, I. D. P., Rahmadina, Laeli, Z., & Utami, W. O. (2019). *Cerita Rakyat Daerah Danau Kerinci Kabupaten Kerinci*. Kantor Bahasa Provinsi Jambi. <http://repositori.kemendikdasmen.go.id/26607>
- Mawardi, D. N., & Sari, R. P. (2025). Analisis Manfaat Media Digital Berbasis Budaya Terhadap Kemampuan Literasi Dan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 19(2). <https://doi.org/10.31540/jpp.v19i2.3916>
- Prasetyo, A. A., Rijaya, R., Saputra, W. N., Akbar, A. F., & Mulyati, S. (2025). Efektivitas Penggunaan Buku Elektronik (E-Book) Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Anak-Anak Usia Sekolah Dasar. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 9(1). <https://doi.org/10.24114/jgk.v9i1.64243>
- Rasdawita Rasdawita, Finta Haliza, & Rahmawati Rahmawati. (2024). Penerapan Media YouTube Dalam Pembelajaran Menganalisis Berita Palsu Kelas VII SMP Negeri 10 Kota Jambi Tahun 2023/2024. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 9(881–892), 881–892.
- Sari, J. A., Hidayad, F., & Pratiwi, E. (2025). Pemanfaatan Buku Digital Menggunakan Model Penguatan Literasi Digital Pada Siswa. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 23(1), 130–140. <https://doi.org/10.31851/wahana-didaktika.v23i1.18822>
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Yusra D., (2022). Pengembangan Prototipe Bahan Ajar Puisi Berbasis Multimedia 3D Flipbook (Prototype Development of 3D Multimedia-Based Poetry Teaching Materials Flipbook). *Indonesian Language Education and Literature*, 7(2), 339. <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i2.9303>
- Zahrah, Z., Hafid, A., & Muin, A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Pop Up Book Digital Berbantuan Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V. *Global Science Education Journal*. <https://doi.org/10.26858/ges.v6i1.1757>