



Perancangan *E-Book* Interaktif Sebagai Media Informasi Koleksi (Studi Kasus: Museum Sandi)

Engeng Wulan Sari^{1*}, Suhadi Parman², Rifqi Fahrudin³

^{1,2,3} Universitas Catur Insan Cendekia

Email: engeng.sari.dkv.20@cic.ac.id¹, suhadi.parman@cic.ac.id², rifqi.fahrudin@cic.ac.id³

Alamat: Jl. Kesambi No. 202, Drajat, Kec. Kesambi, Kota Cirebon, 45133

*Korespondensi: engeng.sari.dkv.20@cic.ac.id

Abstrack: *Museum is an institution that collects, receives, and studies collections of items that have knowledge and informational value as well as valuable assets. Generally, the items in a museum are solid objects that cannot interact directly with visitors. Therefore, each museum has a special staff, known as museum guides, to accompany visitors in exploring all museum collections. However, not all visitors want to be guided by museum guides, so there is a need for supporting media to help guides manage visitors who do not want to be guided. The media to be created is an interactive e-book. This interactive e-book can help visitors who want to explore the museum independently to obtain information from the museum collections. The e-book contains a menu of content consisting of information about museum collections, images of museum collections, text and audio information about museum collections, and animation illustrations of museum mascots. With a total of 33 pages containing information from 8 museum rooms. This design was made using the ADDIE method and evaluated using UEQ (User Experience Questionnaire) with a result of "Excellent".*

Keywords: ADDIE, E-Book Interactive, Guide, Museum Sandi

Abstrak: Museum merupakan sebuah lembaga yang mengumpulkan, menerima dan mengkaji koleksi benda yang mempunyai nilai pengetahuan dan sebagai informasi mengenai aset-aset berharga. Pada umumnya benda koleksi di sebuah museum berupa benda padat yang tidak dapat berinteraksi secara langsung kepada pengunjung. Oleh karena itu, setiap museum memiliki staf khusus yaitu tim pemandu museum untuk mendampingi pengunjung dalam mengeksplor seluruh benda koleksi museum. Namun, pada kenyataannya tidak semua pengunjung ingin dipandu oleh tim pemandu museum, dengan begitu perlu adanya media penunjang untuk tim pemandu dalam menangani pengunjung yang tidak ingin dipandu. Media utama yang akan dibuat yaitu berupa E-book interaktif. E-book interaktif ini dapat membantu pengunjung yang ingin mengeksplor museum secara mandiri agar mendapatkan informasi dari koleksi museum. Pada E-book ini Terdapat menu konten yang berisikan tentang informasi koleksi museum, gambar dari koleksi museum, informasi koleksi museum berupa teks dan suara, animasi ilustrasi maskot museum. Dengan total jumlah halaman sebanyak 33 halaman yang memuat informasi koleksi dari 8 ruangan museum. Perancangan ini dibuat menggunakan metode ADDIE dan evaluasi menggunakan UEQ (User Experince Questionnarie) dengan hasil "Excellent".

Kata kunci: ADDIE, E-Book Interaktif, Pemandu, Museum Sandi

1. LATAR BELAKANG

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum, Museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat (peraturan.bpk.go.id, 2015). Museum sendiri merupakan sebuah lembaga yang mengumpulkan, menerima dan mengkaji koleksi benda yang mempunyai nilai pengetahuan, kemudian bisa digunakan untuk penelitian dan pameran yang bertujuan sebagai pembelajaran, rekreasi, pendidikan dan sebagai informasi mengenai asset-aset berharga yang nyata maupun tidak nyata. Pada umumnya benda koleksi di sebuah museum berupa benda padat yang tidak dapat berinteraksi secara langsung kepada

pengunjung. Oleh karena itu, setiap museum memiliki staf khusus yaitu tim pemandu museum untuk mendampingi pengunjung dalam mengeksplor seluruh benda koleksi museum agar informasi tersampaikan secara menyeluruh kepada pengunjung museum salah satunya ialah Museum Sandi.

Museum Sandi merupakan museum kriptografi satu-satunya yang ada di Indonesia, yang terletak di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Sebagai salah satu museum kriptografi satu-satunya di Indonesia, Museum Sandi memiliki daya tarik tersendiri dengan beberapa koleksinya mengenai sejarah persandian dan mesin-mesin sandi yang digunakan pada zaman dahulu. Berdasarkan hasil wawancara, Museum Sandi juga memiliki keistimewaan atau keunikan yang tidak dapat dijumpai pada museum lainnya, yaitu pengunjung yang datang tidak hanya diberikan pengetahuan mengenai informasi koleksi museum saja namun, pengunjung juga mendapatkan ilmu tentang bagaimana cara menyandi, penggunaan teknik sandi, metode-metode sandi dan cara memecahkan sandi dengan berbagai teknik pemecahan sandi. Namun, Museum Sandi masih memiliki kelemahan atau kekurangan pada modernisasi museum, terutama interaksi dengan pengunjung yang menggunakan teknologi masih belum bisa diterapkan. Maka dari itu, pengunjung yang datang akan diwajibkan untuk dipandu oleh tim pemandu yang bertugas. Tim pemandu di Museum Sandi disini memainkan peran penting dalam meningkatkan pengalaman pengunjung dan menyampaikan informasi dengan narasi hidup dan interaktif sehingga membantu pengunjung untuk memperkaya pengetahuan serta informasi koleksi tersebut. Karena setiap museum memiliki sistem pemanduan dan penyampaian informasi yang berbeda, maka hal tersebut mempengaruhi sikap pengunjung.

Media interaktif memainkan peran penting dalam memperkaya pengalaman pengunjung dalam penyajian konten informasi koleksi. Begitu pun pengunjung yang datang ke Museum Sandi, karena Museum Sandi belum memiliki fasilitas media interaktif maka pengunjung yang datang akan wajib didampingi oleh satu orang pemandu yang bertugas sebagai sarana interaktif dan informatif. Namun, pada kenyataannya pengunjung yang datang ke Museum Sandi tidak selalu ingin dipandu oleh tim pemandu museum. Hal ini disebabkan oleh beberapa pengunjung museum yang ingin mengeksplor museum secara mandiri dikarenakan ada beberapa pengunjung yang merasa tidak nyaman, tidak leluasa, dan waktu pemanduan yang dinilai sangat singkat.

Oleh karena itu, pada penelitian ini penulis akan membuat perancangan aplikasi E-Book Interaktif sebagai fasilitas untuk pengunjung yang ingin mengeksplorasi museum secara mandiri. E-Book dipilih sebagai media interaktif untuk membantu tim pemandu museum, karena cara penggunaan yang mudah, dapat diakses kapan saja, terdapat fitur-fitur

yang interaktif, fungsional dalam penyampaian informasi koleksi dan tampilan visual menarik.

2. KAJIAN TEORITIS

Museum

Museum merupakan salah satu tempat untuk yang memiliki aneka ragam budaya dan perjalanan sejarah yang panjang dari satu masa ke masa berikutnya (Bramantyo & Ismail, 2021). Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum, Museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat (peraturan.bpk.go.id, 2015). Tidak hanya itu, museum juga bisa menjadi sarana rekreasi, pendidikan, pembelajaran, dan sebagai media informasi mengenai aset-aset berharga.

Sandi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Sandi adalah kode rahasia. Sandi adalah kumpulan karakter atau simbol yang digunakan untuk mengamankan informasi atau pesan, biasanya karakter atau simbol tersebut hanya dimiliki atau disepakati oleh pihak yang membuat kode rahasia tersebut. Sandi atau kode rahasia akan bisa dibaca dengan menggunakan metode enkripsi, metode ini bekerja menerjemahkan informasi algoritma. Dengan begitu, informasi tersebut tidak asli dan tidak bisa dibaca.

Media Interaktif

Pada bidang pendidikan terutama dengan tema rekreasi pendidikan media interaktif dijelaskan bahwa media interaktif adalah media yang menghubungkan dua unsur atau lebih yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi dan menciptakan komunikasi atau interaksi dua arah antara pengguna dan user, komputer dan software aplikasi produk dalam format file tertentu (Fikri & Madona, 2018).

E-Book

E-Book merupakan bentuk digital dari sebuah buku yang berisi informasi tertentu. E-Book memiliki format penyajian yang runtut, baik bahasanya, tinggi kadar keilmuannya, dan luas pembahasannya. Kelebihan dari E-Book antara lain kemudahan penelusuran dan membacanya, penghematan bahan kertas, dan kemudahan pengalihan teks (Prabowo & Heriyanto, 2013).

E-Book Interaktif

E-Book Interaktif merupakan suatu media pembelajaran yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi jelas akan materi tersebut (Lestari, 2016). Di dalam E-Book interaktif ini biasanya terdapat beberapa fitur juga yang digunakan untuk mempelajari materi yang disampaikan dengan menarik dan dapat mengakses dimana saja. Pada E-book interaktif juga terdapat beberapa visual yang menarik seperti isi materi, gambar, audio, video dan animasi yang dinilai dapat efektif dalam proses penyampaian materi.

Layout

Layout merupakan tata peletakan elemen dalam desain seperti elemen grafis, elemen visual, elemen teks, dan lainnya memiliki impact yang besar dalam desain tersebut (Angela & Suhartono, 2022). Elemen-elemen tersebut ditempatkan dan disusun dalam struktur visual satu sama lain yang efektif dan menarik.

Animasi

Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu (Wibawa, 2011). Sedangkan menurut (Binanto, 2014) Animasi adalah hasil dari proses menampilkan objek-objek gambar sehingga gambar yang ditampilkan akan tampak hidup. Tidak hanya menghidupkan, animasi juga memberikan karakter pada objek-objek tersebut.

Tipografi

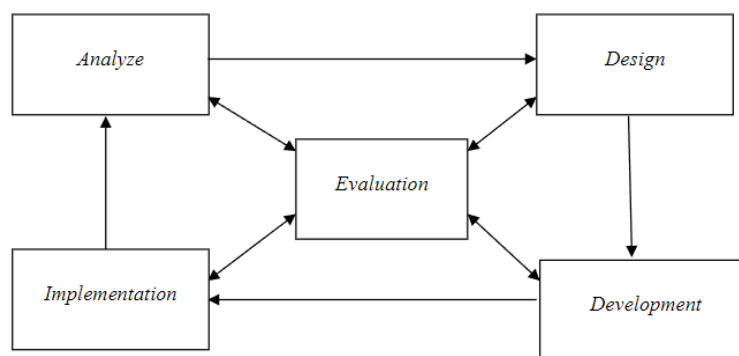
Tipografi merupakan sebuah komunikasi penting dan elemen desain yang sudah mengalami perkembangan selama berabad-abad, dan akan terus berkembang seiring dengan perubahan selera dan teknologi yang mendukung dalam perkembangan tipografi baru (Carina, 2019). Tipografi memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan dengan jelas dan efektif dalam desain visual.

Audio

Audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indra pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik dan sound effect (Ichan, 2021). Audio mengandalkan suara sebagai bentuk penyampaian kepada penerimanya, tidak hanya suara

intonasi juga perlu diperhatikan karena layaknya mimik wajah suara dengan intonasi yang berbeda dapat diartikan dengan berbeda juga oleh penerimanya.

3. METODE PENELITIAN



Gambar 1. Metode Penelitian ADDIE

Sumber: Sari (2021)

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Adapun tahap yang dibutuhkan yaitu:

Analyze (Analisis)

Langkah pertama yang akan dilakukan ialah berfokus pada pengambilan data untuk memahami dan mengidentifikasi masalah apa saja yang harus diatasi. Data dapat diperoleh melalui wawancara dan observasi. Data yang didapat akan dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna. Dengan adanya tahap ini penulis sudah melakukan tahapan awal yaitu wawancara dengan staf Museum Sandi. Wawancara dan observasi dilakukan secara tatap muka di Museum Sandi dengan Bapak Setyo Budi Prabowo, S.ST., selaku Kepala Museum dan 2 orang staf pemandu yaitu Bapak Sasmito Utomo, S.Kom dan Bapak Asnan Arifin.

Design (Desain)

Pada tahap ini, penulis membuat konsep rancangan rencana penerapan E-Book berdasarkan hasil analisis. Konsep perancangan mencakup tujuan perencanaan, strategi dan media yang digunakan. Setelah tahap sebelumnya selesai penulis mulai melakukan tahap perancangan dan aset yang diperlukan untuk membuat E-Book Interaktif.

Development (Perancangan)

Tahap selanjutnya terdiri dari pembuatan media interaktif, validasi media dan revisi media. Setelah tahap sebelumnya selesai penulis mulai melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu pembuatan media interaktif.

Implementation (Penerapan)

Pada tahap ini, perancangan media interaktif dilakukan penerapan dan tahap uji coba media. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas. Hasil yang sudah dikerjakan akan diserahkan kepada Museum Sandi untuk dilakukan testing dengan pengunjung.

Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap akhir dari model ADDIE yaitu evaluation. Evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas media interaktif. Hasil evaluasi dapat digunakan untuk melakukan perbaikan atau penyempurnaan pada media interaktif yang sudah dijalankan. Tahap ini evaluasi ini akan menggunakan data analisis tools UEQ (*User Experience Questionnaire*) serta data evaluasi dikumpulkan menggunakan kuisisioner google form.

Tabel 1. Nama Responden

No.	Nama Responden	Jawaban Angket				
		a	b	c	d	abstein
1.	Fitriani Endah Nur J	✓				
2.	Calista Ivana Wardani	✓				
3.	Andri Rafli	✓				
4.	Nabela Sinta	✓				
5.	Deni Apriyanto	✓				

Sumber: Peulis (2024).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi bersama dengan Bapak Kepala Museum Sandi dan tim pemandu Museum Sandi mengenai studi kasus yang sedang terjadi dan media interaktif yang telah digunakan, maka diperlukannya alat pendukung untuk membantu tim pemandu dalam memberikan informasi terkait koleksi museum di Museum Sandi yaitu perancangan media interaktif berupa E-Book Interaktif. Perancangan media interaktif untuk membantu tim pemandu dalam mempermudah menyampaikan informasi koleksi museum

kepada pengunjung yang tidak ingin di pandu oleh tim pemandu. Adapun kelebihan dari perancangan media interaktif ini ialah mempermudah pemandu dalam memberikan informasi mengenai koleksi museum yang ada di Museum Sandi kepada pengunjung secara menyeluruh dan detail menggunakan media penyampaian koleksi dengan gambar, informasi koleksi secara detail dengan teks dan audio. Penyampaian informasi menjadi lebih menarik dan disampaikan dengan baik, mudah dan cepat, dan fitur-fitur yang disuguhkan membuat pengunjung merasakan pengalaman baru. Media interaktif tersebut yaitu berupa aplikasi *E-Book* Interaktif yang dapat diakses oleh pengunjung dengan cara scan *QR-Code* dan akan diarahkan pada halaman *website* E-book interaktif. *QR-Code* akan diletakan pada lobi museum yang merupakan tempat untuk registrasi pengunjung sebelum melakukan tour museum.



Gambar 2. Wawancara Bersama Bapak Kepala Museum Sandi dan Tim Pemandu

Sumber: Penulis (2024)



Gambar 3. Pengunjung Museum Sandi

Sumber: Penulis (2024)

Strategi Kreatif Multimedia Interaktif

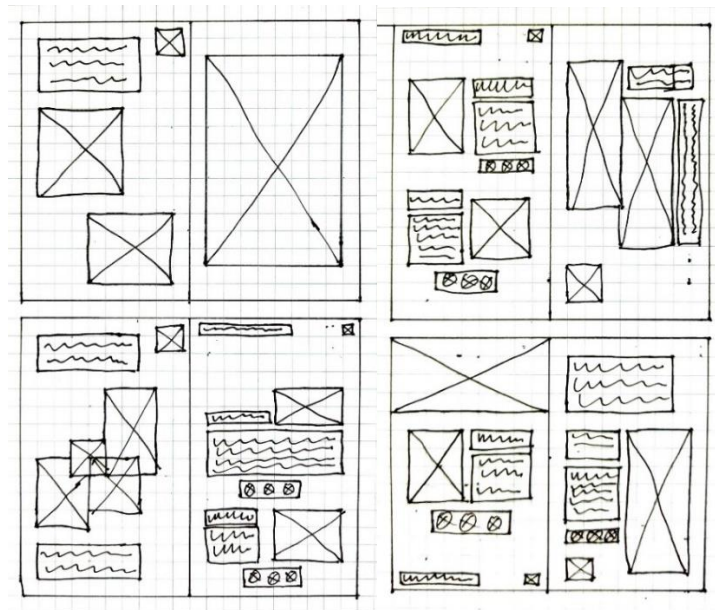
Multimedia interaktif merupakan sebuah strategi yang digunakan dalam penyampaian informasi museum dalam bentuk media digital. Pada perancangan E-Book ini pesan utama yang ingin disampaikan kepada pengunjung ialah mengenai informasi seluruh benda koleksi Museum Sandi. Informasi tersebut terkait dengan sejarah persandian di Indonesia secara sekilas, tahun dibuat dan tahun digunakan mesin sandi baik secara global atau nasional, perkembangan penggunaan sandi, teknik pemecahan sandi, tokoh-tokoh yang berjasa dalam perkembangan persandian di Indonesia, dan visual mesin-mesin sandi.

Penyampaian informasi koleksi museum disajikan pula dengan visual yang menarik. Penyampaian berupa visual juga dimaksudkan untuk mendapatkan informasi yang tepat agar tidak ada kejadian salah menyampaikan informasi koleksi museum. Visual yang ditampilkan berupa gambar koleksi museum, penggunaan ilustrasi dan animasi untuk membuat tampilan menjadi lebih menarik dan menyenangkan, informasi berupa teks dan audio.

Pengembangan Bentuk Visual

1. Thumbnail

Pada tahap thumbnail penulis melakukan proses sketsa untuk tata letak yang akan diaplikasikan pada E-Book Interaktif. Proses sketsa ini dilakukan untuk mempermudah penulis dalam proses pembuatan tata letak ke tahap selanjutnya serta dapat mempersingkat waktu pembuatan media.

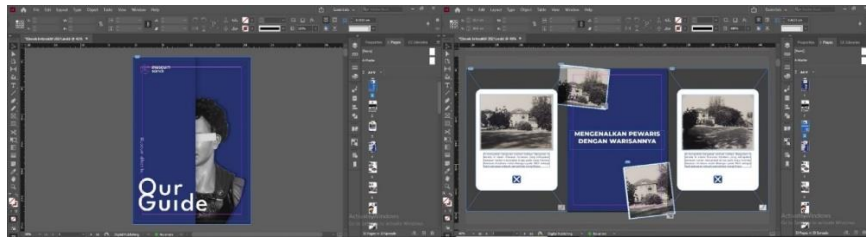


Gambar 4. Thumbnail E-Book Interaktif

Sumber: Penulis (2024)

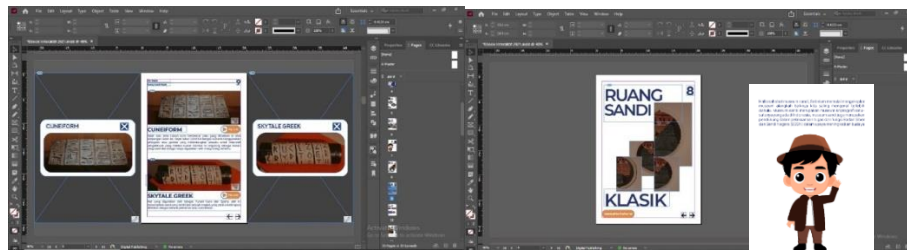
2. Tight Tissue

Proses ini merupakan tahap pengembangan perancangan pada tahap sebelumnya



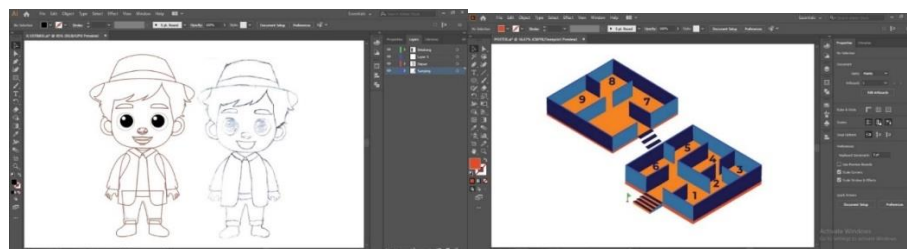
Gambar 5. Tight Tissue E-Book Interaktif

Sumber: Penulis (2024)



Gambar 6. Tight Tissue E-Book Interaktif

Sumber: Penulis (2024)



Gambar 7. Tight Tissue E-Book Interaktif

Sumber: Penulis (2024)

3. Final Desain

Final Desain merupakan hasil perancangan desain untuk E-Book Interaktif



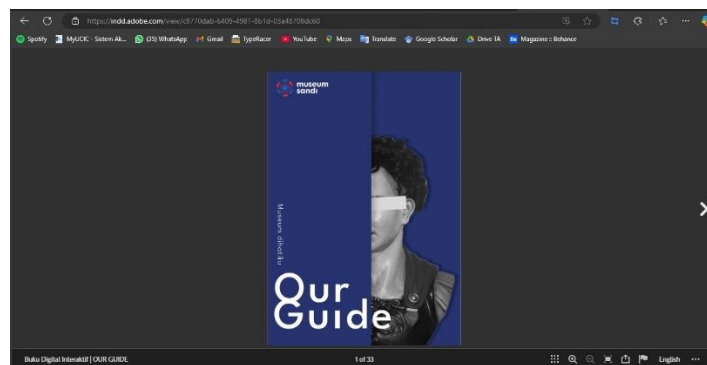
Gambar 8. Final Desain E-Book Interaktif

Sumber: Penulis (2024)



Gambar 9. Final Desain E-Book Interaktif

Sumber: Penulis (2024)

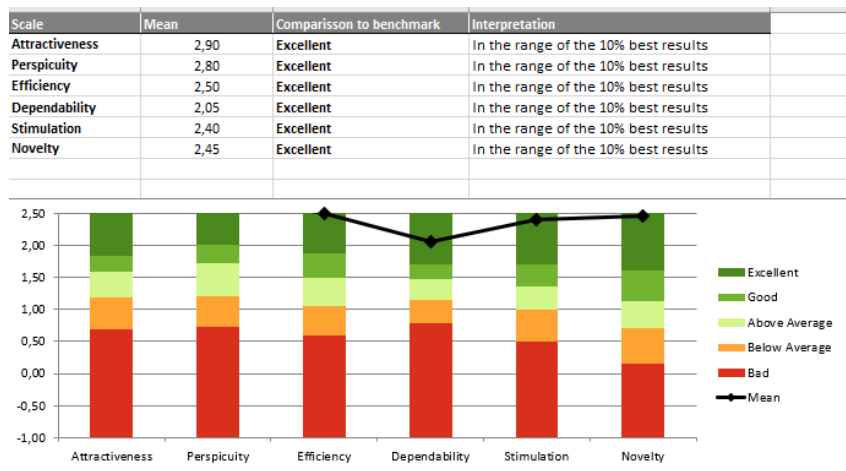


Gambar 10. E-Book Interaktif

Sumber: Penulis (2024)

Testing

Setelah media selesai dirancang tahap selanjutnya ialah tahap evaluasi, penulis menggunakan metode evaluasi UEQ (User Experience Questionnaire) karena sangat mudah digunakan serta hasil yang lebih maksimal sehingga memudahkan penulis dalam mengevaluasi media yang telah dirancang. Evaluasi dilakukan kepada pengunjung Museum Sandi serta pemandu Museum Sandi dengan mengajukan kuisisioner, kuisisioner terdiri dari pasangan kata bertolak belakang secara makna yang dapat mempresentasikan E-book yang telah dibuat. Kuisisioner dibuat menggunakan google form lalu setelah hasil kuisisioner muncul maka akan dimasukkan ke dalam UEQ Data Analysis Tools. Berikut hasil evaluasi media yang telah dilakukan:



Gambar 11. Hasil Testing UEQ (User Experience Questionnaire)

Sumber: Penulis (2024)

Setelah mengetahui jawaban dari pengguna, hasil final evaluasi akan terlihat pada Benchmark. UEQ berisi 6 skala penilaian yaitu *Attractiveness* (Daya tarik), *Perspiciuity* (Kejelasan), *Efficiency* (Efisiensi), *Dependability* (Ketepatan), *Stimulation* (Stimulasi), dan *Novelty* (Kebaruan). Serta terdapat peringkat pada setiap penilaian yaitu *Bad*, *Below Average*, *Above Average*, *Good* dan *Excellent*. Pada evaluasi E-book interaktif titik nilai berada pada 4 penilaian yaitu *Efficiency* (Efisiensi), *Dependability* (Ketepatan), *Stimulation* (Stimulasi), dan *Novelty* (Kebaruan) serta berada di peringkat *Excellent* yang artinya perancangan E-book interaktif ini sudah berhasil.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan pada studi kasus ini adalah penulis merancang E-book interaktif sebagai media informasi koleksi museum di Museum Sandi. Perancangan E-book interaktif ini terdapat hasil yang memuaskan dengan jumlah total halaman yaitu 33 halaman yang berisikan animasi, ilustrasi, gambar koleksi museum, cover buku serta audio sebagai informasi berupa suara. Dengan adanya E-book ini diharapkan pengunjung dapat dengan mudah mengakses dan dapat menikmati waktu untuk menjelajah Museum Sandi secara mandiri.

DAFTAR REFERENSI

- Administrator. (2017). Inofid, Interactive story book for children by UGM Students. Retrieved from <https://ugm.ac.id/en/news/13906-inofid-interactivestory-book-for-children-by-ugm-students/>
- Amalia, R., Muthohari, A. S., Solihah, Y. A., & Parman, S. (2023). Perancangan Buku Pop-Up Yok Ngenali 7 Jajanan Khas Cirebon Sebagai Media Pembelajaran Mulok Bahasa Cirebon. *Jurnal Grafis*, 2(1).
- Angela, C. V., & Suhartono, A. W. (2022). Analisa Terhadap Feeds Instagram Dyandra Academy Sebelum Dan Sesudah Penerapan Teori Layout. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 11.
- Anggakara, B. B. (2020). Perancangan Teater Museum Berbasis Komunitas: Studi Kasus Pada Museum Sandi Di Yogyakarta (Doctoral dissertation, Universitas Gadjah Mada).
- Binanto, I. (2015). Tinjauan metode pengembangan perangkat lunak multimedia yang sesuai untuk mahasiswa tugas akhir. In *Seminar Nasional Rekayasa Komputer dan Aplikasinya* (pp. 148-155).
- Bramantyo, B. D., & Ismail, P. (2021). Digital tourism museum nasional Indonesia melalui virtual tour di masa pandemi COVID-19. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 20(2), 184-196.
- Branch, R.M. (2010) *Instructional design: The addie approach*. New York, NY: Springer.
- Carina, R. (2019).
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *SNHRP*, 3, 183-188.
- Lestari, R. T., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2016). *Ebook Media Pembelajaran Interaktif*. E-ISSN: 2615-8787 E-BOOK, 71–76.
- Palagiang, C. L., & Sofiani, S. (2021). Augmented dan Virtual Reality sebagai Media Promosi Interaktif Museum Perumusan Naskah Proklamasi. *Destinesia: Jurnal Hospitaliti dan Pariwisata*, 3(1), 12-20.
- Prabowo, A., & Heriyanto, H. (2013). Analisis pemanfaatan buku elektronik (ebook) oleh pemustaka di perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 2(2), 152-161.
- PP No. 66 Tahun 2015 (2015) Database Peraturan, JDIH BPK. Available at: <https://peraturan.bpk.go.id/Details/5642> (Accessed: 17 March 2024).
- Studio, E. (2023) 12 jenis layout Untuk Desain Grafis dan media Cetak [Lengkap Dengan Gambar]: Berita: Gamelab Indonesia, Gamelab.ID. Available at:

<https://www.gamelab.id/news/2319-12-jenis-layout-untuk-desain-grafisdan-media-cetak-lengkap-dengan-gambar> (Accessed: 14 May 2024).

- Sari, M., Murti, S. R., Habibi, M., Laswadi, L., & Rusliah, N. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Berbantuan 3D Pageflip Profesional Pada Materi Aritmetika Sosial. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 789-802.
- Sugiyono, S., Sutarman, S., & Rochmadi, T. (2019). Pengembangan sistem computer based test (CBT) tingkat sekolah. *Indonesian Journal of Business Intelligence (IJUBI)*, 2(1), 1-8.
- Susilo, E. (2024) *Cara Menggunakan user experience questionnaire (UEQ) PADA UJI UX, EDI SUSILO*. Available at: <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-user-experience-questionnaire/> (Accessed: 01 August 2024).
- Wahiddah, S. A. N., Lathipah, L., Indaryanti, D., Fadilah, Z. P., & Aeni, A. N. (2022). Cerita Ihsan: E-book Interaktif sebagai Upaya Pengembangan Materi Ulul Azmi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4182-4191.
- Wibawa, C. B. (2011). Pembuatan Film Animasi 3D Anak Berjudul “Ayo Kita Sholat”. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91100.