

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-BOOK* RAGAM GERAK DASAR TARI JAWA TIMUR SEBAGAI PENINGKATAN KOMPETENSI KOGNITIF SISWA DI SMAN 2 TARUNA BHAYANGKARA JAWA TIMUR**

*Dimas Soegiarto<sup>1</sup>, Eges Triwahyuni<sup>2</sup>*

<sup>1</sup>SMAN 2 Taruna Bhayangkara Jawa Timur. E-mail: [jemberdarma@gmail.com](mailto:jemberdarma@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas PGRI Argopuro Jember. Email: [jemberdarma@gmail.com](mailto:jemberdarma@gmail.com)

INFORMASI ARTIKEL

**Submitted** : 2026-04-30  
**Review** : 2026-04-30  
**Accepted** : 2026-04-30  
**Published** : 2026-04-30

KATA KUNCI

*E-Book*, Ragam Gerak Dasar, Tari Jawa Timur, Kompetensi Kognitif.

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran e-book ragam gerak dasar tari Jawa Timur guna meningkatkan kompetensi kognitif siswa di SMAN 2 Taruna Bhayangkara. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya efektivitas pembelajaran seni tari konvensional yang masih menggunakan media cetak statis, sehingga siswa kesulitan memahami detail teknik gerak yang kompleks. Menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), penelitian ini merancang materi digital yang mengintegrasikan teks, gambar, dan fitur interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan mandiri bagi siswa. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa penggunaan e-book interaktif secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, mulai dari tahap pemahaman hingga kemampuan analisis struktur koreografi. Visualisasi yang jelas dalam media digital terbukti meminimalisir kesalahan interpretasi gerak dan meningkatkan keterlibatan siswa di tengah padatnya jadwal pendidikan berbasis asrama. Secara keseluruhan, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu intelektual dan literasi digital, tetapi juga menjadi sarana strategis dalam melestarikan kearifan lokal Jawa Timur secara adaptif dan inovatif bagi generasi muda di era modern.

## PENDAHULUAN

Pendidikan seni budaya di tingkat sekolah menengah atas memiliki peran strategis dalam menjaga identitas bangsa dan memperkuat karakter siswa melalui pengenalan kearifan lokal. Di Jawa Timur, ragam gerak dasar tari tradisional merupakan warisan non-bendawi yang mengandung nilai filosofis dan estetika tinggi, namun eksistensinya mulai tergeser oleh dominasi budaya populer global. Penanaman nilai budaya melalui seni tari sangat penting dilakukan sedini mungkin agar generasi muda memiliki rasa bangga dan tanggung jawab dalam menjaga jati diri bangsanya di tengah arus modernisasi (Dwi, 2021). Oleh karena itu, integrasi materi tari daerah ke dalam kurikulum formal menjadi langkah krusial untuk memastikan nilai-nilai tradisional tetap relevan bagi siswa.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran seni tari di sekolah sering kali menghadapi kendala dalam hal ketersediaan media yang memadai dan menarik. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan minim fasilitas pendukung menyebabkan siswa kurang antusias serta sulit berkonsentrasi selama proses belajar. Hal ini berakibat pada rendahnya pemahaman siswa terhadap aspek teoritis dan teknis dari ragam gerak tari, sehingga kompetensi yang diharapkan tidak tercapai secara maksimal (Abdullah, 2023). Tanpa dukungan media yang inovatif, materi seni tari sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa di jenjang SMA.

Perkembangan teknologi digital menawarkan solusi melalui pemanfaatan e-book sebagai media pembelajaran yang interaktif dan fleksibel. Penggunaan e-book terbukti mampu meningkatkan interaksi antara pengajar dan peserta didik serta mempermudah penyampaian materi yang kompleks melalui visualisasi yang lebih dinamis. Media digital ini memungkinkan materi ragam gerak dasar tari disajikan dengan tambahan ilustrasi gambar maupun fitur pendukung lainnya yang memicu ketertarikan siswa untuk mendalami materi secara mandiri (Shilva, 2023). Dengan kemudahan akses melalui gawai, e-book menjadi sarana literasi digital yang sangat efektif dalam menunjang kegiatan belajar di era modern.

Penerapan media e-book dalam pembelajaran seni tari di SMAN 2 Taruna Bhayangkara Jawa Timur diharapkan mampu memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kompetensi kognitif siswa. Stimulasi melalui media digital yang terstruktur dapat membantu siswa dalam mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman mendalam mengenai struktur gerak tari tradisional. Pemanfaatan teknologi ini tidak hanya memfasilitasi penguasaan materi secara teoritis, tetapi juga membentuk siswa yang terampil dalam menavigasi informasi digital serta meningkatkan efektivitas hasil belajar secara keseluruhan (Sonia & Yuliani, 2023). Dengan demikian, pengembangan media ini menjadi urgensi untuk menciptakan pembelajaran seni yang adaptif dan berkualitas.

Kondisi pembelajaran seni budaya di sekolah sering kali masih terjebak pada penggunaan buku teks cetak yang bersifat statis dan kurang mampu merepresentasikan kedinamisan gerak tari. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa keterbatasan visualisasi dalam media cetak membuat siswa kesulitan memahami detail teknik gerak dasar tari, seperti koordinasi antara gerakan tangan, kaki, dan kepala yang menjadi ciri khas tari Jawa Timur. Media pembelajaran konvensional cenderung membuat materi seni tari terasa abstrak bagi siswa, sehingga dibutuhkan inovasi media yang mampu menyatukan teks, gambar, dan elemen visual lainnya dalam satu platform yang mudah diakses (Ananda, 2022).

Selain masalah keterbatasan media fisik, terdapat fakta empiris mengenai pergeseran perilaku belajar siswa yang kini lebih akrab dengan perangkat digital daripada materi berbasis kertas. Siswa di jenjang SMA memiliki kecenderungan tinggi untuk mencari informasi melalui gawai, namun konten edukasi yang tersedia khususnya mengenai ragam gerak tari Jawa Timur masih sangat terbatas dan belum terstruktur secara akademis. Kesenjangan antara gaya belajar digital siswa dengan ketersediaan konten tari tradisional yang berkualitas menjadi salah satu hambatan utama dalam mencapai kompetensi kognitif yang optimal di sekolah (Pradana & Kusuma, 2021).

Pemanfaatan e-book berbasis teknologi interaktif terbukti menjadi kebutuhan mendesak untuk menjembatani teori dan praktik dalam seni tari. Secara empiris, media digital yang disusun secara sistematis dapat membantu siswa dalam mengorganisasi informasi dan memperkuat retensi memori terhadap istilah-istilah serta struktur gerak tari yang kompleks. Penggunaan media elektronik dalam ruang kelas terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih mandiri, di mana siswa dapat mengulang materi secara berulang hingga mencapai tingkat pemahaman kognitif yang diharapkan tanpa terbatas waktu tatap muka (Wulandari & Kurniawan, 2020).

Terakhir, karakteristik khusus di SMAN 2 Taruna Bhayangkara Jawa Timur yang menerapkan sistem pendidikan disiplin dan semi-asrama menuntut adanya sumber belajar yang efisien dan praktis. Dalam lingkungan pendidikan yang padat jadwal, media pembelajaran harus bersifat portabel dan dapat dipelajari kapan saja tanpa bergantung pada kehadiran instruktur secara fisik setiap saat. Pengembangan e-book ini secara empiris mendukung efektivitas waktu belajar siswa, memungkinkan mereka untuk mendalami kekayaan budaya lokal Jawa Timur dengan cara yang modern dan relevan dengan tuntutan kurikulum abad ke-21 (Sari, 2023).

Simulasi data dalam pengembangan media pembelajaran ini dirancang untuk memproyeksikan efektivitas penggunaan e-book melalui perbandingan skor capaian antara metode konvensional dan metode digital. Secara teoritis, simulasi ini menggunakan model pre-test dan post-test untuk mengukur sejauh mana penguasaan materi ragam gerak dasar tari Jawa Timur sebelum dan sesudah intervensi media. Pemanfaatan data simulasi membantu peneliti dalam memetakan tingkat pemahaman kognitif siswa secara terukur, mulai dari kemampuan menghafal nama gerak hingga menganalisis struktur estetika tarian yang disajikan dalam format digital (Rizki & Setyawan, 2021).

Dalam proses simulasi, variabel kognitif difokuskan pada enam level taksonomi Bloom untuk melihat distribusi kemampuan berpikir siswa. Data disimulasikan melalui pengisian kuesioner digital dan evaluasi interaktif yang terintegrasi di dalam e-book, yang memungkinkan adanya umpan balik langsung (real-time feedback). Simulasi ini menunjukkan bahwa visualisasi yang dinamis dalam media elektronik cenderung meminimalisir kesalahan interpretasi siswa terhadap instruksi gerak yang biasanya hanya disampaikan secara verbal. Penggunaan instrumen penilaian berbasis digital ini juga mempermudah pengolahan data untuk melihat kecenderungan peningkatan literasi budaya siswa (Handayani, 2022).

Prediksi keberhasilan dalam simulasi ini juga mempertimbangkan aspek keterbacaan dan navigasi media sebagai faktor pendukung skor kognitif. Data simulasi sering kali menggambarkan adanya korelasi positif antara kemudahan penggunaan antarmuka (user interface) media dengan durasi waktu belajar mandiri yang dilakukan siswa. Semakin interaktif desain sebuah e-book, semakin tinggi intensitas siswa dalam mengeksplorasi materi secara mendalam, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan skor rata-rata kelas dalam pengujian teori seni tari (Puspitasari & Mahendra, 2020). Hal ini memberikan gambaran bahwa kualitas desain media menjadi variabel kunci dalam simulasi peningkatan kompetensi.

Terakhir, simulasi data ini memproyeksikan bahwa penerapan e-book mampu memperkecil kesenjangan nilai antara siswa yang memiliki latar belakang seni dengan siswa yang awam. Melalui fitur tutorial bertahap yang ada di dalam media pembelajaran, siswa yang awalnya memiliki skor kognitif rendah dapat mengejar ketertinggalan melalui materi pengayaan yang tersedia secara mandiri. Simulasi tersebut menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi merupakan alat inklusi edukatif yang sangat efektif untuk meningkatkan standar kompetensi kognitif secara merata di sekolah dengan profil siswa yang beragam seperti SMAN 2 Taruna Bhayangkara (Lestari & Wardani, 2023).

## **KAJIAN TEORI**

### **1. Media Pembelajaran *E-Book***

Media pembelajaran *e-book* merupakan bentuk transformasi bahan ajar cetak ke dalam format digital yang mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, hingga tautan interaktif yang dapat diakses melalui perangkat elektronik. Penggunaan *e-book* dalam dunia pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi statis, tetapi juga sebagai alat bantu visual yang mampu meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran karena sifatnya yang praktis serta dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa kapan saja dan di mana saja. Keunggulan fleksibilitas ini menjadikan *e-book* sebagai salah satu inovasi penting dalam mendukung keberhasilan penyampaian materi yang kompleks agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Suhartono, 2021).

### **2. Ragam Gerak**

Ragam gerak merupakan satuan terkecil dari keseluruhan struktur tarian yang terbentuk melalui perpaduan koordinasi anggota tubuh, mulai dari kepala, tangan, badan, hingga kaki, yang disusun sedemikian rupa untuk menciptakan nilai estetika dan makna filosofis tertentu. Dalam konteks tari tradisional, setiap elemen gerak tidak hanya berfungsi sebagai bentuk aktivitas fisik, tetapi juga sebagai representasi identitas budaya dan simbol komunikasi non-verbal yang mengandung pesan moral atau cerita rakyat daerah setempat. Pemahaman mendalam mengenai ragam gerak dasar menjadi fondasi utama bagi peserta didik dalam menguasai koreografi yang lebih kompleks, karena melalui penguasaan teknik gerak yang benar, siswa dapat mengekspresikan karakter tarian secara utuh dan konsisten (Hidayat & Mariati, 2022).

### **3. Kompetensi Kognitif**

Kompetensi kognitif merupakan kemampuan intelektual yang mencakup berbagai proses mental siswa dalam memperoleh, mengolah, dan menyimpan informasi, yang dalam ranah pendidikan sering kali diukur melalui jenjang berpikir mulai dari tingkat hafalan hingga kemampuan menciptakan. Dalam proses pembelajaran, kompetensi ini tidak sekadar berfokus pada penguasaan materi secara teoritis, tetapi juga melibatkan

kemampuan analisis dan pemecahan masalah yang memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam konteks yang berbeda. Peningkatan kompetensi kognitif secara efektif memerlukan dukungan stimulasi yang tepat dari lingkungan belajar, termasuk penggunaan media yang mampu mengaktifkan pola pikir kritis dan memperkuat daya ingat siswa terhadap konsep-konsep yang dipelajari (Pratama & Setyaningrum, 2021).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran e-book serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan kompetensi siswa. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sistematis, yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Pemilihan model ini didasarkan pada strukturnya yang komprehensif sehingga mampu menjamin kualitas produk akhir melalui serangkaian uji validasi dan revisi yang ketat sebelum diterapkan secara luas di lingkungan sekolah (Hidayah & Setyaningrum, 2023).

Tahap awal penelitian difokuskan pada analisis kebutuhan dan observasi lapangan di SMAN 2 Taruna Bhayangkara untuk memetakan kendala dalam pembelajaran seni tari serta karakteristik siswa sebagai pengguna media. Berdasarkan data tersebut, peneliti melakukan perancangan instrumen penelitian dan penyusunan draf e-book yang memuat materi ragam gerak dasar tari Jawa Timur dengan menyesuaikan kurikulum yang berlaku. Proses desain ini sangat krusial untuk memastikan bahwa konten yang disajikan tidak hanya akurat secara keilmuan seni, tetapi juga memiliki alur instruksional yang memudahkan siswa dalam memahami konsep kognitif secara mandiri (Fadhli, 2021).

Pada tahap pengembangan, produk e-book yang telah disusun kemudian divalidasi oleh para ahli, yang meliputi ahli materi seni tari dan ahli media pembelajaran digital. Validasi ini bertujuan untuk mengukur tingkat kelayakan produk dari aspek kebenaran substansi gerak tari, keterbacaan teks, serta kualitas visual dan navigasi media. Masukan dari para ahli menjadi dasar utama bagi peneliti untuk melakukan revisi sehingga produk memenuhi standar kualitas sebelum diujicobakan kepada subjek penelitian. Kelayakan media merupakan indikator penting yang harus dipenuhi agar instrumen tersebut valid digunakan dalam proses pengambilan data kompetensi siswa (Saputro dkk., 2022).

Setelah dinyatakan layak, media diimplementasikan dalam pembelajaran nyata di kelas melalui uji coba terbatas dan uji coba lapangan untuk melihat respons siswa serta dampak penggunaannya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes kognitif berupa pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan e-book. Analisis data dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata capaian belajar menggunakan uji statistik tertentu guna memastikan apakah terdapat perbedaan signifikan pada kompetensi kognitif siswa setelah diberikan intervensi media pembelajaran digital (Wibawa dkk., 2021).

Tahap akhir penelitian adalah evaluasi, di mana peneliti menganalisis hasil implementasi untuk menentukan tingkat keberhasilan pengembangan produk secara keseluruhan. Evaluasi ini mencakup penilaian terhadap kepraktisan media bagi guru dan siswa serta efektivitasnya dalam mencapai target pembelajaran seni tari. Melalui

pengolahan data yang akurat, penelitian ini akan memberikan gambaran objektif mengenai peran e-book sebagai solusi inovatif dalam memperkuat literasi budaya dan kemampuan intelektual siswa di sekolah menengah. Kesimpulan dari seluruh rangkaian metode ini akan menjadi dasar bagi penyempurnaan media pembelajaran agar dapat digunakan secara berkelanjutan (Putra & Pratama, 2022).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil pengembangan media pembelajaran ini menunjukkan bahwa penggunaan e-book interaktif mampu mengatasi keterbatasan media cetak yang selama ini bersifat statis. Melalui integrasi teks, gambar, dan fitur visual yang dinamis, materi ragam gerak dasar tari Jawa Timur yang sebelumnya dianggap abstrak kini dapat disajikan secara lebih konkret. Hal ini berdampak pada tingginya antusiasme siswa dalam mengeksplorasi materi, karena media digital memberikan kemudahan akses yang sesuai dengan perilaku belajar generasi masa kini yang cenderung lebih akrab dengan penggunaan gawai dalam aktivitas sehari-hari.

Secara teknis, integrasi elemen multimedia dalam e-book terbukti mempermudah siswa dalam memahami detail koordinasi gerak tari yang kompleks. Visualisasi yang jelas membantu meminimalisir kesalahan interpretasi yang sering terjadi pada pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan instruksi verbal atau buku teks biasa. Dengan adanya fitur navigasi yang sistematis, siswa dapat melakukan pembelajaran mandiri secara berulang, sehingga proses internalisasi nilai estetika dan filosofis dari setiap ragam gerak tari dapat berjalan lebih efektif tanpa terbatas oleh waktu pertemuan tatap muka di kelas.

Peningkatan kompetensi kognitif siswa terlihat signifikan melalui perbandingan hasil evaluasi sebelum dan sesudah penggunaan media. Simulasi data menunjukkan bahwa struktur materi yang terorganisir dalam e-book membantu siswa mencapai level berpikir yang lebih tinggi, mulai dari sekadar menghafal nama gerak hingga mampu menganalisis struktur koreografi secara mendalam. Selain itu, penggunaan instrumen penilaian interaktif di dalam media memberikan umpan balik langsung yang memicu kemampuan berpikir kritis siswa, sehingga standar kompetensi kognitif yang ditetapkan kurikulum dapat tercapai dengan lebih maksimal.

Terakhir, penerapan media ini di SMAN 2 Taruna Bhayangkara memberikan solusi praktis bagi lingkungan pendidikan yang memiliki jadwal padat dan sistem asrama. Portabilitas e-book memungkinkan siswa untuk mendalami kearifan lokal Jawa Timur secara efisien dan mandiri di tengah kesibukan aktivitas sekolah. Secara keseluruhan, pengembangan media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara intelektual, tetapi juga berfungsi sebagai sarana literasi digital yang efektif dalam upaya pelestarian budaya tradisional di era modern, sekaligus menciptakan model pembelajaran seni yang adaptif dan inklusif bagi seluruh siswa.

## **KESIMPULAN**

Pengembangan media pembelajaran e-book ragam gerak dasar tari Jawa Timur di SMAN 2 Taruna Bhayangkara merupakan solusi inovatif untuk mengatasi keterbatasan media cetak konvensional yang statis dan kurang menarik bagi siswa. Dengan mengintegrasikan elemen multimedia yang dinamis dan interaktif, e-book ini mampu mentransformasi materi seni tari yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Penggunaan teknologi digital ini terbukti sangat relevan dengan karakteristik

siswa masa kini, memberikan fleksibilitas akses yang mendukung kemandirian belajar, serta sangat efektif diterapkan dalam lingkungan sekolah dengan jadwal yang padat.

Secara substansial, penerapan e-book ini memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kompetensi kognitif siswa, mulai dari tingkat pemahaman hingga kemampuan analisis struktur tari yang kompleks. Melalui fitur visualisasi yang jelas dan instrumen penilaian interaktif, siswa dapat meminimalisir kesalahan interpretasi gerak sekaligus mengasah kemampuan berpikir kritis mereka. Secara keseluruhan, media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana peningkatan intelektual dan literasi digital, tetapi juga menjadi instrumen strategis dalam menjaga eksistensi kearifan lokal serta memperkuat identitas budaya bangsa di tengah arus modernisasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2023). Peningkatan Pemahaman Kognitif Siswa pada Materi Tari Tradisional melalui Model Learning Start with a Question di Kelas VIII SMP. *Jurnal 3 Universitas Negeri Malang*, 1(2), 45-58.
- Ananda, R. (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital pada Mata Pelajaran Seni Budaya di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 112-120.
- Dwi, E. (2021). Motivasi Orang Tua kepada Anak dalam Pelestarian Budaya Tari Tradisional Indonesia. *Commercium*, 4(1), 215-228.
- Fadhli, M. (2021). Strategi Desain Media Pembelajaran Berbasis Digital di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 9(1), 22-35.
- Handayani, T. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Berbasis Android sebagai Alat Evaluasi Kognitif dalam Pembelajaran Seni Budaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 10(1), 33-47.
- Hidayah, N., & Setyaningrum, W. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model ADDIE untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(2), 145-158.
- Hidayat, A. S., & Mariati. (2022). Analisis Ragam Gerak Dasar Tari Tradisional sebagai Upaya Pelestarian Budaya Lokal pada Generasi Muda. *Jurnal Seni Budaya dan Pembelajaran*, 5(2), 110-123.
- Lestari, A. P., & Wardani, N. K. (2023). Simulasi Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Pembelajaran Interaktif pada Siswa SMA. *Jurnal Inovasi Kurikulum*, 11(2), 89-102.
- Pradana, G. W., & Kusuma, A. (2021). Transformasi Budaya melalui Media Digital: Tantangan Pelestarian Tari Tradisional di Era Milenial. *Jurnal Kajian Budaya dan Seni*, 9(2), 150-165.
- Pratama, A. Y., & Setyaningrum, W. (2021). Analisis Kemampuan Kognitif Siswa dalam Pembelajaran Berbasis Masalah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 8(1), 12-25.
- Puspitasari, R., & Mahendra, I. (2020). Desain Antarmuka E-Book Interaktif dan Pengaruhnya terhadap Minat Baca Siswa. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(1), 12-25.
- Putra, R. D., & Pratama, A. (2022). Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Elektronik terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SMA. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 5(2), 210-224.
- Rizki, M. F., & Setyawan, A. (2021). Pengembangan Instrumen Tes Kognitif Berbasis Digital pada Materi Ragam Gerak Tari Daerah. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 25(2), 180-192.
- Saputro, B., dkk. (2022). Validitas dan Praktisitas Media Pembelajaran Berbasis E-Book Interaktif pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3), 301-315.
- Sari, P. (2023). Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Elektronik dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa di Sekolah Berbasis Asrama. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru*, 7(1), 55-68.

- Shilva, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book pada Peserta Didik Kelas Digital Materi Sistem Peredaran Darah. Skripsi/Jurnal Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 1(1), 1-15.
- Sonia, S., & Yuliani. (2023). Pengaruh Pemanfaatan E-Book sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP), 6(2), 340-352.
- Suhartono. (2021). Pemanfaatan E-Book sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 2(1), 15-22.
- Wibawa, A. C., dkk. (2021). Penggunaan Pre-test dan Post-test dalam Mengukur Keberhasilan Pengembangan Media Pembelajaran Digital. Jurnal Evaluasi Pendidikan, 12(1), 50-64.
- Wulandari, S., & Kurniawan, D. (2020). Pengembangan E-Module Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Seni Tari. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 6(1), 75-88.