

Pengembangan media *digital interactive books* untuk meningkatkan kemampuan *communication and collaboration* menghadapi era merdeka belajar

Feri Tirtoni ¹, Fitri Wulandari ², Nur Efendi ³

^{1,2} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

³ Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

¹ feri.tirtoni@umsida.ac.id, ² fitri.wulandari@umsida.ac.id, ³ nur.efendi@umsida.ac.id

Abstract

The aim of this research is to determine the use of interactive book media in developing elementary school students' basic thinking skills in the Pancasila Education subject. Interactive book media can be a very interesting computer media in today's society. The use of interactive book media also increases students' learning motivation, thereby helping to improve their learning outcomes. The development research method used in this research is the plomp model. Media collection and development is carried out by collecting, analyzing, organizing sources, articles, books, previous research related to the use of field interactive book media. Research shows that the use of interactive book media can significantly improve Communication and Collaboration Skills in Facing the Independent Era compared to digital education strategies. In addition, students show positive reactions to the use of digital media in learning. Interactive book media also allows teachers to create open and challenging questions that strengthen students' basic thinking skills. Interactive book media helps students quickly find and correct their mistakes and check the learning outcomes available to students at this stage. It also helps teachers monitor student progress and modify teaching methods. These findings indicate that interactive book media is a useful tool to support dynamic learning and improve students' basic thinking skills in the Pancasila teaching environment. Therefore, the use of interactive book media has proven feasible and is expected to contribute to fundamental progress in evaluating elementary school students' Pancasila learning outcomes. Apart from that, teachers are advised to use interactive book media in learning models as a tool to improve the quality of teaching and student learning outcomes.

Keywords : Interactive Books Communication, Collaboration in the Merdeka Era.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media interactive book dalam pengembangan kemampuan berpikir dasar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. media interactive book bisa menjadi media komputer yang sangat menarik di masyarakat saat ini. Penggunaan Media interactive book juga meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga membantu meningkatkan hasil belajar mereka. Metode penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model plomp. Pengumpulan dan pengembangan media dilakukan dengan cara mengumpulkan, menganalisis, mengorganisasikan, sumber artikel, buku, penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pemanfaatan Media interactive book lapangan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Media interactive book dapat meningkatkan Kemampuan Communication And Collaboration Menghadapi Era Merdekasecara signifikan dibandingkan dengan strategi pendidikan ranah digital. Selain itu, siswa menunjukkan reaksi positif terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran. Media interactive book juga memungkinkan guru membuat pertanyaan terbuka dan menantang yang memperkuat keterampilan berpikir dasar siswa. Media interactive book membantu siswa dengan cepat menemukan dan memperbaiki kesalahan mereka dan memeriksa hasil pembelajaran yang tersedia bagi siswa pada tahap ini juga membantu guru memantau kemajuan siswa dan memodifikasi metode pengajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa Media interactive book merupakan alat yang berguna untuk mendukung pembelajaran dinamis dan meningkatkan keterampilan berpikir dasar siswa dalam lingkungan pengajaran Pancasila. Oleh karena itu, penggunaan media Media interactive book terbukti layak dan diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kemajuan mendasar dalam evaluasi hasil belajar Pancasila siswa sekolah dasar. Selain itu, guru disarankan untuk menggunakan Media

interactive book dalam model pembelajaran sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Interactive Books Communication, Collaboration Era Merdeka.

1. Pendahuluan

Di era digital saat ini, teknologi sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi yang menonjol adalah pemanfaatan media digital sebagai sarana pembelajaran. Salah satu platform yang populer dan efektif adalah *Interactive books communication and collaboration*. *Interactive books communication and collaboration* adalah aplikasi yang memungkinkan guru dan siswa membuat, mendistribusikan, dan mengerjakan kuis secara interaktif. Platform ini telah mengubah cara belajar tradisional menjadi lebih menarik dan menyenangkan melalui gamifikasi. Penggunaan media digital seperti *Interactive books communication and collaboration* saat ini tidak hanya menawarkan cara baru dalam belajar mengajar, namun juga memberikan sejumlah manfaat yang signifikan. Salah satu keunggulan utama *Interactive books communication and collaboration* adalah kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam metode pembelajaran konvensional seringkali siswa merasa bosan dan kurang termotivasi. Namun dengan *Interactive books communication and collaboration*, Siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga belajar menjadi lebih mudah, menarik dan memotivasi.

Pengembangan merupakan proses yang memungkinkan produk tertentu untuk dikembangkan dan divalidasi untuk meningkatkan pembelajaran dan meningkatkan kualitas dari suatu pembelajaran. Pengembangan yang dimaksud adalah pengembangan dalam bidang pendidikan dan produk yang dihasilkan adalah bahan ajar interaktif. Interaktif merupakan sesuatu yang ada hubungannya dengan komunikasi, komunikasi dua arah, atau bisa juga disebut dengan sesuatu yang bersifat mutual, saling aktif dan terhubung serta saling memberi umpan timbal balik. Dalam pembelajaran interaktif, tujuannya adalah memberi kesempatan kepada siswa berbagi pemikiran, visi, pengalaman mendengarkan, dan keterampilan mereka secara bersamaan.

Interactive books communication and collaboration memberikan umpan balik instan yang sangat berguna bagi siswa dan guru. Ketika siswa menjawab soal kuis, mereka langsung mendapatkan skor dan penjelasan jawaban benar atau salah. Hal ini membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan memungkinkan guru mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian lebih lanjut. Dengan cara ini, proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan fokus. Fleksibilitas *Interactive books communication and collaboration* juga menjadi salah satu kelebihanannya. Platform ini dapat digunakan Di berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, dan ponsel pintar sehingga mudah diakses oleh seluruh siswa dalam berbagai situasi. *Interactive books communication and collaboration* juga menawarkan berbagai jenis kuis dan format pertanyaan, seperti pilihan ganda, isian, dan lain-lain yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran Anda. Hal ini memungkinkan guru merancang kuis yang sesuai dengan kurikulum dan tingkat kesulitan yang diinginkan. Dalam *Interactive books communication and collaboration* juga tersedia fitur-fitur yang memberikan kemudahan bagi para guru dalam memberikan tugas dan penilaian yang dapat didownload dalam format excel. *Interactive books communication and collaboration* juga merupakan aplikasi yang dapat membantu guru untuk membuat kuis yang bisa dikerjakan oleh siswa dengan cara bergabung melalui kode yang tersedia. Salah satu fitur yang dimiliki oleh *Interactive books communication and collaboration* yaitu adanya data statistik tentang hasil kinerja siswa serta dapat melihat berapa banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang diberikan. Fitur "Pekerjaan Rumah" memungkinkan guru menyelesaikan penilaian selama beberapa waktu tertentu. media pembelajaran *Interactive books communication and collaboration* ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Sebelum memulai penelitian ini, penulis membagikan angket kepada siswa untuk mengetahui kebutuhannya mengenai penggunaan media sebagai sarana penunjang pembelajaran. Berdasarkan hasil angket diperoleh 80% siswa setuju pembelajaran pancasila menggunakan media pembelajaran dan 95%

juga menyatakan setuju media yang digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi. Dan 85% siswa menyatakan media digital membuat bahan ajar pembelajaran Pancasila lebih mudah dipahami. Lebih lanjut, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 92% siswa berpendapat bahwa materi pembelajaran yang diharapkan dapat digunakan tidak hanya di dalam kelas tetapi juga di luar kelas. Fenomena permasalahan yang diamati, kondisi aktual yang diperoleh dapat didukung oleh beberapa teori. Bagian selanjutnya dapat menyajikan data atau fakta yang mendukung penelitian dan gagasan.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan seseorang. Dalam konteks pendidikan itulah kita mendapat hikmah. Dengan pendidikan, seseorang dapat mahir dalam segala bidang, baik dalam ilmu pendidikan maupun teknologi. Peningkatan mutu pembelajaran dan pendidikan harus terus ditingkatkan sesuai dengan perkembangan zaman. Pembelajaran abad 21 menuntut siswa dan guru untuk menciptakan metode pembelajaran yang meningkatkan 4C yaitu collaboration, communication, critical thinking dan creativity. Belajar adalah perubahan permanen dalam perilaku relatif dan merupakan hasil pengalaman. Pengalaman diperoleh seseorang dalam proses berinteraksi dengan lingkungan, baik yang tidak direncanakan maupun direncanakan, untuk menghasilkan perubahan yang relatif dan bertahan lama. Hal ini sesuai dengan konsep konstruktivis bahwa pembelajaran harus memberikan pengetahuan yang berkesinambungan dan konstruksi konsep-konsep baru (Waseso, 2018). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membantu menumbuhkan keinginan, minat, motivasi, dan semangat belajar (Afifah, 2018). Hal ini diperkuat dengan pandangan Satrianawati bahwa media pembelajaran adalah alat sekaligus instrumen. bahan digunakan untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran (Satrianawati, 2018).

Menurut (Tafonao, 2018), media pembelajaran dapat membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran, meningkatkan kemampuan communication and collaboration dan perhatian siswa dalam pembelajaran. Guru saat ini sangat membutuhkan bahan pembelajaran yang mudah dibuat dan mudah digunakan. Oleh karena itu, peran guru tidak hanya sebatas menjelaskan mata pelajaran tetapi juga memiliki kemampuan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran (Nissa, 2021). Media yang menarik akan membuat siswa tetap fokus dan merasa tertantang terhadap apa yang akan guru sampaikan kepada mereka sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Namun sebaliknya, jika siswa merasa apa yang ditampilkan guru monoton maka mereka akan menyikapinya dengan mengikuti proses pembelajaran (Romlah, 2019). Kebutuhan pembelajaran abad 21 menjadi tanggung jawab seluruh mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, baik di tingkat dasar maupun universitas. Ketika melaksanakan proyek pembelajaran, diperlukan pengetahuan dan keterampilan berpikir kreatif. Keterampilan communication and collaboration diperlukan untuk mendefinisikan proses proyek dan menyimpulkan pelaksanaannya. Selain itu, kemampuan communication and collaboration juga diperlukan untuk mengatasi permasalahan yang timbul pada saat pelaksanaan proyek dan mengetahui cara penyelesaiannya. Selain kemampuan yang timbul pada diri siswa, lingkungan belajar siswa juga memerlukan rangsangan yang baik (Sutoyo & Priantari, 2019:32). Kemampuan communication and collaboration sangat penting untuk kegiatan pembelajaran di kelas namun masih rendah. Rendahnya kemampuan communication and collaboration disebabkan oleh banyak faktor. Secara khusus, masih kurangnya stimulasi model pembelajaran yang mampu membentuk dan mengembangkan kemampuan communication and collaboration siswa. Selain itu, permasalahan ini dikatakan disebabkan karena pembelajaran lebih fokus pada menghafal dan mencari jawaban yang benar atas pertanyaan yang diajukan, sehingga kemampuan communication and collaboration belum terlatih secara maksimal (Sari et al., 2017: 178). Perlunya suatu model pembelajaran yang memenuhi kebutuhan pelaksanaan proyek pembelajaran serta pembinaan dan pelatihan kemampuan communication and collaboration pada siswa.

Kemampuan communication and collaboration merupakan kemampuan yang harus dimiliki setiap siswa untuk memecahkan masalah dari sudut pandang yang berbeda dan mencapai hasil yang tepat. Kemampuan communication and collaboration adalah kemampuan menganalisis informasi yang dilengkapi dengan mencari konsep-konsep baru dan sempurna untuk memecahkan masalah (Siregar et al., 2020: 115). Oleh karena itu, kemampuan communication and collaboration dianggap sebagai kapasitas yang harus dimiliki siswa agar mampu berpikir lebih luas. Kemampuan Berpikir kreatif

terkait dengan pemikiran kritis. Menurut Sumarmo, ia berpendapat bahwa ada 5 unsur dasar berpikir kreatif, antara lain: (1) efikasi diri, khususnya kemampuan dan kemandirian dalam mengendalikan diri; berani menghadapi masalah; Optimis, percaya diri, masalah adalah tantangan sekaligus peluang. (2) Fleksibilitas, yaitu empati, rasa hormat, penerimaan berbeda pendapat, keterbukaan, kestabilan/toleransi terhadap ketidakpastian, rasa humor. (3) Keterampilan/keahlian, yaitu bekerja secara teliti, teliti, cermat dan tuntas, mempunyai visi dan tujuan yang jelas, selalu memeriksa kegiatan yang dilakukan. (4) Kesadaran, yaitu melakukan aktivitas secara sadar, berpikir metakognitif, memberikan alasan yang masuk akal atas aktivitas yang dilakukan. (5) Rasa ketergantungan, khususnya saling memberi dan menerima, merepresentasikan saling ketergantungan dan konflik sebagai sesuatu yang bermanfaat.

Kemampuan menggunakan imajinasi untuk menemukan solusi baru terhadap suatu masalah adalah apa yang kita maksud ketika kita berbicara tentang kreativitas. Kreativitas berarti memiliki kemampuan memecahkan masalah sulit atau menemukan pendekatan baru yang menarik dalam aktivitas sehari-hari. Manusia, jika kreatif, dapat melihat sesuatu dengan cara yang tidak bisa dilakukan oleh spesies lain. Peluang seringkali datang kepada mereka yang memiliki kemampuan communication and collaboration dan mengenali tren. Kreativitas bukannya tanpa bahaya namun dapat menunjukkan kemandirian dan kemauan seseorang dalam mengeksplorasi hal-hal baru (Zakiah et al., 2020: 3). Teori keterampilan communication and collaboration merupakan bidang penelitian penting di bidang psikologi dan pendidikan. Para ahli telah mengidentifikasi sejumlah konsep dasar dan prinsip keterampilan communication and collaboration yang dapat membantu meningkatkan kemampuan communication and collaboration individu (Agustina, 2020: 4). Salah satu konsep dasar teori communication and collaboration adalah bahwa kreativitas bukanlah suatu kemampuan bawaan tetapi dapat dipelajari dan dikembangkan. Menurut teori ini, kreativitas dapat dilatih dan diasah melalui berbagai teknik dan strategi pembelajaran, dengan fokus pada pengembangan keterampilan communication and collaboration (Hasanah dan Priyantoro, 2019: 4.)

Banyak penelitian yang menunjukkan bahwa kemampuan communication and collaboration siswa sekolah dasar masih rendah. Berdasarkan hasil penelitian Prasetyo dan rekan juga ditemukan bahwa kemampuan communication and collaboration pada berpikir sederhana, berpikir orisinal, dan berpikir umum pada siswa sekolah dasar berada dalam kategori rendah. Saat itu, Rudianto menunjukkan bahwa hasil penelitian tidak banyak berubah, dan kemampuan communication and collaboration siswa sekolah dasar masih rendah dalam hal kesederhanaan dan orisinalitas, sehingga perlu mendapat perhatian lebih.

Beberapa Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan platform pembelajaran Interactive books communication and collaboration dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini berdasarkan penelitian sebelumnya (Alfera Bkti Susanti, 2020: 3) yang menemukan bahwa Interactive books communication and collaboration, sebuah platform pembelajaran berbasis sekolah, dapat meningkatkan pembelajaran siswa pada kursus online urusan internasional. Lebih lanjut penelitian Ju et al., 2018) menyimpulkan bahwa dengan menggunakan Interactive books communication and collaboration membuat siswa lebih tertarik belajar dan lebih mampu memperhatikan apa yang disajikan. Demikian pula temuan (Panggabean dan Harahap, 2020: 3) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa lebih baik jika menggunakan media tes Interactive books communication and collaboration dibandingkan jika tidak menggunakan media tes Interactive books communication and collaboration.

Teknik dan strategi pembelajaran yang umum digunakan untuk mengembangkan keterampilan communication and collaboration antara lain brainstorming, asosiasi bebas, berpikir analogis, dan berpikir lateral. Teknik-teknik tersebut memungkinkan individu untuk memperluas pemikirannya, menghasilkan ide-ide baru, dan menemukan solusi kreatif terhadap masalah yang kompleks (Hakim, 2020: 4). Selain itu, teori keterampilan communication and collaboration juga menekankan pentingnya imajinasi dalam proses kreatif. Kemampuan ini memungkinkan individu membayangkan solusi yang belum pernah dilihat atau dicapai sebelumnya. Untuk mengembangkan kemampuan berimajinasi, individu harus belajar mengembangkan kemampuan mengamati dan berpikir lebih kreatif (Budiwaluyo & Muhid, 2021). Teori keterampilan communication and collaboration juga menekankan pentingnya kesabaran dan ketekunan dalam proses kreatif. Kreativitas seringkali membutuhkan banyak waktu dan

usaha, dan individu harus terus berusaha menemukan solusi baru dan mengeksplorasi ide-ide yang sebelumnya belum dijelajahi (Pratama et al., 2021). Secara keseluruhan, teori keterampilan communication and collaboration membantu individu meningkatkan keterampilan communication and collaboration dan mencapai potensi penuh mereka dalam proses kreatif. Teknik dan strategi pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan communication and collaboration dapat digunakan oleh individu di berbagai bidang, termasuk seni, sains, teknologi, dan bisnis. Oleh karena itu, pemahaman konsep dasar dan prinsip teoritis keterampilan communication and collaboration sangat penting bagi orang yang ingin mengembangkan keterampilan kreatifnya (Siang et al., 2020: 5).

Keterampilan communication and collaboration merupakan keterampilan penting yang memberikan banyak manfaat bagi siswa. Siswa yang memiliki kemampuan communication and collaboration mampu mengembangkan ide-ide baru untuk memecahkan masalah. Siswa yang mempunyai kemampuan communication and collaboration mempunyai pemikiran yang kreatif, pemahaman yang lebih dalam, hasil belajar yang maksimal, dan kemampuan berpikir yang beragam. Dengan kata lain, siswa yang memiliki kemampuan communication and collaboration mempunyai gaya berpikir dan kemampuan pemahaman yang lebih baik dibandingkan siswa yang tidak mempunyai kemampuan berpikir kreatif. Perbedaan nyata antara siswa yang mampu communication and collaboration dan tidak kreatif terletak pada kualitas jawaban yang diberikan. Siswa yang mempunyai kemampuan communication and collaboration mampu memberikan jawaban yang jelas dan logis. Pembelajaran hendaknya bertujuan untuk memperoleh berbagai keterampilan berpikir, termasuk keterampilan berpikir kreatif. Oleh karena itu, siswa memerlukan kemampuan communication and collaboration dalam proses pembelajaran.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran terpenting dalam sistem pendidikan Indonesia. Pancasila sebagai landasan nasional dan ideologi bangsa Indonesia penting dalam membentuk karakter dan karakter bangsa. Pendidikan Pancasila bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai luhur dalam setiap tema berikut: Ketuhanan Yang Maha Esa, keadilan dan kemanusiaan, persatuan Indonesia, dan demokrasi yang berdasarkan pada kebijaksanaan dan keadilan bangsa Indonesia. Nilai-nilai tersebut diharapkan dapat membentuk karakter mahasiswa yang memiliki jiwa kepemimpinan, tanggung jawab, dan kesadaran nasional. Sesuai dengan kondisi cuaca dan kecepatan dunia, hal ini menjadi prioritas pendidikan negara. Ada banyak permasalahan yang dihadapi dunia, seperti kecepatan dan biaya bea cukai luar negeri dan teknologi informasi. Diharapkan mahasiswa mampu menyerap bahasa dan budaya asing serta menjunjung tinggi nilai-nilai luhur negara yang diwariskan dalam Pancasila. Oleh karena itu, pendidikan Pancasila di sekolah hendaknya memberikan landasan moral dan etika agar siswa dapat bertindak sesuai prinsip Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, implementasi pendidikan Pancasila di sekolah tidaklah mudah. Terdapat berbagai tantangan yang harus dihadapi, seperti kurangnya pemahaman guru terhadap materi Pancasila, metode pengajaran yang kurang inovatif dan menarik, serta minimnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Guru seringkali hanya menyampaikan materi Pancasila secara teoritis tanpa melibatkan siswa dalam diskusi atau kegiatan praktis yang dapat meningkatkan pemahaman dan penghayatan terhadap nilai-nilai Pancasila. Hal ini menyebabkan pembelajaran Pancasila menjadi kurang efektif dan tidak mampu mencapai tujuan yang diharapkan. Selain itu, tantangan lain yang dihadapi adalah minimnya sumber daya dan fasilitas yang mendukung pembelajaran Pancasila. Banyak sekolah yang masih kekurangan buku dan materi ajar yang memadai, serta minimnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran Pancasila. Padahal, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Mengingat pentingnya pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter dan kepribadian bangsa, berbagai upaya perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran Pancasila di sekolah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah meningkatkan kompetensi dan pemahaman guru terhadap materi Pancasila melalui pelatihan dan workshop. Guru juga perlu diberikan pelatihan mengenai metode pengajaran yang inovatif dan interaktif, sehingga dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penyediaan sumber daya dan

fasilitas yang memadai, serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Pancasila juga perlu ditingkatkan.

Buku interaktif merupakan materi Pendidikan yang memanfaatkan teknologi untuk memberikan siswa berbagai manfaat yang memungkinkan pengalaman belajar yang konkrit, kontekstual, interaktif, dan berteknologi maju. Keberadaan buku interaktif tidak lepas dari perkembangan suatu teknologi, karena fitur-fitur yang ada pada aplikasi proses pembuatan buku interaktif yang memungkinkan pembelajaran akan menjadi interaktif dan meningkatkan semangat belajar peserta didik (Divayana et al., 2019). Untuk memungkinkan siswa memiliki pengalaman belajar individu dalam buku digital, prinsip interaktif pembelajaran multimedia telah diterapkan (Agustin et al., 2020). Buku interaktif merupakan inovasi yang dikembangkan untuk melengkapi peran guru.

Pendidikan Pancasila tidak hanya penting untuk membentuk karakter individu, tetapi juga memiliki peran strategis dalam mempersiapkan generasi muda yang mampu menghadapi tantangan masa depan. Dengan memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila, siswa diharapkan dapat menjadi warga negara yang baik, memiliki rasa tanggung jawab sosial yang tinggi, serta mampu berkontribusi dalam pembangunan bangsa. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pendidikan Pancasila harus menjadi prioritas utama dalam sistem pendidikan nasional. Dalam menghadapi tantangan globalisasi dan perkembangan teknologi yang begitu pesat, pendidikan Pancasila harus mampu beradaptasi dan berkembang sesuai dengan kebutuhan zaman. Pendekatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat diperlukan untuk menarik minat dan motivasi siswa. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Pancasila, seperti penggunaan media digital, aplikasi pembelajaran interaktif, dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat juga sangat penting dalam mendukung keberhasilan pendidikan Pancasila.

Berbagai kajian terkait dengan pemanfaatan media *Interactive books communication and collaboration* ini menunjukkan kemanfaatan yang didapat dalam rangka meningkatkan kompetensi peserta didik dan kemanfaatan terus terasahnya kompetensi pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran *Interactive books communication and collaboration* ini. Pemanfaatan media pembelajaran *Interactive books* merupakan salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran yang masih konvensional dengan pembelajaran berbasis TIK agar terbentuknya peningkatan kompetensi dan motivasi belajar peserta didik karena media pembelajaran yang dihasilkan memberikan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan. belajar tidak hanya penguasaan terhadap konsep teori mata pelajaran saja, akan tetapi juga penguasaan, kebiasaan, dan persepsi, kesenangan dan minat bakat, kesesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, suatu keinginan, serta harapan.

2. Metode

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis metode (Research and Development) dalam penelitiannya dengan menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Metode R&D menurut Sugiono dalam jurnal (Achmad Syahrizaldy) metode ini merupakan penelitian yang diharapkan untuk menghasilkan suatu produk tentu untuk menguji keefektifan produk. Media pembelajaran yang dikembangkan berisi mengenai materi pola hidup gotong-royong. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang juga menggunakan analisis deskriptif, penelitian ini juga menggunakan teknik pengumpulan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan juga dokumentasi. Melalui tahap observasi peneliti juga ikut terlibat secara langsung dalam kegiatan sehari-hari pada objek penelitiannya. Observasi dilaksanakan didalam kelas maupun diluar kelas. Pada tahap wawancara dilaksanakan dengan guru wali kelas dan siswa kelas 3B. Penelitian ini dilaksanakan di siswa kelas 5 SD Negeri Kenongo 1 tepatnya pada siswa kelas 5 yang berjumlah 30 peserta didik meliputi 12 peserta didik perempuan dan 18 peserta didik laki-laki. Pada penulisan artikel ini menggunakan teknik pengumpulan data yang didapatkan melalui kegiatan observasi, wawancara dengan kepala sekolah dan guru wali kelas, dan dokumentasi. Metode penelitian ini menggunakan teknik penelitian dan pengembangan. Suatu produk yang dirancang dalam penelitian ini berupa buku interaktif. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada model pengembangan Borg & Gall meliputi langkah-langkah pengumpulan data dan

pemecahan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, tinjauan desain, evaluasi produk, dan pengujian kegunaan. Model ini dipilih karena dilakukan analisis kebutuhan dan pengujian kinerja produk. Teknik analisis data menggunakan kelayakan prduk, aktivitas siswa, kepraktisan produk, kemenarikan produk. Model pengembangan yang digunakan yaitu model *four-D* yang memiliki 4 tahapan yaitu *defice, design, develop, dan disseminate*. Tahap pertama ialah *Deffince* yang memiliki tujuan untuk menetapkan dan mengidentifikasi suatu pembeajaran yang sesuai dengan tujuan penelitian terdiri dari menetapkan Standar Kompetensi, Kompetensi dasar, dan menetapkan sebuah konsep materi pembelajaran, dan menganalisis peserta didik dengan metode wawancara secara langsung. Hasil dari penelitian yang dilakukan pada tahap yang pertama digunakan sebagai salah satu acuan untuk merancang modul buku interaktif pada tahap kedua yaitu perancangan *Desaign* tahap ini meliputi rancangan dari bentuk buku, sampul, dan rancangan dari isi buku tersebut. Tahap ketiga adalah pengembangan *Develop* yang memiliki tujuan untuk menghasilkan modul buku interaktif pola hidup gotong- royong yang sudah direvisi berdasarkan hasil validasi. Selanjutnya produk yang telah dinyatakan valid maka akan di uji coba kepada para peserta didik. Untuk mengetahui respon peserta didik maka diadakan sebuah uji coba untuk mengetahui sebuah penerapan setelah menggunakan modul buku interaktif terhadap kegiatan sehari-hari. Tahap keempat ialah penyebaran atau biasa disebut dengan *Disseminate*, setelah mendapatkan beberapa hasil yang valid dan praktis, maka modul buku interaktif keberagaman Agama yang ada di Indonesiadapat disebar luaskan dalam bentuk buku modul yang diperuntukan peserta didik dalam sekolah tersebut dan juga dapat disebar untuk sekolah SD lainnya.

3. Hasil dan Diskusi

3.1 Hasil

Sebelum memulai dan melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi lebih awal di siswa kelas 5 SD Negeri Kenongo 1 untuk mengetahui mengenai pola hidup gotong – royong apakah sudah terlaksana dikelas tersebut. Pada saat melakukan observasi diketahui bahwa siswa telah melaksanakan keberagaman Agama yang ada di Indonesiadikelas tersebut.namun ada beberapa siswa yang belum menerapkan pola gotong-royong karena belum memiliki kesadaran dan pembiasaan yang tumbuh dari dirinya sendiri. Hasil penelitian pengembangan buku interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap materi keberagaman Agama yang ada di Indonesiapada kelas 3 antara lain: 1) Pengembangan buku interaktif materi pola hidup gotong-royong, 2) Kelayakan buku interkatif materi pola hidup gotong-royong, 3) Kemenarikan produk buku interaktif materi pola hidup gotong-royong, 4)Kemenarikan buku interaktif materi pola hidup gotong-royong, 5) Keefektifan produk buku interaktif materi pola hidup gotong-royong.

Kelayakan Produk

Bahan ajar modul buku interaktif dievaluasi dengan dua kriteria kelayakan, pertama yaitu kelayakan materi ditinjau dari relevansi, ketetapan, sistematika penyajian, kesesuaian penyajian dan kebahasaan dan yang ke dua yaitu kesesuaian suatu media ditinjau dari sistematika, representasi dan penyajian bahasa untuk modul pembelajaran di sekolah dasar. Evaluasi dilakukan dengan dua ahli yaitu ahli materi dan media untuk mengetahui suatu kelayakan pada produk bahan ajar buku interaktif. Data evaluasi yang diterima dapat berupa , kritik dan saran. Sedangkan data penilaian dihitung dari pesentasenya yang kemudian diinterpretasikan sebagai kriteria penilaian yang sesuai dan cukup. Kemudian jika data sudah diinterpretasikan dan didukung dengan data saran dan kritikan yang telah dilakukan maka dengan begitu dapat dijadikan suatu acuan untuk memperbaiki suatu produk. Hasil data tingkat kelayakan bahan ajar buku interaktif disajikan pada table ke-1.

Tabel 1. Rekapitulasi Kelayakan Media Digital Interactive Books

No	Validator	Presentase Penilaian	Kriteria Penilaian
1.	Ahli Materi	82,02%	Sangat Layak
2.	Ahli Media	84,06%	Sangat Layak
Rata-rata		83,04%	Sangat Layak

Berdasarkan table diatas presentase kelayakan materi dalam buku interaktif dari ahli materi ialah

82,02% yang berarti memiliki kriteria “sangat layak”, dan penilaian ahli media mendapatkan presentase 84,06% yang berarti memiliki kriteria “sangat layak”. Kedua penilaian akan dirata-rata dan memperoleh jumlah presentase sebesar 83,04% yang berarti memiliki kriteria “sangat layak” sehingga dapat dikatakan bahan ajar buku interaktif dapat dikatakan dan sangat layak untuk digunakan di pembelajaran.

Aktivitas Peserta didik

Hasil observasi yang didapat ialah data kuantitatif yang kemudian dihitung dan diinterpretasikan dengan tema materi kriteria keberagaman Agama yang ada di Indonesia peserta didik dan dideskripsikan sebagai data kualitatif. Kemudian setelah data sudah diinterpretasikan dan didukung oleh data kritik, saran dari observer terkait tema materi keberagaman Agama yang ada di Indonesia peserta didik secara keseluruhan. Data hasil observasi pada tema keberagaman Agama yang ada di Indonesia disajikan pada table ke-2.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta didik

No	Kegiatan	Presentasi Penilaian	Kriteria Penilaian
1	Sebelum menggunakan bahan ajar Modul buku Interaktif	29,07%	Kurang
2	Sesudah menggunakan bahan ajar Modul buku Interaktif	84,08%	Sangat Baik

Tabel ke-2 memperlihatkan data peserta didik dalam belajar tanpa menggunakan produk pengembangan, aktivitasnya cukup rendah sehingga persentasenya hanya mendapatkan 40,37% yang berarti memiliki kriteria “kurang”. Sedangkan untuk pembelajaran peserta didik yang menggunakan bahan ajar buku interaktif dapat dilihat yaitu terjadi peningkatan aktivitas yang sangat tinggi sehingga presentase yang didapat juga tinggi yaitu 94,14% yang berarti memiliki kriteria “sangat baik”. Dengan begitu dapat memberikan bukti bahwa produk yang dikembangkan akan dapat meningkatkan suatu aktivitas pembelajaran bagi peserta didik.

Kepraktisan Produk

Kepraktisan produk yang akan mendapatkan penilaian dari guru dan peserta didik berupa penilaian, kritik, dan saran. Didapatkan dari data penilaian berupa rangkuman penilaian yang nantinya akan dihitung persentase dan diinterpretasikan ke dalam kriteria kepraktisan yang diinginkan. Data yang telah diperoleh yaitu data yang berupa kritik dan saran akan menjadi dasar untuk pembetulan produk bahan ajar buku interaktif. Hasil rangkuman kepraktisan bahan ajar buku interaktif disajikan pada tabel ke-3.

Tabel 3. Rekapitulasi Kepraktisan Bahan Ajar Buku Interaktif Book

No	Sumber Data	Persentase Penilaian	Kriteria Penilaian
1	Peserta didik	89,28%	Sangat Praktis
2	Guru	87,48%	Sangat Praktis
Rata-rata		88,17%	Sangat Praktis

Melalui tabel ke-4 persentase dari kemenarikan bahan ajar interaktif dari sebuah penilaian peserta didik adalah 89,28% dengan kriteria “sangat menarik”, sedangkan persentase pada kemenarikan didapat melalui guru adalah 87,48% dengan kriteria “sangat menarik”. Melalui hasil rata-rata dari perhitungan sebelumnya didapat persentase 88,17% dengan kriteria “sangat menarik”. Sehingga dapat disimpulkan produk tersebut sangat menarik digunakan oleh peserta didik.

Keefektifan Produk

Keefektifan bahan ajar interaktif dapat dianalisis dan juga diinterpretasikan dengan menggunakan beberapa kriteria mengenai tingkat keefektifan dan dapat dideskripsikan melalui data kualitatif untuk hasil pengumpulan data mengenai keefektifan bahan ajar interaktif melalui table berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest Siswa

Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest 62,8618	30	11,8725	2,2589
Posttest 83,8527	30	8,8974	1,3697

Berdasarkan tabel diatas didapatkan hasil rata-rata pre-test melalui 30 siswa yakni 62,8618 dan juga rata-rata pos-test sebesar 83,8527 . Melalui uji perbedaan *paired samples t-test*, terdapat peningkatan pada nilai yang signifikan melalui pembelajaran yang diterapkan melalui bahan ajar buku interaktif, $t(-13,502)$; $p < 0,05$. Data posttest ($M = 83,8527$; $SD = 8,8974$) menghasilkan rata-rata lebih besar dari pada pre-test ($M = 62,8618$; $SD = 11,8725$). Hasil perhitungan menghasilkan sebuah bahan ajar buku interaktif yang digunakan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar.

Kelebihan dan Kekurangan Produk

Modul buku interaktif tema kerukunan umat beragama ini memiliki beberapa kelebihan, antara lain yaitu memiliki tampilan yang dinamis berupa teks namun juga berupa gambar atau ilustrasi berwarna sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk memahami makna yang terdapat pada materi, selain memiliki tampilan yang dinamis modul buku interaktif ini juga memiliki kelebihan yaitu praktis dan mudah dibawa yang dapat dirasakan oleh pengguna dengan bentuk modul buku yang kecil dan ramping sehingga tidak membutuhkan banyak tempat apabila dibawa kemana-mana.

Kekurangan dari modul buku interaktif tema kerukunan umat beragama antara lain yaitu masih menggunakan kertas dalam penyajiannya, dengan menggunakan kertas ini dapat berdampak negative terhadap lingkungan. Modul buku interaktif ini terdiri dari lembaran-lembaran kertas. Bahan kertas yang masih berupa kayu mengakibatkan konsumsi kayu yang terus-menerus untuk proses produksi suatu buku tersebut yang dapat memungkinkan semakin banyaknya pohon yang akan ditebang sehingga mengakibatkan banjir dan tanah longsor dan juga masalah sampah yang dihasilkan jika tidak dikelola dengan tepat.

3.2 Diskusi

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membuat banyak hal menjadi lebih mudah, termasuk pembelajaran di sekolah. Teknologi yang tersedia dapat dijadikan media pembelajaran yang sangat menarik dan interaktif. Keberhasilan proses pembelajaran diukur dari kemampuan belajar siswa. Kemampuan belajar meliputi proses belajar dan hasil belajar. Seluruh siswa, atau setidaknya sebagian besar siswa, berpartisipasi aktif secara fisik, mental, dan sosial dalam proses pembelajaran dan menunjukkan semangat belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan nafsu belajar serta dianggap berhasil dan tinggi kualitas. Dalam konteks ini, upaya guru dalam mendorong pembelajaran aktif siswa menjadi sangat penting, karena keaktifan belajar siswa sangat menentukan keberhasilan belajarnya (Febriana, 2018). Pentingnya aktivitas siswa dalam pembelajaran dianggap berhasil dan berkualitas bila seluruh atau setidaknya sebagian besar siswa berpartisipasi aktif secara fisik, mental, dan sosial dalam proses pembelajaran (Wibowo, 2016).

Peranan guru dalam proses kegiatan kelas sangat penting karena guru bertanggung jawab terhadap segala bentuk kegiatan pembelajaran di kelas dan kegiatan kelas tersebut dapat direncanakan oleh guru sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Aktivitas siswa menjamin pembelajaran mengikuti rencana pembelajaran yang dibuat oleh guru. Kegiatan siswa dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Partisipasi aktif siswa mempunyai dampak yang besar tidak hanya pada proses berpikir siswa, namun juga pada perkembangan emosi dan sosialnya. Ada banyak hal yang dapat dilakukan guru untuk mendorong pembelajaran aktif dalam mata pelajarannya dengan meningkatkan minat siswa, memotivasi siswa, dan menggunakan media untuk belajar. Melibatkan siswa dalam pembelajaran mendorong anak untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Upaya peningkatan mutu pendidikan antara lain dengan memperbaiki proses pembelajaran. Evaluasi proses pembelajaran dapat ditentukan berdasarkan perubahan yang terjadi dibandingkan dengan keadaan sebelumnya.

Penilaian hasil belajar merupakan bagian penting dalam kegiatan pembelajaran. Upaya peningkatan

mutu pembelajaran dapat dicapai dengan meningkatkan mutu sistem penilaian. Sarana untuk mencapai hasil belajar harus memperhatikan perkembangan dan kemampuan siswa. Kebanyakan guru melaksanakan penilaian dalam bentuk ujian tertulis. Penggunaan tes menimbulkan kesan negatif pada siswa dan berujung pada buruknya hasil belajar siswa. Cara lain untuk mengevaluasi adalah dengan menggunakan kuis sebagai inspirasi. Hal ini bersifat “menyenangkan” sekaligus “belajar”, menyegarkan ingatan, menjadikannya menarik, dan meninggalkan kesan yang baik dalam ingatan otak siswa. Interactive books communication and collaboration juga meningkatkan hasil belajar dengan memungkinkan siswa bersaing satu sama lain untuk memotivasi mereka belajar. Siswa dapat mengikuti kuis bersama di kelas dan melihat peringkatnya langsung di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau proses dan mengunduh hasilnya setelah kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Dengan menggunakan tugas penilaian, kuis memotivasi siswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar. (hanya tahun 2020).

Media digital interactive books menampilkan karakter bertema, avatar, dan musik untuk menghibur siswa selama proses pembelajaran dan saat menyelesaikan soal latihan. media digital interactive books juga dapat menimbulkan persaingan antar siswa, karena aplikasi media digital interactive books secara otomatis memberikan nilai ketika siswa menyelesaikan kuis dan latihan soal. Hal ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan konsentrasi ketika menjawab kuis dan latihan soal (Pramana Putra, 2021, b 109). Selain itu, media kuis disajikan dengan slide dan warna yang menarik sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, kuis sangat interaktif karena muncul di layar masing-masing siswa dengan gambar latar belakang dan musik yang ceria, memungkinkan siswa menyesuaikan kecepatan menjawab dan melihat hasilnya di akhir aktivitas. Tes ini mirip dengan kontes dimana hasilnya didasarkan pada peringkat, sehingga sangat kompetitif bagi siswa.

Berikut beberapa contoh bagaimana Anda dapat menggunakan Interactive books communication and collaboration untuk meningkatkan pemikiran kreatif Anda. Hasil Pembelajaran: 1) Pemecah Kebekuan dan Aktivasi Pengetahuan Sebelumnya: Gunakan Interactive books communication and collaboration untuk belajar dengan pemecah kebekuan yang menarik dan interaktif. Kemudian, buatlah kuis singkat untuk memberikan pengetahuan awal kepada siswa tentang topik tersebut. 2) Penyediaan bahan ajar interaktif: Kami menyediakan bahan ajar interaktif berupa kuis dengan berbagai format soal, antara lain pilihan ganda, jawaban singkat, gambar, dan video. Selanjutnya, tambahkan pertanyaan-pertanyaan yang mendorong siswa berpikir kritis dan kreatif. Pertanyaan cerita, pertanyaan pemecahan masalah, pertanyaan desain. Terakhir, gunakan fitur gamifikasi Interactive books communication and collaboration untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. 3) Latihan Penguatan Pemahaman : Memberikan berbagai latihan yang menantang untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi.

Fitur Live Quiz memungkinkan Anda mengerjakan kuis secara real time, memantau langsung pemahaman siswa, dan memberikan umpan balik yang jelas serta jawaban yang menjelaskan untuk membantu siswa lebih memahami konsep. Penilaian dan evaluasi: Gunakan Interactive books communication and collaboration untuk melakukan penilaian formatif dan sumatif terhadap keterampilan belajar siswa. Buatlah pertanyaan penilaian yang mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa. Pertanyaan yang mengharuskan Anda mengembangkan ide-ide baru dan memecahkan masalah dengan cara yang kreatif. Menghasilkan karya kreatif dan menggunakan hasil penilaian untuk mengidentifikasi siswa yang membutuhkan dukungan tambahan dan memastikan program memberikan pembelajaran yang sesuai. media digital interactive books Penggunaan media Interactive books communication and collaboration untuk pembelajaran menggunakan unsur gamifikasi yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Gamifikasi dalam pembelajaran melibatkan mekanisme permainan seperti poin, papan peringkat, dan reward untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Siswa yang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran cenderung mempunyai peluang lebih besar untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Lingkungan belajar yang interaktif dan mendukung memungkinkan siswa untuk berpikir out of the box, mencari solusi alternatif, dan berani mengajukan ide-ide baru.

Dalam konteks pembelajaran kreatif, Interactive books communication and collaboration dapat digunakan untuk berbagai jenis tugas yang menuntut siswa berpikir kritis dan kreatif. Misalnya, guru dapat membuat kuis yang menantang siswa menjawab pertanyaan terbuka, memecahkan masalah kompleks, atau mengeksplorasi konsep baru menggunakan permainan simulasi. Pertanyaan yang dirancang dengan baik dapat mendorong siswa untuk berpikir lebih dalam, menerapkan pengetahuan yang ada pada situasi baru, dan mengembangkan solusi inovatif.

Menerapkan media digital interactive books di kelas Anda memerlukan perencanaan yang matang. Guru hendaknya membuat pertanyaan yang bervariasi, mulai dari pertanyaan pilihan ganda hingga pertanyaan terbuka yang meminta siswa memberikan jawaban kreatif. Selain itu, guru harus memastikan bahwa semua siswa memiliki akses ke perangkat yang diperlukan dan mengetahui cara menggunakan platform. Untuk mendapatkan hasil maksimal dari Interactive books communication and collaboration, guru dapat menggabungkan kuis dengan diskusi kelas dan tugas kelompok. Setelah menyelesaikan kuis, guru dapat menggunakan hasil kuis sebagai bahan diskusi lebih lanjut untuk memperdalam pemahaman siswa dan mendorong siswa berpikir lebih kritis dan kreatif. Selain itu, Interactive books communication and collaboration juga memungkinkan pembelajaran yang lebih personal dan adaptif. Guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan masing-masing siswa, memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk mengerjakan kecepatan dan gaya belajarnya masing-masing. Pendekatan personal ini sangat penting untuk pengembangan kreativitas, karena setiap siswa memiliki cara berpikir dan belajar yang unik. Interactive books communication and collaboration memiliki banyak manfaat, namun penggunaannya harus diimbangi dengan pendekatan pembelajaran yang holistik. Guru harus memastikan bahwa penggunaan media konsisten dengan metode pengajaran lainnya dan siswa memahami materi sepenuhnya tanpa hanya berfokus pada aspek permainan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan dari beberapa ahli materi, bahan ajar berupa modul interactive books communication and collaboration ini sudah memenuhi syarat dari materi yang ditampilkan dalam produk, serta dapat membantu peserta didik memahami pembelajaran, karena ada materi yang tidak dapat dilakukan serta dipelajari secara langsung di dalam lingkungan. Beberapa ahli mengatakan, secara umum dan secara logis bahan ajar buku interaktif pada dasarnya dapat digunakan sebagai suatu tambahan dalam pembelajaran.

Penelitian ini mendapatkan hasil yang menunjukkan bahan ajar interactive books communication and collaboration telah layak, efektif, praktis serta menarik. Bahan ajar ini sangat layak digunakan karena memiliki presentase kelayakan sebesar 82,02% berdasarkan nilai validator materi dan media. Selain itu tingkat aktivitas belajar peserta didik juga ikut meningkat. Sebelum menggunakan bahan ajar berupa modul buku interaktif ini presentase aktivitas peserta didik sebesar 29,07%, setelah menggunakan bahan ajar berupa modul buku interaksi presentase menjadi meningkat sebesar 84,08%. Selain itu aktivitas peserta didik juga ikut meningkat serta hasil belajar juga ikut meningkat sebesar 84,78. Dengan begitu tingkat kepraktisan dan kemenarikan suatu produk bahan ajar modul buku interaktif menunjukkan hasil sangat praktis dengan presentase 89,28% serta sketingkatan dari kemenarikan mendapatkan presentase sebesar 87,48%. Pengembangan bahan ajar modul buku interaktif baiknya diproduksi dengan menggunakan kalimat yang ringkas karena materi telah terwakilkan dengan gambar yang menarik.

Referensi

- Agustin, D. Y., Setyosari, P., & Suharti, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Digital untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(12), 1793. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i12.14335>
- Agustina, I., Astuti, D., Sumarni, R. A., & Bhakti, Y. B. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis. *Abdimas Dewantara*, 2(2), 107–114.
- Andina, E. (2011). Buku Digital dan Pengaturannya. *Jurnal Aspirasi*, 2(2), 95. <https://doi.org/https://doi.org/10.22212/aspirasi.v2i1.429>
- Arissah, E. (2022). *Pengembangan Buku Ajar Interaktif Subtema Energi Alternatif Untuk Pembelajaran Campuran (Blended Learning) Di Kelas III Sekolah Dasar*. 1–11.

- <https://repository.unja.ac.id/39120/>
- Cikka, H. (2020). Peranan Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam (Pai) Dalam Meningkatkan Interaksi Pembelajaran Di Sekolah. *Guru Tua : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v3i1.45>
- Darmalaksana, W. (2021). 濟無No Title No Title No Title. *Nuevos Sistemas de Comunicación e Información*, 2013–2015.
- Devirita, F., Neviyarni, N., & Daharnis, D. (2021). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 469–478. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.680>
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., Ariawan, I. P. W., Mahendra, I. W. E., & Sugiharni, G. A. D. (2019). The Design of Digital Book Content for Assessment and Evaluation Courses by Adopting Superitem Concept Based on Kvisoft Flipbook Maker in era of Industry 4.0. *Journal of Physics: Conference Series*, 1165(1), 0–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1165/1/012020>
- Erick Suryadi, P. G., Agustini, K., & Sugihartini, N. (2019). Pengaruh E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Videografi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Desain Komunikasi Visual Di Smk Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 7(3), 302. <https://doi.org/10.23887/janapati.v7i3.13433>
- Hidayat, A., Suyatna, A., & Suana, W. (2017). Pengembangan Buku Elektronik Interaktif Pada Materi Fisika Kuantum Kelas Xii Sma. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(2), 87–101.
- Indrayana, M. L., Aryanto, H., & Christianna, A. (2018). Perancangan buku interaktif pembelajaran pengembangan karakter pada generasi alfa. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12), 1–10.
- Kurlila, S. I. (2019). Pengembangan Buku Ajar Interaktif IPS Tema Daerah Tempat Tinggalku Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Sofia. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 3(November), 36–48. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Nurani, A., & Ramadhani, N. (2014). Perancangan Buku Interaktif Jarimatika Penjumlahan dan Pengurangan Sebagai Alternatif Pembelajaran Matematika Untuk Anak Usia 5-7 Tahun. *Jurnal Sains Dan Seni Pomits*, 3(1), 13–17. http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/6030
- Redaksi, . (2015). Jurnal Teknologi Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 8(2), 41–50. <https://doi.org/10.24114/jtp.v8i2.3329>
- Zuriah, N., & Sunaryo, H. (2022). *Pendidikan Nilai dan Moral Pancasila*. 7.