

The Effect of Digital Interactive Book Media on Learning Outcomes of Indonesian Cultural Diversity Material for Grade V Students [Pengaruh Media Buku Interaktif Digital Terhadap Hasil Belajar Materi Keberagaman Budaya Indonesia Siswa Kelas V]

Evina Novianti¹⁾, Feri Tirtoni ^{*,2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: feritirtoni10@umsida.ac.id

Abstract. *This study aims to determine the effect of digital interactive book learning media on learning outcomes of Indonesian cultural diversity material for 5th grade students of SD Negeri Kenongo 1. This type of research uses the Pre-Experimental type experiment method with One Group Pre-Test Post-Test Design. The sample in this study was 24 5th grade students of SD Negeri Kenongo 1 using purposive sample technique. Data collection techniques in this study were observation in the form of interviews, questionnaires, documentation and tests. Data on student learning outcomes showed an average pre-test of 59.58 and an average post-test of 81.25. The results of hypothesis testing on learning outcomes data show that the paired sample T-Test test results have a t - count of 9.649 with $dk = n-1$ ($24-1 = 23$) t - table of 1.713 and significance (2-tailed) 0.000. According to the basic guidelines for decision making, if the significance value is <0.05 , so that the digital interactive book learning media has a significant effect on the learning outcomes of grade 5 students.*

Keywords - interactive books; learning outcomes; cultural diversity

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran buku interaktif digital terhadap hasil belajar materi keberagaman budaya Indonesia siswa kelas 5 SD Negeri Kenongo 1. Jenis penelitian ini menggunakan metode Eksperimen jenis Pre – Eksperimntal dengan One Group Pre-Test Post-Test Design. Sampel dalam penelitian ini 24 siswa kelas 5 SD Negeri Kenongo 1 dengan menggunakan teknik purposive sample. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah observasi berupa wawancara, kuisisioner, dokumentasi dan tes. Data Hasil belajar siswa menunjukkan rata - rata pre test 59,58 dan rata - rata post test 81,25. Hasil uji hipotesis pada data hasil belajar menunjukkan bahwa hasil uji paired sample T-Test memiliki t - hitung sebesar 9.649 dengan $dk = n-1$ ($24-1 = 23$) t – tabel sebesar 1,713 serta signifikansi (2-tailed) 0,000. Menurut panduan dasar pengambilan keputusan bahwa apabila nilai signifikansi $< 0,05$, sehingga media pembelajaran buku interaktif digital berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas 5.*

Kata Kunci - buku interaktif ; hasil belajar ; keberagaman budaya

I. PENDAHULUAN

Jauh dari sebelum hingga sesudah adanya era digitalisasi, pendidikan sendiri merupakan sebuah komponen yang krusial membentuk karakter dan pemahaman siswa terhadap lingkungan sekitarnya, terutama pada materi keberagaman budaya Indonesia yang secara mutlak sudah tercantum pada UU Nomor 20 tahun 2003 bersifat penting dalam pembentukan kualitas generasi bangsa [1] [2]. Terbentuknya kualitas generasi bangsa perlu banyak terobosan baru dalam pembelajaran salah satunya penggunaan media ajar digital sebagai alat bantu pembelajaran yang semakin populer digunakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang dampaknya dapat kita lihat melalui hasil belajar [3].

Hasil belajar sendiri merupakan suatu pencapaian belajar yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar [4]. Tingkat hasil belajar yang diperoleh siswa dapat dikatakan maksimal apabila sudah terealisasinya tujuan pembelajaran [5]. Menurut Bloom tujuan pembelajaran selalu berkaitan pada tiga komponen penting diantaranya komponen kognitif, afektif, dan psikomotor yang akan menjadi tolak ukur dalam pencapaian hasil belajar siswa [6]. Seorang siswa dinyatakan memiliki sebuah ketuntasan belajar apabila dapat menguasai materi secara kognitif. Aspek kognitif digolongkan oleh Bloom sebagai ahli pembelajaran menjadi 6 komponen yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi [7]. Melalui komponen yang sudah dijabarkan menjadi sebuah tolak ukur kesadaran terutama bagi guru untuk terus memperhatikan dan mengupayakan proses perkembangan hasil belajar terutama dari segi kognitif [4].

Berdasarkan pada fakta yang diperoleh melalui hasil observasi yang sudah dilakukan berupa wawancara terhadap guru kelas 5 SD Negeri Kenongo 1 menunjukkan sebuah permasalahan rendahnya hasil belajar siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia yang perlu untuk diperhatikan. Melalui kegiatan observasi dan wawancara, guru menyatakan ada beberapa faktor penghambat yang menyebabkan tidak maksimalnya dalam mencapai hasil belajar pada materi keberagaman budaya Indonesia. Faktor pertama pada ketersediaan media ajar pada materi, kebanyakan berupa media cetak yang memuat informasi tidak terbarukan. Kedua, keterbatasan durasi pembelajaran, disamping padatnya penyajian materi keberagaman budaya Indonesia sehingga menjadikan guru lebih dominan menerapkan metode tanya jawab, diskusi, dan ceramah. Efek yang terjadi ialah ketuntasan materi ini memakan banyak waktu dan pembelajaran menjadi jenuh. ketiga adalah informasi pada materi buku ajar disajikan dengan informasi yang kurang lengkap dan menarik untuk dipelajari. Akibatnya tingkat minat belajar siswa rendah dan memberikan dampak pada rendahnya tingkat hasil belajar siswa. Beberapa fakta dari hasil observasi memerlukan sebuah inovasi terutama dalam hal media ajar, agar dapat menciptakan sebuah pembelajaran lebih efisien, praktis, menarik namun berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa.

Peran media ajar berbasis digital dapat menjadi sebuah inovasi baru sebagai solusi yang tepat dalam menangani permasalahan dalam proses pembelajaran [8]. Selain itu, pemanfaatan jenis platform digital di dunia pendidikan dalam menciptakan media ajar sudah menjadi hal umum bagi guru dalam menciptakan sumber belajar yang lebih inovatif, interaktif, kreatif dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa [9]. Melihat fenomena yang sudah terjadi penciptaan media digital berupa buku interaktif digital dapat menjadi solusi dalam menangani permasalahan pada tingkat hasil belajar pada siswa sekolah dasar [10].

Buku interaktif digital merupakan jenis buku yang menyajikan gambar, teks, dan suara dikemas secara fleksibel dan dapat dipelajari di setiap waktu [11] [12]. Berbagai fitur digital juga banyak menciptakan sebuah inovasi baru yang memudahkan pengguna dalam mengakses maupun menciptakan buku interaktif digital [13]. Hal ini dapat menjadi sebuah peluang bagi guru untuk berkreasi dan berinovasi dalam menciptakan buku interaktif sesuai dengan kebutuhan pengguna [12]. Penyajian buku interaktif digital dengan tujuan dipakai sebagai media ajar yang berkembang seiring berjalannya waktu menjadi terobosan baru dalam mengemas pembelajaran menjadi interaktif [14].

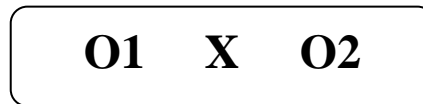
Dikuatkan dari penelitian terdahulu bahwa buku interaktif digital dikatakan layak karena dapat memberikan pengaruh yang tinggi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa [15]. Pemanfaatan buku interaktif dapat memberikan pengaruh signifikan dalam pencapaian hasil belajar melalui kemampuan memaknai pembelajaran secara mandiri [16]. Penyajian buku interaktif digital yang dikemas dalam bentuk video dengan pendukung materi yang bersifat konkret juga mendapat respon positif dari siswa dengan antusiasme belajar [17]. Media buku interaktif digital juga dikatakan efektif karena dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan rasa nasionalisme siswa tingkat dasar [17]. Melalui penjabaran beberapa fakta penelitian terdahulu memperkuat peluang media ajar berupa buku interaktif digital efektif digunakan sebagai alat pengukur tingkat keberhasilan hasil belajar siswa [18].

Berdasarkan fakta empiris yang sudah disajikan sebelumnya menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap materi keberagaman budaya melalui pembelajaran berbasis media buku interaktif digital dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Merujuk pada kesenjangan ini, perlu adanya sebuah inovasi dalam menerapkan media buku interaktif digital. seperti memperhatikan pemilihan komponen sumber video, audio

atau gambar yang disajikan harus bersifat faktual sesuai topik terkini. Penciptaan instrumen evaluasi belajar dapat disajikan berbasis digital interaktif Hal ini dapat menjadi sebuah inovasi yang menarik dan berbeda dari penelitian sebelumnya. Tujuan diterapkannya media buku interaktif digital ialah menciptakan suasana belajar interaktif yang baru melalui penerapan buku interaktif digital dengan harapan dapat mencapai sebuah hasil belajar yang maksimal khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia.

II. METODE

Pada penelitian ini dikaji dengan menggunakan metode eksperimen yang merupakan bagian dari metode kuantitatif. Menurut Sugiyono metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali [19]. Tipe metode eksperimen yang di ambil peneliti adalah jenis *Pre-eksperimental dengan desain one group pretest-posttest design*. Desain eksperimen tipe *pre-experimental one group pretest- posttest design* adalah jenis penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek yang pengumpulan datanya dilakukan dengan mengukur variabel yang akan diamati sebelum adanya perlakuan, dan setelah adanya perlakuan yang digambarkan pada gambar 1. Tujuannya daripada desain ini dilakukan untuk melihat pengaruh berupa perubahan yang terjadi pada satu kelompok sebelum dan setelah adanya sebuah perlakuan.



Gambar 1. One group pretest- posttest design[19]

Keterangan :

O1 : Pretest

X : Treatment

O2 : Post Test

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi berupa wawancara, kuisioner, dokumentasi dan tes. Metode observasi dilakukan untuk menemukan sebuah permasalahan pada lapangan sebagai dasar untuk di tindak lanjuti. Pada metode kuisioner ditunjukkan kepada 1 ahli media, 1 ahli materi. Metode dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data tentang kelompok subjek, dan sumber data untuk memperkuat hasil penelitian. Metode tes digunakan untuk mengukur subjek setelah adanya perlakuan. Metode tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes formatif sebagai penilaian terhadap indikator hasil belajar khususnya pada ranah kognitif.

Prosedur penelitian dimulai dengan teknik pengumpulan data berupa tahap observasi. Peneliti melaksanakan observasi berupa kegiatan wawancara guru dan observasi kelas. Pada penelitian ini mengambil populasi kelas 5 SD Negeri Kenongo 1 dengan fokus pada pengambilan sampel yang dilakukan menggunakan teknik purposive sample yaitu sampel dipilih berdasarkan pada karakteristik siswa, kemampuan, dan jumlah siswa dalam satu kelas agar sebuah pembelajaran dapat tercapai. Kelas yang terpilih untuk dijadikan sebagai kelas eksperimen jatuh pada satu kelompok subjek yaitu Kelas 5D berjumlah 24 siswa. Tahap berikutnya membuat sebuah instrumen penelitian berupa perangkat ajar, lembar penilaian validasi, media buku interaktif digital, pretest dan posttest. Pada Instrumen pretest dan posttest dibuat sesuai dengan indikator. Setelah disesuaikan, instrumen di ujikan pada para ahli.

Tahap berikutnya perlu dilakukannya uji coba pada butir soal untuk membuktikan bahwa instrumen penelitian tersebut layak untuk digunakan. Proses uji coba dilakukan pada responden diluar sampel. Setelah proses uji coba tahap berikutnya dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas berfungsi untuk mengukur valid atau tidaknya suatu perangkat pretest dan posttest.

Tabel 1. Hasil Reliabilitas Pretest-Posttest

	Cronbach's Alpha	N of Items
Pretest	.920	20
Posttets	.929	20

Sedangkan uji reliabilitas berfungsi untuk menunjukkan konsistensi perangkat pretest posttest yang sudah dibuat dan dapat diandalkan. Uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 25. Hasil dari uji reliabilitas pretest sebesar 0,920 dan hasil dari uji reliabilitas posttest sebesar 0,929 yang menunjukkan bahwa hasil belajar dengan media buku interaktif digital lebih besar dari $Alpha\ 0,6$ yang memenuhi syarat *reliable* sehingga dapat digunakan dalam sebuah penelitian. Tahap pengambilan data dilakukan dengan adanya perlakuan pretest, treatment berbantuan media buku interaktif digital selama 3 kali pertemuan dan selanjutnya dilakukan perlakuan posttest untuk melihat pengaruh hasil belajar yang terjadi apakah sudah dapat mencapai indikator hasil belajar kognitif.

Tahap analisis data untuk mengetahui sebuah data berdistribusi normal atau tidak perlu adanya analisis deskriptif dan uji normalitas. Kemudian dilanjutkan uji hipotesis yang berfungsi untuk mengukur pengaruh yang signifikan dengan analisis hasil belajar pre test dan post test yang sudah dilakukan dengan menggunakan uji pired sample T-test. Uji hipotesis sample paired T-test ini dilakukan dengan tujuan untuk menentukan apakah dalam pengukuran hasil belajar materi keberagaman budaya Indonesia dengan media belajar buku interaktif digital melalui pretest-posttest memiliki perbedaan atau perubahan yang signifikan secara statistik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan pada kelas 5D SD Negeri Kenongo 1 Sidoarjo mendapatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil belajar yang sudah di peroleh dan di ukur menemukan nilai mean dari hasil belajar siswa sebelum adanya treatment dengan media buku interaktif digital sebesar 59,58 sedangkan hasil belajar pada siswa yang sudah mendapatkan treatment dengan media belajar buku digital interaktif menemukan nilai mean sebesar 81,25.

Tabel 2. Deskriptif Statistika Hasil Belajar Siswa Kelas 5D

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pretest	24	45	75	59.58	8.065
Posttest	24	60	95	81.25	10.452
Valid N	24				

Berdasarkan pada data yang sudah dipaparkan menunjukkan bahwa media buku digital interaktif dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 5 dengan bukti pencapaian nilai rata - rata yang lebih tinggi dari sebelum adanya treatment. Tahap berikutnya, Uji normalitas dilakukan agar analisis data pada suatu sample dinyatakan lebih kuat dengan bukti bahwa suatu sample data berdistribusi normal dengan menggunakan uji normalitas *Shapiro Walk*. Uji normalitas *Shapiro Walk* dipilih karena jumlah sample yang diambil kecil >30 atau berjumlah 24 siswa [20]. Sebuah data dikatakan berdistribusi normal apabila memiliki nilai signifikan >0,05.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa Shapiro-Wilk

	Statistic	df	Sig.
Pretest	.940	24	.161
Posttets	.921	24	.063

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya Indonesia dengan berbantuan media buku interaktif digital yang di ukur dengan pre test post test memiliki nilai signifikansi >0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal [21]. Tahap akhir yang dilakukan yaitu uji hipotesis paired sample T-test dipilih dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan rata rata atau signifikansi pretest-posttest yang saling berkaitan yang terjadi setelah adanya perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media

buku interaktif digital pada materi keberagaman budaya Indonesia [22]. Uji paired sample T-test dihitung dengan bantuan SPSS 25.

Tabel 5. Uji Paired Sample T-Test

	Mean	Std. Dev	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of Difference		t	df	Sig(2-tailed)
				Lower	Upper			
Pretest- Posttest	-21.667	11.001	2.246	-26.312	-17.021	-9.649	23	.000

Tabel yang sudah disajikan menunjukkan bahwa hasil uji paired sample T-Test memiliki t - hitung sebesar 9.649 dengan $dk = n-1$ ($24-1 = 23$) t – tabel sebesar 1,713 serta signifikansi (*2-tailed*) 0,000. Menurut panduan dasar pengambilan keputusan bahwa apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka dinyatakan berpengaruh secara signifikan. Hal tersebut sama dengan menyatakan bahwa media buku digital interaktif signifikan terhadap hasil belajar materi keberagaman budaya Indonesia pada kelas 5. Pada hasil penelitian yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa media buku interaktif digital memiliki pengaruh terhadap materi keberagaman budaya Indonesia siswa kelas 5.

Hal ini tidak terlepas dari desain buku dan pemanfaatan media digital pendukung yang menjadikan buku interaktif digital menarik di mata siswa. Siswa tertarik dengan desain sajian buku dan isi materi yang dikemas menarik sehingga mereka memiliki rasa ingin tahu lebih terhadap sebuah pembelajaran yang sedang disajikan, sehingga pembelajaran yang sedang berlangsung menjadi lebih interaktif. Media buku interaktif digital ini dapat menciptakan pembelajaran interaktif dan berpengaruh terhadap hasil belajar karena didukung dalam penyajiannya memanfaatkan gambar, audio, video, serta lkpd berbasis kuis digital [23].

Adanya media buku interaktif digital dengan dikombinasikan penyajian pembelajaran menggunakan model kooperatif dan PJBL (*Project Based Learning*) membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia. Menciptakan media interaktif berbasis model project based learning layak digunakan pada pembelajaran tingkat dasar karena menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran, sehingga memberikan pengaruh terhadap hasil belajar [24]. Selain itu, keterlibatan model pembelajaran kooperatif dalam mengimplementasikan media buku interaktif digital di sebuah pembelajaran juga memiliki pengaruh yang cukup signifikan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar [24]. Media pembelajaran berupa buku interaktif digital merupakan media yang tepat digunakan pada masa ini. Media buku interaktif digital secara efektif dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena menjadikan siswa lebih antusias dan fokus dalam memperhatikan pembelajaran. Pada penelitian terdahulu mengenai media buku interaktif digital mendapatkan respon positif dari siswa dengan rata rata sebesar 94,16% dan berada pada kategori sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran [24].

Selaras dengan penelitian yang terjadi, terdapat penelitian lain yang memperoleh hasil bahwa penggunaan media buku interaktif digital mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari aktivitas belajar selama proses pembelajaran dengan media buku interaktif digital berlangsung dengan hasil perhitungan efektivitas t hitung sebesar 3,61 dan t tabel 2,048, sehingga dapat di nyatakan bahwa buku interaktif digital berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena siswa menjadi lebih mandiri dalam belajar dan mendapatkan proses pembelajaran yang lebih bermakna [16].

Hasil penelitian lain ini diperkuat dengan perolehan hasil belajar siswa SD Negeri kenongo 1 kelas 5D terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran buku interaktif digital pada mata pelajaran pendidikan pancasila khususnya materi keberagaman budaya Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dan PJBL (*Project Based Learning*) memiliki hasil uji paired sample T-Test dengan signifikansi (*2-tailed*) 0,000 yang jika dilihat dalam panduan dasar pengambilan keputusan bernilai signifikansi, karena hasilnya $< 0,05$, sehingga dinyatakan berpengaruh secara signifikan.

Hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil nilai rata rata pre test sebesar 59,58 sedangkan hasil belajar pada siswa yang sudah mendapatkan treatment dengan media belajar buku digital interaktif menemukan nilai mean post test sebesar 81,25. Berdasarkan pernyataan tersebut menunjukkan bahwa media buku digital interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 5 dengan bukti pencapaian nilai rata rata yang lebih tinggi dari sebelum adanya treatment. Pembelajaran dengan media buku interaktif digital pada siswa kelas 5 SD Negeri Kenongo 1 berjalan sesuai dengan rencana dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Point - point penting dalam rencana pembelajaran dapat terealisasi. Didukung dengan penyajian buku interaktif digital yang menampilkan gambar, audio, video dan dilengkapi kuis digital pendukung materi keberagaman budaya Indonesia juga mampu menarik perhatian siswa untuk fokus dalam pembelajaran dengan respon yang aktif dan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan. Kondisi ini didukung dengan hasil belajar yang signifikan sehingga dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dengan media buku interaktif khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia efektif digunakan dalam pembelajaran.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang di peroleh, kesimpulannya adalah terdapat pengaruh media pembelajaran buku interaktif digital pada materi pendidikan pancasila materi keberagaman budaya Indonesia terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri Kenongo 1. Hasil analisis data dari hasil belajar siswa memberikan gambaran nilai rata - rata pre test sebesar 59,58 dan nilai rata - rata post test sebesar 81,25. Adapun hasil uji hipotesis pada data hasil belajar menunjukkan bahwa hasil uji paired sample T-test memiliki t - hitung sebesar 9.649 dengan $dk = n-1$ ($24-1 = 23$) t – tabel sebesar 1,713 serta signifikansi (2-tailed) 0,000. Menurut panduan dasar pengambilan keputusan bahwa apabila nilai signifikansi $< 0,05$, sehingga dinyatakan media pembelajaran buku interaktif digital berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas 5.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, Kepala Sekolah, Guru kelas serta siswa kelas 5 SD Negeri Kenongo 1 terutama pada kelas 5. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada bapak Feri Tirtoni, M.Pd, dosen validator ibu Fitria Eka Wulandari, M.Pd dan Ibu Zuyyina Fihayati, M.Pd, Herlina Fibiyaniti, Ira Ami Maharani, Desi Eva, Nindi Eka, Novi Herlina, bebebebe, air terjun, dan rekan rekan lainnya yang mendukung dan berkontribusi dalam penelitian ini.

REFERENSI

- [1] N. N. Shofia Rohmah, Markhamah, Sabar Narimo, and Choiriyah Widayarsi, "Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Berkebhinekaan Global Di Sekolah Dasar," *J. Elem. Edukasia*, vol. 6, no. 3, pp. 1254–1269, 2023, doi: 10.31949/jee.v6i3.6124.
- [2] S. S. Salsabila, A. I. Rohmadani, S. R. Mahmudah, N. Fauziyah, and R. A. N. Sholihati, "Tantangan Pendidikan Multikultural di Indonesia di Zaman Serba Digital," *Anwarul*, vol. 2, no. 1, pp. 99–110, 2022, doi: 10.58578/anwarul.v2i1.309.
- [3] B. Rohman, A. S. Sholichah, M. Alam, E. Fauziah, and W. Alwi, "Eksistensi Madrasah dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Era Digital Wilayah Wilayah DKI Jakarta dan Banten," *EDUKASI Islam ; J. Pendidik. Islam*, vol. 12 no 001, pp. 1181–1204, 2023.
- [4] T. Hindasah and M. Murdiono, "Peningkatan prestasi belajar PPKn melalui pemanfaatan media rukape berbasis youtube," *JPPi (Jurnal Penelit. Pendidik. Indones.)*, vol. 9, no. 4, pp. 309–319, 2023, doi: 10.29210/020232585.
- [5] J. Murtini, W. S. Utami, and E. Budiyanto, "Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning dengan Media Sway pada Materi Peta untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Ilmu Sosial 1 SMA NEGERI 3 JOMBANG TAHUN PELAJARAN 2018/2019," *J. Educ. Dev.*, vol. 9, no. 1, pp. 314–318, 2021, [Online]. Available: <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2381>.
- [6] S. Miskin and W. Eksan, "Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tema 3 Materi Struktur Tumbuhan Melalui Penerapan Media Konkret Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 122 Halmahera Selatan," *J. PENDAS Pendidik. Dasar*, vol. 05, no. 1, pp. 21–32, 2023, [Online]. Available: <http://jurnal.stkipkieraha.ac.id/index.php/pendas/article/view/566>.
- [7] N. R. Mazidah and S. B. Sartika, "Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN Grabagan," vol. 5, no. 1, 2023, doi: <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v5i1.3192>.
- [8] L. Sofia, Y. Cahyaningrum, and Z. F. Muna, "Tren Inovasi Terbaru dalam Pendidikan dan Pembelajaran : Bagaimana Mengubah Cara Kita Belajar," *Semin. Nas. Pendidik.*, vol. 1 NO 01, pp. 227–239, 2023, [Online]. Available: <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/FPMIPA/article/view/2189>.
- [9] Astuti, S. B. Waluya, and M. Asikin, "Strategi Pembelajaran Dalam Menghadapi Tantangan Era Revolusi 4.0," *Semin. Nas. Pascasarj. 2019*, vol. 2, no. 1, pp. 469–473, 2019, [Online]. Available: <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/327>.
- [10] A. Made Sri Dewi and P. Nyoman Ayu Lestari, "E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa," *J. Imiah Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 4, pp. 433–441, 2020, doi: <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28035>.
- [11] P. Elvira, P. Rani, H. Mansur, and U. L. Mangkurat, "3PENGEMBANGAN eE-BOOK HYPERCONTENT BERBASIS KVISOFIT FLIPBOOK MAKER SEBAGAI SUMBER BELAJAR MATA PELAJARAN SENI BUDAYA SMP," vol. 3, no. 1, 2022, doi: <https://doi.org/10.20527/j-instech.v3i1.8874>.
- [12] Durrotunnisa and H. R. Nur, "Penggunaan Platform Merdeka Mengajar untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3(2), 524–532, 2020, [Online]. Available: <https://journal.uin.ac.id/ajie/article/view/971>.
- [13] A. Indariani, N. Ayni, S. A. Pramuditya, and M. S. Noto, "Teknologi Buku Digital Matematika dan Penerapan Potensialnya dalam Distance Learning," *JNPM (Jurnal Nas. Pendidik. Mat.)*, vol. 3, no. 1, p. 1, 2019, doi: 10.33603/jnpm.v3i1.1870.
- [14] Nurmawati, S. Kadarwati, M. Hariyono, and M. Y. R. Dartani, "Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Melalui Penggunaan Multimedia," *Indones. J. Community Serv.*, vol. 2, no. 1, pp. 75–82, 2022, [Online]. Available: <http://ijocs.rcipublisher.org/index.php/ijocs/article/view/163/116>.
- [15] B. Mella, I. G. A. A. Wulandari, and I. W. Wiarta, "Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Keragaman Budaya," *J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 6, no. 1, pp. 127–136, 2022, doi: 10.23887/jppp.v6i1.46368.
- [16] N. P. M. Rusdiana and I. G. A. A. Wulandari, "E-Book Interaktif Materi Siklus Air pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Mimb. PGSD Undiksha*, vol. 10, no. 1, pp. 54–63, 2022, doi: 10.23887/jppgsd.v10i1.45180.
- [17] Musrifah, "Pengembangan E-Book Tema 7 Indahya Keragaman Di Negeriku Subtema 2 Indahya Keragaman Budaya Negeriku Berbasis Kearifan Lokal Jember Pada Peserta Didik Kelas IV di SDN Jember Lor 03," *Dr. Diss. Fak. Kegur. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 3, pp. 69–70, 2017, [Online]. Available:

- <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/108515>.
- [18] N. K. Herlina and S. Manuaba, *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital Berbasis Kontekstual Materi Keragaman Budaya Pada Muatan IPS Kelas IV SD Negeri 3 Ketewel Gianyar*, vol. 105, no. 2. 2017.
- [19] D. Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan," pp. 189–190, 2013.
- [20] H. Rosiyanti, "IMPLEMENTASI PENDEKATAN PEMBELAJARAN KONSTRUKTIVISME TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA MAHASISWA MATERI TRANSFORMASI LINIER," vol. I, pp. 63–74, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/1635>.
- [21] N. P. D. Prianti and V. Rezenia, *Pengaruh Media Pembelajaran IPS Berbasis Powtoon Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Jenggot Krembung Sidoarjo*, vol. 15, no. 1. 2022.
- [22] M. B. Dr. dr. Linda Rosalina, S.Ked., M. P. T. Rahmi Oktarina, S.Pd., and P. . Dra. Rahmiati, M.Pd., "BUKU AJAR STATISTIKA," p. 132, 2023.
- [23] A. Masitoh, "Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V," vol. 4, no. 1, pp. 21–27, 2022, [Online]. Available: <https://belaindika.nusaputra.ac.id/index>.
- [24] I. P. A. Pratama, I. W. Sujana, and N. N. Ganing, "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Project Based Learning pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa di Indonesia," *J. Imiah Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 6, no. 2, pp. 317–329, 2022, doi: 10.23887/jipp.v6i2.47377.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.