

Tinjauan Literatur Terhadap Media Pembelajaran Berbasis E-book Interaktif dalam Pembelajaran IPA

Qonita Maulida¹, Zulfiana Lifti Rosyida², Ita Ainun Jariyah³

qonitamaulida47@gmail.com

^{1,2,3}UIN Sunan Ampel Surabaya

Info Artikel

| Submitted: 29 Oktober 2024 | Revised: 27 November 2024 | Accepted: 30 November 2024

How to cite: Qonita Maulida, dkk., "Tinjauan Literatur Terhadap Media Pembelajaran Berbasis E-book Interaktif dalam Pembelajaran IPA", *Inspirasi: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol. 1 No. 2, Desember, 2024, hlm. 145-155.

ABSTRACT

This study aims to review the literature related to the use of interactive e-book-based learning media in learning Science in Junior High School (SMP). By utilizing multimedia elements, such as animation, video and interactive quizzes, interactive e-books offer an innovative approach in helping students understand complex scientific concepts. This research uses the literature study method by reviewing various articles and relevant research. The results showed that interactive e-books can increase learning motivation, concept understanding, and student engagement. However, the implementation of interactive e-books still faces challenges, such as limited technological infrastructure, lack of teacher technical skills, and accessibility barriers. Therefore, careful planning and teacher training are needed to ensure the effectiveness of using interactive e-books in science learning.

Keyword: *Interactive e-books, science learning, learning media*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meninjau literatur terkait penggunaan media pembelajaran berbasis e-book interaktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dengan memanfaatkan elemen multimedia, seperti animasi, video, dan kuis interaktif, e-book interaktif menawarkan pendekatan yang inovatif dalam membantu siswa memahami konsep ilmiah yang kompleks. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan mengkaji berbagai artikel dan penelitian yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa e-book interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan keterlibatan siswa. Namun, implementasi e-book interaktif masih menghadapi tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, kurangnya keterampilan teknis guru, dan hambatan aksesibilitas. Oleh karena itu, diperlukan perencanaan yang matang dan pelatihan guru untuk memastikan efektivitas penggunaan e-book interaktif dalam pembelajaran IPA.

Kata Kunci: *E-book interaktif, pembelajaran IPA, media pembelajaran*

Pendahuluan

Dunia pendidikan mengalami transformasi yang sangat besar, terutama dengan semakin meluasnya penggunaan teknologi dalam berbagai aspek proses pembelajaran. Teknologi digital telah mengubah cara guru mengajar, materi pelajaran, dan cara siswa belajar (Ambarwati et al., 2022). Kajian literatur tentang media pembelajaran berbasis e-book interaktif sangat penting untuk memahami potensi, tantangan, dan efektivitas pembelajaran IPA di SMP. E-book interaktif memiliki banyak keuntungan, seperti simulasi, animasi, dan kuis, yang membantu siswa lebih mudah memahami konsep abstrak (Pribowo et al., 2024). Kenyataan

dilapangan banyak sekolah yang belum menggunakan e-book dikarenakan anyak guru belum memiliki keterampilan teknis yang memadai dan merasa kesulitan mengintegrasikan e-book dalam pembelajaran karena kurangnya pelatihan.

E-book interaktif, salah satu teknologi yang mulai banyak digunakan, memungkinkan penyampaian materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses. Saat ini, pendidikan tidak hanya bergantung pada pendekatan konvensional untuk mengajar, tetapi juga menggunakan teknologi untuk meningkatkan proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis e-book interaktif adalah salah satu inovasi yang semakin banyak digunakan (Handayati, 2020). Media ini memiliki banyak keuntungan dibandingkan buku teks tradisional, terutama dalam hal interaktivitas, aksesibilitas, dan kemampuan untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penggunaan media pembelajaran berbasis e-book interaktif adalah inovasi baru yang semakin populer di berbagai jenjang pendidikan, termasuk Sekolah Menengah Pertama (SMP). E-book interaktif memiliki fitur seperti animasi, video, kuis interaktif, dan elemen multimedia lainnya, yang dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa tentang materi pelajaran, terutama untuk guru. (Ningsih, 2024)

E-book interaktif dapat membantu siswa memahami konsep ilmiah yang terkadang sulit dipahami hanya dengan teks atau gambar statis dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Seringkali, materi IPA membutuhkan simulasi, animasi, dan penjelasan visual untuk membantu siswa membayangkan dan memahami fenomena ilmiah secara lebih nyata (Najib et al., 2023). Karena konsep-konsepnya yang kompleks dan membutuhkan pemahaman yang mendalam, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SMP sering dianggap menantang bagi beberapa siswa. Buku teks cetak, yang sering digunakan dalam pembelajaran IPA, terkadang kurang mampu menyampaikan konsep-konsep tersebut. Oleh karena itu, media e-book interaktif yang memiliki komponen-komponen ini dianggap sebagai salah satu pilihan yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di SMP.

Penggunaan e-book interaktif memungkinkan siswa untuk belajar di luar kelas konvensional. Mereka dapat mengakses e-book kapan saja dan di mana saja melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau ponsel pintar mereka. Selain membantu siswa memahami materi secara mandiri, e-book interaktif memungkinkan pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing siswa (Rahayu et al., 2023). Selain itu, e-book interaktif dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih variatif dan dinamis. Guru dapat menggunakan berbagai fitur e-book, seperti animasi, video, dan kuis interaktif, untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. (Lestari & Suciptaningsih, 2024) Dengan demikian, guru tidak hanya bertindak

sebagai penyampai materi, tetapi juga bertindak sebagai fasilitator yang membantu siswa mempelajari dan memahami konsep ilmiah dengan cara yang menarik dan interaktif.

E-book interaktif memiliki banyak manfaat, tetapi menggunakannya dalam pembelajaran masih menghadapi beberapa masalah. Salah satunya adalah seberapa siap infrastruktur teknologi di institusi pendidikan. Tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang memadai, seperti koneksi internet yang stabil atau ketersediaan perangkat elektronik bagi siswa. Selain itu, kesiapan guru untuk memasukkan e-book interaktif ke dalam proses pembelajaran juga penting. Agar guru dapat menggunakan fitur-fitur yang ada dalam e-book interaktif, mereka harus mendapatkan pelatihan khusus.

Penelitian tentang seberapa efektif e-book interaktif dalam pembelajaran IPA SMP telah menunjukkan bahwa e-book interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi, meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka (Dewi et al., 2023). Namun, penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan e-book interaktif sangat bergantung pada bagaimana guru mengelolanya selama proses pembelajaran, dan seberapa baik siswa menggunakan teknologi.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah studi literatur. Metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian (Sugiyono, D. 2013). Tujuan dari studi literatur dalam penelitian adalah untuk memberikan landasan teori yang kuat dan latar belakang yang tepat untuk penelitian yang sedang dilakukan (Ridwan et al., 2021). Teknik yang dilakukan dengan cara memilih artikel yang cocok atau relevan dan mengutip kurang lebih 10 artikel jurnal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji literatur terkait penggunaan media pembelajaran berbasis e-book interaktif dalam pembelajaran IPA. E-book interaktif diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Hasil dan Pembahasan

1.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah topik penting dalam pendidikan yang berfokus pada penggunaan berbagai jenis media untuk meningkatkan hasil belajar. Banyak ahli telah memberikan perspektif mereka tentang bagaimana media dapat berfungsi sebagai alat bantu dalam penyampaian informasi dan materi pelajaran.

Media adalah semua bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyebarkan pesan informasi. Keterbatasan yang ada dapat diatasi dengan

hadirnya media (Resti et al., 2024). Misalnya dengan menggunakan model, peta, denah lantai, foto, dan video. Media pembelajaran sulit untuk ditampilkan, dikunjungi, atau dilihat oleh siswa karena ukurannya yang terlalu besar (seperti tata surya) atau terlalu kecil (seperti virus).

Menurut Azikiwe (2007;46) media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan pengecap saat menyampaikan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada pada sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran (Angely et al., 2023).

Media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk berpikir kritis dan menggunakan imajinasi, keterampilan, dan sikap keingintahuan mereka yang telah berkembang. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk membantu guru menyampaikan informasi berupa materi kepada siswa sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami, lebih menarik, dan lebih menyenangkan bagi siswa.

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pendidikan. Memilih media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu siswa mencapai tujuan pendidikan mereka. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam mengenai berbagai jenis, fungsi, kelebihan, dan kekurangan media pembelajaran sangat penting bagi pendidik.

1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Para pakar mengelompokkan dan mengklasifikasikan jenis media pembelajaran didasarkan pada sifat, karakteristik, rumit dan sederhananya pesan yang disampaikan. Dalam buku Arif S. Sadiman, dkk, buku Media Pendidikan, (1996 : 23) dijelaskan bahwa tanpa menyebutkan jenis dari masing-masing medianya, Gagne membuat 7 macam pengelompokan media, yaitu :

1. Benda untuk didemonstrasikan
2. Komunikasi lisan
3. Media cetak
4. Gambar diam
5. Gambar gerak
6. Film bersuara
7. Mesin belajar

Kemudian dihubungkan ke tujuh kelompok media ini berdasarkan kapasitas mereka untuk melakukan tugas berdasarkan tingkatan hirarki belajar yang dikembangkannya, seperti memberikan stimulus, menarik minat belajar,

contoh perilaku belajar, memberikan kondisi eksternal, mendorong cara berpikir, mengambil alih pengetahuan, menilai prestasi, dan memberikan umpan balik. Klasifikasi Media Pembelajaran menurut Arsyad (2006 : 42) adalah :

1. Benda nyata
2. Bahan yang tidak diproyeksikan, seperti: bahan cetak, papan tulis, bagan balik (flip chart), diagram, bagan, Grafik, foto,
3. Rekaman audio audio dalam kaset atau piringan
4. Gambar diam yang diproyeksikan, seperti; Slide (film bingkai), film rangkai, OHT (transparansi). Program Komputer
5. Gambar bergerak yang diproyeksikan, Contoh : film, rekaman video
6. Gabungan media, seperti bahan dengan pita video, slide dengan pita audio, film rangkai dengan pita audio, mikrofilm dengan pita audio, komputer interaktif dengan pita audio atau piringan video.

Dalam proses pembelajaran, ada banyak jenis media pembelajaran yang berbeda, dan masing-masing memiliki fitur dan manfaat yang berbeda. Berikut adalah beberapa jenis media pembelajaran yang paling umum digunakan.

Media cetak : Media pembelajaran berbasis cetakan cukup mudah digunakan dan tidak memerlukan teknologi tertentu untuk digunakan. Contohnya adalah buku, majalah, koran, dll (Redaksi et al., 2021).

Media visual : Media visual juga sering disebut dengan gambar atau perumpamaan, memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Media visual dapat pula menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, media visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan peserta harus berinteraksi dengan media visual (gambar) (Kiki Pratiwi Sufyan, 2024).

Media audio : Media audio dapat digunakan untuk menyampaikan isi cerita atau informasi melalui indra pendengaran dan juga dapat digunakan sebagai sumber atau alat bantu dalam belajar (Darihastining, 2022). Contoh media audio adalah rekaman, radio, dll.

Media audio visual : Alat yang dapat menampilkan gambar dan mengeluarkan suara disebut media audio visual. Media audio visual adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indra pendengaran dan penglihatan, tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit gerak (Halim et al., n.d.).

Media digital : Media pembelajaran digital adalah alat yang berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dalam kegiatan penyampaian ide dan transfer

ilmu dengan bantuan perangkat lunak audio dan visual yang interaktif, kontekstual, dan menarik. Alat ini membantu siswa memperoleh pengetahuan tambahan, mengubah perspektif, dan memperoleh keterampilan (Hidayat & Khotimah, 2019).

Setiap jenis media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan. Pemilihan media yang tepat harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan konteks Pendidikan. Dengan demikian, kita dapat memaksimalkan potensi setiap media untuk mencapai tujuan Pendidikan yang optimal.

1.3 Media Pembelajaran Berbasis E-Book Interaktif

E-Book interaktif adalah produk inovatif dalam media pembelajaran yang memanfaatkan perangkat lunak untuk menyajikan materi ajar dengan cara yang menarik (Syafani & Tressyalina, 2023). Dengan e-Book, kita bisa menemukan informasi yang sama seperti pada buku cetak. Perbedaannya terletak pada isinya buku cetak umumnya hanya memuat teks dan gambar, sedangkan e-Book mencakup berbagai konten multimedia, termasuk teks, gambar, video, dan audio (Purwandari, 2020).

Penggunaan buku digital atau e-book telah menjadi salah satu cara baru untuk mengatasi penurunan pembelajaran. Buku digital memberikan akses ke sumber belajar digital yang interaktif dan menarik, yang dapat membantu siswa mempertahankan minat mereka dalam pembelajaran dan meningkatkan literasi digital mereka (Maria Andriyani et al., 2024).

Media pembelajaran berbasis e-Book interaktif adalah jenis media yang menggunakan fitur interaktif, seperti tautan, multimedia, kuis, dan aktivitas, yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Dahlan et al., 2024).

E-book memiliki manfaat yang *pertama*, lebih praktis dan mudah dibawa ke mana-mana, e-book dapat diakses pada perangkat elektronik seperti smartphone, laptop, tablet dan lain-lain sehingga dimanapun dan kapanpun dapat dibaca. *Kedua*, E-book memiliki ketahanan jangka panjang. Sebagai bentuk buku digital, e-book tidak rentan terhadap kerusakan seiring berjalannya waktu, bahkan bisa dikatakan memiliki umur yang tak terbatas. Tidak seperti buku cetak yang seiring waktu akan mengalami perubahan seperti menguning atau rusak, e-book tetap terjaga dalam kondisi baik. *Ketiga*, E-book sangat mudah untuk didistribusikan. Proses distribusinya dapat dilakukan melalui media elektronik seperti internet, memungkinkan pengiriman yang jauh lebih cepat, hanya dalam hitungan menit atau bahkan detik, dan pembaca dapat segera mengaksesnya. Di sisi lain, buku cetak memerlukan waktu pengiriman yang lebih lama, bisa dalam hitungan hari atau bahkan minggu,

dengan biaya yang lebih tinggi serta risiko kerusakan atau kehilangan selama pengiriman (Ruddayamanti, 2019).

Keuntungan e-Book dari segi bentuk fisiknya adalah ukurannya yang kecil karena berupa data digital, sehingga bisa disimpan dalam perangkat penyimpanan seperti flashdisk, dan sejenisnya. Berbeda dengan buku konvensional, e-Book tidak mengalami kerusakan fisik karena format digitalnya dapat bertahan lama tanpa perubahan. Selain itu, e-Book merupakan media pembelajaran yang interaktif, karena memungkinkan penyampaian informasi melalui ilustrasi multimedia (Khairrani, 2019).

E-book interaktif merupakan media pembelajaran yang inovatif dan efektif, menawarkan banyak kelebihan dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Namun, tantangan dalam pengembangan dan aksesibilitas harus diperhatikan. Dengan pemilihan dan penggunaan yang tepat, e-book interaktif dapat menjadi alat yang sangat berharga dalam Pendidikan modern.

1.4 Pembelajaran IPA Berbasis E-Book Interaktif

Pembelajaran IPA berbasis e-book adalah metode pendidikan yang menggunakan buku elektronik sebagai sumber utama dalam mengajar ilmu pengetahuan alam (IPA). Metode ini menggunakan teknologi digital untuk menyediakan materi ajar yang interaktif, mudah diakses, dan terus diperbarui dengan cepat (Irwansyah et al., 2024).

Pembelajaran IPA bertujuan untuk mengajarkan siswa mampu menerapkan pembelajaran yang didapatkan pada kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA juga dimaksudkan agar siswa melakukan proses penemuan sendiri sehingga siswa lebih terbantu dalam memperoleh pemahan yang intensif mengenai alam di sekitarnya. (Amalia Qonita Firdaus et al., 2023) Dalam pembelajaran IPA, peserta didik akan belajar untuk mengamati dengan indera, menggolongkan atau mengelompokkan, menerapkan konsep atau prinsip, menggunakan alat dan bahan, berkomunikasi, berhipotesis, menafsirkan data, melakukan percobaan, dan mengajukan pertanyaan. Hal ini merupakan dasar dalam keterampilan yang harus dimiliki dalam pengembangan teknologi (Magnani, 2022).

Pembelajaran IPA berbasis e-book interaktif menawarkan pendekatan yang menarik dan efektif untuk memahami konsep-konsep ilmiah. Dengan memanfaatkan elemen multimedia dan interaktivitas, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar. Namun, tantangan terkait teknologi dan aksesibilitas harus diatasi untuk memastikan semua siswa dapat memanfaatkan potensi maksimal dari media ini. Dengan perencanaan dan implementasi yang baik, e-book interaktif dapat menjadi alat yang sangat berharga dalam Pendidikan IPA.

1.5 Tantangan Implementasi Pembelajaran IPA Berbasis Ebook Interaktif

Pertama, banyak sekolah di beberapa wilayah, khususnya di negara-negara berkembang, masih mengalami kendala dalam mendapatkan akses ke perangkat teknologi seperti tablet atau komputer serta jaringan internet yang memadai dan stabil (Zhang et al., 2021). Kedua, tidak semua pengajar memiliki keterampilan teknis yang cukup untuk memasukkan e-book interaktif dalam metode pengajaran mereka. Selain itu, murid yang kurang terbiasa dengan teknologi digital mungkin mengalami kesulitan dalam memanfaatkan fitur interaktif yang ada pada e-book (Maulid et al., 2024).

Ketiga, Buku elektronik interaktif sering mengalami kendala teknis, seperti adanya error, keterbatasan kompatibilitas dengan berbagai perangkat, serta tuntutan untuk selalu diperbarui sesuai perkembangan teknologi. Hal ini bisa menjadi hambatan dalam penerapan yang optimal (Dimitriadou & Lanitis, 2023). Keempat, Membaca dalam jangka waktu yang lama di layar dapat mengakibatkan kelelahan mata, yang mungkin berdampak pada kenyamanan dan konsentrasi siswa (Awalia, 2022).

Meskipun pembelajaran IPA berbasis e-book interaktif memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan pengalaman belajar, tantangan yang dihadapi dalam implementasinya perlu diatasi. Memperhatikan akses teknologi, pelatihan keterampilan digital, biaya pengembangan, serta kualitas dan relevansi konten adalah langkah-langkah penting untuk memastikan keberhasilan penggunaan e-book interaktif dalam Pendidikan IPA. Strategi yang baik dan perencanaan yang matang akan membantu mengatasi tantangan ini dan memaksimalkan manfaat dari media pembelajaran ini.

Penutup

Berdasarkan hasil kajian literatur, penggunaan e-book interaktif dalam pembelajaran IPA di SMP menawarkan banyak keunggulan. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif melalui fitur multimedia, seperti animasi dan simulasi, yang membantu siswa memahami konsep ilmiah secara lebih mendalam. Selain itu, e-book interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Namun, tantangan dalam implementasi masih cukup signifikan. Beberapa kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah, kurangnya keterampilan teknis guru, serta hambatan aksesibilitas bagi siswa yang tidak memiliki perangkat memadai. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan manfaat e-book interaktif, perlu adanya dukungan infrastruktur yang memadai, pelatihan berkelanjutan bagi guru, serta kebijakan yang mendukung integrasi teknologi dalam pendidikan. Dengan perencanaan dan pelaksanaan yang baik, e-

book interaktif dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di SMP.

Saran

Untuk memaksimalkan efektivitas penggunaan e-book interaktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Menengah Pertama (SMP), penting bagi institusi pendidikan untuk memperhatikan infrastruktur teknologi yang memadai, seperti koneksi internet yang stabil dan ketersediaan perangkat elektronik bagi siswa. Selain itu, pelatihan khusus bagi guru dalam menggunakan fitur-fitur e-book interaktif juga sangat diperlukan agar mereka dapat mengelola proses pembelajaran dengan baik. Dengan demikian, diharapkan pemahaman siswa tentang materi dapat meningkat, serta motivasi dan kemampuan berpikir kritis mereka dapat terasah dengan lebih baik.

Daftar Pustaka

- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184.
- Awalia, M. R. S. D. (2022). HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN GADGET DENGAN KELELAHAN MATA.
- Dahlan, M. M., Sabri, S., Mohtaram, S., Kamarudin, N. S., & Syazana, F. (2024). *Empowering Learning: The Impact Of Interactive Ebooks Educational Administration: Theory and Practice Empowering Learning: The Impact Of Interactive Ebooks*. May. <https://doi.org/10.53555/kuey.v30i5.5079>
- Darihastining, S. (2022). Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas V MI Ghozaliyah Melalui Media Audio Mufarikha. 1(2).
- Dewi, S. A., Rini, T. A., & Rochani, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Ips Menggunakan Model Pbl Berbantuan E-Book Interaktif Pada Siswa Kelas Iv. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6761–6773.
- Dimitriadou, E., & Lanitis, A. (2023). A critical evaluation, challenges, and future perspectives of using artificial intelligence and emerging technologies in smart classrooms. *Smart Learning Environments*, 10(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00231-3>
- Halim, A., Windiani, A., Noviyanti, C. N., Salsabila, N., & Ameylia, P. (n.d.). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL POWTOON PADA ANAK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR.
- Handayati, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Dengan Memanfaatkan Fitur Rumah Belajar Pada Pada Mata Pelajaran Ipa. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 1(4), 369–384. <https://doi.org/10.47387/jira.v1i4.61>

- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). *PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN*. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda>,
- Irwansyah, J., Putri, O., Gumay, U., & Arini, W. (2024). *Penerapan E-Book Fisika Berbasis Sainifik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 11 Lubuklinggau*. 3, 63–71. <https://doi.org/10.62383/pentagon.v2i3.229>
- Khairrani, A. (2019). *E-Book sebagai media pembelajaran di masa depan*.
- Kiki Pratiwi Sufyan, D. (2024). *UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA TENTANG STRUKTUR BUNGA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA VISUAL*. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(1), 298–303. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i1.1107>
- Lestari, D. T., & Suciptaningsih, O. A. (2024). *PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF BERBASIS HEYZINE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PADA ELEMEN UNDANG-UNDANG NEGARA REPUBLIK INDONESIA SISWA KELAS IV SD*. 11, 450–459.
- Maulid, T. A., Maulana, & Isrok'atun. (2024). *Keterampilan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Digital dengan Menggunakan Artificial Intelligence Aplikasi Canva*. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 281–294.
- Najib, M., Syawaluddin, A., Raihan, S., & Abstrak, A. I. (2023). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Sistem Tata Surya Berbasis Literasi Sains untuk Siswa SD*. *Jurnal Inovasi Pedagogi & Teknologi*, 1(1), 1–13.
- Ningsih, F. S. (2024). *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Menunjang Pemahaman Siswa MI di Era Society 5 . 0*. 6(1), 683–698.
- Purwandari, S. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi E-Book Kurikulum 13 Sma Dan Smk*. *Jurnal Sainstech*, 7(1), 59–63.
- Rahayu, I. T., Pramuswari, M. F., Santya., M., Oktariani, R., & Fatimah, S. (2023). *Analisis Hasil Pengaruh Perkembangan Iptek Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd/Mi*. *HYPOTHESIS : Multidisciplinary Journal of Social Sciences*, 01(2), 97–110.
- Redaksi, D., Terakhir, D., & Rohmah, N. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN MASA KINI: APLIKASI PEMBUATAN DAN KEGUNAANNYA*. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.771>
- Resti, N., Ridwan, R., Palupy, R. T., & Riandi, R. (2024). *Inovasi Media Pembelajaran Menggunakan AR (Augmented Reality) pada Materi Sistem Pencernaan*. *BIODIK*, 10(2), 238–248. <https://doi.org/10.22437/biodik.v10i2.34022>
- Ridwan, M., AM, S., Ulum, B., & Muhammad, F. (2021). *Pentingnya Penerapan Literature Review pada Penelitian Ilmiah*. *Jurnal Masohi*, 2(1), 42. <https://doi.org/10.36339/jmas.v2i1.427>
- Ruddayamanti. (2019). *Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca*.
- Syafani, S. R., & Tressyalina, T. (2023). *Penerapan E-Book Interaktif Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Teks Biografi*. *Educaniora: Journal of*

Education and Humanities, 1(2), 16–22.
<https://doi.org/10.59687/educaniora.v1i2.27>

Zhang, X., Tili, A., Shubeck, K., Hu, X., Huang, R., & Zhu, L. (2021). Teachers' adoption of an open and interactive e-book for teaching K-12 students Artificial Intelligence: a mixed methods inquiry. *Smart Learning Environments*, 8(1).
<https://doi.org/10.1186/s40561-021-00176-5>