

Evektifitas E-Book Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD/MI

Eka Saskiawati¹, Imas Mastoah²

^{1,2} Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten

e-mail: ekhasaskiawati1@gmail.com¹, Imas.mastoah@uinbanten.ac.id²

Abstrak

Riset ini mangulas tentang daya guna pemakaian e- book interaktif dalam tingkatan uraian siswa SD/ MI. E- book interaktif ialah inovasi tata cara pendidikan yang menggunakan teknologi buat mengaitkan siswa lewat fitur multimedia semacam bacaan, foto, audio, serta vidio. Sudi literatur menimpa pemakaian e- book interaktif membuktikan kalau ini sanggup meningkatkan uraian siswa dengan metode menyajikan modul yang lebih menarik serta interaktif. Dalam pengembangannya, sokongan dari pemerintah serta institusi pembelajaran, paling utama dalam infrastruktur teknologi serta pelatihan guru, sangat berarti. Oleh sebab itu pemakaian e- book interaktif di sekolah butuh terus di tingkatkan buat tingkatkan mutu pendidikan di masa digital.

Kata kunci: *E-Book Interaktif, Pemahaman Siswa, Teknologi Pendidikan*

Abstract

This study discusses the effectiveness of using interactive e- books in improving the understanding of SD/ MI students. Interactive e- books are innovative learning methods that utilize technology to engage students through multimedia features such as text, images, audio and vidio. Literature studies on the use of interactive e- books show that it is able to increase student understanding by presenting material that is more interesting and interactive. In its development, support from the government and educational institutions, especially in technological infrastructure and teacher training, is essential. Therefore, the use of interactive e- books in schools needs to be increased to improve the quality of learning in the digital masa.

Keywords: *Interactive E-Books, Student Comprehension, Educational Technology*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan pondasi untuk berkembang kembang serta peradaban warga. Hendak namun di era yang tetap maju serta berganti, cabaran yang dialami oleh sistem pembelajaran juga makin lingkungan (Kajian et al., 2024). Guru- guru mesti dengan kilat menyesuaikan diri dengan pergantian dunia fana yang sangat pantas mempersiapkan generasi muda mengalami tantangan masa depan (Wibowo, 2023).

Dalam mengalami kasus ini, dibutuhkan inovasi baru dalam metode edukator mengantarkan modul ajaran. Salah satu pemecahan yang bisa dicoba merupakan dengan menggunakan perlengkapan bantu mengajar interaktif. Perlengkapan bantu ini mempunyai kemampuan besar buat tingkatkan atensi serta keterlibatan siswa di dalam proses pembelajaran, sebab perlengkapan bantu interaktif membolehkan siswa buat berbicara langsung dengan modul yang di informasikan. Perlengkapan bantu mengajar interaktif pula bisa menolong menarangkan konsep- konsep abstrak dengan metode yang lebih visual serta seru (Maladisma et al., 2024).

Bersumber pada analisis atas kasus yang di identifikasi, pemecahan alternatif yang bisa diajukan merupakan E- book dikira pas sebab membolehkan penyajian konten yang lebih interaktif serta menarik lewat pemakaian faktor multimedia. Tidak hanya itu, e- book mempermudah siswa buat mengakses bahan ajar dimana saja serta kapan saja tanpa terbatas ruang serta waktu. E- book ini hendak dirancang mengacu pada model pendidikan berbasis permasalahan sebagaimana

yang direkomendasikan pemerintah dalam Kurikulum 2013 guna meningkatkan keahlian pemecahan permasalahan partisipan didik di sekolah bawah (Royani & Muafia, n.d.).

Pemanfaatan teknologi yang terus menjadi mutakhir sudah mempermudah penyampaian ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa di dalam proses belajar mengajar. Tidak cuma itu, pemakaian media teknologi ini pula berguna untuk siswa buat menguasai pelajaran dengan gampang semacam misalnya pemakaian novel elektronik ataupun E- book. E- book jadi media belajar yang terkenal belum lama ini sebab sokongan pemerintah terhadap implementasi E- book di sekolah dasar maupun di sekolah madrasah (Mulyani F & Haliza N, 2021). E- book mempunyai peranan berarti sebab keunggulan- keunggulannya dalam proses pendidikan. Keunggulan E- book bisa dilihat dari bermacam guna serta khasiatnya. Kita bisa menaruh ratusan taman novel tebal dalam satu file E- book ringan yang gampang dibawa ke mana- mana lewat flashdisk ataupun apalagi bisa dikirim secara daring lewat internet (Khairrani, 2019)

Hofstetter menyatakan dalam (Rina Tiya Lestari¹ et al., 2019) bahwa e-book interaktif merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang mengubah konsep abstrak menjadi bentuk konkret bagi siswa. Teks, foto, grafik, dan video merupakan bagian dari e-book interaktif yang dirancang untuk memikat siswa saat mereka belajar. Media ini khusus digunakan saat pembelajaran bahasa Inggris karena jika peserta didik terkena demam kelenjapan e-book, mereka dapat memperoleh materi semua hanya bermimikr di tempat.

Mengacu pada Bloom dalam Winkel, tahap kedua dalam klasifikasi ranah kognitif setelah pengetahuan adalah p pemahaman. Kata pemahaman berasal dari faham yang berarti merespon, menyadari, pengetahuan benar, opinion, dan ajaran. Pemahaman siswa diungkapkan dengan satu ungkapan "Proses p". Diungkapkan juga dengan menyebutkan sejumlah kata kunci seperti: kemampuan untuk memahami signifikansi sumber daya pendidikan; yaitu, untuk menafsirkan, menjelaskan, atau meringkas suatu gagasan; kapasitas ini melampaui pengetahuan belaka (Rachman, 2018).

Banyak penelitian telah menunjukkan bahwa pemahaman siswa meningkat secara signifikan ketika mereka menggunakan e-book interaktif untuk belajar. Pengaplikasian e-book interaktif yang dirancang khusus sangat meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik, seperti yang ditunjukkan oleh penelitian (Maula et al., 2025). Dengan demikian, e-book interaktif tersebut dapat diintegrasikan dalam pengajaran sehari-hari untuk mencapai efektivitas dalam pengajaran. Selanjutnya, peneliti menyarankan sejumlah peneliti lain untuk meneliti lebih lanjut cara-cara meningkatkan pemahaman konsep siswa, terutama pada indikator menyimpulkan, agar pembelajaran tersebut dapat dimanfaatkan secara maksimal.

Dengan begitu E-book interaktif secara signifikan mendukung siswa lebih mendalami materi yang diajarkan. Melalui menggabungkan teks, gambar, grafik, dan video dalam satu platform digital, e-book interaktif efektif memikat minat siswa dan memperkuat andil mereka ketika proses belajar. Pemahaman merupakan tahap penting dalam pembelajaran, di mana siswa bukan hanya menghafal, namun juga dapat menafsirkan dan menjelaskan konsep yang dipelajari. Penggunaan e-book interaktif menghadirkan suasana belajar yang sangat menyenangkan dan mudah dipahami, dengan begitu siswa dapat menyerap konsep materi dengan lebih optimal. Lebih lanjut, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan e-book interaktif dalam kegiatan belajar mengajar berkontribusi dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa. Untuk itu, e-book interaktif layak dijadikan sebagai bagian dari strategi pembelajaran di sekolah, utamanya dalam menunjang strategi pembelajaran yang lebih progresif dan sejalan teknologi saat ini.

METODE

Metode penelitian yang diaplikasikan di pada penelitian ini yaitu tinjauan pustaka yang didasarkan pada penghimpunan dan analisis sejumlah referensi tertulis mengenai penggunaan e-book interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa SD/MI. Penelitian ini dilakukan dengan mengeksplorasi secara sistematis sejumlah sumber akademis yang membahas tentang teknologi pendidikan, media pembelajaran berbasis digital, dan efektivitas e-book terhadap proses pembelajaran.

Proses pengumpulan informasi dicoba lewat metode dokumentasi berbentuk menelusri, membaca, serta mengevaluasi literatur yang relevan, semacam harian ilmiah, postingan riset,

novel rujukan, dan dokumen kebijakan pembelajaran terpaut pelaksanaan teknologi dalam pendidikan. Informasi yang terkumpul setelah itu dianalisis dengan memakai pendekatan analisis isi (content analysis), yang mengaitkan sebagian sesi, antara lain identifikasi serta pengelompokan data bersumber pada jenis tertentu semacam konsep e- book interaktif, tingkatan uraian siswa, dan daya guna media digital.

Kesimpulan dalam riset ini tercipta bersumber pada sintesis dari sebagian rujukan yang dianalisis lebih lanjut. Hasilnya diharapkan bisa membagikan uraian yang lebih komperhensif menimpa keefektifan e- book interaktif selaku media belajar, dengan memikirkan faktor- faktor pendukung ataupun hambatan dalam aplikasinya. Bahan rujukan dalam riset ini diperoleh dari sebagian harian serta postingan ilmiah yang relevan dengan tema e- book interaktif. Tercantum riset yang sudah diterbitkan pada salah satu jurnal (Asani, 2023) serta beberapa jurnal lainnya yang mendukung tentang tema pembahasan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam riset ini, lewat tata cara riset literatur, beberapa harian serta postingan ilmiah yang berkaitan dengan Daya guna tata cara pendidikan interaktif e- book di SD/ MI sudah dianalisis secara rinci. Riset yang mendetail terhadap sumber- sumber literatur yang terdapat membagikan beberapa hasil yang menampilkan daya guna tata cara interaktif e- book dalam tingkatkan pengetahuan akademis siswa sekaligus membentuk kepribadian mereka.

E-book interaktif meningkatkan pemahaman siswa SD/MI

Dikutip dari sebuah jurnal dari (Nurhayati dkk, 2020) dikatakan bahwa penggunaan e-book untuk guru di Sekolah Dasar bisa mencapai variasi pembelajaran yang memungkinkan guru mencapai tujuannya. Media yang dijadikan PPM adalah medium, tetapi pemanfaatannya, seperti pemberian penekanan lebih, memudahkan siswa memahami apa yang diajarkan. Dengan kata lain, guru yang menerapkan prinsip-prinsip pedagogi abad ke-21 mulai dari perencanaan pembelajaran atau SC dan sampai pada pelaksanaan pembelajaran. Namun, tentu saja, bukan guru biasa yang sangat hening bisa membuat materi menjadi kaya dengan menggunakan media pembelajaran berupa ebook itu –hanya guru yang tegang dan berani yang mampu melakukan hal ini sesuai kesimpulan bahwa guru di SD haruslah kreatif dan jiwa inovatifnya harus tinggi. Obviously setelah membaca dan memahami mahasiswa, terutama guru SD, haruslah mempunyai gairah atau semangat untuk bisa mengembangkan kemampuan pedagogikanya dan gaya pembelajarannya bisa abad-21 yang khas adalah berkembangnya ilmu dan teknologi/ IPTEK/ IT. Siswa dapat mempelajari dari e-book secara independent dan dapat menyesuaikan kecepatan belajar dengan kemampuan mereka. Jika dalam pembelajaran tradisional cenderung one way; melalui e-book interaktif, siswa dapat berinteraksi dengan materi langsung melalui berbagai fitur yang telah disiapkan. Bagi (Dwi Juwita dkk, 2018), dalam penelitiannya, dia menciptakan fakta kalau e- book interaktif berbasis representasi kimia bisa membetulkan uraian konsep siswa. Perihal ini terjal, paling utama dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam I mendengar visual yang menarik serta ilustrasi konsep yang jelas, siswa lebih gampang menguasai data abstrak.

Interaktif e- book pula mempunyai keunggulan dalam fleksibilitas akses. Siswa bisa belajar kapan juga serta di mana juga tanpa pembatasan ruang kelas. Perihal ini sangat menolong paling utama untuk siswa yang membutuhkan pengulangan modul supaya siswa bisa lebih menguasai. Dengan terdapatnya audio serta video, e- book interaktif pula bisa menolong siswa dengan kecenderungan style belajar yang berbeda, ialah auditori- suara ataupun visual. Tetapi, walaupun e- book interaktif menawarkan bermacam keunggulan, ada sebagian hambatan dalam implementasinya. Salah satunya merupakan akses yang tidak menyeluruh terhadap teknologi, paling utama wilayah digital yang belum disebarluaskan. Tidak seluruh siswa mempunyai akses ke tablet ataupun laptop. Keahlian guru pula jadi kunci keberhasilan. Pelatihan guru dalam pemanfaatan teknologi pendidikan sangat dibutuhkan buat membenarkan kalau e- book interaktif digunakan secara maksimal.

Sebab itu, sokongan dari seluruh pihak, paling utama pemerintah serta institusi pembelajaran, wajib lebih dibesarkan buat menanggulangi hambatan yang terdapat. Pemerintah berfungsi dalam sediakan kebijakan yang bisa menunjang pelaksanaan e- book interaktif di

sekolah serta membagikan akses terhadap teknologi yang diperlukan oleh siswa. Tidak hanya itu, kerja sama antara pengembang teknologi pembelajaran serta tenaga pendidik pula bisa memainkan kedudukan berarti dalam pengembangan e- book interaktif yang cocok dengan kebutuhan siswa serta kurikulum sekolah. Oleh sebab itu, dengan sokongan dari pemerintah serta pendidik, e- book interaktif bisa jadi pemecahan inovatif yang lebih terintegrasi dalam sistem pembelajaran. Dalam kurun waktu yang hendak tiba, pengembangan novel yang memakai teknologi tersebut sanggup menolong siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Fitur interaktif semacam latihan soal serta simulasi membagikan pengalaman belajar yang lebih efektif

Interaktif lebih efisien sebab latihan soal serta simulasi membagikan pengalaman nyata belajar. Siswa bisa langsung berlatih dengan soal- soal yang interaktif serta menerima umpan balik praktis. Dengan metode ini, siswa tidak wajib menunggu evaluasi dari guru buat mengenali seberapa jauh uraian mereka. Dengan metode ini, siswa hendak lebih mandiri dalam memperhitungkan apakah mereka menguasai pelajaran yang lagi diberikan. Tidak hanya itu, simulasi dalam e- book pula menolong siswa buat merasakan konsep yang lebih nyata. Dalam ilmu pengetahuan berbasis simulasi ini, siswa bisa mengenali siklus air, gerakan planet, respon kimia, serta yang yang lain. Siswa tidak wajib melaksanakan eksperimen sendiri di laboratorium. Secara visual, siswa bisa lebih kilat dikala menekuni isi modul.(Arifin& Harijanto, 2011) menampilkan kalau pemakaian simulasi PhET dalam pendidikan bisa tingkatkan hasil belajar siswa,. (Arifin & Harijanto, 2011) menunjukkan bahwa penggunaan simulasi PhET dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena siswa yang belajar dengan simulasi PhET lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Selain itu, penambahan E-book yang interaktif ini tentu memiliki keunggulan lain. Misal, ketika penambahan buku E-book ini, sisten adaptif yang ada didalamnya dapat mengetahui sejauh mana tingkat kemiripan kemampuan masing-masing siswa. Dengan kata lain, e-book interatif ini dapat memberikan soal yang lebih sulit ketika mereka sudah paham dan vice versa. Oleh karena itu, pembelajaran yang diberikan lebih memperhatikan minat dan menyesuaikan dengan daya tangkap masing-masing individu. Selain sebagai sarana membantu siswa, tentu saja hal ini juga akan membantu para guru dalam dunia pendidikan tersebut. Para guru ini bisa melihat tingkat kemiripan soal-soal yang diberikan dan mengimprove ketika siswa banyak yang meaterial ereor. penelitian oleh (Tuti mutia dkk., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti e-modul interaktif, memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi secara lebih mendalam dan kreatif, serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Berikut adalah beberapa contoh bagaimana interaktif termasuk latihan soal dan simulasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran:

a. Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Siswa tidak hanya mengikuti teks pembelajaran dengan interaktif, tetapi mereka juga dapat mengetik, mencari, mencoba, dan mendengarkan isi materi tersebut. Misalnya, menjawab latihan soal dan mendapatkan umpan balik instan membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik daripada membaca teks.

b. Memfasilitasi Pembelajaran Berbasis Eksperimen

Simulasi memungkinkan pewilayahan melakukan eksperimen virtual, yaitu yaitu eksperimen yang sulit atau bahkan tidak mungkin dilakukan di dunia nyata. Sebagai contoh, siswa bisa menggunakan simulasi fisika untuk memahami bahkan percobaan fisika paling sederhana, seperti contoh simulasi gerak partikel satu dimensi.

c. Memberikan Umpan Balik Langsung

Umpan balik langsung terhadap jawaban pada latihan soal, berarti siswa tahu jawaban tersebut benar atau salah dan lensa memahami materi tersebut. Oleh karena itu siswa segera memperbaiki kesalahan mereka dan dapat kembali pada proses pembelajaran.

d. Meningkatkan Pemahaman Konsep Abstraksi

Beberapa konsep dalam sains dan matematika sulit dipahami tanpa bantuan visualisasi dan interaktif yang membantu siswa dapat melihat bagaimana materi atau bahkan

memberikan contoh. Sebagai contoh, reaksi kimia diperlihatkan melalui simulasi, maka hasilnya adalah siswa berinteraksi dengan atom tanpa harus menggunakan sel barrier.

e. Dukungan Pembelajaran Mandiri

Bagi siswa sulit mengikuti letupan atau pembelajaran ganda, mereka bisa bersaing dengan cepat dengan instrumen pembelajaran interaktif sebab mereka dapat menjelajahi materi sebagai diperlukan. Pembelajaran berbasis teknologi termasuk e-learning dan pembelajaran dicampur apa yang saya maksud supaya dapat digunakan.

Keahlian guru dalam mengintegrasikan e- book interaktif dalam pendidikan jadi aspek penentu keberhasilannya

Salah satu aspek utama yang pengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di masa digital merupakan keahlian guru dalam mengintegrasikan e- book interaktif ke dalam pendidikan. Keahlian ini sangat berarti sebab pemakaian e- book interaktif tidak cuma tingkatan daya guna pengajaran, namun pula motivasi serta uraian siswa. E- book interaktif membolehkan siswa belajar bahan pelajaran dengan metode yang lebih menarik lewat campuran bacaan, foto, video, serta animasi. Tetapi, bila guru tidak memiliki keahlian yang mencukupi, mereka bisa jadi kesusahan menggunakan teknologi ini. Oleh sebab itu, pelatihan serta pengembangan handal sangat berarti buat membenarkan kalau guru memahami kompetensi ini serta sanggup merancang serta melakukan pendidikan berbasis e- book interaktif secara efisien. Riset oleh Permana, Studi oleh Permana, (Siringoringo & Alfaridzi, 2024) menekankan kalau guru wajib mempunyai kemampuan dalam teknologi digital buat menghasilkan media pendidikan yang cocok untuk siswa di masa digital.

Bersamaan dengan itu, tanggung jawab guru sebagai fasilitator dalam pendidikan interaktif pula menekan mereka buat terus belajar serta meningkatkan strategi pengajaran yang lebih bermacam- macam homogen. Pemakaian teknologi dalam pembelajaran sepatutnya bukan cuma bertabiat rasanya serta cuma berperan selaku instrumen digital hendak namun mencakup transformatif pada proses pedagogis yang sebagian berat didasarkan pada guru. Guru diharapkan sanggup membagikan area belajar yang menolong siswa tiba ke depan serta mempromosikan pemikiran kritis, walaupun demikian, ada pula riset menimpa perihal ini sudah digali oleh (Sari et al., 2024).

Walaupun demikian, tantangan menimpa integrasi e- book interaktif pula berarti buat dicermati. Sebagian guru bisa jadi mempunyai permasalahan dengan akses teknologi ataupun kurang pelatihan. Oleh sebab itu, lembaga- lembaga pembelajaran butuh merespons masalah- masalah tersebut dengan sediakan infrastruktur teknologi yang dibutuhkan serta program pelatihan lanjutan. Perihal ini hendak menolong guru merasa lebih percaya serta kompeten dengan tata cara pemakaian e- book interaktif selaku perlengkapan bantu pendidikan. Terdapat sebagian riset tentang tantangan dalam integrasi e- book dalam pembelajaran khususnya terpaut akses teknologi serta pelatihan guru antara lain merupakan:

1. Keterbatasan Infrastruktur Teknologi serta Pelatihan Guru

Bagi (Tempur, 2024) dalam jurnalnya, pada keterbatasan infrastruktur teknologi, semacam koneksi internet yang tidak normal serta minimnya fitur keras, dan keterbatasan keahlian teknologi di golongan guru, jadi hambatan dalam integrasi teknologi digital dalam pendidikan.

2. Penyediaan Infrastruktur Teknologi serta Program Pelatihan

Bagi (Asiva Noor Rachmayani, 2015) dalam penelitiannya mengatakan kalau, Infrastruktur digital yang mencukupi serta pelatihan teknologi untuk guru buat memahami perlengkapan digital serta meningkatkan keahlian yang dibutuhkan dalam pendidikan berbasis teknologi.

3. Daya guna Media Pendidikan Interaktif

Dalam riset (Syabrina et al., 2025) mengatakan kalau, media pendidikan interaktif bisa tingkatan hasil belajar siswa secara signifikan, sehingga bisa jadi alternatif inovatif yang menunjang pendidikan di masa digital.

Dengan demikian, penyediaan infrastruktur teknologi yang mencukupi serta program pelatihan lanjutan untuk guru sangat berarti buat membenarkan integrasi e- book interaktif yang efisien dalam proses pendidikan. Bukan cuma keterbatasan dalam menguasai pendidikan online,

keterbatasan fasilitas serta prasarana di sekolah pula jadi hambatan. Tidak seluruh sekolah mempunyai fitur yang mencukupi buat menunjang pemakaian e- book interaktif. Koneksi internet yang tidak normal pula jadi hambatan dalam mengakses e- book yang berbasis daring. Buat menanggulangi perihal ini, pemerintah serta sekolah memerlukan kedudukan kerjasama mengingat teknologi digital yang terus menjadi mutahir serta jadi ujung tombak publikasi acara-event yang terdapat. Tidak hanya itu, aspek resistensi terhadap pergantian pula jadi hambatan dalam integrasi e- book interaktif.

Dalam penelitian (Sekolah et al., 2006) menyebutkan bahwa, beberapa guru masih merasa nyaman dengan metode konvensional dan kurang tertarik untuk belajar menggunakan teknologi baru. Padahal, perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan telah menjadi suatu keniscayaan. Maka dari itu, dibutuhkan suatu strategi untuk mendorong guru agar lebih terbuka terhadap inovasi dalam pembelajaran. Tidak hanya masalah teknis, tetapi juga faktor resistansi terhadap perubahan yang menjadi salah satu halangan lain dalam integrasi e-book interaktif. Di antara guru sekolah dasar, ada yang merasa nyaman dengan cara konvensional dan kurang memotivasi untuk belajar beradaptasi dengan upaya pembaruan. Namun, perkembangan teknologi dalam pendidikan adalah sesuatu yang tak terhindarkan. Oleh karena itu, diperlukan strategi agar guru merasa lebih terbuka terhadap inovasi.

Menurut penelitian dari jurnal (Dudung, 2014) menyebutkan bahwa, Cara lain adalah melaksanakan pelatihan berkelanjutan bagi guru. Terkadang, pelatihan hanya berfokus pada aspek teknis dan mengabaikan rasionalitas di balik efektivitas pembelajaran di luar platform e-book. Selain pelatihan formal, layanan sekolah juga bisa membentuk komunitas guru berbasis teknologi. Para guru teknologi harus dipersilahkan untuk berbagi pengalaman, termasuk kesalahan dan trik, tentang cara mengintegrasikan e-book interaktif dalam pembelajaran mereka. Cara lain adalah menyediakan program pendampingan bagi guru yang masih kesulitan menggunakan e-book interaktivitas. Dengan sistem dukungan yang tepat, diharapkan setiap guru memperoleh kecakapan yang diperlukan untuk merealisasikan teknologi dalam pembelajaran (Andika et al., 2024).

Di sisi lain, guru juga harus memiliki kreativitas dalam penggunaan e-book interaktif agar para siswa dapat terhindar dari rasa jenuh (monoton) dalam proses belajar. Ingat, e-book interaktif bukanlah sekadar gantinya buku cetak, tetapi sebagai alat bantu ekstra yang dapat mendukung rasa penasaran dan pemahaman siswa di luar kelas. Sebagai contoh, seorang guru dapat mengajak para siswanya bermain e-book interaktif dengan cara berdiskusi, proyek-proyek berbasis teknologi, atau kuis interaktif. Dengan demikian, para siswa akan lebih aktif dalam belajar dan memiliki pengalaman belajar yang lebih nyata. Evaluasi merupakan salah satu dari aspek penting ketika menggunakan e-book interaktif. Guru juga harus memiliki kemampuan untuk memastikan dalam seberapa besar e-book interaktif membantu para siswanya saat memverifikasi suatu bahan. Misalnya adalah memanfaatkan fitur evaluasi dari e-book, seperti latihan soal otomatis beserta jawabannya yang dapat memberikan umpan balik langsung kepada para siswa. Dan guru juga dapat melakukan refleksi dan bertanya kepada para siswanya bagaimana pengalaman mereka dengan e-book.

Dukungan pemerintah dan institusi pendidikan sangat berperan dalam optimalisasi penggunaan e-book interakti

Dalam jurnal penelitian (Nadhifah, 2022) menyebutkan bahwa, Saat ini, tidak mungkin teknologi ini diterapkan tanpa dukungan dari pihak pemerintah dan lembaga-lembaga pendidikan. Dalam konteks transformasi digital, diperlukan kebijakan yang didorong untuk penggunaan pendidikan, infrastruktur, dan pelatihan agar guru dapat menggunakan perangkat ini dengan efektif. Tanpa dukungan dari pemerintah dan institusi pendidikan, ada beberapa batasan ketika datang ke e-book interaktif diterapkan di kelas. Salah satunya adalah akses; yang lain adalah kekurangan untuk fauna bagaimana perangkat dapat digunakan untuk tujuan akademik. Jika pemerintah dan lembaga pendidikan tidak membantu, peneliti yakin bahwa pemanfaatan e-book interaktif dalam pembelajaran akan terbatas dan berada dalam situasi yang cukup sulit.

Selanjutnya dalam penelitian (Dan & Pendidikan, 2024) menyebutkan bahwa, Itu adalah tanggung jawab utama pemerintah untuk memastikan bahwa setiap sekolah memiliki teknologi

yang dibutuhkan untuk membimbing digital. Maka penyediaan infrastruktur teknologi di seluruh negeri adalah salah satunya di pusat perhatian, meskipun daerah mana yang masih membutuhkan akses yang lebih baik ke internet harus menjadi fokus ekstra. Jaringan yang dapat diandalkan dan perangkat pembelajaran digital yang baik, termasuk tablet dan komputer di setiap sekolah, akan membuat interaktif e-book layak.

Kemudian menurut (Zamjani et al., 2020) dalam bukunya, selain infrastruktur, pemerintah juga diharapkan mengeluarkan kebijakan yang dapat mendorong penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran. Langkah ini antara lain adalah dengan memasukkan kesempatan e-book interaktif sesuai kurikulum nasional. Atau mengintegrasikan penerapan metode pembelajaran masa kini yang berbasis digital dalam kurikulum pendidikan. Dengan demikian, sekolah dan universitas akan mendapatkan pedoman dalam menjalankan penerapannya. Dengan demikian, penggunaannya menjadi lebih semerawut dan penerapannya tidak sistematis. Sejalan dengan pandangan tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia mengungkap. Pemerintah telah meluncurkan platform Rumah Belajar sebagai salah satu platform yang mengukuhkan kebijakan untuk memperlebar akses digital bagi di pendidik di Indonesia.

Banyak guru yang masih belum percaya diri dalam menggunakan teknologi digital sehingga pelatihan yang berkesinambungan ini tidak hanya memerlukan aspek teknis tetapi bagaimana interaktif dapat dimaksimalkan oleh e-book tersebut dalam belajar-mengajar. Dengan demikian, guru dapat lebih memahami keuntungan interaktif e-book serta penggunaannya secara efektif untuk peningkatan kualitas. Dalam penelitian (Uspayanti & Pandiangan, 2023) menyebutkan bahwa, pelatihan pembuatan e-book interaktif telah dilakukan untuk meningkatkan kepakaran guru dalam literasi digital di SMP YPK Merauke. Melalui pelatihan, guru dapat mengembangkan desain pembelajaran yang lebih menarik dan berinteraksi dengan penetapan minister yang meningkatkan pemahaman siswa.

Selain itu, institusi pendidikan dapat membentuk komunitas belajar berbasis teknologi yang memungkinkan guru dan siswa untuk terlibat dalam konteks tumbuh kembang E-book interaktif. Komunitas ini juga dapat menjadi platform diskusi tentang metode pembelajaran yang efektif dan membahas ide yang berbagi. Secara konkret, guru dapat memberikan dukungan dan bertukar informasi mengenai tugas integrasi IT yang mereka terapkan dalam konteks pembelajaran. Misalnya, "Kursus tentang metode mengajar berbasis IT" diakses oleh siswa mereka. Studi yang dilakukan oleh Gupta dan Gurjar tentang "Media Pembelajaran Berbasis Digital", menggunakan teknologi digital saat penataran dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran, dan merupakan kesempatan bagi guru untuk membuat pembelajarannya menarik (Hendra et al., 2023).

Kerja sama antara pemerintah dan pihak institusi pendidikan sangat penting pada masa depan dalam hal mendukung penggunaan e-book interaktif. Sebagai contoh, pemerintah dapat mensubsidi biaya pengadaan program digitalisasi pendidikan. Dalam hal ini, institusi pendidikan harus memberikan tanggung jawab dan menerapkan program tersebut dengan efektif. Gabungan usaha tersebut mempercepat transformasi digital dalam sektor pendidikan. Menurut informasi di Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, pemerintah juga telah mengembangkan platform pembelajaran digital yang mampu mendukung penerapannya, seperti Rumah Belajar, seperti mengakses situs web resmi. Kerja sama antara guru, komunitas, dan penggerak pendidikan melalui penyebaran praktik terbaik dan sumber daya pembelajaran digital juga diperoleh pengalaman antara negara lain dengan membentuk gerakan "Guru Berbagi". Diperoleh bahwa implementasi kebijakan ini mengharuskan kolaborasi antara berbagai pemangku kepentingan untuk memastikan transformasinya berjalan efektif (Ali, 2020).

Secara keseluruhan, dukungan dari pemerintah dan institusi pendidikan merupakan faktor kritis dalam keberhasilan e-book interaktif. Atas dasar kebijakan, infrastruktur, dan pemenuhan kapasitas tenaga pendidik yang memadai, teknologi ini dapat digunakan efektif dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Kolaborasi erat antara berbagai pemangku kepentingan akan memastikan bahwa perkembangan teknologi tidak hanya bergengsi tetapi merupakan bagian dari inovasi berkelanjutan dalam sektor pendidikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian studi literatur, dapat disimpulkan bahwa e-book interaktif sangat efektif dalam memperkuat pemahaman siswa SD/MI. Dengan merangkul daring audio visual, interaktif e-book merangsang efisien distribusi materi pelajaran dan menghidupkannya di hadapan dikelola; inilah situasi yang akan tercipta keterlibatan dan pemahaman yang lebih baik. Tambahan, goresan bermain latihan, simulasi, dan animasi akan membantu siswa memahami konsep abstrak dengan baik daripada apa yang dapat mereka lakukan dengan metode tradisional. Implementasi e-book interaktif diperlukan didukung dengan faktor optimal lain yang cukup mendukung. Beberapa di antaranya adalah dukungan dan dukungan pemerintah dalam lingkungan pendidikan, guru yang terlatih dan likuiditas teknologi dan kinerja internet yang efisien. Abai dari semua itu, konsumsi e-book interaktif tidak akan terbukti dari pelajaran sempurna. Namun, ada sebagian kendala dalam pengenalan e-book jenis tersebut. Seberapa efisien teknologi tersebut dinikmati oleh beberapa atau beberapa daerah, kecakapan guru modal dan keinginan untuk bermigrasi bukan tidak menyenangkan ketika doa dijawab. Oleh karena itu, begitu penting bahwa bantuan yang bermanfaat muncul dari berbagai elemen, pemerintah dan badan pendidikan. Intinya, dengan begitu banyak bantuan, praxis konsumsi pada e-book interaktif dipentingka secara taktik karena konsumsi media belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Seluruh puji serta syukur aku panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang sudah membagikan kemudahan serta kelancaran dalam proses penataan harian ini. Alhamdulillah, atas rahmat serta pertolongan- Nya, aku bisa menuntaskan harian ini dengan baik.

Aku pula mengucapkan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada kedua orang tua aku yang senantiasa membagikan sokongan dan doa dalam tiap langkah aku, paling utama dalam penataan harian ini.

Perkataan terima kasih pula aku sampaikan kepada Nadira Noviramadani, yang sudah menolong aku dalam menciptakan kanal publikasi harian ini, sehingga proses publikasi bisa berjalan dengan mudah serta gampang.

Tidak kurang ingat, aku pula berterima kasih kepada dosen pengampu aku, Bunda Imas Mastroah S. Pd., Meter. Pd., yang sudah membimbing dalam pembuatan harian ini.

Serta yang terakhir, aku ucapkan terimakasih kepada samsul Bahri S. Pd., Sebagai penasehat dalam menuntaskan penataan harian ini.

Mudah- mudahan seluruh kebaikan yang sudah diberikan memperoleh balasan yang berlipat ganda. Aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, N. B. V. (2020). *Nur Berlian V. Ali*. 0–12.
- Andika, B., Yogi, K., Putra, D., Komang, P., & Mahardika, Y. (2024). *di SD*. 8, 3863–3869.
- Arifin, M. M., & Harijanto, A. (2011). *Pembelajaran Online Terhadap*.
- Asani, S. N. (2023). Systematic Literature Review Efektivitas Media Pembelajaran IPA Berbasis Android dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 3(2), 17–23. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v3i2.358>
- Asiva Noor Rachmayani. (2015). *Kelas Digital: Mewujudkan Pembelajaran Kelas Dunia*. 6.
- Dan, K., & Pendidikan, I. (2024). *ANALISIS DIGITALISASI PENDIDIKAN TERHADAP daring , sehingga memperlebar kesenjangan dalam akses pendidikan , (3) keterampilan digital : teknologi secara efektif . Hal ini dapat menyebabkan technophobia , di mana siswa merasa teknologi yang interaktif da*. 5(6), 7426–7436.
- Dudung, A. (2014). Pelatihan Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (Pkb) Bagi Guru - Guru Se Jakarta Timur. *Sarwahita*, 11(1), 13. <https://doi.org/10.21009/sarwahita.111.03>
- Dwi Juwita Sari, Noor Fadiawati, & Lisa Tania. (2018). Efektivitas e-book Interaktif Asam Basa Berbasis Representasi Kimia dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia*, 7(2), 237–250.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In *PT*.

- Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue 1). [https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media_pembelajaran_berbasis_digital.pdf)
- Kajian, P., Ilmu, I., Kiiies, S., Gusnarib, G., & Adawiyah, S. R. (2024). *Pendidikan dan Peradaban*. 0, 33–41.
- Khairrani, A. (2019). E-Book sebagai media pembelajaran di masa depan. *Jurnal Repository Universitas Negeri Jakarta*, 5-6.
- Maladisma, N., Suardi, N. F., Fitriana, N., & Mutahharah, R. (2024). *Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif melalui Penggunaan Platform Canva Bagi Guru SDN Sungguminasa V*. 4(3), 169–180.
- Maula, M., Febriyanto, B., Yuliaty, Y., & Aini, R. P. (2025). *Pengaruh E-Book Interaktif terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar*. 10(1), 539–545.
- Mulyani F, & Haliza N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 3(1), 101–109.
- Nadhifah, Q. (2022). E-Book Dalam Sistem Pendidikan 4.0 Di Indonesia Pada Tingkat Pendidikan Tinggi Era Covid-19. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 9(1), 41. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v9i1.33894>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Rachman, T. (2018). Pemahaman Anak. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., hlm.2.
- Rina Tiya Lestari1 , Eka Pramono Adi2, Y. S. (2019). *INTERAKTIF Rina Tiya Lestari 1 , Eka Pramono Adi 2 , Yerry Soepriyanto* 3. 71–76.
- Royani, A., & Muafia, E. (n.d.). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Pembelajaran Interaktif pada Materi Huruf Hijaiyah Bersambung dan Harakat di Kelas II SD Negeri 1 Plalangan*. 160–169.
- Sari, L. K., Komalasari, R., & Hakim, M. F. (2024). *Integrasi Pengajaran Interaktif Melalui Inovasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. 6(2), 10–12.
- Sekolah, D., Agama, T., Negeri, I., Cot, Z., Langsa, K., Kepala, M., Profesional, S., Konteks, D., & Mbs, M. (2006). *Dosen Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Zawiyah Cot Kala Langsa. 1 Mulyasa , Menjadi Kepala Sekolah Profesional : Dalam Konteks Mensukseskan MBS dan KBK (Jakarta: Rosda, 2006) hal. 3*.
- Siringoringo, R. G., & Alfaridzi, M. Y. (2024). Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap Efektivitas dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 66–76. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.854>
- Syabrina, M., Habil, M. N., Junianti, H. D., & Wati, R. E. (2025). *Multidisciplinary Science Transformasi Pembelajaran : Integrasi Buku Cetak Dan Website Interaktif Dalam Era Digital*. 2(6), 1222–1232.
- Tempur, S. (2024). Tantangan dan Peluang Digitalisasi Pembelajaran di Konteks Sekolah Pedesaan. *Journal of Education and Contemporary Linguistics*, 1(1), 45–56.
- Terhadap, L., Berfikir, K., & Siswa, K. (2025). *EFEKTIVITAS E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS PROJECT BASED*. 9, 42–51. <https://doi.org/10.29408/geodika.v9i1.28193>
- Uspayanti, R., & Pandiangan, N. (2023). Pelatihan Pembuatan E-book dan Soal Berbasis HOTs Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru SMP YPK Merauke. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 4(2), 395. <https://doi.org/10.33394/jpu.v4i2.7463>
- Wibowo, H. S. (2023). *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*.
- Zamjani, I., Rakhmah W, D. N., Azizah, S. N., Waruwu, H., & Hariyanti, E. (2020). *Platform Pembelajaran Digital*.