

PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL IPS PERUBAHAN DAN TUMBUHNYA SEMANGAT PADA MASA PENJAJAHAN SMPN 1 JUWIRING

DEVELOPMENT OF IPS DIGITAL BOOKS CHANGES AND GROWTH OF SPIRIT IN THE OCCUPATION PERIOD OF SMPN 1 JUWIRING

Oleh :

Suryo Tri Saputro, Universitas Negeri Yogyakarta, suryotz@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk Buku Digital Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tema Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan yang layak. Buku Digital Interaktif ini berguna sebagai referensi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan langkah metode penelitian pengembangan Borg & Gall yaitu pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba awal, revisi uji coba awal, uji coba utama, penyempurnaan uji coba utama, uji coba operasional dan revisi produk, dan penyempurnaan produk akhir. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Juwiring. Pengumpulan data dilakukan menggunakan observasi, wawancara, dan kuisioner. Skor yang ditunjukkan pada validasi ahli materi, validasi ahli media, hasil uji coba awal, hasil uji coba utama dan hasil uji coba operasional memperoleh skor akhir yang termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil coba tersebut buku digital interaktif layak untuk digunakan.

Kata kunci: Buku Digital Interaktif, Ilmu Pengetahuan Sosial

Abstract

This study aims to produce products of Interactive Digital Books on Social Sciences Subjects The theme of the Changes in Indonesian Society in the Colonial Period and the Growth of a Decent Nationality. This Interactive Digital Book is useful as a reference in the learning process. This study uses the Borg & Gall development research method steps, namely information collection, planning, initial product development, initial trials, initial trial revisions, main trials, refinement of the main trial, test try product operations and revisions, and improve final products. The research subjects were class VIII students of SMP Negeri 1 Juwiring. Data collection is done using observation, interviews, and questionnaires. The score shown in the material expert validation, media expert validation, the results of the initial trial, the results of the main trial and the results of the operational trials obtained the final score included in the very feasible category. Based on these results interactive digital books are feasible to use.

Keywords: Interactive Digital Books, Social Sciences

PENDAHULUAN

Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan hal yang sangat penting bagi manusia pada setiap zamannya, dari dulu hingga zaman sekarang teknologi sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia. Dalam penggunaannya Teknologi Informasi dan Komunikasi dulu hanya merupakan sebuah alat bantu untuk memudahkan manusia, tetapi pada saat ini Teknologi Informasi dan Komunikasi juga sebagai kebutuhan dan gaya hidup manusia.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat menjadi pembaharu dalam dunia pendidikan. Hal ini dapat terjadi karena sudah didukung oleh perkembangan bahan atau sumber belajar yang sekarang sudah bisa diakses melalui perangkat teknologi informasi dan komunikasi. Sumber belajar yang dulunya cetak (buku) sekarang sudah diubah menjadi digital (*ebook*). Buku digital biasanya merupakan versi elektronik dari buku cetak, namun tidak jarang pula sebuah buku hanya diterbitkan dalam bentuk digital tanpa versi cetak SEAMOLEC (2013:231)

Media pembelajaran memegang peran penting dalam dunia Pendidikan karena media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi sangat efektif dan menyenangkan sehingga tidak akan membuat pembelajaran yang monoton dan membosankan.

Menurut Nasution Sumaatmadja (2002:123), IPS adalah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dan lingkungan alam fisik maupun lingkungan sosialnya yang bahannya di ambil dari berbagai ilmu sosial seperti : geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, ilmu politik dan psikologi. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 1 Juwiring masih banyak siswa yang sulit untuk memahami dan mudah bosan dalam pembelajaran. Didalam pelajaran IPS terdapat materi yang sulit untuk dipahami oleh peserta didik walaupun sudah ada gambar penjelas tetapi akan lebih mudah dipahami jika terdapat juga video untuk menjelaskan tentang materi tersebut, seperti dalam tema Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan. Materi tersebut sulit untuk dipahami oleh siswa karena materi sejarah tidak diajarkan sejak kecil dan kesulitan siswa dalam menghafal di tambah dengan guru masih terpaku oleh metode ceramah. Hal ini yang mendasari untuk mengembangkan media pembelajaran buku digital mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development) dengan 9 tahapan pengembangan Borg & Gall. Menurut Sugiyono (2013: 297) metode research and development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk yang baik dan layak untuk digunakan.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Juwiring pada Bulan Desember 2018-Januari 2019

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media dan siswa SMP Negeri 1 Juwiring sebanyak 56 yang terbagi dari 3 kali uji coba.

Prosedur Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan angket. Observasi berfungsi sebagai alat mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis untuk mendapatkan informasi-informasi penelitian yang diselidiki. Pada penelitian ini, observasi dilakukan untuk melihat media pembelajaran yang digunakan disekolah dan melihat masalah-masalah yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung di SMP Negeri 1 Juwiring. Sedangkan metode wawancara berfungsi sebagai alat untuk mengumpulkan informasi untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk penelitian. Dalam tahap metode wawancara peneliti melakukan wawancara terhadap siswa dan wawancara langsung kepada guru serta kepala sekolah SMP Negeri 1 Juwiring. "Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya" (Sugiyono, 2014:199). Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dari aspek materi dan aspek media, serta untuk mengetahui penilaian dari siswa.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Instrumen yang digunakan untuk penelitian terdiri dari instrumen penilaian ahli materi, instrumen penilaian ahli media dan instrumen penilaian oleh siswa.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan berdasarkan instrumen uji coba, bertujuan untuk menilai apakah produk yang dihasilkan sudah sesuai atau tidak sebagai salah satu media pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pengukuran skor dengan menggunakan skala likert dengan skala 1-4. Skor 4 merupakan skor tertinggi dan skor 1 merupakan skor terendah. Kategori hasil pengukuran dikonversikan menjadi seperti Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria penilaian

| No. | Skor | Keterangan |
|-----|--------|-------------------|
| 1 | Skor 4 | Sangat baik |
| 2 | Skor 3 | Baik |
| 3 | Skor 2 | Kurang baik |
| 4 | Skor 1 | Sangat tidak baik |

Untuk pemberian nilai atau mengetahui skor akhir digunakan rumus sebagai berikut;

$$p = \frac{\sum f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

p : Nilai Akhir

f : Perolehan skor

n : Skor maksimum

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan yang didapat adalah produk berupa Buku Digital Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tema Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan Untuk Siswa Kelas VIII. Langkah-langkah penelitian ini mengadopsi dari model Borg & Gall. Penjelasan langkah-langkah penelitian dan pengembangan ialah sebagai berikut:

Pengumpulan informasi

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara secara langsung di SMP Negeri 1 Juwiring yang bertujuan untuk

mencari informasi dan mengumpulkan data yang berguna untuk mengembangkan produk. Pengumpulan informasi dilakukan dengan cara mengamati pembelajaran di kelas dan dengan melakukan wawancara terhadap siswa dan wawancara langsung kepada guru dan kepala sekolah SMP Negeri 1 Juwiring. Setelah mendapatkan data dari hasil observasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran di SMP Negeri 1 Juwiring masih kurang dan belum maksimal walaupun sudah mempunyai 3 laboratorium komputer serta lcd proyektor, lalu juga proses pembelajaran masih tergantung kepada metode ceramah dan siswa mudah sekali bosan.

Perencanaan (*Planning*)

Setelah mendapatkan informasi atau data peneliti melakukan perencanaan pembuatan produk buku digital. Adapun langkah-langkah peneliti dalam tahap perencanaan sebagai berikut. (1) Menentukan sasaran pengguna, (2) Menentukan keterbatasan produk (3) Menentukan dan mengumpulkan sumber Materi (4) Menentukan dan mengumpulkan sumber software (5) Menentukan desain tampilan.

Mengembangkan Produk Awal

Dalam tahap mengembangkan produk buku digital terbagi dari beberapa tahapan yaitu; (1) tahap perencanaan, dalam tahap ini peneliti merencana dengan apa yang akan ada dalam buku digital ini yang meliputi, (a) desain tampilan (b) tools interaktif (c) materi (d) gambar (e) audio (f) video (g) latihan/evaluasi. Setelah melalui tahap perencanaan, kemudian dilakukan (2) tahap pengembangan, pengembangan meliputi proses pengembangan konten (teks, gambar, evaluasi, audio dan video) yang dipadukan dengan menggunakan software Kvisoft Flipbook Maker Pro hingga menjadi sebuah program Buku Digital Interaktif dengan format Shockwave Flash (.swf.)

Hasil Uji Coba Produk

Pelaksanaan uji coba produk terdiri dari kegiatan validasi produk oleh ahli dan uji coba produk kepada pengguna dalam hal ini adalah siswa Sekolah Menengah Pertama kelas VIII. Yang pertama yaitu Melakukan validasi produk dengan ahli media dan materi. Kemudian setelah validasi ahli, maka langkah berikutnya adalah melakukan uji coba produk kepada siswa SMP Negeri 1 kelas VIII. Langkah uji coba produk kepada siswa mengadopsi langkah dari model pengembangan Borg & Gall yang terdiri dari 3 kali uji coba yaitu uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional.

Validasi Ahli Materi

Hasil penilaian dari ahli materi, dengan melalui 2 kali tahap validasi berdasarkan aspek materi, aspek pembelajaran, aspek evaluasi, aspek rangkuman dan aspek media mendapatkan skor kelayakan akhir yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Penilaian Ahli Materi

| Indikator | Nilai | Kategori |
|--------------------|---------|-------------|
| Aspek Materi | 85 % | Sangat Baik |
| Aspek Pembelajaran | 83,3 % | Sangat Baik |
| Aspek Evaluasi | 87,5 % | Sangat Baik |
| Aspek Rangkuman | 87,5 % | Sangat Baik |
| Aspek Media | 87,5 % | Sangat Baik |
| Jumlah Skor | 85,77 % | Sangat Baik |

Validasi Ahli Media

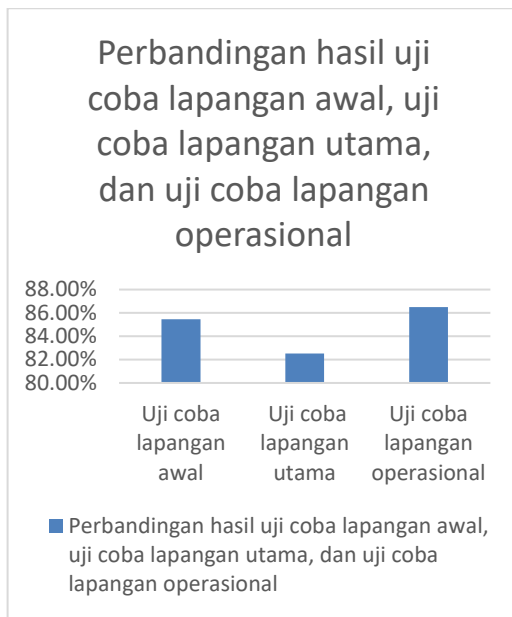
Hasil penilaian dari ahli media, dengan melalui 2 kali tahap validasi berdasarkan aspek tampilan/fisik, dan aspek program mendapatkan skor kelayakan akhir yang dapat dilihat pada Tabel 3

Tabel 3. Penilaian Ahli Media

| Indikator | Nilai Akhir | Kategori |
|--------------------------|-------------|-------------|
| Aspek Fisik/ Tampilan | 76,78 % | Sangat Baik |
| Aspek Program | 95,83% | Sangat Baik |
| Jumlah Skor | 82,5% | Sangat Baik |

Uji coba lapangan awal

Uji coba lapangan awal produk Buku Digital Interaktif oleh 9 siswa telah dilakukan pada tanggal 8 Desember 2018. Maksud evaluasi ini adalah untuk mengetahui penilaian dan komentar dari siswa, dengan tujuan untuk mengurangi kesalahan-kesalahan yang secara nyata terdapat dalam Buku Digital Interaktif. Hasil dari uji coba lapangan awal memperoleh skor 85,47 % dan masuk dalam kategori “sangat layak”. Setelah uji coba lapangan awal dilakukan, selanjutnya uji coba lapangan utama produk Buku Digital Interaktif dilakukan oleh 18 siswa, di antara mereka tidak termasuk sembilan orang siswa yang melakukan uji coba lapangan awal dengan hasil skor kelayakan 82,52% dan masuk dalam kategori “sangat layak”. Setelah di lakukan uji coba lapangan utama selanjutnya adalah uji coba lapangan operasional produk Buku Digital Interaktif dilakukan oleh 29 siswa, di antara mereka tidak termasuk siswa yang telah melakukan uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama. dengan hasil skor kelayakan 86,49% dan masuk dalam kategori “sangat layak”. Berikut ini perbandingan antara uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional



Gambar 1. Perbandingan hasil uji coba

Berdasarkan gambar 1 dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan hasil uji coba pada uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional dapat dikategorikan dalam kategori sangat baik, walaupun dalam uji coba lapangan utama mengalami penurunan sekitar 3 %, tetapi hal tersebut tidak terlalu mempengaruhi kualitas dari produk media buku digital ini dan pada saat uji coba lapangan operasional memperoleh nilai akhir yang tinggi yaitu sebesar 86,49 % dibandingkan dengan hasil dari uji coba lapangan awal (85,47 %) dan uji coba lapangan utama (82,52 %).

Revisi Produk

Revisi produk dilakukan sebanyak 5 kali setelah memperoleh penilaian dari ahli materi, ahli media, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional. Revisi dilakukan sesuai dengan saran dan masukan yang tertulis pada angket penilaian dan melakukan brainstorming dengan ahli materi dan ahli media, sehingga Buku Digital Interaktif menjadi media yang layak tanpa revisi.

Revisi Validasi Ahli Materi

Secara keseluruhan materi dalam produk Buku Digital sudah sangat sesuai, tetapi masih terdapat revisi yaitu, peta persebaran Agama Kristen di Indonesia kurang jelas. Sebelum dilakukan validasi oleh ahli materi, gambar pendukung materi tentang persebaran Agama Kristen di Indonesia kurang jelas. Setelah dilakukan validasi ahli materi, kemudian dilakukan pergantian gambar yang lebih jelas lagi.

Revisi Validasi Ahli Media

Pada saat validasi dari ahli media masih terdapat beberapa revisi sehingga harus diperbaiki terlebih dahulu, dan berikut adalah beberapa perbaikannya; (a) akses file sebaiknya diletakkan diluar folder atau diberi nama yang jelas. Sebelum dilakukan validasi oleh ahli media, akses file diletakkan dalam suatu folder dan namanya belum cukup jelas. Setelah dilakukan validasi ahli media, kemudian dilakukan atau memindahkan file Buku Digital Interaktif pada luar folder dengan menggunakan nama yang jelas. (b) resolusi gambar dan video beberapa tidak jelas. Sebelum dilakukan validasi oleh ahli media, resolusi gambar dan video beberapa ada yang kurang jelas. Setelah dilakukan validasi ahli media, kemudian dilakukan pengeditan dan pergantian gambar dengan resolusi yang jelas. (c) memperbaiki kualitas dari petunjuk penggunaan (d) memperbaiki kualitas cover yang sebelumnya tumpang tindih menjadi bisa nyaman dipandang (e) memberikan instruksi pemanfaatan yang sebelumnya belum ada.

Kajian Produk Akhir

Produk akhir dari pengembangan ini adalah Buku Digital Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tema Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan yang dapat membantu dalam proses kegiatan belajar dan mengajar di kelas maupun di rumah pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Buku

Digital Interaktif berisi tentang tema sejarah dengan materi Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan yang meliputi cover, petunjuk penggunaan, peta konsep, tombol navigasi, fitur-fitur yang cukup lengkap, materi, dan soal evaluasi yang berguna sebagai sarana evaluasi siswa.

Proses pengembangan Buku Digital Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tema Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan mulai dikembangkan mulai maret 2018 yang diawali dengan mencari sumber dan bahan terkait dengan masalah yang ada. Setelah mendapatkan informasi kemudian dilakukan penyusunan produk yang selesai pada Agustus 2018. Proses pembuatan Buku Digital Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tema Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan dengan cara mengolah data terlebih dahulu dan merubahnya menjadi format file .pdf dengan menggunakan software Microsoft Word 2016, setelah menjadi format file .pdf selanjutnya dengan mencari dan mengedit suatu gambar yang mendukung materi pembelajaran dan membuat desain cover dengan menggunakan software Adobe Photoshop cs6 dan Corel Draw X7, setelah mendapatkan gambar langkah selanjutnya adalah mencari video pembelajaran dan mengeditnya dengan menggunakan software Adobe Premiere Pro, selanjutnya membuat soal evaluasi yang berkaitan dengan materi menggunakan Adobe Flash Profesional Cs6. Setelah semuanya sudah ada, maka langkah selanjutnya menggabungkan semua data yang sudah ada menjadi satu file berbentuk .swf dengan menggunakan software Flipbook Maker Pro.

Buku Digital Interaktif ini terdiri dari komponen gambar, video dan teks sebagai petunjuk, isi materi dan soal. Dalam penerapan media tersebut siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Juwirng memberikan respon yang cukup baik.

Agar dapat memperoleh kriteria layak pengembangan Buku Digital Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tema Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan harus melalui langkah-langkah pengembangan produk sesuai dengan prosedur pengembangan yang mengadaptasi dari model pengembangan Borg dan Gall.

Langkah pertama yaitu penelitian dan pengumpulan informasi kemudian dilanjutkan dengan perencanaan pembuatan produk. Langkah ketiga adalah pengembangan format produk awal. Setelah tahap pengembangan format produk awal selesai, maka dilakukan validasi. Validasi dilakukan untuk penilaian terhadap produk media yang dikembangkan. Validasi ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi produk dilakukan mengisi angket kuisioner dengan skor yang mengacu pada skala empat.

Pada validasi materi mendapatkan skor akhir 85,77% yang termasuk dalam kategori sangat baik dan pada validasi media mendapatkan skor akhir 82,5% dengan kategori sangat baik. Setelah melalui tahap validasi selanjutnya melakukan uji coba awal yang dilaksanakan dengan melibatkan 9 siswa SMP Negeri 1 Juwiring. Hasil uji coba tersebut memperoleh skor 85,47 % dan termasuk dalam kategori sangat baik. Uji coba selanjutnya adalah uji coba lapangan utama yang melibatkan 18 orang siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Juwiring. Skor yang diperoleh dari tahap uji coba lapangan utama adalah 82,52% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Selanjutnya melakukan uji coba lapangan operasional produk buku digital interaktif dilakukan oleh 29 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Juwiring. Hasil skor pada uji coba lapangan operasional adalah 86,49% dan termasuk dalam kategori sangat baik.

Produk akhir dari Buku Digital Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tema Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya

Semangat Kebangsaan berbentuk CD/DVD. Setelah melalui tahap penelitian uji coba, dapat ditemukan bahwa Buku Digital Interaktif mempunyai kelemahan yaitu membutuhkan perangkat komputer atau laptop dalam pengoperasiannya, tetapi dalam hal ini kelemahan Buku Digital Interaktif tidak berlaku pada SMP Negeri 1 Juwiring karena sudah mempunyai 3 laboratorium komputer dan kelemahan tersebut berlaku pada sekolah yang belum atau masih terbatas perangkat komputernya.

Berdasarkan penilaian yang telah didapatkan melalui proses validasi ahli media, ahli materi dan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Juwiring sebagai pengguna produk serta subjek uji coba lapangan bahwa Buku Digital Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tema Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan yang dikembangkan dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan suatu produk Buku Digital Interaktif mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tema Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan yang layak digunakan untuk proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan menggunakan metode penelitian RnD dengan mengadopsi 9 tahap pengembangan Bord & Gall.

Kelayakan Buku Digital Interaktif mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tema Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan berdasarkan pada penilaian ahli materi menghasilkan skor akhir 85,77% dengan kategori sangat layak. Penilaian ahli media menghasilkan skor akhir 82,5% dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba lapangan awal diperoleh nilai akhir skor kelayakan 85,47

% masuk dalam kriteria “Sangat layak”, hasil uji coba lapangan utama diperoleh nilai akhir skor kelayakan 82,52 % masuk dalam kriteria “Sangat layak”, hasil uji coba lapangan operasional diperoleh nilai akhir skor kelayakan 86,49 % masuk dalam kriteria “Sangat layak”

Saran Pemanfaatan Produk

Adapun beberapa saran pemanfaatan produk sebagai berikut; (1) untuk mengoperasikan file Buku Digital Interaktif harus menggunakan komputer atau laptop dan bisa melalui lcd/proyektor. (2) untuk membuka file Buku Digital Interaktif gunakanlah software pembuka format jenis .swf, atau gunakan software yang sudah disediakan pada buku digital dengan nama file flashplayer (3) gunakan buku digital ini sebagai sarana atau referensi pembelajaran (4) bagi sekolah yang ingin menggunakan produk buku digital interaktif tetapi belum memadai sarana dan prasarananya agar untuk berbenah dengan memperbaiki atau menambah sarana dan prasana agar bisa menggunakan produk buku digital interaktif ini dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sumaatmadja. N. (2002). *Metodologi Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung:PT Alumni
- SEAMOLEC. (2013). *Buku sumber simulasi digital versi September 2013: upaya mengkomunikasikan gagasan atau konsep melalui presentasi digital*. Jakarta: SEAMOLEC