

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada era digital perkembangan literasi adalah unsur penting negara dalam menjalani kehidupan di era globalisasi. Pelaksanaan strategi ini untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik melalui pemanfaatan media digital interaktif menggunakan *smartphone*. Perkembangan teknologi dan perubahan perilaku belajar peserta didik saat ini memiliki dampak signifikan terhadap kelangsungan proses belajar. Kemajuan teknologi memungkinkan peserta didik lebih terhubung dengan perangkat *smartphone*, menghabiskan waktu lebih banyak untuk berinteraksi dengan aplikasi dan media digital lainnya.<sup>11</sup>

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran SKI selama observasi menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam pembelajaran SKI. Dalam mengajar guru menggunakan metode ceramah dan sesekali menggunakan metode inkuiri. Kurangnya dukungan media pembelajaran membuat peserta didik tidak merasakan interaksi yang baik dan mudah bosan sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar yang rendah. Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) SKI adalah 75, namun banyak peserta didik yang belum tuntas. Upaya guru dalam mengatasi peserta didik yang belum tuntas hasil belajar dengan

---

<sup>11</sup> Ghifa Faizah Fitria dan Ibnu Muthi, "Strategi Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Digital Interaktif Pada Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis *Smartphone*", *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, Vol. 2 (Agustus 2024), 360.

memberikan remidi. Akan tetapi, cara tersebut belum sepenuhnya efektif karena waktunya yang tidak efisien. Oleh karena itu, agar pembelajaran lebih efektif dan hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat mencapai nilai KKM diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan siswa kelas VII madrasah tsanawiyah.<sup>12</sup>

Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi menjadi alternatif yang efektif untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran. Dalam konteks ini media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti ialah modul digital interaktif yang disajikan dalam bentuk pembelajaran berbasis web menggunakan *google sites*, memungkinkan peserta didik untuk mempelajari materi sesuai kebutuhan mereka dengan mengaksesnya secara online. Media pembelajaran berbasis *web google sites* bagus digunakan dalam pembelajaran karena sangat inovatif dan menarik yang dapat diakses kapan saja, di mana saja dan oleh siapa saja yang mendukung percepatan dan pemerataan akses pendidikan. Saat ini, teknologi informasi dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas, pembelajaran jarak jauh, dan pembelajaran mandiri. Program pembelajaran berbasis teknologi informasi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, sudah saatnya bagi guru untuk berinovasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan mengembangkan modul digital interaktif berbasis teknologi informasi.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Wawancara dengan Sultonah guru SKI MTsN 5 Kediri pada tanggal 25 Oktober 2024.

<sup>13</sup> Usmeldi, Risda Amini dan Resmi Darni, "Pelatihan Pembuatan E-Modul Interaktif berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru SD dan SMP di Kapau Kabupaten Agam", *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, Vol. 8 (Juli 2023), 616.

Media pembelajaran digital merupakan sarana belajar yang dirancang untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Menurut Okra & Novera, media ini mencakup berbagai bentuk komunikasi fisik dalam wujud perangkat lunak yang dibuat, dimanfaatkan dan dikelola untuk mendukung proses pembelajaran guna meningkatkan efisiensi dan efektivitas belajar mengajar. Pembelajaran digital berperan dalam meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, membangun pengetahuan serta mendorong eksplorasi dan pencarian informasi. Penggunaan media digital memungkinkan peserta didik mengakses sumber belajar yang lebih luas melalui internet, sekaligus mengasah keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui komunikasi serta kerja sama. Materi pembelajaran disajikan dalam bentuk modul digital interaktif yang menghadirkan konten audio-visual secara menarik, relevan dan interaktif.<sup>14</sup>

Peserta didik membutuhkan bahan ajar yang menarik, inovatif dan mudah digunakan agar pesan dapat tersampaikan dengan jelas serta membantu pemahaman melalui visualisasi yang tepat. Salah satu bentuk bahan ajar tersebut adalah modul, yaitu paket pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk memberikan pengalaman belajar yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan adanya modul, peserta didik dapat mempelajari materi sesuai dengan tingkat kebutuhan dan pengetahuan mereka. Awalnya, modul tersedia dalam bentuk cetak, namun kini telah beralih ke format digital yang disebut modul digital. Modul digital

---

<sup>14</sup> Ghifa Faizah Fitria dan Ibnu Muthi, "Strategi Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Digital Interaktif Pada Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis *Smartphone*", 361

merupakan media pembelajaran berbasis elektronik yang dapat diakses melalui perangkat seperti smartphone atau komputer. Dalam modul ini, berbagai elemen seperti teks, gambar, grafik, audio, animasi dan video disajikan untuk memperkaya proses belajar.<sup>15</sup>

Berdasarkan pendapat Imansari dan Suryantingsih, pemanfaatan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi informasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Teknologi dalam pembelajaran menjadi sarana yang efektif dan efisien untuk menyampaikan informasi. Agar proses pembelajaran lebih menarik, diperlukan interaksi yang menyenangkan dengan menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan (edutainment) salah satunya melalui media pembelajaran interaktif. Hal ini dapat meningkatkan minat serta antusiasme peserta didik dalam belajar melalui tampilan modul digital interaktif yang memberikan kebebasan bagi mereka untuk memilih dan mengembangkan pengetahuan yang ingin dipelajari serta dikuasai. Salah satu materi yang diajarkan oleh guru di MTsN 5 Kediri adalah tentang kepemimpinan Khulafaur Rasyidin. Mengenai kepemimpinan, al-Qur'an dalam Surah An-Nisa' ayat 58 juga membahas hal tersebut yang berbunyi:

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُكُمْ أَنْ تُؤَدُّوا الْأَمَانَاتِ إِلَىٰ أَهْلِهَا وَإِذَا حَكَمْتُمْ بَيْنَ النَّاسِ أَنْ تَحْكُمُوا  
بِالْعَدْلِ إِنَّ اللَّهَ نِعِمَّا يَعِظُكُمْ بِهِ ۗ إِنَّ اللَّهَ كَانَ سَمِيعًا بَصِيرًا

Artinya: *Wahai orang-orang yang beriman! Taatilah Allah dan taatilah Rasul (Muhammad) dan Ulil Amri (pemegang kekuasaan) di antara kamu.*

---

<sup>15</sup> Irwandi, Sri Latifah, Ardian Asyhari, Muzannur dan Widayanti, "Modul Digital Interaktif Berbasis *Articulate Studio '13*: Pengembangan Pada Materi Gerak Melingkar Kelas X", Vol. 6 (Oktober 2017), 222.

*Kemudian, jika kamu berbeda pendapat tentang sesuatu, maka kembalikanlah kepada Allah (Al-Qur'an) dan Rasul (sunnahnya), jika kamu beriman kepada Allah dan hari kemudian. Yang demikian itu lebih utama (bagimu) dan lebih baik akibatnya.*<sup>16</sup>

Sebelum mengembangkan media, peneliti melakukan prasurvey di MTsN 5 Kediri supaya ditemukan kebutuhan dari sekolah, guru dan peserta didik. Didapatkan informasi bahwa MTsN 5 Kediri telah memberikan fasilitas-fasilitas penunjang pembelajaran seperti Wi-Fi, LCD, Lab Komputer, bahkan peserta didik diperbolehkan membawa smartphone jika memang diperlukan untuk belajar.<sup>17</sup> Ketersediaan ilmu pengetahuan berbasis digital kurang dioptimalkan sebagai media pembelajaran yang menunjang. Kondisi tersebut salah satu penyebab rendahnya hasil belajar yang dimiliki siswa. Sedangkan mata pelajaran SKI merupakan materi sejarah berisikan peristiwa-peristiwa penting yang terjadi pada masa lampau, sehingga peserta didik tidak bisa melihat ilustrasi peristiwa-peristiwa sejarah yang terjadi pada masa itu. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif bagi peserta didik untuk belajar lebih aktif dan meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik di kelas VII MTsN 5 Kediri terutama pada materi khulafaur rasyidin.

Dari pemaparan masalah yang ditemukan peneliti, maka media yang cocok untuk dikembangkan dan diterapkan di mata pelajaran SKI materi

---

<sup>16</sup> Al-Qur'an, 4 (An-Nisa'), 59.

<sup>17</sup> Wawancara dengan Sidiq Santosa waka kurikulum MTsN 5 Kediri pada tanggal 25 Oktober 2024

khulafaur rasyidin di MTsN 5 Kediri adalah media pembelajaran modul digital interaktif. Pengembangan media pembelajaran modul digital interaktif berbasis *web google sites* diharapkan dapat menjadikan peserta didik lebih mudah memahami sejarah singkat khulafaur rasyidin yang disajikan dengan ilustrasi video dan menjadikan peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik juga mendapatkan pengalaman baru dalam menggunakan teknologi, pengembangan ini juga diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran khulafaur rasyidin serta dapat menarik respon dan meningkatkan hasil belajar peserta didik untuk mewujudkan kegiatan belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Berkaitan dengan latar belakang diatas, maka dalam skripsi ini digagas sebuah penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Modul Digital Interaktif (Motalif) Pada Materi Khulafaur Rasyidin Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII di MTsN 5 Kediri”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran modul digital interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTsN 5 Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran modul digital interaktif pada materi khulafaur rasyidin dari ahli materi dan ahli media?

3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran modul digital interaktif pada materi khulafaur rasyidin dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTsN 5 Kediri?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran modul digital interaktif materi khulafaur rasyidin pada siswa kelas VII di MTsN 5 Kediri.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran modul digital interaktif pada materi khulafaur rasyidin kelas VII di MTsN 5 Kediri dalam meningkatkan hasil belajar siswa dari ahli materi dan ahli media.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VII di MTsN 5 Kediri setelah menggunakan media pembelajaran modul digital interaktif pada materi khulafaur rasyidin.

### **D. Manfaat Pengembangan**

1. Bagi Guru

Dengan memanfaatkan media pembelajaran modul digital interaktif, guru dapat memfasilitasi peserta didik dengan kegiatan belajar yang menarik, menyenangkan, dan menyuguhkan pengalaman baru dalam menggunakan teknologi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan inovatif.

## 2. Bagi Peserta Didik

Dengan menggunakan media pembelajaran modul digital interaktif peserta didik mampu mengakses pembelajaran menggunakan gawainya. Sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara dinamis, tidak terbatas ruang dan waktu, serta dapat mengenalkan kepada peserta didik bahwa mereka dapat mengambil begitu banyak nilai positif dari pesatnya kecanggihan teknologi masa kini.

## 3. Bagi Peneliti

Mengembangkan media pembelajaran modul digital interaktif menjadi salah satu kesempatan bagi peneliti untuk mengembangkan minat serta keterampilan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran SKI.

## **E. Asumsi Pengembangan**

Peneliti memiliki asumsi serta keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini yang digunakan untuk memaksimalkan hasil yang akan didapat. Berikut merupakan asumsi dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran modul digital interaktif:

1. Peserta didik dapat belajar secara mandiri dimana saja.
2. Dengan menggunakan media digital interaktif diharapkan dapat memudahkan proses pembelajaran peserta didik.

Adapun keterbatasan dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran SKI modul digital interaktif adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran SKI berisi materi khulafaur rasyidin pada kelas VII MTs Semester 2.
2. Uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dilakukan di MTsN 5 Kediri.
3. Keterbatasan media yang digunakan ialah hanya dapat digunakan ketika daring (dalam jaringan).
4. Kevalidan atau kelayakan media pembelajaran dilihat dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media.

#### **F. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang diharapkan peneliti pada pengembangan media pembelajaran modul digital interaktif pada materi khulafaur rasyidin meliputi:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk *web* atau *hyperlink*.
2. Materi pembelajaran SKI yang terdapat pada kelas VII MTs semester 2 yaitu khulafaur rasyidin.
3. Pembuatan media pembelajaran modul digital interaktif ini, berawal dari rancangan materi di *Microsoft Word*, lalu diolah dengan desain-desain di *Canva*. Kemudian untuk kuis benar salah menggunakan *Web Kahoot!* dan kuis teka teki silang menggunakan *Web Crossword Labs*.
4. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan buku panduan penggunaan media pembelajaran, penjelasan materi, gambar yang menarik, video pembelajaran sesuai materi dengan tujuan memberi kemudahan peserta didik saat memahami materi.

5. Terdapat kuis menarik yang ada di akhir halaman untuk melatih daya ingat peserta didik dalam menjawab kuis setelah menggunakan media pembelajaran modul digital interaktif.

## G. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian

**Tabel 1.1** Perbedaan Penelitian dengan Penelitian Sebelumnya

No	Judul penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Pengembangan E-Modul Interaktif Terintegrasi Al-Qur'an Menggunakan H5p Dalam Membentuk Kompetensi Spiritual (Ki-1) Pada Materi Sistem Tata Surya. (Ainun Umami Sholikhah, Effendi dan Siti Anisatur Rofiqah. 2024) <sup>18</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan media e-modul interaktif</li> <li>• MTS kelas VII</li> <li>• Metode RnD model ADDIE</li> </ul>	Digunakan untuk mata pelajaran IPA	Penelitian lebih memfokuskan terhadap media pembelajaran modul digital interaktif pada materi khulafaur rasyidin untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII.
2.	Pengembangan Modul Digital Interaktif Materi Bilangan Pecahan Menggunakan Model <i>Contextual Teaching and Learning</i> Kelas 4 Sekolah Dasar. (Lovandri Dwanda Putra dan Nada Diwa Salsabila. 2023) <sup>19</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan modul digital interaktif</li> <li>• Metode RnD model ADDIE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenjang SD</li> <li>• Digunakan untuk mata pelajaran matematika</li> </ul>	
3.	Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X di SMK TI Bali Global Singaraja. (Winatha, K.R. Suharsono N. Dan Agustini, K.) <sup>20</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan e-modul interaktif</li> <li>• Metode RnD model ADDIE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenjang SMK</li> <li>• Digunakan untuk mata pelajaran simulasi digital</li> </ul>	

<sup>18</sup> Ainun Umami Sholikhah, Effendi dan Siti Anisatur Rofiqah, "Pengembangan E-Modul Interaktif Terintegrasi Al-Qur'an Menggunakan H5p Dalam Membentuk Kompetensi Spiritual (Ki-1) Pada Materi Sistem Tata Surya", *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, Vol. 16 (Januari 2024).

<sup>19</sup> Lovandri Dwanda Putra dan Nada Diwa Salsabila, "Pengembangan Modul Digital Interaktif Materi Bilangan Pecahan Menggunakan Model *Contextual Teaching and Learning* Kelas 4 Sekolah Dasar", *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 07 (Agustus-November 2023).

<sup>20</sup> Winatha, K.R. Suharsono N. Dan Agustini, K., "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X di SMK TI Bali Global Singaraja", *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, Vol. 8 (2018).

4.	Pengembangan Modul Digital Interaktif Berbasis Pengalaman Siswa Untuk Menguatkan Pembelajaran Numerasi SMP dalam Mendukung Merdeka Belajar. (Ismanto dan Anisa Fitri) <sup>21</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan modul digital interaktif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digunakan untuk mata pelajaran matematika</li> </ul>	
5.	Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis Flipbook Bagi Mahasiswa Teknik Mesin. (Yayi F.P. dan Yuliana A.) <sup>22</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan buku digital interaktif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digunakan untuk mahasiswa teknik mesin</li> </ul>	
6.	Pengembangan Modul Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Literasi Matematika. (Ella Andhany dan Siti Maysarah) <sup>23</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan modul digital interaktif</li> <li>• Metode RnD model ADDIE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digunakan untuk mata pelajaran matematika</li> </ul>	
7.	Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Pembahasan Biologi. (Marisha Ayuardini) <sup>24</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan modul digital interaktif</li> <li>• Metode RnD model ADDIE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digunakan untuk mata pelajaran biologi</li> </ul>	
8.	Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA. (Nita Sunarya Herawati dan Ali Muhtadi) <sup>25</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan modul elektronik interaktif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenjang SMA</li> <li>• Digunakan untuk mata pelajaran kimia</li> </ul>	
9.	Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Peserta	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peningkatan hasil belajar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digunakan untuk mata</li> </ul>	

<sup>21</sup> Ismanto dan Anisa Fitri, "Pengembangan Modul Digital Interaktif Berbasis Pengalaman Siswa Untuk Menguatkan Pembelajaran Numerasi SMP dalam Mendukung Merdeka Belajar", *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, Vol. 3 (Juli 2022).

<sup>22</sup> Yayi F.P. dan Yuliana A., "Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis Flipbook Bagi Mahasiswa Teknik Mesin", *JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, Vol. 4 (September 2019).

<sup>23</sup> Ella Andhany dan Siti Maysarah, "Pengembangan Modul Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Literasi Matematika", *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Vol. 12 (September 2023).

<sup>24</sup> Marisha Ayuardini, "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Pembahasan Biologi", *Jurnal Homepage: [http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor\\_Exacta](http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor_Exacta)*, Vol. 15 (Desember 2022).

<sup>25</sup> Nita Sunarya Herawati dan Ali Muhtadi, "Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA", *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 5 (Oktober 2018).

	Didik Melalui Implementasi E-Modul Interaktif IPA Terpadu Tipe <i>Connected</i> Pada Materi Energi SMP/MTs. (Roza Linda, Zulfarina, Mas'ud dan Teja Pratama Putra) <sup>26</sup>	<p>melalui e-modul interaktif</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenjang SMP/MTs</li> </ul>	pelajaran IPA	
10.	Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Modul Elektronik (E-Modul) pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas VIII SMP/MTS. (Irawati Dismarianti, Jhon Riswanda, Diah Putri Anggun, Delima Engga Maretha dan Khalida Ulfa) <sup>27</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan modul elektronik</li> <li>• Metode RnD model ADDIE</li> <li>• Jenjang SMP/MTS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digunakan untuk mata pelajaran biologi</li> </ul>	

## H. Definisi Istilah

1. Penelitian dan pengembangan adalah proses penelitian yang bertujuan untuk menciptakan atau menyempurnakan suatu produk agar lebih layak digunakan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti memilih modul digital interaktif sebagai media pembelajaran SKI yang akan dikembangkan.
2. Media pembelajaran adalah sarana atau perangkat yang digunakan untuk menyampaikan materi belajar, sehingga dapat meningkatkan minat seseorang dalam belajar dan membantu mencapai tujuan pembelajaran.

<sup>26</sup> Roza Linda, Zulfarina, Mas'ud dan Teja Pratama Putra, "Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi E-Modul Interaktif IPA Terpadu Tipe *Connected* Pada Materi Energi SMP/MTs", *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Vol. 9 (Maret 2021).

<sup>27</sup> Irawati Dismarianti, Jhon Riswanda, Diah Putri Anggun, Delima Engga Maretha dan Khalida Ulfa, "Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Modul Elektronik (E-Modul) pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas VIII SMP/MTS", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, Vol. 3 (November 2020).

3. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan ilmu yang mempelajari hasil karya, cipta dan rasa orang Islam di masa lalu atau bisa diartikan sebagai peristiwa sejarah dan ilmu sejarah. Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan mata pelajaran SKI materi khulafaur rasyidin.
4. Modul digital interaktif adalah modul yang dirancang dengan memanfaatkan teknologi multimedia, mengintegrasikan teks, gambar, video dan animasi untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif.