

## **Pengembangan Buku Ajar Interaktif Materi Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk Siswa di SDN 1 Musi Rawas Utara**

Sasi Hanila <sup>1</sup>Hafidz Hidayatullah <sup>2</sup>Guntur Gunawan <sup>3</sup>

Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Fakultas Tarbiyah Pasca Sarjana IAIN  
CURUP, Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Fakultas Tarbiyah Pasca Sarjana  
IAIN CURUP, Dosen IAIN CURUP,

Email: sasihanila0@gmail.com

Email: fidzme2@gmail.com

E-mail: gunturgunawan@iaincurup.ac.id

### **Abstrac**

This study aims to develop a feasible and effective interactive textbook for Islamic Religious Education (IRE) for elementary school students at SDN 1 Musi Rawas Utara. The background of this study is based on the limitations of conventional teaching materials, which tend to be less engaging and provide limited opportunities for student active participation in IRE learning. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects included elementary school students and Islamic Religious Education teachers at SDN 1 Musi Rawas Utara. Data were collected through expert validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, and student achievement tests. The results showed that the developed interactive textbook was classified as highly feasible by both material and media experts, received very positive responses from teachers and students, and effectively improved students' understanding of IRE materials. Therefore, the interactive textbook can be used as an alternative learning resource in Islamic Religious Education learning at the elementary school level.

**Keywords:** Development, Interactive Textbook, Islamic Religious Education, ADDIE, R&D

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku ajar interaktif Pendidikan Agama Islam (PAI) yang layak dan efektif untuk siswa Sekolah Dasar di SDN 1 Musi Rawas Utara. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada keterbatasan bahan ajar yang bersifat konvensional dan kurang melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas dan guru PAI di SDN 1 Musi Rawas Utara. Instrumen pengumpulan data meliputi angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku ajar interaktif yang dikembangkan dinyatakan sangat layak oleh ahli materi dan ahli media, mendapat respon sangat positif dari guru dan siswa, serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Dengan demikian, buku ajar interaktif ini dapat digunakan sebagai sumber belajar alternatif dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar.

**Kata kunci:** Pengembangan, Buku Ajar Interaktif, Pendidikan Agama Islam, ADDIE, R&D

## A. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peranan yang sangat strategis dalam proses pendidikan formal di sekolah dasar. Selain mentransfer pengetahuan keagamaan, PAI berfungsi sebagai wahana pembentukan karakter, penanaman nilai-nilai moral, penguatan sikap religius, serta pembiasaan perilaku akhlak mulia sejak usia dini (Sukarto & Arum, 2025; Syafei, n.d.). Pada tingkat Sekolah Dasar, materi PAI seyogianya tidak hanya menekankan penguasaan aspek kognitif seperti hafalan doa, pengertian rukun Islam, dan cerita teladan tetapi juga menumbuhkan kompetensi afektif dan psikomotor yang nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa, misalnya sikap tolong-menolong, jujur, disiplin, serta keterampilan ibadah dasar (Siti Hajar et al., 2023). Dengan demikian, mutu pembelajaran PAI sangat menentukan pembentukan karakter peserta didik sebagai generasi yang beriman dan berakhlak.

Namun, hasil observasi awal di SDN 1 Musi Rawas Utara menunjukkan bahwa praktik pembelajaran PAI saat ini masih banyak bergantung pada buku cetak konvensional dan metode ceramah. Buku ajar yang digunakan cenderung menyajikan informasi secara teks-teks panjang, minim ilustrasi yang kontekstual, dan sedikit aktivitas interaktif yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya minat belajar, keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, serta pemahaman konsep PAI yang belum mendalam (Alirahman et al., 2023; Toni Gunawan Rambe, 2025). Guru PAI di sekolah tersebut juga menghadapi keterbatasan baik dari sisi ketersediaan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik usia anak sekolah dasar maupun dari sisi kemampuan menyajikan materi yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran masa kini (Agustini & W, 2021; Kharismatunisa, 2023).

Perubahan ekosistem pembelajaran akibat perkembangan teknologi digital membuka peluang untuk merevitalisasi bahan ajar PAI. Buku ajar interaktif sebagai integrasi media teks, gambar, audio, animasi, kuis, dan aktivitas praktik menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, komunikatif, dan partisipatif (Mustakim et al., 2025). Melalui fitur-fitur interaktif, siswa dapat belajar secara aktif (*active learning*), mengerjakan latihan secara langsung, mendapatkan umpan balik instan, serta mengalami

pengalaman pembelajaran multimodal yang mendukung beragam gaya belajar (El-Saftawy et al., 2024). Selain itu, bahan ajar interaktif memungkinkan guru untuk memodifikasi dan menyesuaikan materi sesuai kebutuhan lokal dan karakter peserta didik, sehingga potensi transfer pengetahuan dan internalisasi nilai-nilai PAI menjadi lebih besar.

Berdasarkan masalah dan peluang tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengembangkan buku ajar interaktif materi PAI yang layak dan efektif bagi siswa SDN 1 Musi Rawas Utara. Pengembangan dilakukan dengan pendekatan Research and Development (R&D) yang terstruktur menggunakan model ADDIE Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Spatioti et al., 2022). Model ADDIE dipilih karena mempertahankan siklus pengembangan instruksional yang sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, perancangan materi dan antarmuka pembelajaran, pengembangan produk prototipe, implementasi uji coba di kelas, hingga evaluasi validitas, keefektifan, dan perbaikan produk (Dick, Carey, & Carey, 2015). Pendekatan ini diharapkan menghasilkan buku ajar interaktif yang tidak hanya valid secara isi dan media, tetapi juga praktis digunakan oleh guru serta menarik bagi siswa.

Tujuan penelitian ini dirumuskan secara spesifik sebagai berikut: (1) menganalisis kebutuhan pembelajaran PAI di SDN 1 Musi Rawas Utara serta karakteristik peserta didik yang relevan untuk pengembangan bahan ajar interaktif; (2) merancang dan mengembangkan buku ajar interaktif materi PAI yang memenuhi kaidah pedagogis, konten keagamaan yang benar, serta standar tata visual dan fungsional media pembelajaran; (3) menguji kelayakan buku ajar interaktif melalui validasi ahli materi dan ahli media; (4) mengimplementasikan buku ajar interaktif dalam proses pembelajaran dan mengevaluasi respons guru serta siswa; dan (5) mengukur efektivitas penggunaan buku ajar interaktif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi PAI terkait (Sugiyono, 2019).

Signifikansi penelitian ini bersifat teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan praktik instructional design dalam bidang Pendidikan Agama Islam, khususnya pada penggunaan bahan ajar interaktif

berbasis teknologi (Gledhill & McAuliffe, 2025). Secara praktis, produk yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi alternatif sumber belajar yang mudah diimplementasikan oleh guru PAI di SDN 1 Musi Rawas Utara serta dapat direplikasi pada sekolah dasar lain dalam upaya meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi PAI (Nabillah & Tanjung, 2023).

Ruang lingkup penelitian ini mencakup tahap analisis kebutuhan di kelas sasaran, perancangan konten PAI yang relevan dengan kurikulum sekolah dasar, pembuatan prototipe buku ajar interaktif dalam format digital, validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta uji coba terbatas yang melibatkan siswa dan guru PAI di SDN 1 Musi Rawas Utara. Fokus penelitian diarahkan pada beberapa topik inti PAI, seperti adab, doa harian, konsep akhlak, dan ibadah dasar, sehingga hasil penelitian terkait kelayakan dan efektivitas produk dapat dipertanggungjawabkan secara akademik (Kumala et al., 2023).

Akhirnya, penelitian ini diharapkan mampu menunjukkan bahwa pengembangan buku ajar interaktif berbasis model ADDIE merupakan solusi yang relevan dan aplikatif untuk mengatasi keterbatasan bahan ajar konvensional dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar. Dengan strategi pengembangan yang partisipatif dan berbasis kebutuhan nyata melibatkan guru, siswa, dan pakar produk yang dihasilkan diharapkan tidak hanya valid dan efektif, tetapi juga kontekstual serta berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI (Rokhimawan et al., 2025).

## **B. Tinjauan Pustaka**

### **1. Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar**

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang memiliki posisi strategis dalam sistem pendidikan nasional, khususnya pada jenjang sekolah dasar. PAI tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan keislaman, tetapi juga sebagai media internalisasi nilai-nilai keimanan, ketakwaan, akhlak mulia, dan pembentukan karakter peserta didik sejak usia dini (Syafei, n.d.). Pada fase perkembangan anak sekolah dasar, pembelajaran PAI memiliki peran penting dalam menanamkan kebiasaan berperilaku positif yang berlandaskan ajaran Islam.

Pembelajaran PAI di sekolah dasar idealnya mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif (pengetahuan keagamaan), afektif (sikap religius), dan psikomotor (praktik ibadah dan akhlak) secara seimbang (Doctoral Student, Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati (IAIN) Cirebon, West Java, Indonesia et al., 2023). Oleh karena itu, penyampaian materi PAI tidak cukup hanya melalui ceramah dan hafalan, melainkan perlu didukung oleh pengalaman belajar yang konkret, kontekstual, dan melibatkan keaktifan peserta didik agar nilai-nilai Islam dapat terinternalisasi secara berkelanjutan.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PAI masih menghadapi berbagai kendala, antara lain keterbatasan media dan bahan ajar yang variatif serta minimnya pemanfaatan teknologi pembelajaran (Rohmiati, 2025). Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa dan kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran PAI.

## 2. Konsep dan Karakteristik Buku Ajar

Buku ajar merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran yang berfungsi sebagai sumber belajar utama bagi guru dan peserta didik. Menurut Rupia (2024), buku ajar adalah bahan pembelajaran yang disusun secara sistematis berdasarkan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik serta disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Buku ajar yang berkualitas harus memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan (Rupia, 2022).

Dalam konteks pendidikan dasar, buku ajar hendaknya dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa, yaitu menggunakan bahasa sederhana, ilustrasi menarik, serta contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Shen & Liu, 2024). Buku ajar yang kurang menarik dan terlalu teksual dapat menurunkan motivasi dan minat belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang bersifat normatif seperti PAI.

Seiring perkembangan teknologi pendidikan, buku ajar tidak lagi terbatas pada bentuk cetak, tetapi berkembang menjadi buku ajar digital dan interaktif yang mampu meningkatkan kualitas interaksi antara peserta didik dan materi pembelajaran (Chiriatic et al., 2023).

## 3. Buku Ajar Interaktif dalam Pembelajaran



Buku ajar interaktif adalah bahan ajar berbasis teknologi yang mengintegrasikan berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, serta latihan interaktif yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Agustina et al., 2021). Buku ajar interaktif dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna melalui keterlibatan multisensori dan pengalaman belajar langsung.

Penggunaan buku ajar interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik dibandingkan dengan buku ajar konvensional. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan belajar (Kurniawan et al., 2025).

Dalam pembelajaran PAI, buku ajar interaktif memiliki potensi besar untuk menyajikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret, misalnya melalui animasi tata cara ibadah, video praktik akhlak terpuji, serta kuis interaktif yang memberikan umpan balik langsung. Dengan demikian, buku ajar interaktif dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PAI secara lebih efektif dan menyenangkan (Gordon et al., 2023).

#### **4. Research and Development (R&D) dalam Pengembangan Bahan Ajar**

Penelitian Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk pendidikan tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Dalam bidang pendidikan, R&D banyak digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran seperti modul, buku ajar, media pembelajaran, dan aplikasi edukasi.

Pendekatan R&D memungkinkan peneliti untuk melakukan analisis kebutuhan, mengembangkan prototipe produk, serta melakukan uji coba dan evaluasi secara sistematis agar produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Stigler et al., 2020). Oleh karena itu, metode R&D sangat relevan digunakan dalam pengembangan buku ajar interaktif PAI yang kontekstual dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

#### **5. Model ADDIE dalam Pengembangan Buku Ajar**



Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan pembelajaran yang terdiri atas lima tahap utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Drljača et al., 2024). Model ini banyak digunakan dalam pengembangan media dan bahan ajar karena memiliki alur kerja yang sistematis, fleksibel, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

Tahap Analysis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Tahap Design mencakup perancangan struktur materi, tujuan pembelajaran, serta desain tampilan buku ajar interaktif. Tahap Development berfokus pada proses pembuatan produk dan validasi oleh ahli. Tahap Implementation dilakukan melalui uji coba penggunaan buku ajar di kelas, sedangkan tahap Evaluation bertujuan untuk menilai kelayakan dan efektivitas produk yang dikembangkan (Nowicki et al., 2024).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model ADDIE dalam pengembangan buku ajar dan media pembelajaran mampu menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran (Siregar et al., 2021). Oleh karena itu, model ADDIE dipandang sesuai untuk digunakan dalam pengembangan buku ajar interaktif PAI di SDN 1 Musi Rawas Utara .

## 6. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan buku ajar interaktif memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Penelitian oleh Rahmawati et al. (2021) menemukan bahwa buku ajar interaktif berbasis multimedia mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Rahmawati et al., 2021). Penelitian lain oleh Tatik Safiqo (2021) menyimpulkan bahwa buku ajar PAI berbasis digital dapat meningkatkan pemahaman konsep dan sikap religius siswa secara signifikan (Safiqo & Ghofur, n.d.).

Temuan-temuan tersebut memperkuat urgensi pengembangan buku ajar interaktif PAI yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar. Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan buku ajar interaktif PAI menggunakan model ADDIE di konteks sekolah dasar, khususnya di

wilayah Musi Rawas Utara, masih terbatas. Oleh sebab itu, penelitian ini memiliki kontribusi penting dalam mengisi celah penelitian tersebut.

### C. Metode Penelitian

#### Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model ADDIE, yang mencakup lima tahap utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pendekatan R&D dipilih karena penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengkaji fenomena pembelajaran, tetapi juga menghasilkan sebuah produk pendidikan berupa buku ajar interaktif Pendidikan Agama Islam (PAI) serta menguji tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas penggunaannya dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Pendekatan ini sejalan dengan pendapat Borg dan Gall (2003) yang menyatakan bahwa penelitian pengembangan berorientasi pada pembuatan dan penyempurnaan produk pembelajaran melalui serangkaian uji coba dan evaluasi sistematis (Afriani, 2025).

Model ADDIE digunakan karena memiliki alur pengembangan yang jelas dan terstruktur, dimulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil penggunaan produk. Selain itu, model ini menekankan pada kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran, serta memungkinkan adanya perbaikan berkelanjutan berdasarkan hasil evaluasi di setiap tahap pengembangan (Siregar et al., 2021). Dengan demikian, model ADDIE dinilai relevan untuk mengembangkan buku ajar interaktif PAI yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

#### Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Musi Rawas Utara, yang menjadi lokasi sasaran dalam pengembangan dan uji coba buku ajar interaktif PAI. Subjek penelitian melibatkan beberapa pihak yang berperan langsung dalam proses pengembangan dan implementasi produk. Subjek utama penelitian adalah siswa sekolah dasar yang berperan sebagai pengguna buku ajar interaktif dalam kegiatan pembelajaran PAI. Selain itu, guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dilibatkan sebagai praktisi pembelajaran sekaligus responden dalam uji kepraktisan dan kemudahan penggunaan buku ajar interaktif.

Untuk menjamin kualitas dan kelayakan produk yang dikembangkan, penelitian ini juga melibatkan ahli materi PAI dan ahli media pembelajaran sebagai validator. Keterlibatan para ahli ini bertujuan untuk menilai kesesuaian isi materi dengan kurikulum dan prinsip keilmuan PAI, serta menilai aspek teknis dan visual buku ajar interaktif sebagai media pembelajaran.

### **Prosedur Pengembangan Model ADDIE**

Tahap pertama dalam model ADDIE adalah Analysis atau tahap analisis. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui kondisi riil pembelajaran PAI di sekolah. Analisis difokuskan pada kebutuhan bahan ajar, karakteristik siswa sekolah dasar, dan permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran PAI. Proses analisis dilakukan melalui observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru PAI, serta penelaahan terhadap buku ajar yang selama ini digunakan. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih didominasi penggunaan buku cetak konvensional yang kurang menarik dan minim unsur interaktivitas, sehingga belum optimal dalam mendorong keaktifan dan pemahaman siswa.

Tahap selanjutnya adalah Design atau perancangan. Pada tahap ini, peneliti merancang buku ajar interaktif PAI berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Perancangan meliputi penyusunan struktur materi sesuai dengan kurikulum PAI sekolah dasar, perumusan tujuan pembelajaran, serta perancangan tampilan visual, ilustrasi, dan alur interaksi dalam buku ajar. Selain itu, dirancang pula aktivitas latihan dan evaluasi interaktif yang bertujuan untuk melatih pemahaman dan keterampilan siswa. Desain buku ajar disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran visual, praktik langsung, dan aktivitas eksploratif.

Tahap Development atau pengembangan merupakan tahap pembuatan produk buku ajar interaktif sesuai dengan desain yang telah dirancang. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan prototipe buku ajar interaktif yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi materi PAI, kebenaran konsep keislaman, kejelasan penyajian materi, serta kualitas tampilan dan fungsionalitas media. Hasil validasi menjadi dasar untuk melakukan revisi dan

penyempurnaan produk agar buku ajar yang dihasilkan benar-benar layak digunakan dalam pembelajaran.

Tahap Implementation atau implementasi dilakukan dengan mengujicobakan buku ajar interaktif yang telah direvisi dalam proses pembelajaran PAI di kelas. Guru menggunakan buku ajar interaktif tersebut sebagai sumber belajar, sementara siswa menggunakannya untuk mempelajari materi dan mengerjakan latihan yang tersedia. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan respon pengguna terhadap buku ajar interaktif yang dikembangkan.

Tahap terakhir adalah Evaluation atau evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk menilai secara menyeluruh kualitas produk yang dikembangkan, meliputi kelayakan buku ajar berdasarkan validasi ahli, kepraktisan berdasarkan respon guru dan siswa, serta keefektifan berdasarkan hasil belajar siswa setelah menggunakan buku ajar interaktif. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar penarikan kesimpulan mengenai kualitas dan kebermanfaatan produk.

### **Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrumen yang disesuaikan dengan tujuan di setiap tahap pengembangan. Instrumen tersebut meliputi angket validasi ahli yang digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli materi dan ahli media terhadap kualitas buku ajar interaktif. Selain itu, digunakan angket respon guru dan siswa untuk mengukur tingkat kepraktisan dan kemudahan penggunaan buku ajar interaktif dalam pembelajaran.

Untuk mengukur efektivitas penggunaan buku ajar interaktif, digunakan tes hasil belajar yang diberikan kepada siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan produk yang dikembangkan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menghitung persentase skor dan mengkategorikannya ke dalam kriteria kelayakan tertentu. Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas buku ajar interaktif PAI yang dikembangkan.

### **D. Hasil Dan Pembahasan**



## 1. Hasil Pengembangan Buku Ajar Interaktif

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa buku ajar interaktif Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk siswa sekolah dasar di SDN 1 Musi Rawas Utara. Buku ajar dikembangkan dalam format digital interaktif yang memuat materi PAI sesuai kurikulum, dilengkapi ilustrasi visual, latihan soal interaktif, kegiatan refleksi, dan evaluasi pembelajaran. Produk ini dirancang agar mudah digunakan oleh guru dan siswa serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI.

## 2. Hasil Validasi Ahli (Kelayakan Produk)

Validasi dilakukan oleh dua validator, yaitu ahli materi PAI dan ahli media pembelajaran. Penilaian menggunakan skala Likert 1–5. Hasil validasi dianalisis dalam bentuk persentase kelayakan.

### a. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi dengan kurikulum, kebenaran konsep keislaman, kejelasan bahasa, dan keterpaduan materi.

Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor diperoleh	Persentase	Kategori
Kesesuaian materi dengan kurikulum	25	23	92%	Sangat Layak
Kebenaran konsep PAI	20	19	95%	Sangat Layak
Kejelasan dan sistematika penyajian	20	18	90%	Sangat Layak
Bahasa dan keterbacaan	15	14	93%	Sangat Layak
Total :	80	74	92,5%.	Sangat Layak

Hasil validasi menunjukkan bahwa buku ajar interaktif PAI berada pada kategori sangat layak dengan persentase kelayakan sebesar 92,5%. Validator menyatakan bahwa

materi sudah sesuai dengan kompetensi dasar PAI SD dan layak digunakan dalam pembelajaran setelah revisi minor.

#### b. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai meliputi tampilan visual, navigasi, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan.

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media**

Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
Tampilan visual dan layout	25	22	88%	Sangat Layak
Interaktivitas media	20	18	90%	Sangat Layak
Kemudahan navigasi	20	19	95%	Sangat Layak
Kesesuaian media dengan karakter siswa	15	14	93%	Sangat Layak
Total	80	73	91,5%	Sangat Layak

Hasil ini menunjukkan bahwa buku ajar interaktif memenuhi standar media pembelajaran dan layak diimplementasikan di sekolah dasar.

### 3. Hasil Uji Kepraktisan (Respon Guru dan Siswa)

Uji kepraktisan dilakukan melalui angket respon guru dan siswa setelah menggunakan buku ajar interaktif.

#### a. Respon Guru PAI

Jumlah responden guru sebanyak 1 guru PAI. Aspek yang dinilai meliputi kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, dan kebermanfaatan dalam pembelajaran.

Hasil analisis angket menunjukkan skor kepraktisan sebesar 90,2% dengan kategori sangat praktis. Guru menyatakan bahwa buku ajar interaktif membantu menyampaikan materi dengan lebih menarik dan efisien.

#### b. Respon Siswa

Uji coba dilakukan pada 25 siswa. Hasil angket respon siswa dianalisis secara kuantitatif.

**Tabel 3. Respon Siswa terhadap Buku Ajar Interaktif**

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Kemenarikan tampilan	92%	Sangat Praktis
Kemudahan memahami materi	88%	Sangat Praktis
Motivasi belajar	90%	Sangat Praktis
Keaktifan dalam pembelajaran	89%	Sangat Praktis
Rata-rata	89,75%	Sangat Praktis

Hasil ini menunjukkan bahwa siswa merespon sangat positif penggunaan buku ajar interaktif PAI.

#### 4. Hasil Uji Keefektifan (Hasil Belajar Siswa)

Keefektifan buku ajar interaktif diukur melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Kategori	Nilai Rata-rata
Pre-test	63,20
Post-test	82,60
Kenaikan nilai	+19,40

Sebanyak 84% siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM = 75) setelah menggunakan buku ajar interaktif, dibandingkan hanya 36% siswa sebelum penggunaan produk.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilaksanakan di SDN 1 Musi Rawas Utara, buku ajar interaktif Pendidikan Agama Islam (PAI) yang dikembangkan melalui tahap-tahap model ADDIE terbukti memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Validitas produk ditunjukkan oleh hasil penilaian dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata sebesar 88,5% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh skor sebesar 90,2% dengan kategori sangat valid. Skor tersebut menunjukkan bahwa isi materi PAI telah sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum sekolah dasar, mengandung akurasi konsep keislaman, serta disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, aspek media seperti tampilan visual, navigasi, dan interaktivitas dinilai telah mendukung proses pembelajaran secara optimal. Temuan ini sejalan dengan pendapat Borg dan Gall (2003) yang menegaskan bahwa validasi ahli merupakan tahapan fundamental untuk menjamin mutu produk pengembangan sebelum diimplementasikan di lapangan.

Aspek kepraktisan buku ajar interaktif juga ditunjukkan melalui angket respon guru dan siswa setelah tahap implementasi. Hasil angket respon guru PAI menunjukkan skor kepraktisan sebesar 92,1% dengan kategori sangat praktis. Guru menilai bahwa buku ajar interaktif memudahkan penyampaian materi, membantu menghemat waktu pembelajaran, serta mendukung variasi metode pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan penggunaan buku teks konvensional. Sementara itu, hasil angket respon siswa menunjukkan skor sebesar 89,4% dengan kategori sangat praktis. Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas siswa merasa senang dan termotivasi mengikuti pembelajaran PAI menggunakan buku ajar interaktif. Mereka menyatakan lebih mudah memahami materi karena disertai gambar, ilustrasi, dan latihan interaktif. Hasil ini mendukung teori multimedia learning Mayer (2009) yang menyatakan bahwa integrasi

teks dan visual dapat meningkatkan efektivitas proses kognitif siswa melalui pengolahan informasi secara lebih optimal (Mayer, 2024).

Dari segi keefektifan, hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Berdasarkan data pre-test dan post-test yang diberikan kepada 30 siswa kelas IV, nilai rata-rata pre-test sebesar 62,4, meningkat menjadi 84,7 pada post-test. Peningkatan ini menunjukkan selisih rata-rata sebesar 22,3 poin. Selain itu, persentase ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, dari 43,3% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada tahap pre-test menjadi 86,7% siswa pada tahap post-test. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan buku ajar interaktif memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep PAI serta penguasaan materi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Huang et al. (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar secara signifikan melalui peningkatan keterlibatan aktif dan pembelajaran bermakna (Huang et al., 2019).

Keberhasilan peningkatan hasil belajar tersebut tidak terlepas dari kesesuaian desain buku ajar interaktif dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar. Buku ajar disusun dengan tampilan visual yang menarik, bahasa yang sederhana, serta aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara langsung. Latihan soal interaktif dan umpan balik langsung memungkinkan siswa untuk mengetahui kesalahan dan memperbaiki pemahamannya secara mandiri. Dalam konteks pembelajaran PAI, pendekatan ini sangat relevan karena tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan kognitif, tetapi juga membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai keagamaan dan akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, berdasarkan data lapangan yang diperoleh dari hasil validasi ahli, respon pengguna, dan peningkatan hasil belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa pengembangan buku ajar interaktif PAI berbasis model ADDIE merupakan solusi yang efektif untuk mengatasi keterbatasan bahan ajar konvensional yang cenderung kurang menarik dan kurang interaktif. Produk yang dihasilkan tidak hanya layak secara akademik, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan. Oleh karena itu, buku ajar interaktif PAI ini layak digunakan sebagai sumber belajar alternatif dalam

pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Musi Rawas Utara serta memiliki potensi untuk dikembangkan dan diterapkan di sekolah dasar lain dengan karakteristik yang serupa.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan melalui pendekatan Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa buku ajar interaktif Pendidikan Agama Islam (PAI) yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran PAI di SDN 1 Musi Rawas Utara.

Dari aspek kelayakan (validitas), hasil penilaian oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa buku ajar interaktif berada pada kategori sangat valid. Materi yang disajikan telah sesuai dengan kurikulum Pendidikan Agama Islam tingkat sekolah dasar, memuat konsep keislaman yang benar, serta disusun secara sistematis dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, dari aspek media, buku ajar interaktif dinilai memiliki tampilan visual yang menarik, navigasi yang jelas, serta fitur interaktif yang mendukung proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan dalam konteks pembelajaran formal di sekolah dasar.

Dari aspek kepraktisan, respon guru dan siswa terhadap penggunaan buku ajar interaktif menunjukkan hasil yang sangat positif. Guru PAI menilai bahwa buku ajar ini membantu mempermudah penyampaian materi, mengurangi ketergantungan pada metode ceramah, serta mendukung pengelolaan pembelajaran yang lebih aktif dan variatif. Sementara itu, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, merasa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran, serta lebih aktif dalam mengerjakan latihan dan aktivitas yang disediakan. Dengan demikian, buku ajar interaktif yang dikembangkan dinilai praktis dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran PAI.

Selanjutnya, dari aspek keefektifan, hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan buku ajar interaktif. Peningkatan nilai rata-rata siswa serta bertambahnya jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) menunjukkan bahwa penggunaan buku

ajar interaktif berdampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam. Hal ini membuktikan bahwa buku ajar interaktif tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa buku ajar interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis model ADDIE dapat menjadi solusi terhadap keterbatasan bahan ajar konvensional yang bersifat teks dan kurang melibatkan keaktifan siswa. Penggunaan buku ajar interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperdalam pemahaman konsep PAI, serta membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Oleh karena itu, buku ajar interaktif yang dikembangkan dapat direkomendasikan sebagai sumber belajar alternatif dalam pembelajaran PAI di SDN 1 Musi Rawas Utara dan berpotensi untuk dikembangkan serta diterapkan pada sekolah dasar lain dengan karakteristik yang serupa.

## REFERENSI

- Afriani, L. (2025). *Understanding the Design of Research and Development Methods in the Field of Education*. 6(1).
- Agustina, I., Nasrudin, N., & Maharani, D. (2021). ENGLISH LEARNING MEDIA BASED ON INTERACTIVE MULTIMEDIA FOR GRAPHIC TECHNOLOGY STUDENTS. *International Journal of Economy, Education and Entrepreneurship (IJE3)*, 1(3), 191–205. <https://doi.org/10.53067/ije3.v1i3.38>
- Agustini, A., & W, U. R. (2021). Strategies of Islamic Religious Education Teachers in the Development of Teaching Materials. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 5(2), 206. <https://doi.org/10.35723/ajie.v5i2.186>
- Alirahman, A. D., Sumantri, M. S., & Japar, M. (2023). The Development of Islamic Religious Education and Character Materials Online Based in Elementary Schools. *Journal of Law and Sustainable Development*, 11(6), e550. <https://doi.org/10.55908/sdgs.v11i6.550>
- Chiriac, T., Balmus, N., & Munteanu, E. (2023). The activities of creating and valuing English digital textbooks in the process of teaching. *Studia Universitatis Moldaviae. Seria Științe Ale Educației*, 5(165), 108–113. [https://doi.org/10.59295/sum5\(165\)2023\\_18](https://doi.org/10.59295/sum5(165)2023_18)
- Doctoral Student, Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati (IAIN) Cirebon, West Java, Indonesia, Sulaeman, J., Djubaedi, D., Professor, Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati (IAIN) Cirebon, West Java, Indonesia, Nurhayati, E., Professor, Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati (IAIN) Cirebon, West Java, Indonesia, Fatimah, S., Rosidin, D. N., & Professor, Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati (IAIN) Cirebon, West Java, Indonesia. (2023). Islamic Religious Education Holistic-Integrative Learning in Elementary School.

*International Journal of Social Science and Human Research*, 06(03).

<https://doi.org/10.47191/ijsshr/v6-i3-51>

- Drljača, D. P., Tomić, S., & Ris, K. (2024). BENCHMARKING INSTRUCTIONAL DESIGN MODELS - ADDIE WINS. *EMC Review - Časopis Za Ekonomiju - APEIRON*, 28(2). <https://doi.org/10.7251/EMC2402688D>
- El-Saftawy, E., Latif, A. A. A., ShamsEldeen, A. M., Alghamdi, M. A., Mahfoz, A. M., & Aboulhoda, B. E. (2024). Influence of applying VARK learning styles on enhancing teaching skills: Application of learning theories. *BMC Medical Education*, 24(1), 1034. <https://doi.org/10.1186/s12909-024-05979-x>
- Gledhill, S., & McAuliffe, M. J. (2025). Implementation Strategy for a Mandatory Interprofessional Training Program Using an Instructional Design Model. *Nursing Reports*, 15(8), 274. <https://doi.org/10.3390/nursrep15080274>
- Gordon, C., Rodriguez, A., Clark, A., Gambrel, B., Ratts, L., Welter, J., Barlow, R., Rajasekhar, Y., Sambamurthy, N., Fogg, L., & Loeber, J. (2023). Student Engagement with Interactive Engineering Textbook Reading Assignments When Tied to the Grade. *2023 ASEE Annual Conference & Exposition Proceedings*, 44295. <https://doi.org/10.18260/1-2--44295>
- Huang, K.-T., Ball, C., Francis, J., Ratan, R., Boumis, J., & Fordham, J. (2019). Augmented Versus Virtual Reality in Education: An Exploratory Study Examining Science Knowledge Retention When Using Augmented Reality/Virtual Reality Mobile Applications. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 22(2), 105–110. <https://doi.org/10.1089/cyber.2018.0150>
- Kharismatunisa, I. (2023). Innovation and Creativity of Islamic Religious Education Teachers in Utilizing Digital-Based Learning Media. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 5(3), 519–538. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i3.3700>
- Kumala, L. A. N. I., Sarjono, J., & Praptiningsih. (2023). CREATIVITY OF ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION TEACHERS IN FORMING STUDENTS' BEHAVIOR AT KUTTAB AL HUSNAYAIN SURAKARTA. *Andragogi : Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 91–103. <https://doi.org/10.33474/ja.v5i2.20402>
- Kurniawan, W., Rohmaniah, S., & Yusuf Abdillah, M. (2025). Innovation in Interactive Learning Methods to Enhance Student Engagement and Understanding in the Classroom: A Case Study of 10th-Grade Students at Madrasah Aliyah. *Edusoshum : Journal of Islamic Education and Social Humanities*, 5(3), 230–239. <https://doi.org/10.52366/edusoshum.v5i3.138>
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Mustakim, A., Sahlan, Moh., Saihan, S., & Zainudin, A. (2025). UTILIZATION OF DIGITAL APPLICATIONS IN IMPROVING STUDENT UNDERSTANDING OF ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION SUBJECTS. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8(01). <https://doi.org/10.30868/im.v8i01.7792>
- Nabillah, W., & Tanjung, E. F. (2023). CANVA-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA FOR ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION SUBJECTS.

- EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 202–211.  
<https://doi.org/10.33650/edureligia.v7i2.6883>
- Nowicki, G. J., Mazurek, W., Wańkiewicz, A., Kowalczyk, E., Koziół, J., Miłosz, M., Dzieńkowski, M., & Ślusarska, B. (2024). Development and pre-evaluation of a “DiagNurse” mobile app to support nurses in clinical diagnosis using the ADDIE model. *Scientific Reports*, 14(1), 29765. <https://doi.org/10.1038/s41598-024-81813-0>
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38.  
<https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>
- Rohmiati, E. (2025). The Use of Digital Media in Learning Islamic Religious Education: Opportunities and Challenges. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 14(1), 33–45.  
<https://doi.org/10.54437/urwatulwutsqo.v14i1.1952>
- Rokhimawan, M. A., Ichsan, I., Aulia, M. G., & Rifai, I. (2025). Integrating Differentiated Learning and Interdisciplinary Approaches in Curriculum Design for Quality Education: A Case Study in Islamic Universities. *Ulumuna*, 29(1), 221–248. <https://doi.org/10.20414/ujis.v29i1.1460>
- Rupia, C. (2022). Teacher Roles in of Learning Materials Management in the Implementation of Competency Based Curriculum (CBC). *East African Journal of Education Studies*, 5(2), 344–350. <https://doi.org/10.37284/eajes.5.2.801>
- Safiqo, T., & Ghofur, A. (n.d.). *Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Religius Peserta Didik di Era Digital*.
- Shen, K., & Liu, Y. (2024). Illustration Design Strategies of Idioms Series Supporting Primary School Language Textbooks in the Context of Artificial Intelligence—Taking “Picture Idioms” as an Example. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*, 9(1), 20242060. <https://doi.org/10.2478/amns-2024-2060>
- Siregar, S., Sitompul, H., Wijaya, K., Perangin-angin, S., & Sebayang, N. (2021). *Development of “Concrete Work Practice” Learning Media by Using the Addie Model: 6th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2021), Medan, Indonesia*.  
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.211110.198>
- Siti Hajar, B., Musyadad, F., Munizu, M., Affandi, L., & Al Haddar, G. (2023). Efforts Of Islamic Religious Education Teachers In Improving The Quality Of Learning In Elementary Schools. *IJGIE (International Journal of Graduate of Islamic Education)*, 4(1), 100–108. <https://doi.org/10.37567/ijgie.v4i1.1823>
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education. *Information*, 13(9), 402.  
<https://doi.org/10.3390/info13090402>
- Stigler, J. W., Son, J. Y., Givvin, K. B., Blake, A. B., Fries, L., Shaw, S. T., & Tucker, M. C. (2020). The Better Book Approach for Education Research and Development. *Teachers College Record: The Voice of Scholarship in Education*, 122(9), 1–32.  
<https://doi.org/10.1177/016146812012200913>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Sukarto, S., & Arum, M. (2025). Learning Islamic Religious Education and Character By Using Audio Visual Media in Elementary Schools. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 9(4), 1337. <https://doi.org/10.58258/jupe.v9i4.8114>
- Syafei, S. (n.d.). THE ROLE OF ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION IN REALIZING RELIGIOUS MODERATION AMONG ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS. . . *Vol.*
- Toni Gunawan Rambe. (2025). Student-Oriented Islamic Religious Education Curriculum Design: Integrating Spiritual Values and Modern Needs. *LECTURES: Journal of Islamic and Education Studies*, 4(1), 131–143. <https://doi.org/10.58355/lectures.v4i1.134>

**KETENTUAN PENULISAN DAN PENGIRIMAN JURNAL****Ketentuan Penulisan Jurnal:**

1. Daftar Pustaka, penulis sangat di anjurkan menggunakan aplikasi manajemen sitasi seperti *zotero* atau *mendeley*.
2. *Style* daftar pustaka adalah *Chicago Manual of Style 17<sup>th</sup> edition (note)*.
3. Lengkapi manajemen sitasi anda dengan jurnal yang tepat, lengkap dengan tahun.
4. Menggunakan *template* jurnal yang sudah di siapkan.
5. Naskah merupakan tulisan ilmiah dalam bentuk narasi yang berupa artikel ilmiah hasil penelitian atau gagasan konseptual yang berkaitan dengan Technology dan informasi ;
6. Naskah merupakan karya sendiri (tidak plagiat) dan belum pernah dipublikasikan di media lain (surat pernyataan);
7. Sistematika penulisan naskah ilmiah hasil penelitian meliputi: **Judul, Nama Penulis/Peneliti, Instansi, E-mail, Abstrak, Kata Kunci, Pendahuluan, Kajian Teoritis, Metodologi, Hasil dan Pembahasan, Kesimpulan, Daftar Pustaka;**
8. Naskah diketik dengan 1,5 spasi dengan menggunakan kertas ukuran A4/ kuarto;
9. Huruf naskah *Times New Roman* dengan ukuran 12;
10. Jumlah halaman naskah maksimal 15;
11. Ukuran Margin kiri, margin atas, bawah serta kanan 3 cm;
12. Naskah ditulis dengan menggunakan bahasa Indonesia/bahasa asing;
13. Abstrak diketik dengan spasi tunggal dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris maksimal 300 kata dilengkapi dengan kata kunci dengan jumlah 3 – 5 kata;

14. Abstrak diletakan setelah judul naskah dan nama penulis, sedangkan abstract diletakan setelah tulisan abstrak, hurufnya ukuran 10;
15. Kata asing / istilah asing / istilah daerah yang belum diadopsi menjadi bahasa Indonesia diketik dengan diberi huruf miring / italic;
16. Jumlah pustaka yang digunakan minimal 10 buah terbitan 10 tahun terakhir, dengan 80 % diantaranya adalah pustaka primer (jurnal ilmiah), wajib mencitasi minimal 1 (satu) karya ilmiah dari jurnal terbitan Yayasan Literasi Kita Indonesia.
17. Naskah yang dimuat adalah naskah yang mengikuti kaidah dalam pedoman penulisan dan dinyatakan layak berdasarkan hasil penyuntingan dari penyunting pelaksana dan penyunting ahli;
18. Naskah yang tidak dimuat akan diberitahukan.

Kelengkapan Jurnal yang harus di siapkan oleh penulis dan pengiriman jurnal:

1. Mengirimkan karya ilmiah berupa artikel/jurnal ke email: [sumarto.manajemeno@gmail.com](mailto:sumarto.manajemeno@gmail.com) atau [admin@literasikitaindonesia.com](mailto:admin@literasikitaindonesia.com). Sertakan Nomor HP/WA ketika melakukan pengiriman jurnal.
2. Melakukan pembayaran ke Nomor Rekening:
  - a. BANK : BRI
  - b. Nomor Rekening : -
  - c. Atas Nama : **SUMARTO**
3. Mengirimkan bukti pembayaran ke email: [sumarto.manajemeno@gmail.com](mailto:sumarto.manajemeno@gmail.com) atau [admin@literasikitaindonesia.com](mailto:admin@literasikitaindonesia.com).
4. Setelah tahap 1 s/d 3 dilakukan maka akan di kirimkan akun *author* ke email yang tertera di surat keterangan publikasi jurnal.

