

Pendampingan Pengayaan Buku Ajar dengan *E-Book* dan Multi Media Berbasis AI

Training on Teachers in Creating E-book and AI Multimedia as an Enrichment

Suciana Wijirahayu^{1*}, Emilia Roza², Asyam Ahmad Fathin³

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Jl. Tanah Merdeka No.20, RT.11/RW.2, Rambutan, Kec. Ciracas, Kota Jakarta Timur, DKI Jakarta, 13830 – Indonesia

²Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknologi Industri dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Jl. Tanah Merdeka No.6, RT.11/RW.2, Rambutan, Kec. Ciracas, Kota Jakarta Timur, DKI Jakarta, 13830 – Indonesia

³Program Studi Ilmu Komunikasi Program Magister, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, Jl. R.S Fatmawati No. 1, Cilandak, Jakarta Selatan, 12450 – Indonesia

*E-mail corresponding author: sucianawijirahayu@uhamka.ac.id

Received: 2 Maret 2024; Revised: 2 April 2024; Accepted: 23 November 2024

Abstrak. Pengembangan literasi digital dan kreativitas guru di era digital semakin diperlukan. Pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan bahan ajar digital berkualitas melalui pelatihan dan pendampingan intensif dengan fokus pada pemanfaatan aplikasi *book creator* dan *chatbot*. Program ini berupaya mengatasi kendala teknis yang sering dihadapi melalui sinergi Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA dengan sejumlah sekolah mitra di wilayah Kota Tangerang khususnya di SDI Darul Mukminin. Kami mengembangkan model pembelajaran inovatif berbasis proyek yang mengintegrasikan elemen gamifikasi dan kolaborasi. Model ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mengembangkan karakter, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan abad 21. Harapannya melalui program PkM ini, minimal 80% peserta termotivasi dan mampu menghasilkan buku ajar digital berkualitas dan menerapkannya dalam pembelajaran sehari-hari sehingga berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

Kata Kunci: buku ajar; *book creator*; *chatbot*; *e-book*; kreatifitas.

Abstract. The development of literacy and creativity needs teachers and lecturers to continuously improved. There are technical obstacles, namely the ability of teachers is not yet optimal, especially in making digital learning media (e-books) with certain applications, including the book creator. The interest of teachers and lecturers in using digital teaching materials builds the students' character in the schools. This challenge relates to the training and help in writing digital textbooks for teachers and introducing chatbot to increase literacy and develop their creativity in enriching teaching materials. The synergy between educational institutions in various countries also needs to be continued, so mentoring for the development of literacy and creativity of teachers Classroom action research carried out as a follow-up to empowering students so that they can produce models of character development with media that can be applied in blended classes by teachers when teaching online while preparing their students to keep learning. The digital textbooks also equip an introduction to the skills of using Chatbot according to the multimodal e-books produced to increase students' enthusiasm for learning.

Keywords: chatbot; book creator; creativity; e-book; text book

DOI: 10.30653/jppm.v9i4.896



1. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk di Indonesia. Pembelajaran jarak jauh yang sempat menjadi norma baru menghadirkan tantangan tersendiri bagi pendidik dan peserta didik, namun di balik tantangan tersebut terdapat peluang besar untuk memanfaatkan teknologi digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan semangat para pendidik dengan mengembangkan media pembelajaran berupa buku elektronik interaktif yang mengintegrasikan konten tekstual tradisional dengan berbagai fitur multimedia, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan retensi siswa di kelas (Jana, 2023) yang dapat menjadi modal berharga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa selama pandemi.

Teknologi dapat diterapkan untuk mendukung pembelajaran (Adila & Liantoni, 2024) tetap bisa berjalan efektif tanpa dibatas tempat dan waktu. Untuk itu, guru dituntut untuk memiliki kemampuan mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran (Miagusttin dkk., 2024). Pada penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa video pembelajaran memiliki potensi untuk dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajarnya, namun masih terbatas kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang secara khusus mengkaji pengaruh *e-book* dan *chatbot* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar di konteks pasca-pandemi. PkM ini bertujuan mengaplikasikan penggunaan *e-book* dan *chatbot* yang dirancang khusus untuk siswa SD (Suciana, 2021) dalam rangka meningkatkan motivasi belajar para siswa, dengan harapan pengabdian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan praktik pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa di era digital.

Sebagai sekolah berbasis Islam, SDI Darul Mukminin, mitra PkM yang berlokasi di Kota Tangerang, berkomitmen untuk memberikan pendidikan yang berkarakter berdasarkan nilai-nilai Islam dengan mengajarkan siswa untuk menjadi individu yang berakhlak mulia, cerdas, dan bertanggung jawab. Melalui kurikulum yang terintegrasi dengan nilai-nilai Islam, sekolah ini bertujuan mencetak generasi muda yang beriman, bertakwa, dan berprestasi.

Masalah yang dialami sekolah mitra PkM adalah bagaimana memilih metode yang tepat dan menarik dalam penyampaian materi ajar baik berupa buku atau modul pembelajaran. Selain metode, kualitas buku ajar juga menentukan efektifitas dalam belajar bahasa (Hanifah, 2014). Beberapa guru mata pelajaran di sekolah mitra mengalami kesulitan bila diminta menyampaikan materi ajar kepada para siswa didik secara lebih kreatif dengan multi modal berbasis digital, untuk disampaikan langsung kepada para siswa. *Chatbot* adalah salah satu media AI (*Artificial Intelligence*) yang telah digunakan di dunia pendidikan (Alice, 2007). Media ajar juga menjadi hal yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan dan kreatifitas siswa dalam belajar. Sejalan dengan riset yang dilakukan Syahputra dkk., (2024) yang menunjukkan skor pemahaman membaca siswa sekolah dasar setelah meningkat dilakukan paparan melalui modul berbasis digital (*e-book*).

Kebutuhan akan adanya modul berbasis digital ini mendorong para guru semua mata pelajaran di sekolah mitra untuk dapat menyediakan *e-book* untuk tiap mata pelajaran yang mereka ampu. Namun, pihak sekolah mitra menghadapi kesulitan dan hambatan karena para guru di sekolah mitra belum memiliki keterampilan dan pengetahuan untuk membuat *e-book* atau modul berbasis digital ini. Keterampilan siswa berbahasa Inggris lisan dan tulisan ditentukan oleh media yang digunakan guru dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbahasa Inggris (Hermer, 2012). Dalam penerapannya dari berbagai studi menyatakan bahwa digitalisasi pada ranah pendidikan menjadi penting dengan berkembangnya teknologi dimana media pengajaran tradisional tidak sepenuhnya efektif dalam proses pembelajaran dan tranformasi pengetahuan (Karagöz dkk., 2023).

Pembuatan *e-modul* atau modul berbasis digital ini dianggap sulit karena membutuhkan berbagai pengetahuan dan keterampilan baik dalam merumuskan materi pada setiap silabus pada setiap mata pelajaran ke dalam bentuk bahan ajar yang akan ditampilkan dalam *e-modul* yang mencakup materi, quiz atau latihan soal, dan materi evaluasi lainnya. Proses berfikir kritis dan kreatif perlu diaplikasikan oleh guru pada instrumen evaluasi (Sobri dkk., 2023). Selain itu pembuatan *e-book* ini juga membutuhkan pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan teknologi atau aplikasi berbasis internet untuk merubah modul menjadi *e-book* atau modul berbasis digital ini.

Pelatihan atau *workshop* bertujuan membekali pengetahuan dan keterampilan tentang penggunaan *book creator* untuk menulis *e-book* bagi setiap guru mata pelajaran di sekolah mitra untuk modul berbasis digital. Pelatihan secara daring telah kami lakukan dengan mitra para guru di *Community Learning Center* di Sabah yang menjadikan mereka lebih kreatif mengajar di kelas dengan *e-book* yang telah dihasilkan. *E-book* yang telah dihasilkan, diharapkan dapat menjadi sarana pengembangan kreatifitas guru dan sebagai memotivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar khususnya serta untuk pengayaan buku ajar.

2. METODE

Metode pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PkM) ini akan dilaksanakan berupa pendampingan pembuatan *e-book* sebagai pengayaan buku ajar berbasis digital. Para peserta *workshop* yang terdiri dari 36 guru mata pelajaran di sekolah mitra yang di PkMkan sebelumnya telah diperkenalkan dengan aplikasi *book creator*. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat *e-modul* dan *e-book* secara mandiri. Selain itu, mereka juga dibekali pengetahuan mengenai aplikasi *chatbot* sebagai alat untuk meningkatkan literasi dan kreativitas dalam pengembangan bahan ajar. Materi pelatihan diadopsi dari Chapter *Pelatihan E-Book Virtual di Perguruan Tinggi Indonesia* dan *Designing Chatbot for Digital Books*. Pelaksanaan pendampingan dilaksanakan dalam beberapa sesi yaitu:

Langkah ke-1: Peserta pendampingan dibekali dengan materi pembuatan *e-book* yang dapat diakses online

Peserta diberikan insprasi dengan konsep dan praktek membuat *e-book* dengan *book creator* dan *chatbot* sesuai tema buku ajar digital.

Langkah ke-2: Guru SD dibekali contoh *chatbot* sebagai media ajar digital

Peserta diberikan penyegaran metode penelitian tindakan kelas dengan *chatbot* multimodal yang terintegrasi dengan buku ajar digital yang telah dibuat di PkM sebelumnya, serta potensinya dalam mengembangkan karakter siswa sesuai dengan tingkat pendidikan dan bidang studi. Mengidentifikasi isi atau konten mata pelajaran bahasa Inggris yang sesuai dan permasalahan yang akan diatasi dengan *chatbot* multimodal. Menggali informasi tentang mata pelajaran terkait untuk meningkatkan motivasi dan keberhasilan siswa.

Langkah ke-3: Peserta diberikan pendampingan penerapan pengetahuan tentang *chatbot* dan aplikasinya pada sesi pembelajaran dengan contoh *Chatbot Pengembangan Karakter*

Pendampingan secara daring diberikan kepada peserta dari pakar yaitu narasumber tentang pembuatan desain *chatbot* untuk pelengkap buku ajar digital siswa SD.

Langkah 4: Peserta difasilitasi untuk berinteraksi dengan mentor *expert* dan mentor edukasi untuk mendapat *feedback*

Peserta diminta menyampaikan ide-ide untuk berkreasi membuat *chatbot* sesuai konten *e-book* dari buku ajar dapat disampaikan ke fasilitator untuk mendapat bantuan konsultasi melalui whatApps group dan google class.

Langkah 5: Peserta diberikan kesempatan presentasi dan mendapatkan *feedback* via zoom dan google meet

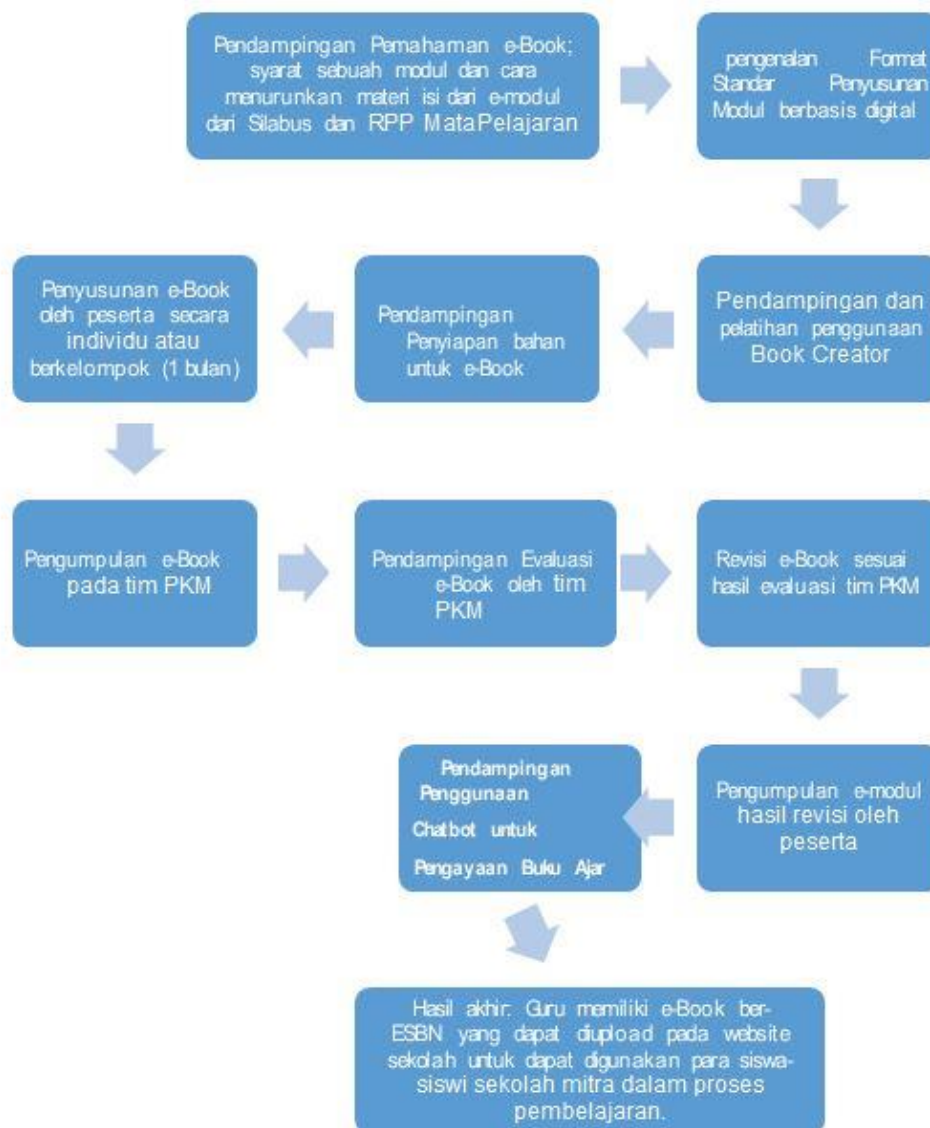
Peserta diminta mempresentasikan hasil *e-book* dan prototype *chatbot* untuk *e-book* dari buku ajar pengembangan dengan tema karakter siswa dengan multimedia integratif oleh guru yang telah dibuat dalam grup dipresentasikan secara daring untuk mendapat masukan sebagai bahan perbaikan.

Langkah 6: Peserta diberikan kesempatan mensimulasikan kembali media pembelajaran yang telah dimodifikasi di kelas

Peserta diminta mengaplikasikan penggunaan *e-book* dan *chatbot* dan menggali pendapat siswa tentang penggunaan *chatbot* untuk membantu proses belajar. *Chatbot* dapat digunakan diberbagai bidang studi, diantaranya adalah untuk belajar bahasa (Ali dkk., 2021).

Langkah 7: Peserta diberikan pendampingan perbaikan *e-book* dan *chatbot* sebagai pengayaan buku ajar.

Bagi guru yang melanjutkan penelitian tindakan kelas (Wijirahayu, S., Alfian, A. H., & Khadafi, 2022) yang telah dilakukan, diminta berkolaborasi dengan sesama pengampu mata pelajaran yang sama atau berbeda untuk mengembangkan model *e-book* pengayaan buku ajar dengan *chatbot* berbasis *AI* untuk pengembangan karakter siswa dengan media integratif berbahasa Inggris yang menarik dan dikonsultasikan ke supervisor.



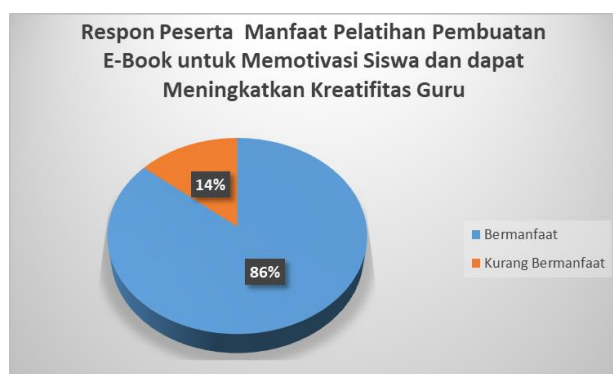
Gambar 1. Bagan pelaksanaan pendampingan penulisan *e-book* pengayaan buku ajar

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan telah berhasil mengubah perilaku guru dalam merancang bahan ajar yang mana sebelum pelatihan, sebagian besar guru masih bergantung pada buku teks. Namun, setelah pelatihan, mereka lebih aktif dalam menciptakan bahan ajar yang interaktif dan menarik menggunakan *e-book* dan *chatbot*. Hal ini sejalan juga dengan temuan penelitian (Alifandra & Wijirahayu, 2022) yang menunjukkan bahwa pelatihan *chatbot* dapat meningkatkan kreativitas peserta pelatihan. Berbeda dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Koć-Januchta dkk. (2020) dan Riyanto dkk. (2023) melakukan pelatihan pembelajaran dengan fokus *e-book* langsung kepada siswa, sedangkan pengabdian ini sasaran utamanya guru agar

pelatihan yang dilakukan dapat mengembangkan kreatifitas guru dalam merancang bahan ajar berbentuk digital melalui *chatbot* dan *e-book*.

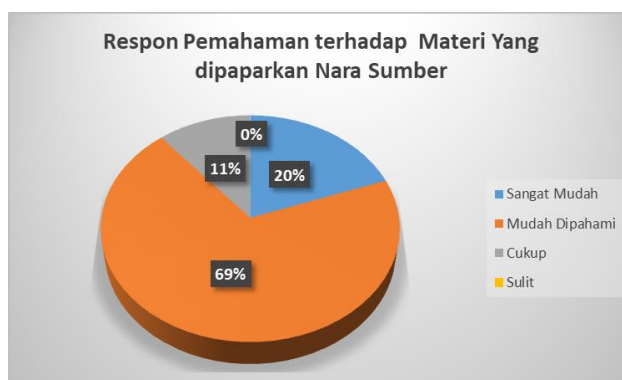
E-book menawarkan fleksibilitas dan interaktivitas yang tinggi dalam proses pembelajaran. Guru dapat dengan mudah membagikan *e-book* melalui internet sehingga siswa dapat mengaksesnya kapan saja dan di mana saja. Selain itu, *e-book* dapat dilengkapi dengan berbagai media seperti gambar, suara, dan video untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Temuan Ormancı & Çepni (2020) juga menunjukkan bahwa penggunaan *e-book* interaktif dalam kegiatan belajar mengajar sangat bermanfaat dalam mendukung kegiatan guru karena pada penggunaannya, bahan ajar dapat dilengkapi dengan subjek, instruksi, serta visual. Hal ini sejalan dengan definisi *e-modul* dalam SEAMOLEC yang menggambarkan *e-modul* sebagai bahan ajar digital yang dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik dan memuat berbagai jenis media.



Gambar 2. Respon peserta pendampingan tentang pembuatan *e-book* dan kreatifitas

Berdasarkan hasil evaluasi, tingkat kepuasan peserta terhadap kemudahan pemahaman materi pelatihan sangat tinggi. Sebanyak 89% peserta (20% sangat mudah dan 69% mudah) menyatakan bahwa materi yang disampaikan oleh narasumber mudah dicerna dan dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa penyampaian materi telah dirancang dengan baik, sehingga peserta dapat dengan mudah menyerap ilmu dan keterampilan baru tentang pembuatan *e-book* menggunakan aplikasi *Book Creator*.

Sesuai juga dengan temuan pada penggunaan *e-book* dan *chatbot* Zeno Berselancar di Tata Surya (Alifandra dkk., 2023), terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil survei kami mengkonfirmasi temuan tersebut dengan 86% peserta pelatihan menyatakan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dalam menciptakan bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif. Respon peserta pelatihan menunjukkan bahwa pengetahuan mereka akan konsep dan isi modul sangat bertambah dibandingkan dengan sebelum mereka membuat *e-book* dengan aplikasi *Book Creator* dan *chatbot* sebagai pengayaan.



Gambar 3. Respon peserta tentang materi pendampingan

Hasil pelatihan ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga memicu tindakan nyata. Sebanyak 86% peserta menyatakan tertarik untuk langsung membuat *e-modul* setelah mengikuti pelatihan. Antusiasme yang tinggi ini terlihat dari hasil bahwa 44% peserta merasa sangat terinspirasi dan 56% merasa terinspirasi untuk membuat *e-modul* menggunakan aplikasi *Book Creator*.

Pelatihan pengembangan literasi dan kreativitas guru dengan fokus pada pembuatan *e-book* dan *chatbot* telah menuai respons positif yang luar biasa dari sekolah mitra. Kemampuan guru dalam menciptakan bahan ajar yang inovatif dan menarik melalui platform *book creator* dan *chatbot* telah meningkat secara signifikan. Keberhasilan ini mengindikasikan potensi besar dari pendekatan ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengukur dampak jangka panjang dari pelatihan ini terhadap hasil belajar siswa dan kepuasan guru.



Gambar 4. Respon peserta tentang minat menulis *e-book*

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, pelatihan pembuatan *e-book* dan *chatbot* menawarkan alternatif yang menarik dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru sangat antusias dalam mengadopsi teknologi baru ini. Namun, apakah pendekatan ini benar-benar lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar? Penelitian komparatif yang membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan bahan ajar berbasis *e-book* dan *chatbot* dengan siswa yang menggunakan bahan ajar konvensional dapat memberikan jawaban yang lebih komprehensif (Suciana & Roza, 2024).



Gambar 5. Respon peserta tentang inspirasi pembuatan *e-book* setelah pendampingan

Pelatihan ini telah berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan bahan ajar digital, meskipun demikian masih terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi. Salah satu tantangan utama adalah kesenjangan digital yang masih ada di beberapa sekolah. Bagaimana kita dapat memastikan bahwa semua guru memiliki akses yang sama terhadap teknologi dan pelatihan yang diperlukan. Selain itu, apakah ada kendala lain yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan *e-book* dan *chatbot* dalam pembelajaran sehari-hari.



Gambar 6. Pendampingan di sekolah

Pemahaman guru dalam mengembangkan bahan ajar digital berbasis multi modal dan AI, untuk pengayaan bahan ajar diantaranya *chatbot* sudah meningkat, walaupun demikian penerapannya untuk penyelesaian *e-book* sebagai pendamping buku ajar masih perlu diwujudkan dengan pendampingan yang kontinu. Penggunaan *chatbot AI* jugadapat dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan siswa berbahasa Inggris lisan (Hassan, 2022). Buku ajar juga dapat dilengkapi dengan *chatbot* sebagai pengayaan dengan contoh-contoh sederhana di dalamnya, serta dapat dirancang untuk memotivasi siswa belajar Bahasa Inggris (Alam dkk., 2023).

4. SIMPULAN

Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat dengan fokus pada pengembangan literasi dan kreativitas guru melalui pelatihan pembuatan *e-book* dan *chatbot* mendapatkan respon yang sangat baik dari sekolah mitra. Pelatihan ini terbukti efektif dalam membekali guru dengan keterampilan baru yang dibutuhkan untuk menciptakan bahan ajar yang inovatif dan menarik. Kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *book creator* dan *chatbot* untuk mengayaan *e-book* telah meningkat secara signifikan. Hasil pelatihan ini menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan *e-book* dan *chatbot* sangat relevan dan dibutuhkan oleh guru, khususnya di tingkat sekolah dasar. Sebagai tindak lanjut, disarankan untuk menyelenggarakan pelatihan serupa di sekolah-sekolah lain dan memberikan pendampingan lebih lanjut kepada guru dalam mengimplementasikan hasil pelatihan dalam pembelajaran sehari-hari. Penelitian tindakan (*action research*) mengenai penerapan *video-book* dan *chatbot* di kelas dapat menjadi langkah konkret untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran di SDI Darul Mu'minin.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyampaikan terima kasih kepada pihak sekolah mitra yaitu Bapak Amirullah, S.H.I, Kepala Sekolah SDI Darul Mu'minin dan para Guru mitra PkM. Ucapan terima kasih kepada Dekan FKIP Dr. Desfian Bandarsyah beserta jajarannya, Ketua LPPM UHAMKA yaitu Dr. Gufrom Amirulah, M.Pd. beserta jajarannya, serta Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Bapak Silih Warni, Ph.D atas dukungannya pada Program Kemitraan Masyarakat ini.

REFERENSI

Adila, D. R., & Liantoni, F. (2024). Development of E - Learning Technology in Designing and Making E - book - Based Learning Modules in Audio Video Engineering Subjects to

- Increase Student Learning Creativity. *Journal of Global Hospitality and Tourism Technology* 1(1), 10–17. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12590325>
- Alam, I. N., Alifandra, D., Wijirahayu, S., & Yuliani, M. (2023). Rancang Bangun *Chatbot* Zeno Sebagai Media Ajar Tata Surya Dan Bahasa Inggris. *Infotech: Journal of Technology Information*, 9(2), 137–144. <https://doi.org/10.37365/jti.v9i2.187>
- Ali, R., Sari, Y. P., & Alawiyah, A. D. (2021). Darmajaya Academic Chatbot Dengan Semantic Search. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 241–245.
- Alice, K., Phill, H. S. B. (2007.). *Bringing Chatbots into Education: Towards Natural Language Negotiation of Open Learner Models*. 112.
- Alifandra, D., & Wijirahayu, S. (2022). Pengenalan *Chatbot* Sebagai Media Pembelajaran Modern Bagi Pelajar Di Lingkungan Masyarakat. 2022, 2.
- Alifandra, D., Wijirahayu, S., Nurul Alam, I., & Yuliani, M. (2023). Exploring the Use of Chatbot As a Media in Motivating the Students To Learn Solar System and English. *ELLTER Journal*, 4(2), 174–184. <https://doi.org/10.22236/ellter.v4i2.12653>
- Hanifah, U. (2014). Pentingnya Buku Ajar Yang Berkualitas Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal At-Tajdid*.
- Hassan Mahmoud, R. (2022). Implementing AI-based Conversational Chatbots in EFL Speaking Classes: An Evolutionary Perspective. *Research Square*, 1–21.
- Hermer, J. (2012). The Practice of English Language Teaching. In *Curriculum Inquiry* (Vol. 4, Issue 3). <https://doi.org/10.1080/03626784.1987.11075294>
- Jana, S. (2023). Interactive E-Books And Multimedia Learning: Enhancing Engagement And Retention In Secondary English. *Journal of Namibian Studies: History Politics Culture*, 34, 1918–1932.
- Karagöz, E., Çavaş, B., Güney, L. Ö., & Dizdaroğlu, A. (2023). Design Model Proposal for Digital Learning Platform Based on Interactive E-Books. *Ukrainian Journal of Educational Studies and Information Technology*, 11(3), 156–176. <https://doi.org/10.32919/uesit.2023.03.02>
- Koć-Januchta, M. M., Schönborn, K. J., Tibell, L. A. E., Chaudhri, V. K., & Heller, H. C. (2020). Engaging With Biology by Asking Questions: Investigating Students' Interaction and Learning With an Artificial Intelligence-Enriched Textbook. *Journal of Educational Computing Research*, 58(6), 1190–1224. <https://doi.org/10.1177/0735633120921581>
- Miagusttin, A. P., Syakori, K. R., & Nurhangesti, M. (2024). *Penerapan Teknologi Dalam Pembelajaran : Menghadapi Era Digital Di Abad Ke-21*. 1–15.
- Ormanç, Ü., & Çepni, S. (2020). Views on interactive e-book use in science education of teachers and students who perform e-book applications. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 11(2), 247–279. <https://doi.org/10.17569/tojqi.569211>
- Riyanto, R., Yanti, F. A., & Suryadi, D. (2023). The Future of Education: Kastem-Enabled Interactive E-Books Unveiled. *IJAE Internatuonal Journal of Asian Culture*, 4(4), 265–279. <https://ijae.journal-asia.education/index.php/data/article/view/359>
- Sobri, S., Hilaliyah, T., Safi'i, I., & Saputra, W. (2023). Pelatihan Penyusunan Instrumen Evaluasi untuk Pengukuran Aspek Berpikir Kritis, Kreatif-Inovatif bagi Guru-guru SMA Negeri 4 Pandeglang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(3), 541–549. <https://doi.org/10.30653/jppm.v8i3.289>
- Suciana, W. & Roza, E. M. Y. (2024). Memandu Guru dan Siswa Menggunakan *Chatbot* Ai Bernuansa Tata Surya. *Setawar Abdimas*, 03(02), 66–74.
- Suciana, W. (2021). *A Case Study Of Teachers Beliefs and Strategies In Assessing Young*

Language Learners Prior to The Pandemic Covid-19 Situation Abstract.

Syahputra, M. I., Al Haddar, G., & Syahputra, M. R. (2024). Unveiling the Impact of E-Books on Elementary Students Reading Comprehension and Learning Achievement. *IJAE Internatuonal Journal of Asian Culture*, 13(3), 96–108.

Wijirahayu, S., Alfani, A. H., & Khadafi, M. (2022). Generating Ideas and Character in Learning English through Mind-mapping Activities. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 46–55.