

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Fadilah et al., (2023) merupakan sarana atau alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan kepada orang lain sehingga materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran dapat lebih mudah dipahami dan diterima. Sementara itu, Nurhidayati et al., (2023) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui berbagai cara, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, serta motivasi siswa. Dengan demikian, media ini membantu menciptakan proses belajar yang efektif sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan baru dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Sedangkan menurut Daniyati et al., (2023) , Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang berperan dalam membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media ini mencakup segala hal yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, baik berupa benda nyata maupun lingkungan sekitar peserta didik, yang dapat digunakan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Media pembelajaran merupakan instrumen penting dalam proses pendidikan yang tidak hanya berfungsi sebagai penyalur informasi dari guru kepada siswa, tetapi juga mampu merangsang perhatian, menggugah emosi, serta mengembangkan keterampilan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung (Miranda et al., 2026).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, sarana, atau perantara yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan atau informasi secara efektif. Media ini berfungsi untuk mempermudah pemahaman materi, merangsang motivasi dan keterlibatan siswa, serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Dengan adanya media pembelajaran, proses penyampaian materi menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan sebagai sarana yang menjembatani komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Hadi & Hermawan, (2024) Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang berfungsi memperlancar dan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Alat tersebut memberikan pengalaman belajar yang dapat menumbuhkan motivasi siswa, memperjelas serta mempermudah pemahaman terhadap konsep konsep yang bersifat abstrak, dan meningkatkan daya serap belajar sesuai dengan tingkat kemampuan

berpikir siswa. Adapun fungsi media menurut Kaniawati, et al., (2023) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu cara bagi siswa dalam belajar selama proses pembelajaran. Siswa mendapatkan informasi terbaru melalui guru maupun media yang yang digunakan.

Dari beberapa pendapat mengenai fungsi media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien, tetapi juga sebagai sarana yang mampu meningkatkan motivasi, minat, serta partisipasi aktif siswa. Selain itu, media pembelajaran membantu memperjelas konsep yang abstrak, mengorganisasi materi agar lebih sistematis, serta menciptakan persepsi yang sama di antara peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa secara optimal.

2. *E – Book Interaktif*

a. Pengertian *E- book*

E-book merupakan singkatan dari *Elektronic Book*, yang secara harfiah berarti buku elektronik. Berbeda dengan buku cetak konvensional yang terdiri atas kumpulan lembaran kertas yang dibundel, *e-book* disajikan dalam format digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau smartphone. Menurut Ningsih & Ulya, (2024)

E-book merupakan buku yang ada dalam format digital atau elektronik yang digunakan dengan bantuan perangkat lunak. *E-Book* dapat digunakan sebagai sumber pendidikan dan mengandung berbagai informasi dalam teks atau Seiring pengembangan teknologi dan meluasnya akses informasi, menjadi solusi praktis untuk mendukung transformasi pembelajaran yang lebih adaptif. Media ini memungkinkan guru dan siswa mengakses materi pembelajaran secara interaktif, fleksibel, dan efisien (Suhada et al., 2025). Saat ini, *e-book* tidak hanya menampilkan teks dan gambar, tetapi juga dapat memuat elemen multimedia seperti audio dan video, yang membuat pengalaman membaca lebih dinamis. Seiring dengan kemajuan teknologi, perangkat untuk membaca *e-book* pun semakin beragam. Jika dahulu hanya bisa diakses melalui komputer atau perangkat khusus, kini *e-book* sudah dapat dibaca dengan mudah melalui perangkat berbasis android seperti smartphone dan tablet. Kemudian akses ini memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel, kapan pun, dan di mana pun. Selain itu, keberadaan fitur interaktif dan tampilan audio visual dalam *e-book* turut meningkatkan daya tarik materi pembelajaran dan mendukung proses belajar mandiri bagi peserta didik.

b. Pentingnya Penggunaan *E-book* Dalam Pembelajaran

Menurut Prasetyo et al., (2024), mengembangkan dan memanfaatkan *e-book* dalam pendidikan dasar memiliki peran penting sebagai salah satu strategi untuk mengatasi permasalahan literasi yang masih menjadi

tantangan di Indonesia. Dengan mengintegrasikan *e-book* ke dalam kurikulum pendidikan dasar diharapkan mampu meningkatkan literasi siswa, sekaligus mengembangkan kemampuan dalam memahami mengolah dan menerapkan informasi dari bacaan, serta memperkuat keterampilan kognitif dalam perkembangan akademis. Adapun pendapat lain menurut Khikmawati et al., (2021), siswa diberikan kesempatan untuk mempelajari dan mengembangkan teknologi serta menerapkan media *e-book* dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru menerapkan pembelajaran berbasis teknologi agar siswa lebih cakap terhadap perkembangan teknologi saat ini.

c. Fungsi dan Tujuan *E-book*

Buku digital berfungsi sebagai media yang dapat meningkatkan produktivitas belajar dalam pembelajaran daring serta menjadi alat bantu guru dalam mengoptimalkan waktu pembelajaran. Adapun tujuannya adalah untuk mengurangi beban guru dalam menyampaikan materi, memberikan kesempatan secara individual, menyediakan informasi yang lebih luas kepada siswa, menjaga informasi yang disampaikan (Ginting et al., 2021) Selain itu, Cahyadi et al., (2024) mengungkapkan bahwa *e-book* tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan literasi digital. Termasuk kemampuan dalam menelusuri dan memanfaatkan teknologi secara efektif.

Kesimpulan *e-book* interaktif mempunyai peran penting dalam dunia pendidikan, yaitu media meningkatkan produktivitas belajar siswa sekaligus alat bantu guru untuk mengoptimalkan waktu pembelajaran. Selain itu, *ebook* juga melatih siswa agar lebih cakap dalam menggunakan teknologi, seperti mencari dan memanfaatkan informasi secara efektif di dunia digital.

3. Literasi Digital

a. Pengertian Literasi Digital

Literasi digital pada awalnya dikenal sebagai kemampuan individual yang diperoleh melalui kegiatan membaca, menulis, maupun kegiatan yang berkaitan dengan pengelolaan informasi (Haya et al., 2023). Namun seiring perkembangan zaman, pengertian terus meluas, Anggraeni & Mukhlis, (2023) Literasi bukan sekedar kemampuan membaca dan menulis, melainkan mencakup keterampilan untuk mencerna informasi, menyebarluaskan pengetahuan secara bijak, serta menerapkan pemahaman tersebut dalam bentuk gagasan yang produktif dan bernalar. Dengan tingkat literasi yang tinggi, siswa tidak hanya lebih siap menghadapi tuntutan akademik, tetapi juga mampu beradaptasi dengan tantangan dunia kerja yang terus berubah. Dengan kata lain literasi yang kuat menjadi bekal penting bagi siswa untuk bertahan dan berkembang di masa depan.

Salah satu jenis literasi yang berkembang pesat adalah literasi digital. Literasi digital sebagai kemampuan seseorang untuk mengakses,

menemukan, memahami, dan mengevaluasi informasi dengan aman dan tepat melalui perangkat teknologi digital (Salsabila et al., 2025). Sementara itu, memandang literasi digital sebagai kemampuan dalam penggunaan, pemahaman, dan berpikir kritis saat dihadapkan pada informasi, serta kemampuan menyaring informasi dari media online.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa literasi digital merupakan kemampuan untuk mengakses, menemukan, memahami, mengevaluasi informasi dalam bentuk digital, sekaligus berpikir kritis dalam menyaring informasi sehingga kebenarannya dapat dipertanggungjawabkan.

b. Dimensi Literasi Digital

Adapun dimensi literasi digital menurut Salsabila et al., (2025), yaitu:

1) Literasi Informasi

Kemampuan seseorang untuk mengakses, menilai secara kritis, serta menggunakan informasi digital dengan tepat dan efisien. Keterampilan ini sangat penting dalam mampu memilah informasi yang akurat dan relevan dari berbagai sumber di dunia maya. Literasi informasi juga menuntut kemampuan analisis dan pemahaman yang baik terhadap konteks digital sehingga tidak mudah terpengaruh oleh berita bohong atau informasi palsu.

2) Literasi Komunikasi Digital

Dimensi ini menyangkut kemampuan seseorang dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana berkomunikasi dan berkolaborasi secara bijak, santun, serta efektif. Namun, pemahaman terhadap etika dan norma-norma yang berlaku di ruang digital juga memegang peran penting, agar interaksi yang terjadi tetap sehat, saling menghormati, dan tidak menimbulkan dampak negatif.

3) Literasi Keamanan Digital

Aspek ini mencakup kesadaran akan pentingnya melindungi serta menjaga keamanan saat berinteraksi dengan teknologi digital. Selain itu, keamanan bukan soal teknik tetapi juga soal tanggung jawab setiap pengguna yang dituntut untuk bijak dalam beraktivitas secara daring, agar tidak menjadi korban sekaligus tidak merugikan pihak lain.

4) Literasi Pemecahan Masalah Digital

Dimensi ini menekankan pada kemampuan berpikir kritis sekaligus kreatif dalam memanfaatkan teknologi untuk memecahkan berbagai persoalan, baik yang berkaitan dengan dunia akademik maupun kehidupan sehari-hari.

c. Pembiasaan Literasi Digital Dalam Proses Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, pembiasaan pada dasarnya salah satu cara untuk menanamkan kebiasaan baik kepada siswa (Megantara, K., & Wachid, 2021). Secara sederhana, pembiasaan bisa diartikan sebagai proses

latihan yang dilakukan secara terus-menerus dan berkesinambungan. Yang menjadi tujuan utama dari pembiasaan ini bukanlah sekedar membuat siswa “melakukan” sesuatu, melainkan agar mereka “terbiasa” dan pada akhirnya nilai-nilai positif dari kegiatan tersebut benar-benar tertanam dalam diri mereka.

Pembiasaan dalam konteks Gerakan Literasi Sekolah (GSL). Dalam gerakan ini, pembiasaan dilakukan melalui kegiatan membaca selama 15 menit setiap hari sebelum pembelajaran dimulai. Tujuan awalnya, yaitu untuk menumbuhkan minat baca siswa sekaligus menciptakan lingkungan sekolah yang kaya akan budaya literasi.

4. Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum nasional terbaru di Indonesia yang dirancang oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) untuk menggantikan Kurikulum 2013 dengan pendekatan pembelajaran yang fleksibel dan berorientasi pada pengembangan karakter serta kompetensi siswa (Gempawan et al., 2026). Kurikulum ini pertama kali diperkenalkan pada tahun 2020 dan mulai diterapkan secara bertahap sejak 2021. Inti dari Kurikulum Merdeka adalah memberi kebebasan bagi sekolah dan guru untuk menyesuaikan pembelajaran dengan minat, bakat, serta kebutuhan siswa, sehingga berbeda dengan kurikulum sebelumnya yang kaku dan membebani dengan muatan materi berlebih.

Kurikulum Merdeka telah menjadi kurikulum wajib diseluruh jenjang pendidikan nasional sejak tahun ajaran 2024/2025 dengan menyempurnakan signifikan pada 2026 untuk menjawab dinamika pendidikan pasca-pandemi. Update terbaru mencakup penyederhanaan administrasi guru, penguatan pemanduan assesment formatif dan sumatif, serta teknologi seperti kecerdasan buatan (AI) dalam perangkat ajar. Menurut Nazar et al., (2024) implementasi ini menekankan kolaborasi antar mata pelajaran dan pembelajaran berdeferensiasi, sehingga guru lebih fokus pada kemajuan individu siswa daripada penyelesaian cakupan kurikulum secara seragam.

Secara keseluruhan, Kurikulum Merdeka berhasil menciptakan ekosistem pendidikan yang adptif dan berkeadilan, dengan sumber utama informasi dari situs resmi Kemendikbudristek serta platfrom pendukung seperti Platfrom Merdeka Mengajar (PMM). Menyempurnakan 2026 memastikan stabilitas kebijakan jangka panjang, dimana sekolah diberi kewenangan penuh untuk menyesuaikan kurikulum sesuai konteks lokal yang terukur. Dampak positifnya terlihat dari peningkatan kualitas pembelajaran di daerah tertinggal, meskipun tantangan seperti pelatihan guru dan akses teknologi masih terus diatasi melalui bimbingan teknik nasional.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Peneliti oleh Dewi & Sari, (2023) berjudul “Peningkatan Literasi Digital Menggunakan *E-Book* Interaktif Berbasis Model PBL Pada Siswa Kelas IV SDN Purworejo Kabupaten Magetan”. Penelitian ini bertujuan menggunakan

media E-book Interaktif berbasis model PBL pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN Purworejo Kec Nguntoronadi, Kab Magetan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian tindakan kelas. Penelitian dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan E-book Interaktif berbasis PBL dapat meningkatkan literasi digital siswa kelas IV SDN Purworejo Kec Nguntoronadi Kab Magetan. Implikasi penelitian ini yaitu hasil penelitian dapat dijadikan referensi berkaitan dengan cara meningkatkan literasi digital siswa.

2. Penelitian oleh Setianingsih et al., (2024) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web (*Google Sites*) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Literasi Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web (*Google Sites*) yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan literasi digital siswa, mendeskripsikan aktivitas siswa, dan menganalisis peningkatan keterampilan berpikir kritis dan literasi digital siswa setelah menggunakan media. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model ADDIE. Pengembangan media pembelajaran berbasis web (*Google Sites*) yang dilakukan dengan 5 tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi menghasilkan media dengan kriteria sangat layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran operasi hitung pecahan. Aktivitas siswa dalam pembelajaran

berkategori sangat aktif dan terdapat peningkatan yang signifikan keterampilan berpikir kritis siswa dengan skor N-Gain rata-rata 0,52 (sedang), serta peningkatan literasi digital siswa dengan skor N-Gain rata-rata 0,56 (sedang). Implikasi dari penelitian ini adalah dapat dijadikan referensi sebagai alternatif inovasi pembelajaran matematika yang efektif dalam mengakomodasi penguatan keterampilan berpikir kritis dan literasi digital siswa, sehingga dapat direkomendasikan bagi guru dan peneliti lain untuk mengembangkan konten serupa pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda.

3. Penelitian oleh Rusniasa et al., (2021) berjudul “Pengaruh Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Penatih”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Gerakan Literasi Sekolah (GLS) terhadap minat baca dan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri I Penatih. Metode yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Terdapat pengaruh yang signifikan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) terhadap minat baca Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri I Penatih Kecamatan Denpasar. 2) Terdapat pengaruh yang signifikan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri I Penatih Kecamatan Denpasar Timur. 3) Terdapat pengaruh yang signifikan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) terhadap minat baca dan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri I Penatih Kecamatan Denpasar. Implikasi penelitian ini dapat menjadikan referensi bahwa penerapan

Gerakan Literasi Sekolah (GLS) secara terintegrasi dan berkelanjutan terbukti mampu memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap peningkatan minat baca siswa.

4. Penelitian oleh Sari, (2018) berjudul “Konsep Dasar Gerak Literasi Sekolah pada Permendikbud Nomer 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti”. Peneliti menganalisis konsep literasi sekolah dalam Permendikbud tersebut melalui pendekatan kualitatif deskriptif dan analisis isi. Sumber data berasal dari dokumen dan informan. Hasil analisis menunjukkan bahwa : 1) Literasi merupakan kemampuan menggunakan bahasa dan visual secara kritis untuk memahami makna teks cetak maupun interaktif; 2) Komponen literasi terdiri dari literasi dini, dasar, perpustakaan, media, teknologi, dan visual; 3) Gerakan Literasi Sekolah (GLS) adalah kegiatan partisipasi yang melibatkan berbagai pihak untuk mendorong siswa membaca 15 menit sebelum pembelajaran dimulai; 4) GLS dilihat dari berbagai aspek: pendidikan, komunikasi, budaya, bahasa, kognitif, pertumbuhan pengetahuan, dan agama islam. Implikasi penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengimplementasikan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dari berbagai perspektif, baik pedagogis, kultural, maupun religius, sehingga kontribusinya tidak hanya bersifat normatif tetapi praktis dalam penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar.
5. Penelitian oleh Zulaichah et al., (2026) berjudul “Pengalaman Siswa Sekolah Dasar dalam Pembiasaan Literasi Digital Melalui Literacy Cloud untuk Penguatkan Minat Baca dan Berpikir Kritis” Penelitian ini bertujuan

mendeskripsikan pengalaman siswa sekolah dasar dalam pembiasaan literasi digital melalui pemanfaatan Literacy Cloud untuk memperkuat minat baca dan berpikir kritis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi dan dilaksanakan pada siswa kelas III di SDN Percobaan 2 Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembiasaan literasi digital melalui Literacy Cloud memberikan pengalaman belajar yang menarik dan kontekstual, meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca, serta mendorong munculnya indikator berpikir kritis seperti kemampuan bertanya, mengemukakan pendapat, dan merefleksikan isi bacaan. Implikasi penelitian ini dapat menjadi referensi bahwa pemanfaatan literacy cloud sebagai sarana pembiasaan literasi digital dapat dijadikan sebagai model inovatif bagi guru sekolah dasar dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan kajian terhadap kelima penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa upaya peningkatan literasi digital di sekolah dasar dapat dilakukan melalui berbagai pendekatan, baik melalui pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi seperti E-book Interaktif berbasis PBL dan Google Sites, maupun melalui kebijakan terstruktur seperti Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Penelitian menunjukkan bahwa media digital yang interaktif dan kontekstual terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital serta keterampilan berpikir kritis siswa, dengan tingkat peningkatan pada kategori sedang. Sementara itu, GLS memberikan kontribusi signifikan terhadap minat

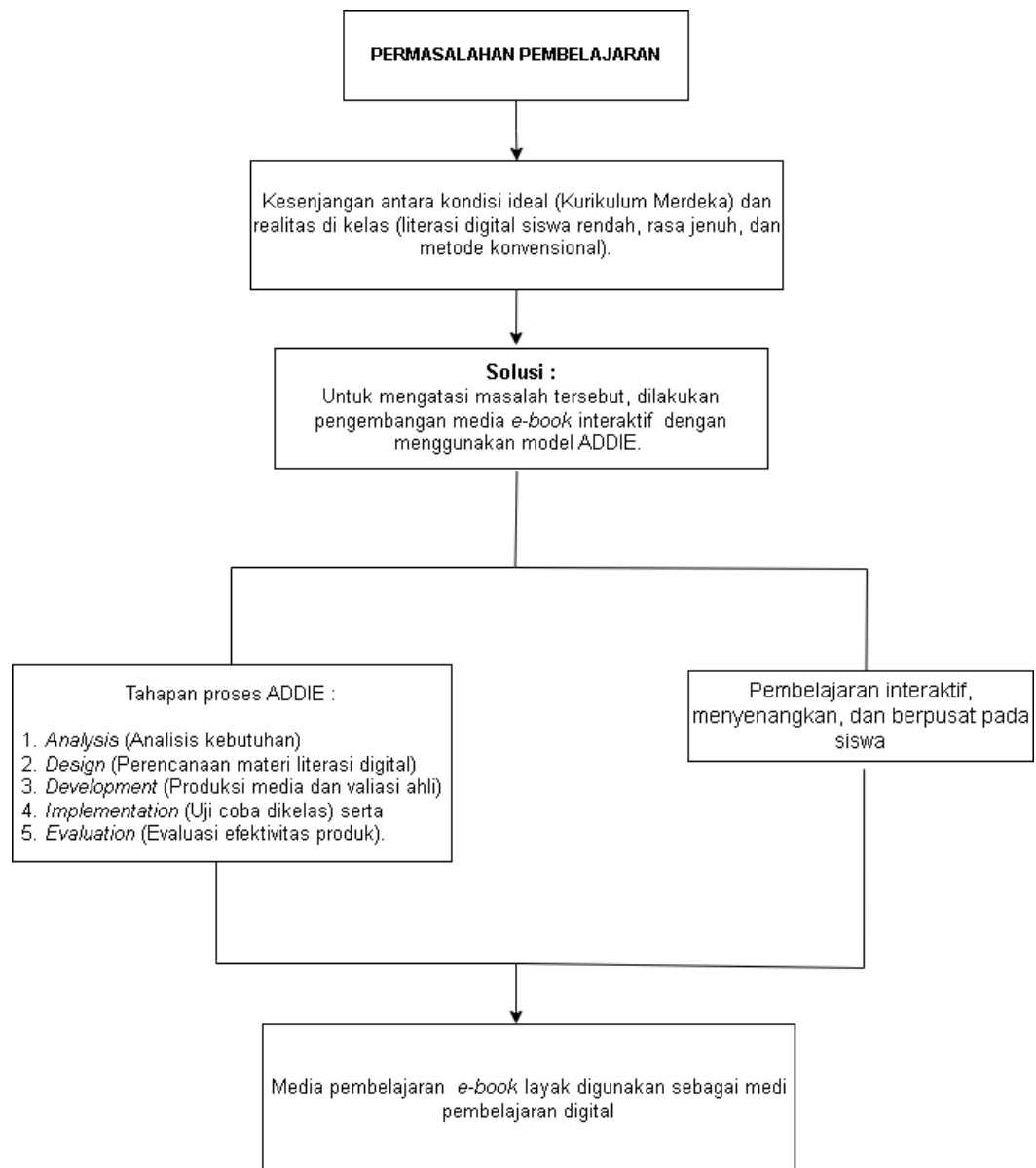
baca dan hasil belajar, yang secara tidak langsung turut memperkuat fondasi literasi digital. Meskipun inovasi media digital menjanjikan peningkatan kualitas pembelajaran, implementasinya masih menghadapi kendala, terutama pada siswa kelas tinggi, sehingga diperlukan perencanaan dan pendampingan yang matang agar pemanfaatan teknologi dapat berjalan optimal dan berkelanjutan di lingkungan pendidikan dasar.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini didasari oleh kondisi siswa di kelas yang menunjukkan tingkat literasi digital mereka masih rendah, meskipun interaksi mereka dengan teknologi cukup tinggi. Hal ini dapat diketahui bahwa proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode konvensional yang kurang inovatif, sehingga siswa cenderung merasa jenuh dan sulit memahami pentingnya etika serta keamanan dalam dunia digital. Di sisi lain, tuntutan Kurikulum Merdeka mengharuskan adanya integrasi teknologi yang bermakna untuk membentuk karakter siswa yang cakap digital. Oleh karena itu, diperlukan sebuah solusi berupa pengembangan media pembelajaran yang adaptif dan interaktif guna menjabatani kesenjangan tersebut.

Sebagai langkah pemecahan masalah, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajran *e-book* interaktif. Pemilihan *e-book* didasarkan pada keunggulan dalam menciptakan ekosistem belajar yang kompetitif namun menyenangkan, yang diyakini mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Proses pengembangan produk ini dilakukan dengan menerapkan model

pengembangan ADDIE yang sistematis, meliputi tahap analisis kebutuhan, perencanaan desain media, pengembangan konten dan validasi ahli, implementasi di dalam kelas, hingga evaluasi menyeluruh untuk mengukur kelayakan media pembelajaran. Melalui media pembelajaran *e-book* interaktif dalam literasi digital, diharapkan media ini tidak hanya menjadi alat bantu ajar yang layak secara teknis, tetapi juga secara nyata mampu meningkatkan kompetensi literasi digital siswa dalam aspek mengakses, menyaring, dan memanfaatkan informasi secara bertanggung jawab.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, media pembelajaran *e-book* interaktif ini dinyatakan layak digunakan. Selain itu, kelayakan didukung oleh respon positif siswa serta adanya pembiasaan literasi digital yang signifikan pada tahap uji coba lapangan, sehingga media ini memenuhi syarat sebagai instrumen instruksional yang adaptif dan interaktif dalam kerangka Kurikulum Merdeka.