

PENGEMBANGAN MEDIA E-BOOK INTERAKTIF PADA MATERI JUAL BELI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Salwa Nuzulul An-Nur¹, Anas Salahudin², Muhammad Rifqi Mahmud³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung

¹salwanuzululannur@gmail.com, ²anassalahudin@uinsgd.ac.id,

³m.rifqi.mahmud@uinsgd.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the limited use of innovative learning media in Social Studies instruction on the topic of buying and selling for fourth-grade elementary school students. Classroom learning was still dominated by conventional teaching methods, resulting in low student engagement and unsatisfactory learning outcomes. This study aimed to develop an interactive e-book as a learning medium, determine its feasibility, examine students' responses, and evaluate its effectiveness in improving learning outcomes. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research participants included material experts, media experts, language experts, a fourth-grade teacher, and fourth-grade students at SDN 274 Cempaka Arum. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation. Qualitative and quantitative descriptive analyses were conducted, while the effectiveness of the developed media was analyzed using the Wilcoxon Signed Rank Test and N-Gain analysis. The results indicated that the interactive e-book was feasible for classroom use, with validation scores of 68.75% from the material expert, 90.74% from the media expert, and 86.11% from the language expert. Students also gave highly positive responses to the developed media. Furthermore, the Wilcoxon Signed Rank Test showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant improvement in students' learning outcomes. The average N-Gain score of 0.9020 was categorized as high. Therefore, the interactive e-book is considered feasible and effective for supporting Social Studies learning on the topic of buying and selling in elementary schools.

Keywords: *interactive e-book, Social Studies learning, ADDIE model*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya penggunaan media pembelajaran inovatif pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi jual beli di kelas IV sekolah dasar. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode

konvensional sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik dan hasil belajar yang belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media E-book Interaktif, mengetahui tingkat kelayakan media, menganalisis respons peserta didik, serta menguji efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru kelas IV, dan peserta didik kelas IV SDN 274 Cempaka Arum. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif, sedangkan efektivitas media dianalisis menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test dan analisis N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media E-book Interaktif dinyatakan layak digunakan dengan persentase validasi sebesar 68,75% dari ahli materi, 90,74% dari ahli media, dan 86,11% dari ahli bahasa. Peserta didik juga memberikan respons yang sangat baik terhadap media yang dikembangkan. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) yang menandakan adanya peningkatan hasil belajar secara signifikan. Selain itu, nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,9020 berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, media E-book Interaktif dinyatakan layak dan efektif digunakan untuk mendukung pembelajaran IPS pada materi jual beli di sekolah dasar.

Kata Kunci: E-book Interaktif, pembelajaran IPS, model ADDIE

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar melalui penyediaan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan interaktif. Kurikulum Merdeka juga mendorong guru untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran agar peserta didik dapat belajar

secara aktif, mandiri, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang berperan dalam membantu guru menyampaikan materi secara efektif. Penggunaan media yang sesuai dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Menurut Pagarra dan Syawaludin (2022), media pembelajaran mampu mempermudah penyampaian informasi sehingga proses

pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, media yang interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Salah satu media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah E-book Interaktif. Media ini mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, animasi, serta latihan interaktif dalam satu perangkat digital sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan penggunaan buku cetak. Melalui media tersebut, peserta didik dapat belajar secara mandiri, memperoleh umpan balik secara langsung, dan memahami materi dengan lebih mudah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas IV SDN 274 Cempaka Arum, ditemukan bahwa pembelajaran IPS pada materi jual beli masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas. Guru lebih banyak menggunakan buku paket sebagai sumber belajar sehingga peserta didik kurang aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, belum tersedia media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik

peserta didik sekolah dasar. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik mengalami kesulitan memahami materi sehingga hasil belajar yang diperoleh belum optimal.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan motivasi, aktivitas, dan hasil belajar peserta didik. Namun, pengembangan media E-book Interaktif yang disesuaikan dengan materi jual beli pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik sekaligus mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media E-book Interaktif pada materi jual beli bagi peserta didik kelas IV SDN 274 Cempaka Arum menggunakan model ADDIE, mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan hasil validasi para ahli, mengetahui respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan, serta menguji efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif

media pembelajaran yang inovatif bagi guru serta menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran digital di sekolah dasar.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, masih terdapat beberapa keterbatasan dalam pengembangannya. Sebagian besar media yang dikembangkan belum sepenuhnya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, khususnya pada materi jual beli dalam pembelajaran IPS.

Selain itu, belum semua media mengintegrasikan berbagai komponen multimedia, seperti teks, gambar, video, audio, dan latihan interaktif dalam satu kesatuan yang mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan pengembangan media E-book Interaktif yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar sehingga diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, mempermudah pemahaman konsep, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis sehingga sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di SDN 274 Cempaka Arum. Subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru kelas IV, dan peserta didik kelas IV sebagai pengguna media yang dikembangkan. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara. Tahap desain dilakukan dengan menyusun rancangan media, materi, tampilan, serta instrumen penelitian. Tahap pengembangan meliputi pembuatan media E-book Interaktif dan validasi oleh para ahli. Selanjutnya, media yang telah dinyatakan layak diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kualitas media

berdasarkan hasil validasi, respons peserta didik, serta peningkatan hasil belajar.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, angket respons peserta didik, pedoman wawancara, serta soal pretest dan posttest. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Tingkat kelayakan media ditentukan berdasarkan hasil validasi ahli, sedangkan efektivitas media dianalisis menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media serta analisis N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik.

Tahapan penelitian dilaksanakan secara berurutan sesuai dengan model ADDIE sehingga setiap tahap menjadi dasar bagi tahap berikutnya. Hasil analisis kebutuhan digunakan sebagai acuan dalam merancang media, sedangkan hasil validasi para ahli menjadi dasar untuk melakukan revisi sebelum media diimplementasikan dalam pembelajaran. Selanjutnya, hasil implementasi dianalisis untuk

mengetahui tingkat kelayakan, respons peserta didik, dan efektivitas media E-book Interaktif dalam meningkatkan hasil belajar pada materi jual beli. Dengan prosedur tersebut, media yang dikembangkan diharapkan memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS di sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media E-book Interaktif pada materi jual beli untuk peserta didik kelas IV SD yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Proses pengembangan meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, diketahui bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dan buku paket sebagai sumber belajar utama sehingga peserta didik kurang aktif selama pembelajaran. Oleh karena itu, dikembangkan media E-book Interaktif yang memadukan materi, gambar, video, audio, latihan interaktif, dan evaluasi untuk mendukung pembelajaran IPS.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan

memperoleh persentase kelayakan sebesar 68,75% dari ahli materi dengan kategori layak, 90,74% dari ahli media dengan kategori sangat layak, dan 86,11% dari ahli bahasa dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek isi, tampilan, kebahasaan, dan penyajian sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 1 Hasil Validasi Media E-book Interaktif

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	68,75%	Layak
Ahli Media	90,74%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	86,11%	Sangat Layak

Setelah proses validasi dan revisi, media diimplementasikan kepada peserta didik kelas IV SDN 274 Cempaka Arum. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menggunakan media. Tampilan yang menarik, adanya video pembelajaran, latihan interaktif, serta evaluasi membuat peserta didik lebih mudah memahami materi jual beli dan lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.



Gambar 1 Implementasi Media E-book Interaktif pada Pembelajaran IPS Kelas IV SDN 274 Cempaka Arum

Respons peserta didik terhadap media berada pada kategori sangat baik. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu memahami materi. Guru juga memberikan tanggapan positif karena media mampu meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran.

Efektivitas media dianalisis menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test dan N-Gain. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$) yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Selain itu, hasil analisis N-Gain memperoleh nilai rata-rata 0,9020 yang termasuk kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media E-book Interaktif

efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tabel 2 Hasil Uji Efektifitas Media

Analisis	Hasil	Keterangan
Wilcoxon Signed Rank Test	0,000	Terdapat peningkatan signifikan
N-Gain	0,9020	Kategori tinggi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-book Interaktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Temuan ini sejalan dengan pendapat Pagarra dan Syawaludin (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi mempermudah penyampaian materi, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan pembelajaran yang lebih efektif. Media yang memadukan unsur teks, gambar, audio, video, dan latihan interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan penggunaan media konvensional.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung teori Rowntree yang menyatakan bahwa media pembelajaran mampu membangkitkan motivasi belajar, memberikan umpan balik secara langsung, mengaktifkan respons peserta didik, serta memperkuat pemahaman konsep melalui latihan yang berkelanjutan. Selama

implementasi media, peserta didik tampak lebih aktif berdiskusi, berani mengemukakan pendapat, serta mampu menyelesaikan latihan secara mandiri. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan E-book Interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Dengan demikian, media E-book Interaktif yang dikembangkan terbukti layak dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPS pada materi jual beli karena mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan seluruh tahapan pengembangan dan hasil pengujian, media E-book Interaktif tidak hanya memenuhi aspek kelayakan sebagai media pembelajaran, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Keberhasilan media ini didukung oleh penyajian materi yang sistematis,

tampilan yang menarik, serta integrasi berbagai unsur multimedia yang mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Dengan demikian, media E-book Interaktif dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya dalam menciptakan pembelajaran IPS yang lebih inovatif, interaktif, berpusat pada peserta didik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media E-book Interaktif pada materi jual beli untuk pembelajaran IPS kelas IV SD dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria layak hingga sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, respons peserta didik terhadap penggunaan media berada pada kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa media mampu

meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Hasil uji efektivitas menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Analisis N-Gain juga menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,9020 yang termasuk kategori tinggi. Temuan tersebut membuktikan bahwa media E-book Interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi jual beli. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis digital untuk mendukung proses pembelajaran IPS yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi sekolah dan guru dalam memanfaatkan E-book Interaktif sebagai alternatif media pembelajaran digital yang mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Guru diharapkan memberikan pendampingan selama penggunaan media agar seluruh fitur dapat

dimanfaatkan secara optimal. Bagi peserta didik, media ini diharapkan dapat meningkatkan kemandirian belajar serta mendorong mereka untuk memanfaatkan E-book Interaktif sebagai sumber belajar di dalam maupun di luar kelas. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan E-book Interaktif pada materi atau mata pelajaran lain dengan menambahkan fitur yang dapat diakses secara offline, melibatkan subjek penelitian yang lebih luas, menerapkan penggunaan satu perangkat untuk setiap peserta didik, serta menguji efektivitas media dalam jangka waktu yang lebih panjang sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

Secara keseluruhan, pengembangan media E-book Interaktif memberikan kontribusi dalam mendukung inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Media ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik. Oleh karena itu, E-book Interaktif diharapkan dapat menjadi salah satu inovasi media

pembelajaran yang dapat diterapkan secara berkelanjutan untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran IPS serta mendorong terciptanya pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi dan implementasi Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York, NY: Springer.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. San Diego, CA: Academic Press.
- Pagarra, H., & Syawaludin. (2022). *Media pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2: Teori dan praktik*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.

Jurnal :

- Aghni, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
- Br Ginting, Y. F., & Simamora, H. (2022). Penggunaan e-book dalam

- pembelajaran di sekolah dasar.
Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 1(1), 36-39.
- Hafsah, N., Hidayat, N., & Susanto, L. H. (2023). Pengembangan e-book interaktif untuk meningkatkan kompetensi siswa. *BIOSFER: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 8(1), 14-21.
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *KWANGSAN*, 1(2), 95-105.
- Nurjamilah, E., Rustini, T., & Herlambang, Y. T. (2022). Pengembangan bahan ajar berbasis e-book keragaman rumah adat di Indonesia pada pembelajaran IPS kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 11(8), 1047-1056.