

Media Pembelajaran *Digital Book* Berbasis *Active Learning* Muatan IPS Materi Lingkungan Sahabat Kita untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

I Putu Adi Wirasuta^{1*} 

¹ Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: adi.wirasuta@undiksha.ac.id

Abstrak

Berkaitan dengan perkembangan teknologi, penggunaan media menjadi salah satu inovasi dalam pembelajaran. Namun, terbatasnya keberadaan media di satuan pendidikan membuat guru lebih cenderung melaksanakan pembelajaran yang bersifat konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *Digital Book* Interaktif berbasis *Active Learning* materi lingkungan sahabat kita pada mata pelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar yang teruji rancang bangun, kelayakan dan efektivitasnya. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan ADDIE. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner dan tes. Subjek dalam penelitian sebanyak 30 siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *Digital Book* Interaktif berbasis *Active Learning* dinyatakan layak berdasarkan hasil *review* ahli rancang bangun dengan kualifikasi sangat baik (88,6%); hasil *review* ahli isi pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik (91,1%); hasil *review* ahli desain pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik (90%); hasil *review* ahli media pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik (89,2%); hasil uji perorangan dari siswa dengan kualifikasi sangat baik (94,2%); hasil uji kelompok kecil dari siswa dengan kualifikasi sangat baik (91,0%); hasil uji lapangan dari siswa dengan kualifikasi sangat baik (95,7%). Hasil uji efektivitas menunjukkan t_{hitung} sebesar 7,213 untuk $dk=29$ dan taraf signifikansi 5% $t_{tabel}=1,699$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan *Digital Book* Interaktif berbasis *Active Learning* materi lingkungan sahabat kita pada mata pelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar sangat layak dan efektif diterapkan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Digital Book*, *Active Learning*, Muatan IPS

Abstract

In connection with technological developments, the use of media has become one of the innovations in learning. However, the limited presence of media in educational units makes teachers more likely to carry out conventional learning without using learning media. This research aims to develop an Interactive Digital Book based on Active Learning about our friends' environmental materials in the social sciences class V elementary school subject which has been tested for design, feasibility and effectiveness. This research is development research that refers to the ADDIE development model. Data collection methods use questionnaires and tests. The subjects in the research were 30 students. The results of this research indicate that the Interactive Digital Book media based on Active Learning was declared feasible based on the results of a review by design experts with very good qualifications (88.6%); the results of the review of learning content experts with very good qualifications (91.1%); results of review by learning design experts with very good qualifications (90%); results of review by learning media experts with very good qualifications (89.2%); individual test results from students with very good qualifications (94.2%); small group test results from students with very good qualifications (91.0%); Field test results from students with very good qualifications (95.7%). The results of the effectiveness test show t-count of 7.213 for $dk=29$ and a significance level of 5% $t_{table}=1.699$ so that H_0 is rejected and H_1 is accepted. Thus, it can be concluded that the development of an Interactive Digital Book based on Active Learning with environmental material from our friends in the social studies subject for class V elementary school is very feasible and effective in implementing the learning process.

Keywords: Digital Book Learning Media, Active Learning, IPS Content

History:

Received : October 16, 2023

Accepted : January 10, 2024

Published : January 25, 2024

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



1. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang membahas mengenai kehidupan sosial manusia. IPS mencakup ilmu bumi/geografi, sejarah, ekonomi, kesehatan dan sederet lainnya. Dimasudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan kepada anak Sekolah Dasar pada khususnya (Lidia, Hairunisya, & Sujai, 2018; Nugraha, 2023). Melalui pelajaran IPS di Sekolah Dasar siswa diharapkan bisa menjalin interaksi yang baik dengan sesama, peka terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta siswa mampu mengetahui dan mengimplementasikan peranan manusia sebagai makhluk sosial (Utamingtyas, 2020; Wirawan, Wulandari, & Agustika, 2022). Oleh karena itu Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki peranan penting di dalam menyiapkan generasi penerus bangsa di masa yang akan datang dan mampu bertindak peka secara efektif dalam mengatasi masalah sosial tersebut. Sehingga dalam mengajarkan IPS di Sekolah Dasar seorang guru harus memiliki kemampuan dalam mengajar agar pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik mengingat siswa SD pada umurnya tersebut masih senang dengan aktivitas bermain (Muryati, 2019; Tubagus Rahman, Nia Kurniasih, & Iis Aisyah, 2021).

Namun yang terjadi di lapangan sebagian besar siswa menganggap bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran yang membosankan dan kurang menarik untuk dipelajari. Hal itu dikarenakan seorang guru belum mampu merancang pembelajaran dengan baik yang dapat menarik perhatian siswa (Munir, Arief Nur Wahyudi, & Aba Sandi Prayoga, 2021; Oktafiani, Nulhakim, & Alamsyah, 2020). Berdasarkan hasil observasi bahwa ditemukan kendala dalam pembelajaran IPS yakni siswa menganggap buku yang disediakan tersusun membosankan karena berupa teks bacaan yang panjang dan cenderung ribet saat dibawa kemana-mana sehingga siswa malas untuk membuka dan mempelajarinya. Selain itu, permasalahan lainnya koleksi-koleksi buku lama yang secara fisik hampir rusak karena sudah digunakan dari tahun ketahun. Buku fisik jika sering dibaca akan rusak, lecek dan sangat besar kemungkinannya juga akan bisa sobek. Hal itulah yang juga membuat siswa enggan membuka buku fisik.

Keengganan siswa untuk belajar dan membaca buku berdampak terhadap rendahnya penguasaan siswa terhadap salah satu materi IPS yaitu materi mengenai lingkungan sahabat kita (Gufran & Mataya, 2020; Nurjannah, Apriliya, & Mustajin, 2020). Hal tersebut dapat dilihat dari bagaimana siswa mengimplementasikan kesehariannya dalam berinteraksi dengan sesama. Siswa belum memahami bahwa kita sebagai makhluk sosial akan selalu saling membutuhkan, memerlukan hubungan timbal balik dan tidak bisa hidup sendiri. Contoh sederhananya yaitu dalam pembelajaran ketika guru menjelaskan terdapat siswa yang tidak peduli dengan penjelasan dari guru dan sangat pasif di dalam berinteraksi. Ketika ditanya selalu diam dan ketika siswa tersebut belum paham juga cenderung diam tidak bisa mengomunikasikan dengan bertanya terkait materi yang belum dipahami (Khaulani, Noviana, & Witri, 2019; Syahyudin, 2020). Selain itu guru melihat siswa kurang bisa memahami bagaimana cara berinteraksi yang baik dengan sesama seperti misalnya bagaimana berkomunikasi dan bersikap yang sopan dengan siapapun. Jika hal ini terus berlangsung maka akan sangat berpengaruh terhadap capaian dan hasil belajar siswa. Sehingga dibutuhkan solusi untuk mengatasi permasalahan ini.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah merancang pembelajaran dengan metode pembelajaran yang tepat dan menggunakan alat bantu tertentu atau sarana pembelajaran yang biasa kita kenal dengan namanya media pembelajaran. Salah satunya media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang yaitu media pembelajaran berupa *E-book* yang dapat dibuka secara praktis diakses dimana saja dan kapan saja (Rahmi, Rustini, & Wahyuningsih, 2021; Rastal, F, Faiz, & Septiani, 2022). Selain itu untuk mengurangi hambatan dalam pembelajaran diperlukan pemahaman mengenai

pentingnya lingkungan sahabat kita agar pembelajaran dapat berjalan optimal, aktif dan kondusif. Sehingga adapun materi pelajaran yang digunakan dalam *Digital Book* yang akan dirancang yaitu materi mengenai “Lingkungan Sahabat Kita” yang terdapat dalam Tema 3 Kelas V SD. Kehadiran media tidak saja membantu pendidik dalam menyampaikan materi, tetapi memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran (Hidayati, 2021; Wijaya, Arifin, & Badri, 2021). Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari (Heryandi & Nur'aini., 2022; Suantara, Ganing, Agung, & Wulandari, 2019). Di dalam proses pembelajaran media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Di era globalisasi ini guru dan siswa sudah bisa memanfaatkan segala teknologi yang ada. Melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran akan dapat terancang dengan bervariasi dan terkesan menarik. *E-book* atau *electronic book* disebut juga *Digital Book*. Buku digital menyajikan informasi berupa teks, gambar, video, audio, maupun bentuk multimedia lain yang bisa dibuka melalui laptop, komputer, dan smartphone (Fajri, Edwita, & Suntari, 2022; Tambunan, Sitohang, & Nasution, 2021).

Dengan pemanfaatan *E-book* dapat juga menghemat biaya terbit buku, penyebaran akan lebih cepat dan harga jual lebih murah dibanding buku biasa. Dewasa ini memang *E-book* lebih banyak diminati karena tidak perlu membawa buku secara fisik cukup dengan membawa satu smartphone saja, bisa membaca dimana saja dan kapan saja kita butuhkan (Hendrianti, Hidayat, & Suherman, 2021; Karyada, Wardana, & Sanjaya, 2022). Di dalam *E-book* tidak hanya terdapat materi pelajaran mengenai lingkungan sahabat kita saja melainkan siswa juga bisa diajak untuk menonton video terkait bentuk-bentuk lingkungan sahabat kita dan pengimplementasiannya ke dalam semua bidang kehidupan serta nantinya siswa juga bisa menjawab quiz interaktif dan soal evaluasi. Selain itu melalui adanya video pembelajaran, quiz interaktif dan soal evaluasi akan dapat mengaktifkan suasana pembelajaran “*Active Learning*”. Sehingga melalui pengembangan media pembelajaran *E-book* ini siswa akan merasa bahwa pembelajaran IPS sangat menyenangkan, terkesan tidak membosankan dan siswa akan dapat memahami dengan baik bahwa kita sebagai makhluk sosial tidak bisa hidup sendiri dan akan memerlukan bantuan orang lain melalui adanya interaksi (Hendrianti et al., 2021; Pradani & Aziza, 2019).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media pembelajaran e-book berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa (Arifah, Arnidah, & Haling, 2023; Fitrihani, Yuhana, Pamungkas, & V.Y., 2022). Dengan penggunaan media yang mengikuti perkembangan teknologi akan mampu menarik minat belajar siswa sehingga pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru mengalami peningkatan (Angriani, Kusumayanti, & Yuliany, 2020; Mahrawi, Ratnasari, & Oktamita, 2022). Penelitian lainnya menyatakan bahwa media pembelajaran e-book dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa (Azizah & Eliza, 2023; Tambunan et al., 2021). Berdasarkan beberapa penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa pengembangan *Digital Book* Interaktif berbasis *Active Learning* berpengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Atas dasar tersebut, maka dilaksanakan penelitian ini dengan harapan dapat mencapai hal yang serupa dan bahkan lebih baik dari penelitian yang dilaksanakan sebelumnya. Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengembangkan *Digital Book* Interaktif berbasis *Active Learning* materi lingkungan sahabat kita pada mata pelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar yang teruji rancang bangun, kelayakan dan efektivitasnya.

2. METODE

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan. Pengembangan *Digital Book* ini menggunakan rancang bangun dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi beberapa tahapan yaitu; tahap analisis (*Analyze*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*). Penelitian pengembangan memuat tiga komponen utama, yaitu model penelitian, prosedur pengembangan, dan uji coba produk. Pengembangan *Digital Book* IPS pada pokok bahasan lingkungan sahabat kita Kelas V Sekolah Dasar ini harus diuji tingkat validitasnya. Kegiatan uji coba dilaksanakan melalui tahap *review* para ahli dan uji coba produk. *Review* pengembangan ini dilakukan oleh ahli isi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Setelah *review* para ahli, selanjutnya melaksanakan uji coba produk. Uji coba produk akan dilaksanakan dalam 3 tahap. Tahap pertama yaitu uji coba perorangan, tahap kedua yaitu uji coba kelompok kecil, dan tahap ketiga yaitu uji coba lapangan.

Ahli isi dalam penelitian pengembangan ini adalah seorang guru Kelas V Sekolah Dasar. Ahli desain pembelajaran dan media pembelajaran yang diminta kesediannya untuk mereview rancangan aplikasi pembelajaran IPS yaitu Dosen Universitas Pendidikan Ganesha. Pada tahap uji perorangan ini dilakukan kepada subjek 3 orang. Tahap uji coba ini melibatkan subjek yang terdiri dari 9 orang. 9 orang siswa tersebut terdiri atas 3 orang berprestasi belajar tinggi, 3 orang berprestasi belajar sedang, dan 3 orang berprestasi belajar rendah. Uji coba lapangan ini yang melibatkan subjek dalam kelas. Subjek uji coba pada uji coba lapangan adalah seluruh siswa kelas V SD sebanyak 39 orang.

Pengujian efektivitas produk merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan, untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan efektif atau tidak dalam meningkatkan hasil belajar siswa ketika digunakan di lapangan. Tingkat efektivitas aplikasi pembelajaran diketahui melalui hasil penilaian *pre-test* dan *post-test* setelah melakukan uji validasi dan produk dinyatakan sudah valid. Uji efektivitas produk ini melibatkan 39 orang siswa. Dalam satu kelas tersebut sudah termasuk siswa yang berprestasi belajar tinggi, berprestasi belajar sedang, dan berprestasi belajar rendah. Kisi-kisi instrumen yang digunakan pada penelitian pengembangan serta matriks metode dan instrumen pengumpulan data disajikan pada [Tabel 1](#), [Tabel 2](#), [Tabel 3](#), dan [Tabel 4](#). Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian yaitu kuesioner dan tes pilihan ganda (objektif), dapat dilihat pada [Tabel 5](#).

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator
1.	Materi	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator b. Kesesuaian isi materi c. Kelengkapan materi d. Keruntutan materi
2.	Kebahasaan	a. Bahasa mudah dimengerti
3.	Evaluasi	a. Kualitas soal b. Keseimbangan proporsi soal dengan materi

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator
1.	Tujuan	a. Kejelasan tujuan pembelajaran
2.	Strategi	a. Kesesuaian strategi penyampaian dengankarakteristik siswa b. Ketepatan strategi penyampaian memberikan dampak bagi siswa c. Kualitas memotivasi

No.	Aspek	Indikator
3.	Evaluasi	a. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal b. Kualitas soal

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator
1.	Desain Digital Book	a. Kualitas tampilan b. Tata letak tombol c. Kualitas teks d. Kualitas gambar e. Kualitas video f. Kualitas audio
2.	Pengoperasian	a. Kemudahan dalam pengoperasian b. Kelancaran dalam pengoperasian
3.	Pembaharuan Media	a. Keterbaharuan media

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Perorangan, Uji Coba Kelompok Kecil, dan Uji Lapangan

No.	Aspek	Indikator
1.	Desain <i>Digital Book</i>	a. Kualitas tampilan b. Tata letak tombol c. Kualias teks d. Kualitas gambar e. Kualitas video f. Kualitas audio
2.	Materi	a. Isi materi b. Kemudahan pemahaman
3.	Pengoperasian	a. Kemudahan pengoperasian
4.	Evaluasi	a. Bahasa mudah dipahami

Tabel 5. Matriks Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

No	Jenis Data	Sifat Data	Sumber Data	Teknik Analisis Data
1	Data hasil <i>review</i> ahli isi pembelajaran, data hasil <i>review</i> ahli desain pembelajaran, dan data hasil <i>review</i> ahli media pembelajaran	Kualitatif dan kuantitatif	Kuesioner	Analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif
2	Data hasil <i>review</i> uji coba perorangan, data hasil uji coba kelompok kecil, dan data dari hasil uji lapangan	Kualitatif dan kuantitatif	Kuesioner	Analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif
3	Data dari evaluasi uji efektifitas hasil belajar menggunakan tes Objektif	Kuantitatif	Tes Objektif	Analisis statistik inferensial

Metode analisis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini yaitu digunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial. Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data berupa saran, masukan, tanggapan, dan kritik perbaikan yang terdapat pada kuesioner uji coba ahli isi pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan siswa.

Data kuantitatif berupa skor perolehan dari masing-masing kuesioner yang diisi oleh para ahli dan siswa. *Digital Book* diuji kelayakannya oleh para ahli yang telah ditunjuk sebelumnya. Pada tahap ini juga bertujuan untuk mendapatkan respon penggunaan *Digital Book* dari siswa kelas V SD. Setelah data tersebut dianalisis maka akan diketahui seberapa besar presentase kelayakan dari produk yang dibuat dan dapat diambil keputusan terhadap produk tersebut terkait dengan tingkat kelayakannya. Jawaban angket dari para ahli dan siswa dianalisis menggunakan skala *Likert*. Setelah mendapat persentasenya, kemudian untuk menafsirkan hasil analisis data dan mengambil keputusan digunakan ketentuan konversi tingkat pencapaian dengan skala 5 yang disajikan pada [Tabel 6](#).

Tabel 6. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Predikat	Keterangan
90 – 100	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
76 – 89	Baik	Sedikit revisi
65 – 79	Cukup	Direvisi secukupnya
55 – 64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
1 – 54	Sangat Kurang	Diulangi membuat produk

Analisis statistik inferensial digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas produk terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi pembelajaran. Data dikumpulkan dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* pada pokok bahasan organ gerak manusia pada tahap uji coba lapangan. Hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test*. Dilakukan uji prasyarat seperti uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan *Digital Book* berbasis *Active Learning* ini dilakukan dengan menggunakan model penelitian ADDIE, yaitu: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Dalam penelitian ini tahap analisis bertujuan untuk mengetahui informasi mengenai kebutuhan dalam penelitian pengembangan *Digital Book* yang meliputi menganalisis kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran, menganalisis sarana dan prasarana penunjang pembelajaran, serta menganalisis materi. Tahap dua adalah perancangan. Dalam tahap ini dilakukan perancangan atau desain produk. Perancangan serta desain produk yang dilakukan meliputi penentuan *hardware* dan *software* yang digunakan, membuat *flowchart Digital Book*, membuat *storyboard Digital Book* dan perancangan isi *Digital Book* yaitu desain tampilan serta proses persiapan materi, gambar, video dan kuis yang terdapat pada *Digital Book*. Pada tahap ini pula dilakukan penyusunan Modul Ajar serta instrumen penilaian produk serta validasi rancang bangun produk *Digital Book*. Kemudian Tahap tiga adalah pengembangan. Pada tahap ini komponen-komponen untuk membuat *Digital Book* yang telah dirancang mulai dikembangkan sehingga menjadi satu kesatuan dengan menggunakan *software* Canva.com dan menghasilkan *Digital Book* dalam bentuk format PDF. Dilanjutkan dengan membuat kuis dengan menggunakan *software web*

Wordwall. Kemudian untuk mengubah produk ke format Flip PDF menggunakan aplikasi Heyzine agar *Digital Book* terlihat lebih menyerupai buku asli namun dalam bentuk elektronik, digunakan aplikasi *software* Heyzine. Dalam aplikasi Heyzine *Digital Book* dikembangkan menjadi *Digital Book* dengan menambahkan menu untuk memutar video serta menu untuk membuka kuis yang disajikan dalam *Digital Book*. Selanjutnya *Digital Book* di publish dan diubah ke dalam bentuk HTML agar lebih mudah untuk diakses melalui *link* dan produk sudah siap untuk diujikan. Produk yang siap untuk uji coba adalah produk hasil dari tahap pengembangan ini. Tahap empat implementasi merupakan tahap penerapan produk yang dikembangkan serta telah diuji coba dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini implementasi ini, dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan di kelas V SD. Pelaksanaan proses pembelajaran menyesuaikan modul ajar atau rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. Selanjutnya tahap lima evaluasi, tahap evaluasi ini adalah melakukan evaluasi dari data yang sudah terkumpul pada tahap implementasi. Evaluasi yang dilakukan berupa evaluasi formatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi produk berdasarkan validasi ahli, uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan sehingga produk dapat direvisi atau diperbaiki. Pada tahap evaluasi ini juga dilakukan uji efektivitas untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan. Uji efektivitas dilaksanakan melalui dua tahap yaitu *Pre-test* dan *Post-test*.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh, didapatkan nilai t_{hitung} sebesar 7,213. Harga t_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga pada taraf signifikansi 5% dengan ketentuan $dk = n_1 - 1 = 30 - 1 = 29$ adalah sebesar 1,699. Hasil tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,213 > 1,699$) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan (5%) kompetensi pengetahuan IPS materi Lingkungan Sahabat Kita setelah menggunakan media *Digital Book* berbasis *Active Learning*. Dengan demikian, pengembangan *Digital Book* berbasis *Active Learning* materi Lingkungan Sahabat Kita pada mata pelajaran IPS efektif untuk diterapkan di kelas V SD.

Pembahasan

Dalam penelitian ini menghasilkan sebuah produk *Digital Book* berbasis *Active Learning* materi Lingkungan Sahabat Kita pada mata pelajaran IPS kelas V SD. Produk ini dikembangkan berdasarkan muatan materi Lingkungan Sahabat Kita yang bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran pada muatan materi tersebut. *Digital book* berbasis *active learning* menggabungkan teknologi digital dengan prinsip-prinsip *active learning* untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan terlibat. Pendekatan ini didasarkan pada ide bahwa siswa memahami dan menyimpan informasi lebih baik ketika mereka aktif terlibat dalam proses pembelajaran daripada hanya menerima informasi pasif. Produk *Digital Book* disajikan dengan materi yang sangat menarik berisi gambar-gambar dan video-video animasi yang sesuai dengan materinya yaitu Lingkungan Sahabat Kita. Selain itu bahasa yang digunakan sederhana, sehingga dapat mempermudah siswa memahami materi saat membaca dan mengamati *Digital Book*. Di dalam Produk *Digital Book* juga disediakan kuis-kuis interaktif serta soal evaluasi yang mampu memancing siswa untuk berpikir kritis.

Teknologi yang terus berkembang menyebabkan media pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik juga harus berkembang, sehingga keberadaan *Digital Book* sebagai multimedia yang sifatnya interaktif dengan memanfaatkan teknologi perlu agar peserta didik melek teknologi (Kurniati & Wiyani, 2022; Wirawan et al., 2022). Penggunaan *Digital Book* berbasis teknologi lebih diminati peserta didik karena bersifat interaktif, Umpan balik yang didapatkan peserta didik lebih cepat, dan lebih menarik dengan penggunaan video, gambar, kuis, dan kegiatan pembelajaran yang bervariasi (Fajri et al., 2022; Nurjamilah, Rustini, & Herlambang, 2022). Penggunaan langkah-langkah model *Active Learning* menjadikan proses kegiatan pembelajaran menggunakan *Digital Book* lebih menarik dan dapat membantu

peserta didik dalam memaknai setiap langkah penyelesaian masalah yang disajikan serta dapat merangsang peserta didik dalam menemukan ide-idenya dalam berpikir kritis sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan mengingatnya (Arifah et al., 2023; Zhang, Liao, & Li, 2020). Melalui elemen interaktif dan latihan langsung, siswa dapat mengaplikasikan konsep-konsep yang mereka pelajari. Ini dapat meningkatkan pemahaman mereka dan membantu mereka menginternalisasi informasi dengan lebih baik.

Penggunaan media digital book dapat memfasilitasi kolaborasi antara siswa melalui platform diskusi, proyek bersama, atau aktivitas kolaboratif lainnya. Ini dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan bekerja sama siswa. Kelebihan dari media ini adalah fleksibel. Siswa dapat mengakses digital book berbasis active learning dari berbagai perangkat dan di berbagai lokasi. Fleksibilitas ini memungkinkan pembelajaran yang lebih mandiri dan sesuai dengan jadwal masing-masing siswa. Digital book berbasis active learning dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta memberikan guru lebih banyak alat untuk mendukung keberhasilan akademis siswa (Angriani et al., 2020; Anjarwati, Pujiastuti, & Ihsanudin, 2022).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media pembelajaran *e-book* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa (Arifah et al., 2023; Fitrihani et al., 2022). Dengan penggunaan media yang mengikuti perkembangan teknologi akan mampu menarik minat belajar siswa sehingga pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru mengalami peningkatan (Angriani et al., 2020; Mahrawi et al., 2022). Penelitian lainnya menyatakan bahwa media pembelajaran *e-book* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa (Azizah & Eliza, 2023; Tambunan et al., 2021). Secara empiris terbukti bahwa *Digital Book* berbasis *Active Learning* layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran karena memiliki kualifikasi baik dan sangat baik dari hasil uji coba, lebih menarik serta memperoleh komentar positif dari peserta didik. Sehingga kedepannya diharapkan dalam proses pembelajaran guru dapat memahami karakter siswa untuk memilih dan menggunakan metode serta media pembelajaran yang tepat sehingga tercipta pembelajaran yang efektif dan bermakna.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa secara empiris terbukti bahwa *Digital Book* berbasis *Active Learning* layak dan efektif digunakan untuk kegiatan pembelajaran IPS di kelas V SD.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Angriani, A. D., Kusumayanti, A., & Yuliany, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book pada Materi Aljabar. *Delta-Pi Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2). <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2244>.
- Anjarwati, S., Pujiastuti, H., & Ihsanudin, I. (2022). Pengembangan Pocket Book Digital Berbasis Project Based Learning Menggunakan GeoGebra untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP. *WILANGAN: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 3(2), 111–118. <https://doi.org/10.56704/jirpm.v3i2.13414>.
- Arifah, S., Arnidah, A., & Haling, A. (2023). Development of Character Education digital book students class VIII SMPIT Al-Hikmah Pangkajene. *Inovasi Kurikulum*, 20(2). <https://doi.org/10.17509/jik.v20i2.58633>.
- Azizah, & Eliza, D. (2023). Pengembangan Digital Book berbasis Budaya Minangkabau untuk Menstimulasi Perkembangan Literasi Anak. *Jurnal Obsesi*, 7(2).

- <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4174>.
- Fajri, J. N., Edwita, & Suntari, Y. (2022). Pengembangan Buku Digital Muatan Pelajaran IPS berbasis Mobile Learning pada Materi Kerajaan-Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1219–1228. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1918>.
- Fitrihani, I., Yuhana, Y., Pamungkas, A. S., & V.Y, I. A. (2022). Pengembangan Digital Smart Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(2), 315–326. <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i2.251>.
- Gufran, G., & Mataya, I. (2020). Pemanfaatan E-Modul Berbasis Smartphone Sebagai Media Literasi Masyarakat. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(2). <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i2.1060>.
- Hendrianti, S. D., Hidayat, S., & Suherman. (2021). Pengembangan Media E-Booklet Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker pada Materi Identifikasi Karir Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.33394/jtp.v6i2.4089>.
- Heryandi, Y., & Nur'aini. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Vidio Pembelajaran Untuk Mereduksi Miskonsepsi Matematika. *Integral Pendidikan Matematika*, 13(1), 13–25. <https://doi.org/10.32534/jnr.v13i1.3108>.
- Hidayati, R. N. (2021). Implementasi Model Assure dalam Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di Mi Nurul Hidayah. *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 131–148. <https://doi.org/10.32699/paramurobi.v4i1.1829>.
- Karyada, I. P. F., Wardana, I. P. M. A., & Sanjaya, K. O. (2022). Pengembangan E-Book Tematik Integratif Berbasis Game Sebagai Media Pembelajaran Kearifan Lokal. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 11(1). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v11i1.45189>.
- Khaulani, F., Noviana, E., & Witri, G. (2019). Penerapan Metode Brainstorming Dengan Bantuan Media Gambar Grafis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V SD Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(1), 18–25. <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i1.6305>.
- Kurniati, T., & Wiyani, N. A. (2022). Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 182. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1.41411>.
- Lidia, W., Hairunisya, N., & Sujai, I. S. (2018). Pengaruh Model Talking Stick Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 3(2), 81–87. <https://doi.org/10.17977/um022v3i22018p081>.
- Mahrawi, Ratnasari, D., & Oktamita, F. D. (2022). The Development Of Digital Book Media With Learning Contextual Model In Plantae Materials Sub-Concept Bryophyta. *BIOTIK: Jurnal Ilmiah Biologi Teknologi Dan Kependidikan*, 10(1). <https://doi.org/10.22373/biotik.v10i1.10831>.
- Munir, A., Arief Nur Wahyudi, & Aba Sandi Prayoga. (2021). Pendekatan Model Discovery Learning dalam Keterampilan Teknik Shooting Permainan Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2). <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i2.190>.
- Muryati. (2019). Meningkatkan Kemampuan Guru Kimia Dalam Mengelola Pembelajaran Dengan Model Project Based Learning. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3). <https://doi.org/10.32585/edudikara.v4i3.158>.
- Nugraha, N. (2023). Penerapan Lesson Study Dalam Peningkatan Kompetensi Guru IPS dan Implikasinya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 8A SMPN 1 Ngrayun Kab . Ponorogo. *Wewarah: Jurnal Pendidikan Multidisipliner*, 2(January), 38–49. <https://doi.org/10.25273/The>.
- Nurjamilah, E., Rustini, T., & Herlambang, Y. T. (2022). Pengembangan Bahan Ajar

- Berbasis E-Book Keragaman Rumah Adat di Inonesia Pembelajaran IPS Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(8), 1047–1056. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i8.57489>.
- Nurjannah, A., Apriliya, S., & Mustajin, A. (2020). Perencanaan pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional sebagai Afirmasi Literasi Budaya di SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 47–55. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.25398>.
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527–540. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v8i3.29261>.
- Pradani, Y. F., & Aziza, Y. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis Flipbook Bagi Mahasiswa Teknik Mesin. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 4(2), 1–10. <https://doi.org/10.25273/jupiter.v4i2.5161>.
- Rahmi, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2021). Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Siswa SD melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 5136–5142. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1640>.
- Rastal, J., F. A., Faiz, A., & Septiani, L. (2022). Penggunaan Media Quiziz Sebagai Sarana Pengembangan Berpikir Kritis Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 201–210. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1804>.
- Suantara, I. K. T., Ganing, N. N., Agung, I. G., & Wulandari, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media TTS terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 473–480. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21783>.
- Syahyudin, D. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Gunahumas*, 2(1), 272–282. <https://doi.org/10.17509/ghm.v2i1.23048>.
- Tambunan, H. P., Sitohang, R., & Nasution, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital Berbasis Kvisoft Flipbook Pada Mata Pelajaran IPS Kelas Rendah. *Jurnal Guru Kita*, 6(1). <https://doi.org/10.24114/jgk.v6i1.32423>.
- Tubagus Rahman, Nia Kurniasih, & Iis Aisyah. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Tabung Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *JoEE: Journal of Earlychildhood Education*, 2(2), 85–96. <https://doi.org/10.54438/joe.v2i2.253>.
- Utaminingtyas, S. (2020). Implementasi Problem Solving Berorientasi Higher Order Thingking Skill (HOTS) Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2). <https://doi.org/10.30659/pendas.7.2.84-98>.
- Wijaya, A. M., Arifin, I. F., & Badri, M. IL. (2021). Media Pembelajaran Digital Sebagai Sarana Belajar Mandiri Di Masa Pandemi Dalam Mata Pelajaran Sejarah. *SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.31537/sandhyakala.v2i2.562>.
- Wirawan, I. M. P., Wulandari, I. G. A. A., & Agustika, G. N. S. (2022). Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan STEAM pada Muatan IPS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 152–161. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45370>.
- Zhang, J., Liao, G., & Li, N. (2020). Combining active learning and local patch alignment for data-driven facial animation with fine-grained local detail. *Neurocomputing*, 398, 431–441. <https://doi.org/10.1016/j.neucom.2019.05.102>.