



PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV

Hiwa Wonda¹, Martha K. Kota², Chikita Dina Arianti³

^{1,2,3}Universitas Nusa Cendana, Kupang, Indonesia

¹hiwond62@gmail.com, ²marthakota87@gmail.com, ³chikitaysh@gmail.com

DEVELOPMENT OF DIGITAL BOOKS AS MEDIA TO INCREASE FOURTH-GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' LEARNING MOTIVATION

ARTICLE HISTORY

Submitted:

12 September 2022
12th September 2022

Accepted:

29 November 2022
29th November 2022

Published:

15 Desember 2022
15th December 2022

ABSTRACT

Abstract: This article reports the development of a digital book as media to increase fourth-grade elementary school students' learning motivation in the learning theme 4 sub-theme 2. The research is a development research method with a 4D design (Define, Design, Development, Dissemination) and one group pretest-posttest developmental model. Based on the SBI analysis, the developed digital book developed obtained 4,57, which is in the very feasible category. After using digital books, students' learning motivation increased to 9.74%. The effectiveness of these digital books in increasing students' learning motivation after being analyzed is 60.59%, which is categorized as quite effective. It is supported by a significant percentage in student learning outcomes is 10.96% with a significant value of 0,223. The development of sophisticated technology increasingly should also be updated in the educational context. By utilizing technological development, teachers can design a digital book that can be used as learning media and teaching materials that can be used during teaching and learning activities or used out of the classroom. Digital books are also equipped with animations, videos, and voice recordings so that students can learn independently and have the same learning experience. As regards this, conventional books should be designed innovatively and developed based on technological developments in order to make them more practical, interesting, and able to create a pleasant learning atmosphere. Hence, students can generate and increase their learning motivation.

Keywords: digital books, media, students' learning motivation

Abstrak: Artikel ini melaporkan pengembangan buku digital sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Tema 4 Subtema 2. Penelitian menggunakan metode penelitian pengembangan dengan desain 4D (Define, Design, Development, Dissemination) dan model pengembangan *one group pretest-posttest*. Berdasarkan analisis SBI, buku digital yang dikembangkan mendapatkan nilai kelayakan sebesar 4,57 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Setelah menggunakan buku digital, motivasi belajar siswa meningkat hingga 9,74%. Keefektifan buku digital ini dalam meningkatkan motivasi belajar setelah dianalisis sebesar 60,59% yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Kenyataan tersebut didukung oleh peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan sebesar 10,96% dengan nilai signifikan 0,223. Perkembangan teknologi yang semakin canggih juga membawa pembaharuan dalam ruang lingkup pendidikan. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, guru dapat merancang sebuah buku digital yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sekaligus sebagai bahan ajar yang dapat digunakan selama pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Buku digital juga dilengkapi dengan animasi, video, dan memungkinkan adanya rekaman suara sehingga siswa juga bisa belajar mandiri dan memiliki pengalaman belajar yang sama. Dengan kenyataan tersebut, buku konvensional perlu diinovasi dan dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi menjadi lebih praktis, menarik, dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat menimbulkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: buku digital, media, motivasi belajar siswa

CITATION

Wonda, H., Kota, M. K., & Arianti, C. D. (2022). Pengembangan Buku Digital Sebagai Media Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (6), 1751-1762. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9115>.



PENDAHULUAN

Sekolah merupakan lembaga pendidikan sebagai wujud usaha sadar dalam menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran bagi siswa agar mampu mengembangkan potensinya. UUSPN No.20 Th. 2003 mengartikan pembelajaran sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar ([UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional \(JDIH BPK RI\)](#)). Pembelajaran menurut Budimansyah (Hayati, Sri, 2017) adalah perubahan kemampuan, sikap, atau perilaku siswa yang relatif permanen sebagai akibat pengalaman atau pelatihan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran merupakan bagian dari proses belajar yang menghasilkan perubahan dalam diri seorang pelajar. Kegiatan belajar tidak akan dapat berlangsung apabila tidak ada motivasi dalam diri siswa. Besar atau kecilnya motivasi belajar dalam diri siswa sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Semakin besar motivasi belajar yang dimiliki siswa, semakin besar pula hasil belajar yang diperoleh siswa, begitu pula sebaliknya. Untuk itu, peran guru sebagai ahli konstruksional dan motivator dalam proses pembelajaran sangat diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru sebagai ahli konstruksional perlu dengan tepat menentukan media, model, atau metode yang akan digunakan untuk menyampaikan materi pembelajarannya dan guru sebagai motivator guru perlu memberikan pujian atau hukuman untuk menimbulkan motivasi belajar dalam diri siswa.

Pembelajaran saat ini ditekankan pada proses pembelajaran aktif bagi siswa, artinya proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru tetapi mengizinkan siswa menjadi pusat dalam pembelajaran di kelas. Dalam pembelajaran saat ini guru lebih banyak menjalankan perannya sebagai motivator, fasilitator, dan juga mentor bagi siswa sehingga dapat mengarahkan siswa menemukan potensi dalam dirinya yang dapat dikembangkan dan digunakan oleh siswa dalam kehidupan

bermasyarakat. Pada saat ini, diberlakukan Kurikulum 2013 yang mana pada Kurikulum 2013 sangat menekankan pendekatan saintifik yang mengutamakan keterlibatan langsung siswa selama proses pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa ini bertujuan untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa memuaskan dan sesuai dengan karakter pribadi yang dimiliki siswa. Misalnya seorang siswa dengan karakter pandai berbicara, senang bercerita dengan teman sebangkunya, maka guru dapat memfasilitasi karakter tersebut dengan sering memberikan tugas kepadanya untuk menjelaskan apa yang dia ketahui tentang suatu materi yang berkaitan dengan pembelajaran kepada teman-temannya di depan kelas atau memberikan kesempatan kepadanya untuk menjadi pemimpin diskusi di dalam kelas. Namun pada kenyataannya masih ada beberapa guru yang menggunakan model atau metode konvensional dalam kegiatan pembelajarannya sehingga tidak sesuai dengan pembelajaran aktif yang diharapkan pada Kurikulum 2013. Guru biasanya menggunakan buku teks pelajaran untuk menyampaikan pelajaran. Siswa pun bila diberi tugas harus langsung melihat dari buku paket. Berdasarkan hasil observasi peneliti selama masa PPL (Program Pengalaman Lapangan) di SD Inpres Oeba 1 Kupang, beberapa guru masih menggunakan metode ceramah, penugasan, dan tanya jawab untuk menyampaikan materi pelajarannya. Hal itu tentu saja membuat siswa merasa bosan di dalam kelas, sehingga siswa tidak menaruh perhatian pada pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal ini didukung oleh (Pingge & Wangid, 2016) dalam penelitiannya tentang Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa, Ia menyebutkan bahwa seorang guru perlu memahami cara mengelola kelas dan menggunakan media pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang kondusif dan memotivasi siswa dalam pembelajaran.

Bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran juga masih konvensional, berupa buku



teks pelajaran yang disediakan oleh pemerintah dan hanya bisa digunakan selama siswa berada di sekolah sehingga siswa tidak dapat memiliki kesempatan lebih banyak untuk membaca buku. Dalam proses pembelajaran, buku teks pelajaran merupakan bagian yang sangat penting karena dengan adanya buku teks pelajaran dapat membantu guru untuk lebih mudah melaksanakan pembelajaran dan siswa akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar (Indriani, dkk, 2019). Meskipun buku merupakan bahan ajar yang sangat membantu bagi guru dan siswa, buku dapat menurunkan kualitas pembelajaran karena hanya terpaku pada bahan ajar yang konvensional sehingga tidak ada kreativitas untuk mengembangkan bahan ajar yang inovatif. Keadaan di lapangan pun menunjukkan bahwa bahan ajar buku teks pelajaran memiliki kekurangan, diantaranya adalah bentuk dari buku yang tebal sehingga memberatkan siswa untuk membawa buku. Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa guru memerlukan media yang efektif dan efisien dalam pembelajaran. Media yang digunakan guru setidaknya memberikan cara yang lebih menyenangkan untuk mencapai tujuan belajar yang memuaskan. Media yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa akan berdampak juga pada hasil belajar siswa.

Seiring perkembangan teknologi, buku teks pelajaran dianggap sebagai sumber belajar yang kurang praktis. Hal ini karena ukuran buku paket yang tebal dan besar sehingga tidak memungkinkan untuk dibawa kemana-mana dan dibaca kapan saja. Karena itu, perlu buku penunjang materi pelajaran yang lebih praktis dan dapat dibawa ke mana-mana, seperti buku digital. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, guru dapat mengembangkan buku teks cetak menjadi buku teks noncetak atau buku digital sebagai media belajar yang inovatif bagi siswa di era digital ini. Buku digital dapat menjadi salah satu bahan ajar yang interaktif karena memungkinkan siswa berinteraksi dengan buku digital yang digunakan. Penggunaan buku digital dalam kegiatan pembelajaran

memungkinkan terlaksananya pembelajaran aktif di kelas seperti yang diharapkan dalam Kurikulum 2013. Ika Agustina, dkk, (2019:123) melakukan penelitian tentang penggunaan buku digital sebagai sumber belajar dan media pembelajaran Bahasa Inggris, Ia menyebutkan penggunaan buku berbasis digital lebih efisien dibandingkan buku konvensional dan lembar kerja siswa yang biasa digunakan oleh guru. Buku digital dalam proses pembelajaran dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran dan media pembelajaran karena buku digital sebagai bahan pembelajaran mengandung seluruh materi yang dapat memfasilitasi siswa dalam belajar, membantu siswa menemukan tujuan belajar siswa, dan mempermudah proses pembelajaran, sedangkan sebagai media pembelajaran karena buku digital dapat menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi dengan lingkungan, dan kemandirian siswa (Arsyad, 2011:26). Seiring perkembangan teknologi yang terus berkembang pesat saat ini, media pembelajaran yang dibuat melalui percetakan masih cenderung membosankan meskipun sudah dilengkapi dengan gambar yang menarik. Media pembelajaran pun sekarang sudah dikaitkan dengan teknologi. Nani Siregar (2017) dalam penelitiannya menuliskan hasil survey di Singapura mengenai persepsi guru terhadap penggunaan game edukasi berbasis teknologi sebagai bagian dari kurikulum di sekolah menyatakan bahwa game berbasis teknologi bermanfaat dalam proses belajar dan mengajar di sekolah. Ia juga menuliskan bahwa game berbasis komputer sebagai salah satu media yang efektif digunakan bagi anak. Artinya teknologi dapat dijadikan media yang sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran karena di era milenium ini siswa memiliki kecenderungan menggunakan teknologi *mobile*. Oleh karena itu, buku yang dibuat melalui percetakan juga dianggap sudah usang dan



tidak menarik lagi. Selain itu, buku terbitan percetakan juga belum mampu menampilkan simulasi yang interaktif dengan memadukan video, animasi, audio, dan gambar. Buku perlu diinovasi sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini sehingga lebih praktis dan menarik, dapat diakses kapan saja dan di mana saja, serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat menimbulkan dan meningkatkan motivasi belajar. Untuk mengembangkan buku teks konvensional menjadi buku digital dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa aplikasi, salah satunya adalah menggunakan Sigil. Pembuatan bahan ajar berbasis digital untuk pernah dilakukan oleh Mumu Muhammad, dkk (2013) untuk meningkatkan motivasi, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa buku digital memberikan dampak yang positif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pada penelitian ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Buku Digital sebagai Media untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV pada Pembelajaran Tema 4 Subtema 2”. Buku digital ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi guru dan dilengkapi dengan soal evaluasi yang dapat dikerjakan oleh siswa, serta dapat diakses menggunakan laptop atau komputer.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan teknik kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, Dissemination*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan pada tahun 1974. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk.

Penelitian menggunakan desain penelitian *the one group pretest-posttest design*, yaitu penelitian yang dilakukan pada satu kelompok uji dengan memberikan pengujian sebelum dan sesudah dilakukan uji coba produk untuk melihat dampak dari produk yang dihasilkan. Perbedaan *pretest* dan *posttest* menjadi salah satu pengukur keberhasilan produk.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDI Oeba 1 Kupang, dengan subjek uji coba kelompok kecil sebanyak 15 orang siswa dan subjek uji coba lapangan sebanyak 20 orang siswa. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan instrumen angket kelayakan produk oleh ahli, angket motivasi belajar siswa, dan soal *pretest-posttest*. Sebelum diberikan kepada subjek uji coba terlebih dulu harus dicek validitas dan reabilitas butir pernyataan instrumen. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*:

$$r_{x_1x_t} = \frac{\sum x_i x_t}{\sqrt{\sum (x_i^2)(x_t^2)}}$$

Dengan:

$r_{x_1x_t}$ = koefisien korelasi produk momen

antar komponen

$\sum x_i$ = jumlah deviasi skor dari x_i

$\sum x_t$ = jumlah deviasi skor dari x_t

$\sum (x_i^2)$ = jumlah kuadrat deviasi skor dari x_i

$\sum (x_t^2)$ = jumlah kuadrat deviasi skor dari x_t

Teknik analisis data yang digunakan terdiri atas tiga, yaitu analisis Simpangan Baku Ideal (SBI) untuk mengukur kelayakan produk dengan lima kriteria dan rumus sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Validator

Interval Skor	Kategori
$\bar{X} > \bar{x}_i + 1,8 \text{ SBI}$	Sangat Layak
$\bar{x}_i + 0,6 \text{ SBI} < \bar{X} \leq \bar{x}_i + 1,8 \text{ SBI}$	Layak
$\bar{x}_i - 0,6 \text{ SBI} < \bar{X} \leq \bar{x}_i + 0,6 \text{ SBI}$	Cukup Layak

$\bar{x}_i - 1,8 SBi < \bar{X} \leq \bar{x}_i - 0,6 SBi$	Kurang Layak
$\bar{X} \leq \bar{x}_i - 1,8 SBi$	Sangat Kurang Layak

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata

\bar{x}_i = rata-rata skor ideal = $\frac{1}{2}$ (Skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

SBi = Simpangan Baku ideal = $\frac{1}{6}$ (Skor maksimal – skor minimal)

Analisis Proporsi untuk mengukur motivasi belajar siswa dengan rumus sebagai berikut:

Tabel 2. Interval Kelas

Interval Kelas	Kategori
$X \geq \bar{X} + SD$	Tinggi
$\bar{X} - SD \leq X \leq \bar{X} + SD$	Cukup
$X < \bar{X} - SD$	Rendah

Dengan X adalah skor motivasi belajar masing-masing siswa, \bar{X} adalah skor rata-rata seluruh siswa, dan SD adalah standart deviasi dan analisis *n-gain* untuk mengukur efektivitas produk

dengan rumus: $N-gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}} \times 100$

Hasil skor *N-gain* dibagi dalam empat kategori menurut Hake, R. R dalam Raharjo (2019):

Tabel 3. Kategori Tafsiran Efektivitas *N-gain*

Persentase <i>N-gain</i>	Kategori
< 40%	Tidak Efektif
40% - 55%	Kurang Efektif
56% - 75%	Cukup Efektif
> 76%	Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji validitas dan reabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS dengan signifikansi 0,05. Uji validitas butir instrumen dilakukan dengan cara membandingkan

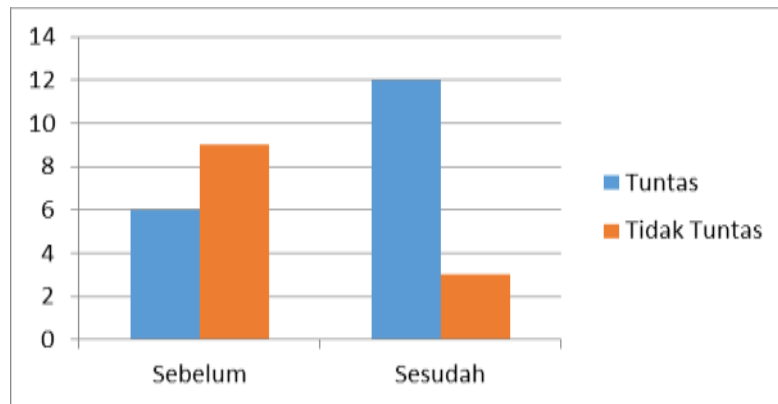
rhitung dan rtabel. Uji reabilitas dilakukan dengan membandingkan nilai *cronbach alpha* dengan 0,7. Kemudian diperoleh hasil uji validitas dan reabilitas instrumen sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi

Instrumen	Validasi	Reabilitas
KelayakanMateri	8 dari 10 pernyataan valid N = 6 Rtabel= 0,811	0,937
Kelayakan Media	9 dari 12 pernyataan valid N = 10 Rtabel= 0,632	0,792
AngketMotivasiBelajar	20 dari 30 pernyataan valid N = 15 Rtabel= 0,514	0,918

Analisis uji T dilakukan dengan menggunakan SPSS. Dasar pengambilan keputusan dari uji T adalah jika nilai Sig. (2-tailed) dari Equal variances assumed > 0,05 dan bernilai positif maka dapat dikatakan bahwa peningkatan yang dialami nyata dan bersifat positif.

Analisis data yang ketiga adalah analisis data pretest-posttest dengan menggunakan analisis *n-gain*. Data yang diperoleh adalah data nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan buku digital. Setelah dianalisis diperoleh hasil sebagai berikut:



Gambar 1. Ketuntasan

Uji gain dan uji T juga dilakukan untuk melihat efektivitas dan signifikansi dari peningkatan hasil belajar yang dialami oleh siswa setelah menggunakan buku digital. Pada uji gain diperoleh nilai rata-rata *n-gain* adalah 61,42% pada kelompok besar setelah menggunakan buku digital. Nilai tersebut termasuk dalam kategori cukup efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa buku digital yang digunakan cukup efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, dilakukan juga uji

T untuk melihat signifikansi dari penggunaan buku digital di kelas IV pada pembelajaran Tema 4 Subtema 2 dan mendapatkan nilai uji T sebesar 0,555. Hal ini juga dapat disimpulkan bahwa efektivitas dan nilai hasil belajar setelah menggunakan buku digital ini meningkat secara signifikan karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Hasil dari uji gain dan uji T adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Peningkatan

Kelompok Kecil		
<i>N-gain</i> Terendah	<i>N-gain</i> Tertinggi	Rata-rata <i>N-gain</i> (Kategori)
17,72	100	50,46% (Kurang efektif)
Kelompok Besar		
<i>N-gain</i> Terendah	<i>N-gain</i> Tertinggi	Rata-rata <i>N-gain</i> (Kategori)
17,72	100	61,42% (Cukup efektif)

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
N_G ain_ perc en	Equal variances assumed	,356	,555	-1,242	33	,223	-10,95975	8,82596	-28,91629	6,99680
	Equal variances not assumed			-1,238	29,939	,225	-10,95975	8,85487	-29,04536	7,12586

Pembahasan

Pengembangan buku digital sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dilakukan pada siswa kelas IV SDI Oeba 1 Kupang dengan jenis penelitian Research & Development (R&D). Penelitian ini dilakukan dengan desain *One Group Pretest-Posttest* dan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan pada tahun 1974. Sugiyono (2019:30) mengartikan penelitian dan pengembangan adalah cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan buku digital sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Model pengembangan 4D merupakan model pengembangan yang terbagi dalam 4 tahapan yaitu *Define, Design, Development, Disseminate*. *Define* (pendefinisian), pada tahap ini peneliti melakukan analisis awal yang berkaitan dengan masalah yang dialami oleh siswa untuk menentukan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti yang dapat menjadi salah satu solusi alternatif dari masalah yang dialami oleh siswa. *Design* (perancangan), pada tahap ini peneliti merancang tampilan awal dari buku digital, mulai dari sampul buku, warna latar belakang, desain tampilan materi pembelajaran, evaluasi pembelajaran, memilih video serta gambar yang akan ditampilkan di dalam buku digital. *Development* (pengembangan), pada

tahap ini peneliti melakukan validasi produk buku digital dan uji coba kelompok kecil. *Disseminate* (penyebaran), pada tahap ini peneliti melakukan penyebaran dengan uji coba keterpakaian buku digital pada kelompok besar sebagai uji lapangan.

Penilaian kelayakan buku digital dilakukan dengan analisis SBI dengan lima kategori yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat kurang baik. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan oleh para ahli, untuk aspek materi mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,54 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini berarti bahwa buku digital telah lengkap dan sesuai secara materi dan ketatabahasa. Secara materi, artinya isi dalam buku digital ini telah disusun sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator, sistematis, dan sesuai dengan karakter serta perkembangan bahasa siswa SD kelas IV. Sehingga, secara isi atau materi buku digital ini disebut layak dengan beberapa revisi sesuai dengan saran dari para ahli. Sedangkan penilaian kelayakan oleh ahli media, untuk aspek media mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,6 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini berarti bahwa buku digital ini secara desain dan tampilan cukup menarik perhatian siswa SD kelas IV. Sehingga secara tampilan media buku digital ini dapat dikatakan layak dengan beberapa revisi sesuai dengan saran dari ahli media.



Pada uji coba kelompok kecil, diketahui ada enam siswa yang tuntas/mendapatkan nilai di atas KKM sebelum menggunakan buku digital. Setelah menggunakan buku digital diketahui bahwa ada dua belas orang siswa yang tuntas/mendapatkan nilai di atas KKM. Berdasarkan fakta tersebut, hasil belajar siswa pada uji coba kelompok kecil setelah menggunakan buku digital meningkat sebanyak dua kali lipat dibandingkan dengan sebelum menggunakan buku digital. Dengan data tersebut, dilakukan uji gain untuk mengetahui efektivitas buku digital. Hasil uji gain pada uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai rata-rata *n-gain%* sebesar 50,46%, yang jika dikonversikan nilai rata-rata tersebut mengacu pada kategori kurang efektif. Kemudian dilakukan uji coba kelompok besar dengan cara yang sama. Pada uji coba kelompok besar, diketahui bahwa jumlah siswa yang tuntas/mendapatkan nilai di atas KKM adalah tujuh orang siswa sebelum menggunakan buku digital. Setelah menggunakan buku digital jumlah siswa yang tuntas/mendapatkan nilai di atas KKM adalah delapan belas orang siswa. Berdasarkan fakta tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa setelah menggunakan buku digital jumlah siswa yang tuntas meningkat sebanyak dua kali lipat. Dengan data tersebut, dilakukanlah uji gain, hasil uji gain pada uji coba kelompok besar mendapatkan nilai rata-rata *n-gain%* sebesar 61,42% yang jika dikonversikan nilai tersebut mengacu pada kategori cukup efektif. Jika diamati kembali, nilai rata-rata *n-gain* pada uji coba kelompok besar meningkat sebanyak 10,96% dibandingkan dengan uji coba kelompok kecil. Hal tersebut berarti bahwa buku digital yang digunakan memiliki dampak yang signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa sejalan dengan peningkatan motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa. Oleh sebab itu apabila hasil belajar siswa meningkat dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pun meningkat. Hasil uji T independen pun menyatakan bahwa keefektifan penggunaan buku digital sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar mengalami peningkatan yang signifikan (nyata)

dengan nilai signifikansi 0,555. Penggunaan buku digital dapat mengurangi verbalisme dalam proses pembelajaran, yang mana menurut Edgar Dale (Arsyad, 2013) verbalisme dapat menjadi salah satu faktor yang berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan buku digital sebagai media juga membawa untuk efektivitas pembelajaran yang mana dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, interaktif, meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, dan memadatkan informasi. Oleh sebab itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan buku digital sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa cukup efektif digunakan oleh siswa sebagai media belajar secara mandiri maupun kelompok dengan nilai efektivitas sebesar 61,42%.

Peningkatan motivasi belajar siswa ditinjau dari hasil menjangkau data menggunakan angket respon siswa. Angket respon siswa ini diberikan sebelum dan sesudah menggunakan buku digital. Angket tersebut dibagikan pada peserta uji coba, baik uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas IV termasuk dalam kategori cukup sebelum menggunakan buku digital. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya siswa yang mendapatkan skor motivasi belajar cukup adalah sembilan orang dan mendapatkan motivasi belajar tinggi sebanyak tiga orang. Setelah menggunakan buku digital terjadi perubahan jumlah siswa yang mendapatkan skor motivasi belajar cukup adalah sepuluh orang. Oleh sebab itu dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa pada uji coba kelompok kecil termasuk dalam kategori cukup.

Kemudian dilakukan uji coba kelompok besar dengan cara yang sama. Hasil uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa sebelum menggunakan buku digital banyak siswa yang mendapatkan skor motivasi belajar cukup sebanyak tiga belas siswa dan yang mendapatkan skor motivasi belajar tinggi sebanyak tiga orang siswa. Dan setelah menggunakan buku digital banyak siswa yang mendapatkan skor motivasi belajar



cukup sebanyak dua belas siswa dan yang mendapatkan skor motivasi belajar tinggi sebanyak enam orang siswa. Berdasarkan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV SDI Oeba 1 termasuk dalam kategori cukup. Namun jika dilihat dari peningkatan motivasi belajar siswa, siswa kelas IV SDI Oeba 1 Kupang mengalami peningkatan motivasi belajar dibandingkan dengan sebelum menggunakan buku digital.

Peningkatan motivasi belajar siswa dilakukan dengan menggunakan uji gain. Hasil uji gain pada uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai rata-rata *n-gain* sebesar 50,85% yang jika dikonversikan pada tabel efektivitas *n-gain%* mengacu pada kategori kurang efektif, sedangkan pada uji coba kelompok besar mendapatkan nilai rata-rata *n-gain* sebesar 60,59% yang jika dikonversikan mengacu pada kategori cukup efektif. Jika diamati kembali, nilai rata-rata *n-gain* pada uji coba kelompok besar meningkat sebanyak 9,74% dibandingkan dengan uji coba kelompok kecil. Hal tersebut berarti bahwa buku digital yang digunakan memiliki dampak yang signifikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan adanya sikap positif yang muncul dalam diri siswa terhadap pembelajaran. Sikap positif tersebut dapat muncul dalam diri siswa karena adanya suasana belajar dengan menggunakan media belajar menjadi menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian siswa. Uno (2011) menyebutkan bahwa siswa akan tertarik mempelajari sesuatu yang dekat dengan dirinya atau sudah menikmati manfaat sesuatu tersebut bagi dirinya. Dalam hal penggunaan buku digital sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar ini, siswa telah mengerti manfaatnya dan sesuatu yang digunakan dekat dengan dirinya sehingga menimbulkan motivasi belajar yang memperjelas tujuan belajar siswa.

Azhar Arsyad (2013:10) mengartikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga

dapat merangsang perhatian dan minat siswa. Hamalik menyebutkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan buku digital sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa cukup efektif digunakan oleh siswa sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara mandiri dengan nilai efektivitas sebesar 60,59%.

SIMPULAN

Pengembangan buku digital sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV Tema 4 Subtema 2 dilakukan pada siswa kelas IV SDI Oeba 1 Kupang dengan desain pengembangan 4D (Define, Design, Development, Disseminate) dan dengan model the one group pretest-posttest. Buku digital kelas IV Tema 4 Subtema 2 layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan hasil penilaian para ahli didapatkan rata-rata produk secara keseluruhan sebesar 4,57 dengan kategori sangat baik. Peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV yang menggunakan buku digital sebagai media berdasarkan analisis mengalami peningkatan sebesar 9,74% dengan siswa yang memiliki kategori motivasi belajar tinggi berjumlah enam orang, siswa yang memiliki kategori motivasi belajar cukup berjumlah dua belas orang. Hal tersebut didukung dengan uji gain sebesar 60,59% yang mengacu pada kategori cukup efektif. Artinya buku digital kelas IV Tema 4 Subtema 2 cukup efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDI Oeba 1 Kupang.

Peningkatan motivasi belajar didukung juga dengan peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil uji T, peningkatan yang signifikan terjadi pada peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,555. Efektivitas buku digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa juga didukung oleh tes hasil belajar siswa. Setelah dilakukan uji gain pada nilai hasil belajar siswa diperoleh hasil sebesar 61,42% yang termasuk dalam kategori cukup efektif untuk



digunakan oleh siswa kelas IV SDI Oeba 1 Kupang. Penelitian pengembangan buku digital ini masih memerlukan penelitian yang lebih dalam agar dapat disebarakan ke beberapa sekolah lain di kota Kupang, karena pada penelitian ini dilakukan penyebaran yang terbatas pada sekolah uji coba yang disebabkan oleh pandemi Covid-19.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, I., Lubis, R., & Putra, S. (2019). Pocket Book of English for Graphic Technique As Learning Resource and Medium of English for Graphic Technique Course. *Jurnal Arbitrer*, 6, 122-129.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Darmadi, H. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Dimiyati. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Gage, N., & Berliner , D. (1975). *Educational Psychology*. Chicago: Rand McNally, Section G.
- Hayati, S. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang: Graha Cendekia.
- Imron, A. (1996). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Indariani, A., Ayni, N., Pramuditya, S. A., & Noto, M. S. (2019). Teknologi Buku Digital Matematika dan Penerapan Potensialnya dalam Distance Learning. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 1-12.
- Makmun, A. S. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Rosda Karya Remaja.
- Matondang, Z. (2009). *Validitas dan Reabilitas Suatu Instrumen Penelitian*. Tabularasa PPS UNIMED, 89-94.
- Muhammad, M., Rahadian, D., & Safitri, E. R. (2013). Penggunaan Digital Book untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Membaca pada Pelajaran Bahasa Arab. *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 170-182.
- Pendidikanmu. (2020). *Materi tentang E-book, (Online)*, Pendidikanmu: (<http://pendidikanmu.com> diakses 5 Mei 2020)
- Pingge, H. D., & Wangid, M. N. (2016). Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Kota Tambolaka. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 146-167.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur, dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Depok: Rajawali Pers.
- Saputra, R. (2017). *Cara Menganalisis dan Menghitung Uji Normalitas Gain*. Tutorimaru: (<https://tutorimaru.blogspot.com> diakses 19 Juni 2020).
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Siregar, N. R. (2017). *Persepsi Siswa pada Pembelajaran Matematika: Studi Pendahuluan pada Siswa yang Menyenangi Game*. Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia (hal. 224-225). Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Situmorang, R. M., Muhibbuddin, & Khairil. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Ekskresi Manusia. *Jurnal EduBio Tropika*, 51-97.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukayati, & Wulandari, S. (2009). *Modul Matematika SD Program Bermutu Pembelajaran Tematik di SD*. Sleman: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Sulistyowati, A. (2018). *Pengembangan Buku Saku Mata Pelajaran Matematika Materi Geometri dan Aritmatika SD/MI* (Skripsi). Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.



PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 6 DESEMBER 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9115>
<https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP>

Uno, H. (2011). *Orientasi Baru dalam Psikologi*

Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.