

# Pengaruh Media Buku Interaktif Digital Terhadap Hasil Belajar Materi Keberagaman Budaya Indonesia Siswa Kelas V

Oleh:

Evina Novianti,

Feri Tirtoni

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juli, 2024

# Pendahuluan

Pendidikan selalu menjadi komponen krusial dalam membentuk karakter dan pemahaman siswa, terutama pada materi keberagaman budaya Indonesia yang tercantum dalam UU Nomor 20 tahun 2003. Pendidikan yang efektif memerlukan inovasi baru, seperti penggunaan media ajar digital yang semakin populer dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil belajar, yang mencakup komponen kognitif, afektif, dan psikomotor menurut Bloom, harus terus diperhatikan dan diupayakan oleh guru, khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia di SD Negeri Kenongo 1, di mana ditemukan bahwa hasil belajar siswa masih rendah.

Permasalahan rendahnya hasil belajar siswa di SD Negeri Kenongo 1 disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk ketersediaan media ajar yang tidak terbaru, keterbatasan durasi pembelajaran, dan informasi yang kurang lengkap dalam buku ajar. Kondisi ini memerlukan inovasi dalam media ajar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efisien, praktis, dan menarik. Media ajar berbasis digital, seperti buku interaktif digital, dapat menjadi solusi efektif dalam menangani permasalahan ini, menawarkan sumber belajar yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Buku interaktif digital, yang menggabungkan gambar, teks, dan suara, dapat dipelajari kapan saja dan di mana saja, menawarkan fleksibilitas dan kemudahan akses bagi siswa. Penelitian menunjukkan bahwa buku interaktif digital dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara signifikan. Penyajian materi dalam bentuk video dan audio yang faktual dan terkini, serta instrumen evaluasi berbasis digital interaktif, dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, penerapan buku interaktif digital diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia.

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media ajar digital, khususnya buku interaktif digital, terhadap hasil belajar siswa kelas 5 pada materi keberagaman budaya Indonesia ?
2. Apa saja faktor penghambat dalam pencapaian hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya Indonesia, dan bagaimana buku interaktif digital dapat mengatasi faktor-faktor tersebut?
3. Sejauh mana buku interaktif digital dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia?

# Metode

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuantitatif dengan tipe pre-eksperimental one group pretest-posttest design untuk mengukur pengaruh perlakuan terhadap satu kelompok sebelum dan setelah intervensi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi, pada siswa kelas 5 SD Negeri Kenongo 1. Sampel dipilih secara purposive sampel, yaitu kelas 5D dengan 24 siswa. Instrumen penelitian termasuk perangkat ajar, lembar penilaian validasi, media buku interaktif digital, serta pretest dan posttest yang diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha pretest sebesar 0,920 dan posttest sebesar 0,929, menunjukkan instrumen butir soal reliabel. Prosedur penelitian meliputi observasi awal, pembuatan dan validasi instrumen, uji coba soal, serta pengumpulan data melalui pretest, treatment dengan buku interaktif digital selama tiga pertemuan, dan posttest. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas dan paired sample t-test untuk menentukan apakah terdapat perubahan signifikan pada hasil belajar siswa setelah perlakuan.

# Hasil

Penelitian pada kelas 5D SD Negeri Kenongo 1 Sidoarjo menunjukkan bahwa penggunaan media buku interaktif digital meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata (mean) pretest adalah 59,58, sedangkan posttest adalah 81,25. Uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikan  $>0,05$ . Uji hipotesis paired sample T-test menunjukkan perbedaan signifikan antara pretest dan posttest dengan t-hitung 9,649 dan signifikansi (2-tailed) 0,000. Hal ini menegaskan bahwa media buku digital interaktif secara signifikan meningkatkan hasil belajar pada materi keberagaman budaya Indonesia. Desain menarik dan penggunaan gambar, audio, video, serta kuis digital membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

# Pembahasan

Penggunaan media buku interaktif digital yang dikombinasikan dengan model pembelajaran kooperatif dan Project Based Learning (PJBL) terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya Indonesia di kelas 5D SD Negeri Kenongo 1. Media ini menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan fokus, sehingga siswa lebih antusias dan mandiri dalam belajar. Penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata pretest dari 59,58 menjadi 81,25 pada posttest, dengan uji paired sample T-test menunjukkan hasil signifikan (signifikansi  $< 0,05$ ). Media buku interaktif digital memanfaatkan gambar, audio, video, dan kuis digital yang berhasil menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang juga menunjukkan efektivitas media buku interaktif digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

# Temuan Penting Penelitian

- Penggunaan media buku interaktif digital yang dikombinasikan dengan model pembelajaran kooperatif dan Project Based Learning (PJBL) secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya Indonesia di kelas 5D SD Negeri Kenongo 1 dari nilai rata-rata pretest sebesar 59,58 menjadi sebesar 81,25.
- Media buku interaktif digital menyajikan gambar, teks, suara, video, dan kuis digital, membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, sehingga siswa menjadi lebih antusias dan mandiri dalam belajar.
- Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa media buku interaktif digital mendapatkan respon positif dari siswa dengan rata-rata 94,16%, yang dikategorikan sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.

# Manfaat Penelitian

- Penggunaan media buku interaktif digital terbukti meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya Indonesia, dengan nilai rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan pretest.
- Penelitian ini menekankan pentingnya pengembangan media ajar berbasis digital yang dapat diakses kapan saja dan dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif seperti gambar, audio, dan video.
- Penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi media buku interaktif digital dengan model pembelajaran kooperatif dan Project-Based Learning (PJBL) dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar.



# Referensi

- Hindasah, T., & Murdiono, M. (2023). Peningkatan prestasi belajar PPKn melalui pemanfaatan media rukape berbasis youtube. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 9(4), 309–319. <https://doi.org/10.29210/020232585>
- Made Sri Dewi, A., & Nyoman Ayu Lestari, P. (2020). E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 433–441. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28035>
- Pratama, I. P. A., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Project Based Learning pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa di Indonesia. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 317–329. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i2.47377>
- Rusdiana, N. P. M., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). E-Book Interaktif Materi Siklus Air pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 54–63. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.45180>
- Dr. dr. Linda Rosalina, S.Ked., M. B., Rahmi Oktarina, S.Pd., M. P. T., & Dra. Rahmiati, M.Pd., P. . (2023). *BUKU AJAR STATISTIKA* (M. S. Eliza, S.E. (ed.)). CV. MUHARIKA RUMAH ILMIAH.
- Astuti, Waluya, S. B., & Asikin, M. (2019). Strategi Pembelajaran Dalam Menghadapi Tantangan Era Revolusi 4.0. *Seminar Nasional Pascasarjana 2019*, 2(1), 469–473. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/327>
- Prianti, N. P. D., & Rezania, V. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran IPS Berbasis Powtoon Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Jenggot Krembung Sidoarjo. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(1), 1–12. <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.1.1-12>
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Salsabila, S. S., Rohmadani, A. I., Mahmudah, S. R., Fauziyah, N., & Sholihatien, R. A. N. (2022). Tantangan Pendidikan Multikultural di Indonesia di Zaman Serba Digital. *Anwarul*, 2(1), 99–110. <https://doi.org/10.58578/anwarul.v2i1.30>

