



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS E-BOOK
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATERI WUJUD ZAT DAN
PERUBAHANNYA**

Elfiranur¹ & Mimi Hariyani²

Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan
keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau^{1,2}

e-mail: ranurelfi@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media penelitian untuk mengukur minat belajar siswa, menguji validitas dan reabilitas. Jenis penelitian ini adalah berupa *R and D* dengan menerapkan model 4D. Tahapan yang akan dilalui dengan menggunakan 4D adalah: (1) *define*, yaitu tahap pendefinisian; (2) *desain*, yaitu tahap desain; (3) *develop*, yaitu tahap pengembangan; dan (3) penyebaran (*disseminate*) yaitu tahap diseminasi. Bentuk instrument yang dikembangkan berupa angket berjumlah 15 soal. Terdiri 6 konstruk yaitu 1) siswa belajar dengan senang, 2) siswa merasa tertarik mengikuti belajar sehingga mendorong timbulnya minat, 3) mengerjakan soal Pelajaran yang guru berikan, 4) perhatian dalam belajar, 5) melakukan sesuatu kegiatan dengan keinginan dirinya sendiri, 6) menaati peraturan yang ada. Hasilnya menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *e-book* sangat valid dan layak untuk diujicobakan, Media interaktif berbasis buku yang praktis dan efektif, minat siswa meningkat setelah ujicoba terbatas dilakukan, dan ada perbedaan minat siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Media interaktif berbasis buku yang praktis dan efektif, minat siswa meningkat setelah ujicoba terbatas dilakukan, dan ada perbedaan minat siswa sebelum dan sesudah penggunaan media.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, E-Book, Minat*

ABSTRACT

The aim of this research is to develop research media to measure students' learning interest, test validity and reliability. This type of research is in the form of *R and D* by applying the 4D model. The stages that will be passed using 4D are: (1) *define*, namely the definition stage; (2) *design*, namely the design stage; (3) *develop*, namely the development stage; and (3) *dissemination*, namely the dissemination stage. The form of instrument developed was in the form of a questionnaire with 15 questions. Consisting of 6 constructs, namely 1) students learn happily, 2) students feel interested in learning so that it encourages interest, 3) work on lesson questions given by the teacher, 4) pay attention to learning, 5) do an activity with their own wishes, 6) comply with existing regulations. The results show that *e-book*-based interactive media is very valid and worthy of being tried out, *book*-based interactive media is practical and effective, student interest increases after limited trials are carried out, and there are differences in student interest before and after using the media. Practical and effective *book*-based interactive media, student interest increased after limited trials were carried out, and there were differences in student interest before and after using the media.

Keywords: *Instructional Media, E-Book, Interest*

PENDAHULUAN

Pengetahuan peserta didik berubah dan bertambah, seorang guru harus mampu menyampaikan pengetahuannya sebaik mungkin. Hal ini menunjukkan bahwa guru pada umumnya harus dapat memahami bidang studi sesuai dengan keahliannya. Namun, guru SD tidak hanya harus memahami satu bidang studi saja; mereka juga harus memahami bidang studi

Copyright (c) 2025 SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA

lain seperti IPA, Bahasa Indonesia, PPKN, Matematika, dan Bahasa Indonesia karena pembelajaran IPA adalah tentang praktik dan teori. Akibatnya, guru harus memiliki kemampuan untuk menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan menggunakan media pembelajaran yang mendukung materi (Oktafiani et al., 2020). Media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu guru dan siswa berkomunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Yunarti et al., 2022).

Buku elektronik, juga disebut buku digital, adalah jenis buku yang memiliki tampilan di layar komputer. Informasi digital dalam buku elektronik ini dapat berupa teks atau gambar. Penggunaan buku elektronik sangat penting karena tidak hanya mengurangi kebutuhan akan ruang penyimpanan, tetapi juga menghilangkan biaya perbaikan buku fisik, mempermudah tukar-menukar koleksi, dan ideal untuk sistem belajar jarak jauh (Handayati, 2020). Media interaktif berbasis buku digital atau buku elektronik adalah jenis media pembelajaran yang memungkinkan penggunaannya berinteraksi dan bahkan berbicara satu sama lain (Wardani et al., 2021).

E-Book adalah media pembelajaran yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena bukan hanya sekadar media pembelajaran biasa, tetapi juga dapat digunakan oleh guru sebagai acuan dalam mengajarkan membaca kepada siswa mereka. *E-Book* sangat penting untuk pembelajaran karena bentuknya yang berupa link, sehingga mudah dibawa dan disimpan. Selain itu, buku-buku ini telah dirancang sebaik mungkin untuk memberikan hasil yang optimal bagi siswa. Selain itu, buku elektronik ini sangat membantu siswa memperoleh pengetahuan baru, dan karena mereka berbasis multimedia interaktif, mereka akan membuat siswa tertarik untuk belajar. Selain itu, buku elektronik ini sangat membantu siswa memperoleh pengetahuan baru, dan karena mereka berbasis multimedia interaktif, mereka akan membuat siswa tertarik untuk belajar (Restiani et al., 2022).

Penelitian yang berkaitan dengan minat belajar siswa, sebelumnya ada beberapa peneliti yang penelitiannya dengan topik yang sama yaitu pengembangan media *E-Book*. Pertama, penelitian dari (Rahmi et al, 2019), *E-Book* adalah versi elektronik dari buku; sementara buku biasanya terdiri dari kumpulan kertas yang berisikan teks dan gambar, *E-Book* juga terdiri dari informasi digital yang berisikan teks dan gambar. *E-Book* juga bisa dibilang sebagai media pembelajaran dan bahan ajar yang berbentuk elektronik, dan dapat diakses melalui komputer, laptop, iPad, atau handphone.

Penelitian selanjutnya oleh (Restiani et al., 2022) menyatakan bahwa peserta didik masih memiliki kemampuan membaca yang dikategorikan rendah, seperti yang ditunjukkan oleh hasil tes kecepatan membaca. Dengan demikian, peneliti ingin melakukan penelitian dan diskusi karena media e-Book berbasis multimedia interaktif sangat penting dan dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dan motivasi untuk pengembangan sumber dan media pembelajaran inovatif, seperti buku elektronik berbasis multimedia interaktif. Diharapkan bahwa penggunaan buku elektronik berbasis multimedia interaktif ini akan membantu siswa belajar membaca.

Minat belajar siswa yang kurang juga dapat dilihat ketika saat belajar siswa kurang aktif, inovatif, dan kritis ketika pembelajaran IPA berlangsung. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang tidak menjawab pertanyaan guru. Siswa biasanya pasif. Untuk mengatasi pembelajaran yang kurang aktif, inovatif, dan kritis dengan menerapkan media pembelajaran. Untuk mengatasi berbagai masalah dalam belajar khususnya masalah minat, guru harus mencari jalan keluar dari permasalahan dengan melakukan berbagai upaya. Oleh sebab perlu ada inovasi guru dalam mengajar sehingga dapat memunculkan atau meningkatkan minat siswa dalam belajar, terutama IPA. Salah satu inovasi pendidikan yang harus dipelajari oleh guru adalah pembuatan media yang digunakan saat belajar. Misalnya, membuat media interaktif berbasis buku elektronik yang dapat digunakan saat belajar adalah sesuatu yang penting untuk diteliti.

Berdasarkan masalah minat di tempat penelitian dan masalah pada penelitian sebelumnya maka untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar, dengan media interaktif berbasis *E-Book* menggunakan model 4D, yang terdiri dari empat proses. Pengembangan ini bertujuan untuk melihat bagaimana proses dari pengembangan media interaktif *E-Book*, efektivitas dan tingkat kepraktisan media Interaktif *E-Book* sehingga minat belajar siswa meningkat. Menerapkan media *E-Book* pembelajaran ini juga agar dapat mencapai tujuan di dalam pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk membuat media interaktif berbasis *E-Book* yang meningkatkan minat siswa dalam belajar IPA. Juga dapat mengharapkan pembelajaran dengan menggunakan *E-Book* dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *E-Book* untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Wujud Zat dan Perubahannya".

METODE PENELITIAN

Metode yang dipakai ketika Penelitian R dan D dilakukan menggunakan model 4D. Penelitian pengembangan dalam penelitian ini menghasilkan produk dan diuji keefektifan dari produk yang dikembangkan dan fungsi dari penelitian pengembangan yaitu untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiyono, 2019). Menurut Syahza (2016) penelitian pengembangan memiliki tujuan untuk menyelidiki pola dan urutan perkembangan sebagai fungsi waktu yang berguna untuk menyusun kinerja selanjutnya.

R and D merupakan yang berusaha mengembangkan ilmu secara sistematis berdasarkan data praktik; dengan kata lain, penelitian dengan pendekatan ini dapat memungkinkan pengembangan ilmu berdasarkan bagaimana produk tertentu dapat digunakan untuk membantu meningkatkan produktivitas guru dalam mengajar. Pengembangan dalam Pendidikan akan membuat penyelenggaraan pembelajaran menjadi produktif dan meningkatkan prestasi belajar siswa. (Sugiyono, 2019). Model pengembangan yang terdiri dari 4D (*four D Model*) merupakan model pengembangan yang digunakan peneliti. (1) pendefinisian, yaitu tahap pendefinisian; (2) desain, yaitu tahap desain; (3) pengembangan, yaitu tahap pengembangan; dan (4) penyebaran, yaitu tahap diseminasi.

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan angket untuk mengumpulkan data untuk melihat tanggapan siswa, minat belajar siswa, dan tanggapan guru pada 34 siswa. Lembaran angket dan lembaran validasi data yang diperoleh dari berbagai instrumen digunakan untuk melakukan analisis data, yang kemudian dianalisis secara deskriptif yaitu Analisis Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa dengan Uji beda (Uji T), Penilaian Angket Minat Belajar Siswa, dan Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran *E-Book Berbasis* Interaktif.

Perhitungan data angket respon guru dan siswa maka kriteria dari respon siswa dan guru dijabarkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Kepraktisan dan Kebermanfaatan *E-Book* berbasis Interaktif

No	Skor Penilaian	Kategori
1	40-52	Tinggi
2	27-39	Sedang
3	13-26	Rendah

Sumber: Sudjana (2017)

Kepraktisan dalam artian mudah digunakan oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran (Puspitasari et al., 2022). Uji kepraktisan pengembangan bahan ajar berupa E-book diukur dengan pernyataan aspek-aspek yang berkaitan dengan kepraktisan tersebut. Aspek yang digunakan mencakup kelayakan isi, tampilan, bahasa dan manfaat (Amaliah et al., 2016).

Kepraktisan dari *e-book* menggunakan aplikasi BookCreator akan menentukan kualitas kemudahan penggunaan dari *e-book* menggunakan aplikasi BookCreator. Kepraktisan produk yang dikembangkan dilihat dari respon siswa dan guru dalam penggunaan *e-book* menggunakan aplikasi BookCreator pada materi wujud zat dan perubahannya (Retno et al., 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari proses pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *E-Book*. Mengacu pada empat tahap desain instruksional 4D (*four D Model*) membuat media pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan dan materi pembelajaran. Media ini kemudian dimodifikasi menggunakan aplikasi book creator dan canva untuk menghasilkan tampilan yang lebih menarik. Proses pengembangan media interaktif *E-Book* dengan menggunakan model 4d, yang terdiri dari empat tahap: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran yang dapat dilihat dari:

1. Pendefinisian (*Define*)

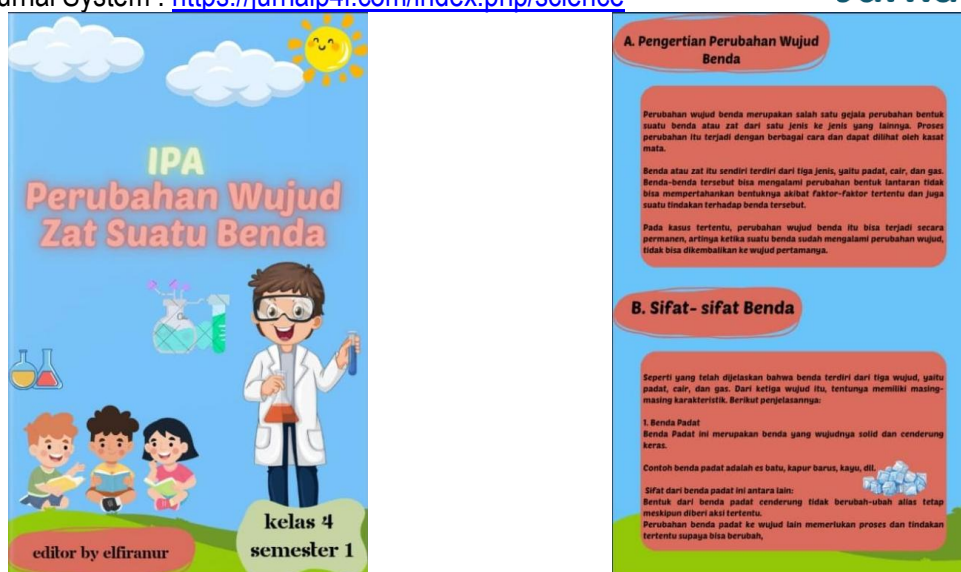
Tahap ini terbagi atas beberapa bagian yaitu analisis awal, peneliti mencari informasi mengenai karakteristik siswa dan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Diperoleh data mengenai karakteristik kondisi siswa dan permasalahan terkait penggunaan media yang telah digunakan sekolah. Mengkaji capaian dan tujuan pembelajaran IPA sehingga diketahui mana saja yang dibutuhkan dalam pembuatan media *E-Book* yang akan dikembangkan. Selanjutnya pada tahap analisis materi yang merupakan dasar untuk membuat tujuan pembelajaran. Analisis materi ini juga berguna untuk menentukan bagian materi mana yang akan dipelajari menggunakan media *E-Book* interaktif dalam proses pembelajaran. Selanjutnya Menganalisis kebutuhan dalam mengembangkan media *E-Book* mengenai kebutuhan dalam siswa dan guru terhadap media dan keinginan siswa terhadap media yang bisa menimbulkan minat belajar IPA siswa.

2. Perencanaan (*Design*)

Tahap pada perencanaan ini adalah perancangan media interaktif *E-Book* dimulai dengan mencari materi pelajaran mengenai wujud zat dan perubahannya dari berbagai sumber, mencari *background*, video terkait materi, gambar animasi yang dibutuhkan dalam membuat media. Selain itu peneliti mencari berbagai aplikasi yang bisa digunakan dalam proses perancangan dan pembuatan pengembangan media dan aplikasi yang bisa digunakan untuk mengubah *E-Book* interaktif menjadi aplikasi yang bisa diakses di Android siswa atau melalui tampilan layar di kelas.

3. Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini, terdapat beberapa langkah penting dalam proses pengembangan media interaktif berbasis buku yang harus diperhatikan agar hasilnya optimal dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Langkah pertama adalah merancang desain media yang sederhana namun tetap menarik secara visual, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk menggunakan media tersebut. Selanjutnya, materi yang disajikan harus dibuat secara ringkas dan jelas, serta dilengkapi dengan link yang relevan agar siswa dapat memperdalam pemahaman melalui sumber tambahan. Media ini juga dirancang agar dapat diakses baik secara offline maupun online, sehingga siswa memiliki fleksibilitas dalam menggunakannya kapan pun dan di mana pun. Setelah media selesai dikembangkan, langkah berikutnya adalah melakukan evaluasi efektivitas melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan kualitas dan kesesuaian konten. Terakhir, dilakukan penilaian terhadap seberapa efektif dan bermanfaat media tersebut dalam meningkatkan minat belajar siswa, sehingga dapat diketahui dampak nyata dari penggunaan media interaktif berbasis buku ini dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Pengembangan Media Interaktif E-Book

Hasil angket minat belajar siswa kelas IV SDN 028 Rimbo Panjang sebelum menggunakan media interaktif *E-Book* dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa SDN 028 Rimbo Panjang Sebelum Menggunakan Media Interaktif E-Book

Kriteria	Penilaian	Frekuensi	Persentase (%)
Tinggi	31-40	2	5,88
Sedang	21-30	32	94,11
Rendah	10-20	0	0
Total		34	100

Berdasarkan data minat belajar siswa pada Tabel 2 Ada kemungkinan bahwa sebagian besar siswa memiliki minat belajar yang sedang yaitu sebanyak 32 orang dengan persentase sebesar 94,11 %. Hanya terdapat 2 orang siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dan tidak terdapat siswa yang memiliki minat belajar yang rendah.

Sebelum penggunaan media interaktif *E-Book* mayoritas siswa yang memiliki minat belajar yang sedang dikarenakan dalam belajar tidak ada menggunakan media belajar yang interaktif dan cara belajar yang monoton sehingga membuat siswa kurang bersemangat, kesulitan memahami materi pelajaran yang sulit, dan kesulitan dalam menjawab soal dan tugas yang sulit. Hasil penilaian minat siswa dalam belajar setelah penggunaan media interaktif *E-Book* dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa SDN 028 Rimbo Panjang Setelah Menggunakan Media Interaktif E-Book

Kategori	Skor penilaian	Frekuensi	Persentase (%)
Tinggi	31-40	27	79,41
Sedang	21-30	7	20,5
Rendah	10-20	0	0
Total		34	100

Pada Tabel 3 menjelaskan bahwa siswa kelas IV SDN 028 Rimbo Panjang mengalami siswa yang lebih tertarik untuk belajar setelah menggunakan buku elektronik interaktif. Dimana sebelum belajar menggunakan media interaktif *E-Book* hanya ada 2 orang siswa yang memiliki kategori minat belajar tinggi, setelah belajar menggunakan media interaktif *E-Book* minat belajar siswa meningkat ke kategori yang tinggi menjadi 27 orang siswa dan minat belajar sedang Jumlah siswa hanya tujuh dan tidak ada yang menunjukkan minat belajar yang rendah.

Sebelumnya terdapat 34 orang siswa belajar dengan minat yang sedang dan tidak ada siswa yang minat belajarnya rendah.

Secara keseluruhan, sebelum menggunakan media, setiap butir pernyataan angket mengalami peningkatan jumlah isian angket. Jika dilihat dari jawaban angket yang diberikan, beberapa butir pernyataan memiliki skor yang signifikan yang meningkat. Setelah menggunakan media interaktif *E-Book* siswa menjadi lebih antusias belajar dengan mencari sumber belajar lain seperti link video, kasus, dan materi lainnya yang terdapat dalam media interaktif *E-Book*. Uji beda digunakan untuk menganalisis data angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif *E-Book*. Tujuan dari uji beda ini adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan dalam minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif *E-Book*. Uji beda dilakukan dengan menggunakan SPSS. Uji beda yang digunakan adalah test paired sample t, yang dapat ditemukan di Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T Test Pretest Dan Posttest Minat Belajar Siswa
Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST – POSTTEST	-8.32353	5.19744	.89135	-10.13700	-6.51006	-9.338	33	.000

Berdasarkan Tabel 4 dapat dilihat hasil dari *paired sample t test* bahwa sebelum dan sesudah penggunaan media dengan interaktif *E-Book* di SDN 028 Rimbo Panjang yang terdiri dari 1 kelas maka dapat dilihat bahwa diperoleh signifikan sebesar $0.000 < 0.05$, dapat diartikan bahwa minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media interaktif *E-Book* memiliki perbedaan yang signifikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa meningkat sebelum dan sesudah perlakuan; minat belajar siswa meningkat setelah menggunakan media interaktif buku elektronik. Ini berarti bahwa penggunaan media interaktif buku elektronik dianggap efektif.

Angket respon siswa juga diberikan setelah menggunakan media interaktif *E-Book* dalam belajar. Hasil angket respon siswa tersebut dijabarkan pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Angket Respon Siswa SDN 028 Rimbo Panjang Terhadap Penggunaan Media Interaktif E-Book

Kategori	Skor penilaian	Frekuensi	Persentase (%)
Tinggi	40-52	28	82,35
Sedang	27-39	6	17,64
Rendah	13-26	0	0
Total		34	100

Respon siswa kelas IV SDN 028 Rimbo Panjang terhadap penggunaan media interaktif *E-Book* dapat dikategorikan tinggi yang dilihat dari Tabel 5 bahwa siswa memberikan respon pada kategori tinggi dapat dipersentasekan sebesar 82,35 % yang artinya tingkat kepraktisan media yang digunakan tinggi. Selain itu, ada diberikan tanggapan tertulis dari siswa di angket yang diberikan, bahwa menggunakan media interaktif *E-Book* pada saat belajar IPA membuat siswa tertarik, berminat, dan tidak bosan untuk belajar dikarenakan memiliki fitur dan sumber belajar yang lengkap.

Sedangkan angket respon guru IPA kelas IV SDN 028 Rimbo Panjang terhadap penggunaan media interaktif *E-Book* dalam pelajaran IPA dikategorikan sempurna dengan total

skor besesar 50 dari 13 butir angket dan persentase 100%. Dengan mendapatkan 1 sebagai skor terendah dan 4 sebagai skor yang tertinggi. Maka dapat diartikan bahwa persentase respon guru 100% menunjukkan media interaktif *E-Book* memiliki kepraktisan dan kebermanfaatan yang tinggi dalam pelaksanaan pembelajaran IPA.

Respon guru dan siswa terhadap penggunaan media disimpulkan bahwa respon siswa dan guru yang positif dari penggunaan media interaktif *E-Book* dapat menunjukkan bahwa media yang dikembangkan praktis dan guru menggunakan media mampu meningkatkan minat belajar siswa selama proses belajar.

4. Penyebaran (*Disseminate*)

Setelah melakukan tahap pengembangan yang berakhir dengan uji coba terbatas maka dilakukan tahap penyebaran. Tujuan dari tahap penyebaran (*Disseminate*) untuk mempublikasikan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti, dan peneliti membuat laporan berbentuk artikel jurnal.

Pembahasan

Pembelajaran Agar berhasil, penggunaan media pembelajaran harus menjadi bagian dari proses belajar mengajar. Dikarenakan salah satu komponen dari proses belajar itu adalah media pembelajaran (Rahmadani et al., 2017). Perangkat untuk menyampaikan isi pelajaran dari guru ke siswa yaitu dengan menggunakan media sehingga media memberikan fungsi yang baik bagi guru dan siswa saat belajar (Shoffa et al., 2021). Agar siswa tertarik dan aktif dalam belajar maka harus menggunakan media dalam pembelajaran sehingga belajar menjadi efektif dan efisien (Sari & Harjono, 2021).

Menurut Doni Tri Putra Yanto (2019) media pembelajaran memiliki fungsi untuk memudahkan guru untuk menyampaikan dan memberikan hal pokok dalam pembelajaran kepada siswanya sehingga siswa dengan mudah dapat memahami materi yang disampaikan guru melalui media. Menggunakan media belajar sebagai alat bantu proses dalam pembelajaran mampu untuk memperjelas inti dari informasi dan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Utami et al., 2022).

Menurut (Rahmi et al., 2019) Untuk meningkatkan minat, motivasi dan kemauan belajar siswa dapat digunakan media dalam belajar sehingga media belajar berperan sangat penting untuk siswa dan guru. Menerapkan media di dalam pembelajaran akan memudahkan di dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan beberapa pengertian, media pelajaran merupakan termasuk dari alat penting dalam proses belajar untuk menyampaikan isi pokok dari pelajaran kepada siswa dan membuat mereka aktif dan tertarik untuk belajar.

Fungsi dari media pembelajaran untuk meningkatkan dorongan bagi siswa untuk termotivasi, berminat, keinginan dan pengaruh psikologi siswa dalam belajar dapat diperoleh dengan cara menggunakan media pembelajaran (Rianto, 2020). Pilihan media yang tepat, kreatif, dan beragam akan mampu menarik minat siswa dalam belajar (Rosmandi et al., 2021).

Jenis media pembelajaran dapat digolongkan menjadi 5 jenis: audio, visual, audio visual, animasi, dan multimedia. Multimedia juga terbagi menjadi 6 jenis lagi: interaktif, hiperaktif, linear/sequential, presentasi pembelajaran, presentasi pembelajaran, dan kits. Multimedia interaktif adalah media yang dapat digunakan yang dilengkapi dengan kontrol sehingga dapat digunakan (Wulandari, 2020). Berdasarkan jenis media yang telah disebutkan media *E-Book* termasuk dalam multimedia jenis multimedia interaktif yang menggabungkan antara media audio, visual, audio visual, dan animasi.

Menurut Doni Tri Putra Yanto (2019) media belajar berjenis interaktif merupakan sebuah media belajar yang digunakan untuk menghubungkan antara pengguna media belajar dengan media belajar itu sendiri yang akan ada pengaruh dan reaksi secara timbal balik yang tujuannya untuk menyampaikan materi pembelajaran. Berdasarkan beberapa pengertian

mengenai media pembelajaran interaktif dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif itu merupakan media yang berbentuk *hardware* dan *software* berisi materi pembelajaran yang digunakan untuk berinteraksi antara guru dan siswa.

Minat dari belajar siswa sangatlah penting, siswa yang memiliki minat dalam belajar akan berpartisipasi dalam pelaksanaan pembelajaran yang ditandai dengan senang saat belajar sehingga pembelajaran menjadi efektif. Minat merupakan kondisi psikologis seseorang yang menunjukkan perasaan, konsentrasi, dan perhatian positif yang lebih tinggi (Kong & Wang, 2019). Selain itu minat merupakan rasa ingin tahu siswa yang tinggi dalam belajar sehingga siswa semangat dan aktif dalam belajar (Shofwan et al., 2021).

Minat merupakan rasa tertarik dan suka untuk melakukan sesuatu tanpa ada yang menyuruh melakukan sesuatu itu. Minat ini memiliki gairah dan kecenderungan yang tinggi terhadap sesuatu (Charli et al., 2019). Menurut Akrim (2021) minat belajar merupakan mendapatkan informasi, cara mengingat, menjawab soal dan berpikir yang dilakukan siswa secara terus menerus. Minat belajar ini yang memadukan antara mengatur, menyerap dan mengelola informasi dalam proses belajar. Minat adalah perasaan senang memperhatikan suatu kegiatan yang mendorong seseorang untuk tertarik pada suatu kegiatan (Setyaningsih et al., 2020). Minat adalah perasaan senang yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas yang dilakukannya (Sutriayu et al., 2020).

KESIMPULAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model 4D yang meliputi tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran untuk menciptakan media interaktif berbasis E-Book. Tujuan utama dari pengembangan media ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis buku elektronik tersebut layak untuk diujicobakan karena memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, tampilan, dan kepraktisan. Setelah dilakukan ujicoba terbatas, ditemukan adanya peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa. Perbandingan antara kondisi sebelum dan sesudah penggunaan media menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, media interaktif berbasis E-Book ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar serta memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi, sehingga mudah digunakan oleh siswa dan guru. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif dan mendukung proses belajar mengajar secara lebih menarik dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Akrim. (2021). *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa*. CV. Pustaka Ilmu Group.
- Amaliah, A., Adnan, A., & Azis, A. A. (2016). Uji Praktis E-Book Berbasis Studi Kasus Pada Materi Perubahan Lingkungan Kelas X SMA. *Bisfer, Jurnal Biologi & Pendidikan Biologi*, 1(1), 67.
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal*, 2, 52–60.
- Doni T P Y. (2019). *Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik*. 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409>
- Handayati, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Dengan Memanfaatkan Fitur Rumah Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 1(4), 369–384. <https://doi.org/10.47387/jira.v1i4.61>
- Kong, S.-C., & Wang, Y.-Q. (2019). Memelihara Pencipta yang Didorong oleh Minat dalam Pendidikan Robotika yang dapat Diprogram : Investigasi Empiris di Lingkungan
- Copyright (c) 2025 SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA

- Sekolah Dasar. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*.
- 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.
- Puspitasari, R., Mufit, F., & Asrizal, A. (2022). Kepraktisan E-Book Berbasis Konflik Kognitif Menginterasikan Real Experiment Vidio Analysis Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 8(1), 27. <https://doi.org/10.24036/jppf.v8i1.115724>
- Rahmadani, R., Sumarno, & Trisnawati, F. (2017). the Effect of Learning Media Guru of Products Used in High School Student Learning To State 10 Pekanbaru Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sma Negeri 10. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 1–15.
- Rahmi, S. M., Arif B, M., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185.
- Ramansyah, W. (2014). Pengembangan Multimediapembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs3Pada Kelas 1 Sdn Bancaran 3 Bangkalan. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 1(1), 12–23. <https://doi.org/10.21107/edutic.v1i1.396>
- Restiani, R., Tisnasari, S., Yuliana, R., & Hilaliyah, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-book Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Melatih Kemampuan Membaca Pada Peserta Didik Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 274–288. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/6797>
- Retno P, D. A., Eka P, K., & Amirul M, B. (2022). Pengembangan E-book menggunakan Aplikasi BookCreator berbasis QR Code pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 78–90. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.123>
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>
- Rosmandi, A., Mahdum, M., & Indrawati, H. (2021). Development of E-learning-based Social Studies Learning Media for Class VII Semester II Junior High Schools. *Journal of Educational Sciences*, 5(1), 53. <https://doi.org/10.31258/jes.5.1.p.53-65>
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Setyaningsih, S., Rusijono, & Wahyudi, A. (2020). Pngaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kerajaan Hindu. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156.
- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., Basith, A., & Giap, Y. C. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi* (Issue February). Agrapana Media.
- Shofwan, I., Aminatun, S., Handoyo, E., & Kariadi, M. T. (2021). Pengaruh E-Learning Terhadap Minat Belajar Siswa pada Program Pendidikan Kesetaraan. *Jurnal Pendidikan Nonformal*, 7(1), 103–111.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R dan D dan Penelitian Pendidikan)*. Alfabeta.
- Sutriayu, S., Makhdalena, M., & Sumarno, S. (2020). Effect of Family Environment and Education Costs on Student Achievement with Interest in Reading as an Intervening

Syahza, A. (2016). *Metodologi Penelitian*. UR Press.

Utami, N., Gimin, & Riadi, R. (2022). Pengaruh Media Mobile Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 15 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 15815–15823.

Veronica, I., Pusari, R. W., & Setiawardana, M. Y. (2018). “Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran IPA”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, Volume 2, Nomor 3 (hlm. 258-266). *Jipp*, 2(3), 258–266.

Wardani, M. A., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 230.
<https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.53734>

Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>

Yunarti, Y., Loviana, S., & Safaatin, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(1), 159.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i1.4459>