

PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL UNTUK MEDIA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR

Rahmawati Eka Saputri¹, Aisha Nur Saleha², Nur Rizki Aulia³, Saidah Nur Permata⁴.

friskarosandaalista@gmail.com¹, aishasaleha636@gmail.com,²,
nurrizkiaulia199@gmail.com,³, Saidahpermata7@gmail.com⁴.

Universitas Muhammadiyah Tangerang

ABSTRACT

This article reports on the development of digital books as a medium to increase learning motivation of grade IV students. This research aims to develop digital books as innovative learning media to increase students' learning motivation. The background of this research is the low interest of students in learning caused by the use of conventional learning media that is less interesting. The subjects of the limited trial were elementary school students at the middle grade level. Data were collected through observation, questionnaire on learning motivation, and interview. The results showed that the digital book developed was feasible to use based on the assessment of material experts, media experts, and positive responses from students. In addition, there was an increase in learning motivation after students used the digital book in the learning process. Thus, the digital media book developed proved to be effective as an alternative learning media that can increase student learning motivation.

Keywords : Digital book, media, Student learning motivation.

ABSTRAK

Artikel ini melaporkan pengembangan buku digital sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku digital sebagai media pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran konvensional yang kurang menarik. Subjek uji coba terbatas adalah siswa sekolah dasar pada jenjang kelas menengah. Data dikumpulkan melalui observasi, angket motivasi belajar, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku digital yang dikembangkan layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan respon positif dari siswa. Selain itu, terjadi peningkatan motivasi belajar setelah siswa menggunakan buku digital tersebut dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, buku digital media yang dikembangkan terbukti efektif sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: buku digital, media, motivasi belajar siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk generasi yang cerdas, kreatif, dan berkarakter. Di era digital seperti sekarang, kemajuan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam metode penyampaian materi pelajaran. Salah satu inovasi yang muncul adalah pemanfaatan buku digital (e-book) sebagai sarana pembelajaran.

Buku digital merupakan bentuk media pembelajaran elektronik yang dapat diakses melalui perangkat seperti smartphone, laptop, atau tablet. Jika dibandingkan dengan buku cetak, e-book memiliki berbagai keunggulan, seperti tampilan visual yang lebih menarik serta kemampuan untuk menyisipkan gambar, audio, dan video. Hal ini dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan.

Motivasi belajar siswa, khususnya siswa kelas IV sekolah dasar, menjadi aspek yang perlu mendapat perhatian. Metode pembelajaran konvensional seperti membaca buku teks atau mencatat di papan tulis sering kali membuat siswa merasa jenuh. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif agar siswa lebih antusias dalam belajar.

Penggunaan buku digital memungkinkan guru menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif. Dengan tampilan yang atraktif dan konten yang sesuai dengan pemahaman anak-anak, buku digital diharapkan mampu menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan semangat belajar siswa kelas IV. Berdasarkan latar belakang tersebut, tulisan ini bertujuan untuk mengkaji serta mengembangkan buku digital sebagai media pembelajaran yang efektif guna mendorong motivasi belajar siswa sekolah dasar, khususnya di kelas IV.

LANDASAN TEORI

1. E-Book sebagai Sarana Pendidikan

E-book atau buku digital adalah sebuah inovasi dalam media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan di bidang informasi dan komunikasi. Dibandingkan dengan buku cetak, e-book menawarkan kelebihan seperti sifat interaktif, akses yang mudah, penggabungan media (seperti teks, gambar, suara, dan video), serta efisiensi dalam pembagian. Menurut Sadiman dan rekan-rekannya (2011), media untuk pembelajaran mencakup setiap hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa selama proses belajar. Oleh karena itu, e-book memiliki potensi untuk menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

2. Dorongan Belajar

Dorongan untuk belajar adalah faktor internal dan eksternal yang memicu semangat seseorang dalam melakukan kegiatan belajar. Menurut Sardiman (2012), dorongan belajar dapat memengaruhi seberapa keras, arah, dan ketekunan seseorang saat belajar. Terdapat dua jenis motivasi, yaitu motivasi intrinsik (yang berasal dari dalam diri sendiri) dan motivasi ekstrinsik (yang berasal dari luar seperti hadiah, nilai, atau pujian). Sarana pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakter siswa bisa menjadi salah satu faktor luar yang dapat meningkatkan motivasi dalam belajar.

3. Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Proses pengembangan media pembelajaran melibatkan langkah-langkah sistematis untuk merancang, menciptakan, dan mengevaluasi alat pembelajaran agar mendukung pencapaian tujuan belajar. Salah satu model yang umum digunakan dalam penelitian pengembangan adalah ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Model ini memberikan bantuan kepada pengembang untuk merancang media dengan cara yang terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. E-book sebagai hasil dari pengembangan media diharapkan dapat memenuhi tantangan pembelajaran modern yang membawa fokus pada digitalisasi serta partisipasi aktif siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Pendekatan ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa buku digital interaktif dan menguji keefektifannya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan Borg dan Gall (1983). (Sugiyono, 2017, pp. 298-310).

WAKTU DAN TEMPAT PENELITIAN

Penelitian ini berada di SD Negeri Srengseng 04 pada kelas IV dan semester II tahun ajaran 2024/2025

PROSEDUR PENELITIAN

1) Pengumpulan Informasi Awal

Kegiatan awal adalah analisis siswa. Tujuannya yaitu untuk mengetahui minat nya siswa yang membaca buku digital.

a) Analisis awal

Dilakukan untuk mengetahui minat nya siswa yang membaca melalui media pembelajaran e-book di SD Negeri srengseng 04. Di sekolah tersebut belum pernah menggunakan media untuk membaca dan juga guru hanya terpaku menggunakan buku cetak saja.

b) Analisis Peserta Didik

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang menggunakan gadget nya dilakukan untuk apa. Dengan penggunaan media pembelajaran berupa e-book ini juga peserta didik lebih dimudahkan dalam belajar, e-book yang sudah dibuat akan bisa disimpan dengan mudah diperangkat elektronik sehingga peserta didik dapat melakukan proses belajar dimana saja, kapan saja dan dengan siapa saja. Bahkan melalui media ini proses belajar dapat dijalankans secara online atau didownload untuk keperluan offline. Peserta didik dapat mengakses sistem kapan saja tanpa terbatas pada jam belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil penelitian yang telah dilakukan, Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku digital sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Buku digital dikembangkan menggunakan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian dilakukan pada siswa SD 04 Serengseng kelas IV.

1. Pengembangan Buku Digital

Buku digital dapat dirancang menggunakan aplikasi seperti Canva, Flip PDF, atau Book Creator, dan memuat konten interaktif seperti video pembelajaran, animasi, gambar berwarna, dan kuis interaktif. Desain buku digital menyesuaikan gaya belajar siswa, menarik secara visual, dan mudah diakses melalui gadget (*smartphone/tablet/laptop*). Validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa buku digital layak digunakan.

2. Hasil Pembahasan

Hasil Pembahasan produk dilakukan terhadap 30 siswa kelas IV sebagai kelompok eksperimen. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan buku digital. Observasi aktivitas belajar siswa saat menggunakan produk Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada rata-rata minat motivasi belajar siswa, yaitu:

Sebelum dijelaskan mengenai buku digital dari 30 siswa hanya 10 siswa yang minat dan Setelah dijelaskan tentang apa itu buku digital ada 25 siswa yang minat pada buku digital Dari hasil observasi ini menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam pembelajaran, memperlihatkan minat yang tinggi terhadap materi. Dan siswa merasa lebih tertarik belajar dengan buku digital dibanding buku cetak biasa.

PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan buku digital memberikan efek positif pada motivasi belajar siswa di kelas 4 SD hal ini dibuktikan dengan hasil validasi peningkatan skor angket motivasi siswa setelah menggunakan media tersebut. Beberapa faktor dapat menjelaskan hal ini:

1. Visual dan Interaktif

Buku digital dilengkapi dengan elemen visual yang menarik, seperti gambar berwarna, animasi sederhana, serta tautan interaktif. Hal-hal ini dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan ketertarikan mereka pada materi yang diajarkan.

2. Kemudahan Akses

Dengan adanya buku digital, siswa dapat mengaksesnya melalui perangkat seperti tablet atau komputer. Ini memungkinkan mereka untuk belajar di mana saja dan kapan saja. Fleksibilitas ini memberikan kenyamanan kepada siswa dan memotivasi mereka untuk belajar secara mandiri.

3. Peningkatan Keterlibatan Siswa

Buku digital menawarkan materi yang interaktif, termasuk latihan soal, kuis, dan permainan edukatif. Ini mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan menambah rasa tantangan bagi mereka.

4. Penyesuaian dengan Gaya Belajar Modern

Anak-anak di era sekarang sudah terbiasa dengan teknologi digital. Dengan menggunakan media yang sesuai dengan cara belajar mereka, pengalaman belajar menjadi lebih relevan dan menyenangkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku digital sebagai media pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran konvensional yang kurang menarik. Subjek uji coba terbatas adalah siswa sekolah dasar pada jenjang kelas menengah. Data dikumpulkan melalui observasi, angket motivasi belajar, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku digital yang dikembangkan layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan respon positif dari siswa. Selain itu, terjadi peningkatan motivasi belajar setelah siswa menggunakan buku digital tersebut dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, buku digital media yang dikembangkan terbukti efektif sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

SARAN

Berdasarkan temuan dari penelitian, berikut adalah beberapa rekomendasi yang dapat diajukan:

1. Bagi Instansi, sebaiknya menyediakan fasilitas pendukung seperti perangkat TIK (tablet, komputer, atau proyektor) serta akses internet yang baik agar penggunaan buku digital dapat diterapkan secara merata dan maksimal di dalam kelas.
2. Bagi Umum, Diharapkan orang tua memberikan dukungan untuk penggunaan buku digital di rumah agar anak dapat belajar sendiri dan merasa senang. Juga, masyarakat serta pengamat pendidikan perlu mempromosikan penggunaan media digital dalam proses belajar. Di samping itu, diharapkan pemerintah memberikan bantuan dan fasilitas untuk memastikan bahwa buku digital dapat diakses dengan adil di semua sekolah.
3. Bagi Peneliti, Diharapkan peneliti di masa depan bisa mengembangkan buku digital dengan materi yang lebih luas dan mengevaluasi efektivitasnya di berbagai tingkat pendidikan serta dalam berbagai kondisi sekolah, agar hasil yang lebih lengkap dapat diperoleh.

DAFTAR PUSTAKA

- Wonda, Hiwa, Martha K. Kota, and Chikita Dina Arianti. "Pengembangan buku digital sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11.6 (2022): 1751-1762,
Melalui: <https://www.academia.edu/download/122022579/pdf.pdf>
- Nugroho. Muhammad Toto, et al. *Generasi Digital Jiwa Berkarakter: Pendidikan Masa Kini "Membentuk Generasi Cerdas Teknologi Dengan Nilai-Nilai Kemanusiaan"*. PENERBIT KBM INDONESIA, 2025.
Melalui: <https://scholar.google.com/citations?user=r79sQzEAAAAJ&hl=id&oi=sra>
- Takwin, Ira, Rosdiana Rosdiana, and Mirnawati Mirnawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri Berbasis Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca di Sekolah Dasar." *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry* 1.2 (2024): 115-124. Melalui: <https://ssed.or.id/journal/socratika/article/view/197>
- Nugroho. Muhammad Toto, et al. *Generasi Digital Jiwa Berkarakter: Pendidikan Masa Kini "Membentuk Generasi Cerdas Teknologi Dengan Nilai-Nilai Kemanusiaan"*. PENERBIT KBM INDONESIA, 2025.
Melalui: <https://scholar.google.com/citations?user=r79sOzEAAAAJ&hl=id&oi=sra>