

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam merubah tingkah laku manusia,² karena tujuan pendidikan pada dasarnya adalah mengantarkan peserta didik menuju perubahan-perubahan tingkah laku agar peserta didik dapat menjadi utuh dan hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial.

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan umumnya dibagi menjadi tahap seperti prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah dan kemudian perguruan tinggi, universitas atau magang.³ Dari pengertian pendidikan jelas bahwa pelaksanaan pendidikan itu pada umumnya adalah mengembangkan mutu dan potensi sumber daya manusia untuk membangun bangsa yang lebih maju. Adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga akan berpengaruh terhadap kualitas sistem pembelajaran di sekolah. Artinya dengan kehadiran teknologi, sekolah dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat pembelajaran menjadi menarik dan efektif, baik dalam proses pembelajaran maupun media pembelajaran sehingga siswa akan menjadi senang dan tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung dan memperoleh hasil belajar yang maksimal.

² Septinaningrum, *Inovasi dan Teknologi Pendidikan di Sekolah Dasar MI/SD*, (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2023), hal.1-2

³ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan: Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2004), hal.10

Dunia terus mengalami transformasi dengan mengikuti perubahan zaman modern seperti saat ini. Dengan adanya teknologi yang digunakan pada saat ini, akan memberikan informasi dengan berbagai macam yang memiliki dampak negatif atau dampak positif.⁴ Efektivitas proses pembelajaran ini sangat dipengaruhi oleh media yang digunakan serta kesesuaiannya dengan materi yang disampaikan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk memberi kemudahan pada saat menyampaikan materi pelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Matematika. Untuk itu guru perlu meningkatkan mutu pembelajarannya, dimulai dengan rancangan pembelajaran yang baik dengan memperhatikan tujuan, karakteristik siswa, materi yang diajarkan, sumber belajar yang tersedia dan media yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.

Media digunakan oleh guru sebagai sarana komunikasi kepada siswa. Dalam proses komunikasi tersebut, media memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan kepada siswa. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.⁵ Sehingga dapat kita pahami bahwa media adalah sesuatu yang

⁴ M. Arridho, Novita Sari, Rafi Wal Ilham, Waslia Amini, *Perkembangan Teknologi di Bidang Pendidikan*, Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, IAIN Nusantra Batanghari, No.5 Vol. 2, September 2022, hal. 473

⁵ Talizaro Tafonao, *Peranan Media Pembelajaran Dalam meningkatkan Minat Belajarmahasiswa*, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2No.2, 2018, hal. 103

dapat dijadikan sarana penghubung untuk mencapai pesan yang harus dicapai oleh siswa dalam kegiatan belajar.

Pembelajaran merupakan kegiatan imbal balik antara pendidik dan peserta didik yang memberikan pengaruh satu sama lain. Kegiatan mengajar merupakan kegiatan yang menerapkan standar kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum.⁶ Dengan begitu pembelajaran memerlukan yang namanya imbal balik dimana peserta didik merespon dengan baik apa yang telah disampaikan oleh pendidik. Pelaksanaan pembelajaran akan berjalan dengan baik dengan melibatkan pikiran, emosi, berjalan dengan menyenangkan dan menantang dalam mendorong pemikiran peserta didik. Model pembelajaran diskusi memecahkan masalah, mencari informasi bacaan dan pengalaman berupa permainan.⁷ Dari proses ini akan membuat pengalaman peserta didik menyimpulkan berbagai pengetahuan. Berbeda dengan pengajaran di mana peserta didik mendapatkan bacaan untuk dihafalkan atau memproduksi.

Media pembelajaran ada banyak yang dapat guru gunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran, karena kegiatan proses belajar mengajar tentu membutuhkan sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.⁸ Adapun masih banyak Madrasah yang menggunakan media pembelajaran dengan bahan ajar cetak, seiring perkembangannya zaman yang lebih modern ini perlu adanya peningkatan media pembelajaran yang lebih menarik untuk siswa dan juga

⁶ Abdullah B, *Makna Pembelajaran dalam Pendidikan*, Jurnal Makna Pembelajaran dalam Pendidikan, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Parepare, No.1 Vol.V, September 2017, hal. 96

⁷ Tilaar, *Media Pembelajaran Aktif*, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2010), hal. 27

⁸ Nurul Zuriyah, *Guru Dalam Pengembangan Bahan Ajar Kreatif Inovatif Berbasis Potensi Local*, Jurnal Dedikasi, Vol 4 No 2, 2016, hal. 15

mempermudah bagi guru ketika mengajarnya, sehingga mempermudah penyampaian informasi materi pelajaran.⁹ Media pembelajaran tidak hanya sebatas buku cetak saja, tetapi dengan zaman yang semakin canggih ada juga yang berbasis elektronik.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) juga berkembang dengan mengikuti perkembangan teknologi yang sudah ada. Dengan begitu perkembangan tersebut membutuhkan yang namanya pemikiran yang relevan dan tepat dalam pengaplikasian dan meningkatkan kualitas pendidik pada semua jenjang pendidikan.¹⁰ Sumber belajar yang dulu hanya memakai buku cetak yang di dalamnya hanya berupa teks dan gambar sekarang sudah terdapat dalam bentuk media pembelajaran *e-book bookcreator* yang sudah interaktif karena di dalamnya tidak hanya terdapat teks dan gambar tetapi juga sudah dilengkapi dengan video dan audio sehingga informasi yang disajikan lebih kaya dibandingkan dengan buku.

E-book bookcreator adalah jenis buku elektronik yang berbentuk *softcopy* yang dapat dibaca melalui perangkat elektronik seperti komputer, smartphone, dan handphone.¹¹ Media pembelajaran *E-book bookcreator* menjadi sumber belajar yang populer selama beberapa tahun ini karena pemerintah secara penuh mendukung penggunaan media pembelajaran *e-book bookcreator* dalam

⁹ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, Yogyakarta: Diva Press, 2014, hal. 9

¹⁰ Mansyur dkk, *Teknologi Pendidikan Era Industri 4.0*. (Makasar: CV. Tohar Media, 2022), hal. 2

¹¹ Nur Hikmah, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis E-Book Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar*, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2019, hal. 3

pembelajaran. Media pembelajaran *E-book bookcreator* berperan penting dalam proses pembelajaran karena memiliki keunggulan. Keunggulan dari media pembelajaran *e-book bookcreator* bisa dilihat dari fungsi dan manfaatnya.¹² Media pembelajaran *E-book bookcreator* membantu guru dalam mengefektifkan dan mengefisienkan pembelajaran. Terkadang guru repot jika harus membawa banyak buku bacaan dalam bentuk fisiknya yang berat. Media pembelajaran *E-book bookcreator* yang berupa data digital sangat mudah untuk dibawa dalam banyak file, sehingga pendidik tidak kehabisan bahan belajar untuk peserta didik.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan, diketahui dari peneliti bahwa Bu Reni Miftaqurrohmah, Guru matematika di SDIT Al Mubarak belum pernah memakai media digital seperti yang peneliti akan gunakan. Peneliti juga bertanya tentang seberapa berpengaruh penggunaan media dan tanpa media bagi peserta didik. Kata guru matematika:

“Anak-anak lebih suka memakai media nduk daripada tanpa media, tapi dari saya media nya cuma berupa gambar kalau tidak gitu pakai barang sesuai materinya, belum pernah pakai yang digital, mungkin pernah hanya pakai video saja, selain itu belum pernah. Kalau media nya seperti yang sampean pakai itu pasti mempengaruhi buat anak-anak, disitu lengkap soalnya”¹³

Selain itu, terdapat beberapa masalah yang muncul saat proses pembelajaran berlangsung. Salah satunya yaitu, masih rendahnya aktivitas peserta didik dalam belajar, khususnya pada pembelajaran Matematika. Rendahnya

¹² Ibid, hal. 3

¹³ Wawancara dengan Ibu Reni Miftaqurrohmah, S.Pd., Selaku Guru Matematika Kelas V pada tanggal 19 Februari 2024, Pukul 09.30 di Ruang Kesekretariatan

aktivitas belajar peserta didik dilihat dari beberapa indikator, seperti malas untuk membaca buku pelajaran maupun buku catatan dan kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi, inisiatif dan keberanian untuk bertanya masih rendah, peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga menimbulkan rasa ngantuk, mengobrol dengan temannya, tidak memperhatikan materi yang telah disampaikan, dan tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini mengakibatkan peserta didik mudah lupa dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Selain itu, nilai matematika kelas V SDIT Al Mubarak rata-rata dibawah KKM, dengan begitu guru perlu menggunakan media agar peserta didik lebih paham dengan materi yang akan di pelajari.

Peserta didik bisa menggunakan media pembelajaran *e-book bookcreator* yang sangat membantu untuk proses belajar diluar kelas atau di rumah. Peserta didik yang memiliki akses internet di rumah bisa mengunduh *e-book bookcreator* dari situs. Karakteristik peserta didik yang haus akan ilmu pengetahuan menjadikan materi yang disampaikan guru kurang. Media pembelajaran *E-book bookcreator* berperan sebagai penunjang materi tambahan, pengetahuan siswa akan lebih kompleks dari pemanfaatan *e-book bookcreator*.

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang aljabar, aritmatika atau geometri, bangun ruang dan lain-lain. Pada mata Pelajaran matematika media pembelajaran sangat diperlukan untuk melaksanakan proses

pembelajaran. Khususnya pada materi bangun ruang.¹⁴ Materi Bangun ruang yang terdapat pada Pelajaran Matematika di kelas V yang menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting diberikan kepada siswa untuk mengetahui macam-macam bangun ruang. Karena, pada materi bangun ruang terdapat banyak sekali rumus-rumus dan juga bentuk bangun ruang yang masih abstrak dan sulit untuk di cerna. Maka, pelaksanaan pembelajaran Matematika haruslah dilaksanakan dengan suasana kondusif dalam arti kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersifat aktif, efektif, dan menyenangkan. Untuk menciptakan suasana yang kondusif, salah satu peran guru yaitu memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Pemilihan media akan membantu tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal. Jika tujuan pembelajaran tercapai maka akan mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa itu sendiri.

Belajar dengan baik maka diperlukan motivasi yang baik pula. Siswa yang mengikuti pelajaran tanpa adanya motivasi maka tidak akan mendapatkan hasil yang baik dari proses pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa motivasi merupakan suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu.¹⁵ Dalam proses belajar, motivasi sangat di perlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Hal ini membuktikan bahwa motivasi ini sangat besar sekali pengaruhnya terhadap proses pembelajaran, karena dengan motivasi seseorang akan melakukan

¹⁴ Lionida Adhi Pramestika, *Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang SD*, Jurnal Pendidikan Dan Konseling Volume 2 Nomor 1, 2020, hal. 2

¹⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hal. 148

sesuatu yang disukainya. Namun jika tanpa motivasi seseorang tidak akan melakukan sesuatu dengan baik.

Hasil belajar juga berperan penting selain motivasi belajar karena dapat menentukan pembelajaran berjalan dengan baik. Oleh karena itu, media pembelajaran digunakan agar siswa mampu menyerap pembelajaran dengan baik, serta mengetahui seberapa besar pengetahuan siswa atau hasil belajar siswa yang diperoleh.¹⁶ Di SDIT Al Mubarak penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal membuat siswa merasa lebih cepat bosan dengan pembelajaran berlangsung. Saat pembelajaran berlangsung siswa kurang fokus dengan materi yang disampaikan guru secara langsung (ceramah) tanpa menggunakan media yang mendukung. SDIT Al Mubarak sebagai salah satu sekolah yang banyak diminati oleh Masyarakat setempat sebaiknya lebih mengoptimalkan sarana dan prasarana penunjang belajar siswa agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Daya penggerak di dalam diri siswa untuk dapat belajar, yang dapat menjamin kelangsungan dari proses belajar mengajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan dari hasil belajar akan di capai dalam proses belajar dapat terwujud.

Berdasarkan uraian di atas, maka penggunaan media pembelajaran *e-book bookcreator* perlu dalam proses belajar mengajar sehingga memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran karena penyajian materi

¹⁶ Sri Mei Lestari, *Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung*, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, 2022, hal. 5

pembelajaran yang interaktif dengan memanfaatkan berbagai komponen media. Buku cetak hanya memberikan informasi berupa teks dan gambar, sedangkan media pembelajaran *e-book bookcreator* di dalamnya tidak hanya terdapat teks dan gambar. Tetapi, terdapat juga video dan audio sebagai pelengkap untuk memahami informasi atau materi dengan mudah, sehingga dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pada penelitian ini, peneliti tertarik untuk mengambil judul tentang “Pengaruh Media Pembelajaran *E-Book Bookcreator* Pada Materi Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDIT Al Mubarak Banjarnyar Kras Kediri”

B. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh media pembelajaran *E-Book Bookcreator* terhadap Motivasi Belajar siswa pada materi bangun ruang kelas V di SDIT Al Mubarak Banjarnyar Kras Kediri?
2. Apakah ada pengaruh media pembelajaran *E-Book Bookcreator* terhadap Hasil Belajar siswa pada materi bangun ruang kelas V di SDIT Al Mubarak Banjarnyar Kras Kediri?
3. Apakah media pembelajaran *E-Book Bookcreator* secara Bersama-sama mempengaruhi secara signifikan terhadap Motivasi dan Hasil Belajar siswa pada materi bangun ruang kelas V di SDIT Al Mubarak Banjarnyar Kras Kediri?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *E-Book Bookcreator* terhadap Motivasi Belajar siswa pada materi bangun ruang kelas V di SDIT Al Mubarak Banjaranyar Kras Kediri.
2. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *E-Book Bookcreator* terhadap Hasil Belajar siswa pada materi bangun ruang kelas V di SDIT Al Mubarak Banjaranyar Kras Kediri.
3. Untuk mengetahui media pembelajaran *E-Book Bookcreator* secara Bersama-sama mempengaruhi secara signifikan terhadap Motivasi dan Hasil belajar siswa pada materi bangun ruang kelas V di SDIT Al Mubarak Banjaranyar Kras Kediri.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan serta wawasan bagi semua pihak dalam menunjang proses pembelajaran secara maksimal. Sehingga mampu meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik lagi. Hal ini dapat memberikan manfaat bagi pendidikan bagi secara teoritis maupun praktis

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya memberikan media pembelajaran *E-Book bookcreator* yang efektif, produktif dan inovatif. Khususnya tentang pembelajaran Matematika. Sehingga dapat menjadi bahan referensi dalam membuat media pembelajaran *E-Book bookcreator* yang mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman.

2. Secara Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai kebijakan kepala sekolah dalam menyusun program pembelajaran khususnya dalam penerapan media pembelajaran *E-Book bookcreator* terhadap motivasi dan hasil belajar sehingga diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan bagi guru untuk mendorong motivasi belajar peserta didik dan mencapai hasil belajar yang lebih baik melalui model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan.

c. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan memunculkan motivasi dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *E-Book bookcreator* materi bangun ruang dan meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat menambah ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran *E-Book bookcreator* pada materi bangun ruang.

d. Bagi peneliti lain

Bagi penulis yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian dapat digunakan untuk menambah ilmu dan wawasan tentang peningkatan mutu pendidikan melalui media pembelajaran *E-Book bookcreator* dalam penerapannya.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis Penelitian merupakan jawaban sementara yang disusun sebelum melakukan penelitian, yang selanjutnya dibuktikan dengan melakukan penelitian. Sesuai dengan rumusan masalah, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh media pembelajaran *E-Book bookcreator* terhadap Motivasi belajar materi bangun ruang bagi siswa kelas V di SDIT Al Mubarak.
2. Terdapat pengaruh media pembelajaran *E-Book bookcreator* terhadap Hasil Belajar materi bangun ruang bagi siswa kelas V di SDIT Al Mubarak.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan secara Bersama sama media pembelajaran *E-Book bookcreator* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar materi bangun ruang bagi siswa kelas V di SDIT Al Mubarak.

F. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu atau bisa dikatakan penelitian yang sudah di uji kebenarannya dan mampu dijadikan rujukan maupun perbandingan. Penelitian terdahulu yang menjadi acuan penelitian ini yaitu:

1. Dyah Ayu Retno Palupi, 2022, Pengembangan E-book menggunakan Aplikasi Book Creator berbasis QR Code pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar, penelitian ini diketahui produk e-book menggunakan aplikasi BookCreator berbasis QR Code yang dikembangkan memperoleh presentase 84,15% sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor 86,5% sangat valid. Angket respon siswa mendapat presentase skor sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Angket kepraktisan respon guru mendapat presentase

skor sebesar 84% dengan kategori sangat praktis. Hasil post-test memperoleh presentase klasikal 91,6% memenuhi kriteria efektif.

2. Sri Mei Lestari, 2022, Pengaruh Media Pembelajaran Video terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPA SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung, Penelitian ini diketahui bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPA di SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung. Hal ini berdasarkan perhitungan dengan analisis uji MANOVA diperoleh nilai Tingkat signifikansi $0,008 < 0,05$.
3. Denny Ahmad Fahrezi, 2023, Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas 4 Di Mi Al Hidayah 2 Betak Kalidawir Tulungagung menunjukkan bahwa hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemberian reward terhadap motivasi dan hasil belajar pada materi aqidah akhlak siswa kelas 4 di MI Al-Hidayah 2 Betak Kalidawir Tulungagung.
4. Ernika Khusnaini, 2023, Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Bookcreator* Dengan Model ADDIE Pada Materi Sistem Pencernaan Di Kelas V MI, Penelitian ini menunjukkan kualitas pengembangan produk *e-modul* berbasis *book creator* pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan hewan dan manusia di kelas V MI dengan mendapatkan hasil validasi dari validator ahli media, ahli media dan ahli soal menyatakan bahwa *e-modul* layak digunakan. Kualitas modul pembelajaran menurut peserta didik berdasarkan hasil

kuisisioner peserta kelompok kecil memperoleh 86% yang artinya *e-modul* ini masuk kriteria keefektifan. Sedangkan hasil dari kelompok besar memperoleh 93,88% yang artinya *e-modul* ini masuk kriteria efektif dan memperoleh nilai 100% yang artinya sangat baik.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

| No | Nama, Judul, Tahun | Persamaan | Perbedaan | Hasil |
|----|--|--|---|--|
| 1. | Dyah Ayu Retno Palupi, 2022, Pengembangan E-book menggunakan Aplikasi Book Creator berbasis QR Code pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar | <ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran • Jenis Media pembelajaran • Jenjang Pendidikan | <ul style="list-style-type: none"> • Lokasi penelitian • Mata Pelajaran | <p>produk e-book menggunakan aplikasi BookCreator berbasis QR Code yang dikembangkan memperoleh presentase 84,15% sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor 86,5% sangat valid. Angket respon siswa mendapat presentase skor sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Angket kepraktisan respon guru mendapat presentase skor sebesar 84% dengan kategori sangat praktis. Hasil post-test memperoleh presentase klasikal 91,6% memenuhi kriteria efektif.</p> |

| | | | | |
|----|---|---|--|---|
| 2. | Sri Mei Lestari, 2022, Pengaruh Media Pembelajaran Video terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPA SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung | <ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran • Mengukur motivasi dan hasil belajar siswa • Jenjang Pendidikan | <ul style="list-style-type: none"> • Jenis media • lokasi penelitian • mata pelajaran | <p>Penelitian ini diketahui bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPA di SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung. Hal ini berdasarkan perhitungan dengan analisis uji MANOVA diperoleh nilai Tingkat signifikansi $0,008 < 0,05$</p> |
| 3. | Ahmad Fahrezi, 2023 Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas 4 Di | <ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran • Mengukur motivasi dan hasil belajar siswa | <ul style="list-style-type: none"> • Jenis media pembelajar an • Lokasi penelitian • Mata Pelajaran | <p>hasil penelitian terdapat: (1) Ada pengaruh yang signifikan dalam pemberian reward terhadap motivasi belajar. (2) Ada pengaruh yang signifikan dalam pemberian reward terhadap hasil belajar. (3) Ada pengaruh yang signifikan dalam pemberian reward terhadap motivasi dan hasil belajar. Dengan</p> |

| | | | | |
|----|---|---|---|--|
| | Mi Al Hidayah 2 Betak Kalidawir Tulungagung | | | demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam pemberian reward terhadap motivasi dan hasil belajar pada materi aqidah akhlak siswa kelas 4 di MI Al-Hidayah 2 Betak Kalidawir Tulungagung. |
| 4. | Ernika Khusnaini, 2023, Pengembangan <i>E-Modul</i> Berbasis <i>Bookcreator</i> Dengan Model ADDIE Pada Materi Sistem Pencernaan Di Kelas V MI | <ul style="list-style-type: none"> • Jenis Media E-Modul Berbasis <i>Bookcreator</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Lokasi Penelitian • Materi Pelajaran | Penelitian ini menunjukkan kualitas pengembangan produk <i>e-modul</i> berbasis <i>book creator</i> pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan hewan dan manusia di kelas V MI dengan mendapatkan hasil validasi dari validator ahli media, ahli media dan ahli soal menyatakan bahwa e-modul layak digunakan. Kualitas modul pembelajaran menurut peserta didik berdasarkan hasil kuisisioner peserta kelompok kecil memperoleh 86% yang artinya e-modul ini masuk kriteria keefektifan. Sedangkan hasil dari |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | kelompok besar memperoleh 93,88% yang artinya e-modul ini masuk kriteria efektif dan memperoleh nilai 100% yang artinya sangat baik. |
|--|--|--|--|--|

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan konseptual

Beberapa istilah penting ini perlu dipaparkan agar tidak terjadi suatu kesalahpahaman dalam menafsirkan suatu istilah. Maka perlu adanya istilah untuk memberikan suatu kemudahan dalam memahami penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Media

Kata media berasal dari Bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti sesuatu yang terletak di Tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Media juga dapat diartikan sebagai perantara atau penghubung antara sumber informasi dengan penerima informasi. Informasi adalah fakta atau gagasan yang dikemukakan dalam bentuk yang bermakna, biasanya sebagai angka, teks, suara, atau citra.¹⁷

¹⁷ Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: LPP Universitas Sebelas Maret Surakarta dan UNS Press, 2008), hal. 1

b. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan imbal balik antara pendidik dan peserta didik yang memberikan pengaruh satu sama lain. Kegiatan mengajar merupakan kegiatan yang menerapkan standar kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum.¹⁸ Dengan begitu pembelajaran memerlukan yang namanya imbal balik dimana peserta didik merespon dengan baik apa yang telah disampaikan oleh pendidik.

c. Media pembelajaran *E-Book bookcreator*

E-book Bookcreator merupakan bahan ajar yang didalamnya terdapat animasi, grafik, video, gambar, dimana disusun dan dikonsepsi secara menarik.¹⁹ Seperangkat sarana atau alat pembelajaran digital yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan yang disusun secara lengkap berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang akan digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran

E-Book Book creator merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat buku berbasis *E-Book*. *Book Creator* adalah “tool” yang sederhana untuk membuat sebuah buku atraktif.²⁰ *E-Book Book creator*

¹⁸ Abdullah B, *Makna Pembelajaran dalam Pendidikan*, Jurnal Makna Pembelajaran dalam Pendidikan, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Parepare, No.1 Vol.V, September 2017, hal. 96

¹⁹ Winatha, Suharsono & Agustin, *Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Proyek pada Mapel Simding Keas X SMKTI Global Singaraja Bali*, Jurnal Pendidikan Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha, No. 1 Vol. 8, 2018, hal. 15.

²⁰ Fimier Liady, Jasiah, Elfa Fitria, Novia Anggraeni, Hleda Oktarina, Safira Nurlita, *Pendampingan Literasi Teknologi*, Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, No. 1 Vol. 2, 2022, hal. 557.

dipandang sesuai dengan kemampuannya untuk meningkatkan kemampuan peserta didik baik dalam kemampuan berbicara, menulis, menyimak, dan membaca. Penggunaan ini diharapkan dapat membuat sistem pembelajaran yang menarik, aktif, kreatif, dan inovatif.

d. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang ada di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar dapat tercapai.

Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar berhubungan erat dengan motif yaitu dorongan seseorang yang timbul dari dalam maupun luar diri yang akan mempengaruhi keinginan belajar seseorang dan suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil tujuan tertentu.²¹

e. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan diarahkan pada diri siswa

²¹ Ending Titi Lestari, *Cara Praktis meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*, Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2020, hal. 5

secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Hasil belajar dapat berupa perubahan dan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, tergantung dari tujuan pengajarnya.²²

f. Bangun ruang

Bangun ruang merupakan salah satu Pelajaran Matematika yang sukar dipahami serta membosankan, menakutkan dan masih banyak lagi anggapan yang lain sehingga penyebabnya banyak siswa yang nilainya sangat memperhatikan di mata pelajaran matematika. Salah satu hal yang perlu di lakukan oleh seorang guru yaitu dengan melakukan perubahan/inovasi yang sifatnya bisa menyenangkan minat dan motivasi daripada peserta didik²³

2. Penegasan Operasional

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *E-Book Bookcreator* pada materi Bangun ruang untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V di SDIT Al Mubarak Banjaranyar Kras Kediri” diharapkan setelah pendidik mengerti akan pentingnya penggunaan media pembelajaran *E-Book bookcreator*, pendidik dapat lebih inovatif dalam

²² Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010, hal. 44

²³ Yuliana Susanti, *Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa*, Jurnal Edukasi dan Sains Volume 2, Nomor 3, 2020, hal. 438

menggunakan media pembelajaran *E-Book bookcreator* yang mampu memberi kemudahan siswa menerima Pelajaran khususnya pada materi bangun ruang.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan penelitian ini bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung, sehingga uraian dapat dipahami secara teratur dan sistematis. Adapun sistematika penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Pada bagian awal skripsi terdapat halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.

2. Bagian Inti

Pada bagian inti skripsi terdiri dari 6 bab, yaitu:

a. Bab I: Pendahuluan

Pendahuluan terdapat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penelitian terdahulu, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

b. Bab II: Landasan Teori

Di dalam landasan teori terdapat deskripsi teori.

c. Bab III: Metode Penelitian

Di dalam metode penelitian terdapat pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variable penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, analisis data, dan prosedur penelitian.

d. Bab IV: Paparan Data dan Hasil Penelitian

Hasil penelitian terdiri dari deskripsi karakteristik data pada masing-masing variabel dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis.

e. Bab V: Pembahasan Hasil Penelitian

Di dalam pembahasan dijelaskan temuan-temuan penelitian yang telah diketemukan pada hasil penelitian.

f. Bab VI: Penutup

Dalam bab penutup berisi tentang kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir Pada bagian akhir skripsi memuat daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.