

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
E-BOOK TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII DI
SMPN 5 TINAMBUNG KABUPATEN POLEWALI MANDAR**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

NURHIKMAH
10531227215

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2019**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **Nurhikmah**, NIM 10531227215 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 132 TAHUN 1440 H/2019 M, Tanggal 24 Agustus 2019 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 23 Agustus 2019.

Makassar, 3 Muharram 1441 H
3 September 2019 M

Panitia Ujian:

- 1. Pengawas Umum : **Prof. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, E., MM** (.....)
- 2. Ketua : **Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.** (.....)
- 3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M.Pd.** (.....)
- 4. Penguji : 1. **Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.** (.....)
 2. **Dr. H. Nursalam, M.Si.** (.....)
 3. **Dra. Hj. Maryam, D.A.N.S.** (.....)
 4. **Dr. Irmawati Thahir, ST., M.Pd.** (.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis E-Book terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar.**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **NURHIKMAH**
Stambuk : **10531227215**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, September 2019

Pembimbing I

Pembimbing II

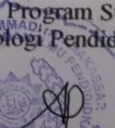
Dr. Nursalam, M.Si.

Nasir, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Erwin Akib, M.Pd., Ph. D
NBM. 360934

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan

Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar/Telp: 0411-
860837/Email: fkip@unismuh.ac.id/web: www.fkip.unismuh.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurhikmah
Stambuk : 10531 2272 15
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *E-Book*
terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas VII di SMPN 5
Tinambung Kabupaten Polewali Mandar

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan didepan Tim Penguji adalah **ASLI** hasil karya saya sendiri, bukan hasil ciptaan orang lain dan tidak dibuatkan oleh siapapun.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus 2019

Yang Membuat Pernyataan

Nurhikmah



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar/Telp: 0411-
860837/Email: fkip@unismuh.ac.id/web: www.fkip.unismuh.ac.id

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurhikmah
Stambuk : 10531 2272 15
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi saya. Saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh Pimpinan Fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penciplakan (*plagiat*) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya pada point 1, 2, dan 3 maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2019
Yang Membuat Perjanjian

Nurhikmah

Diketahui Oleh,
Ketua Prodi Teknologi Pendidikan,

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
NBM: 991323

MOTTO & PERSEMBAHAN

MOTTO:

“Hidup Disiplin, Kerja Keras dan Penuh Tanggung Jawab
adalah Kunci dari Kesuksesan”

(Nurhikmah)

PERSEMBAHAN:

Dengan penuh keikhlasa dan rasa syukur kepada Allah SWT
kupersembahkan karya sederhana ini untuk kedua orang tuaku

Ayahanda Japar dan Ibunda Almarhumah Hj. Nani

Yang tercinta dan terkasih

Atas segala keringat, desah nafas, linangan air mata, untaian doa, serta jutaan
pengorbanan tak ternilai tuk mencari rezeki demi kesuksesan pendidikan anaknya.

Untuk saudara-saudariku yang senantiasa mendengar keluh kesahku, selalu
memotivasi dan menguatkanku, tiada kata yang paling indah selain kata terima kasih

karena selalu menjadi tempat sandaran saat diri ini lelah

Semua guru dan dosenku yang telah ikhlas membagi ilmunya

Teman-teman seperjuangan Teknologi Pendidikan angkatan 2015

ABSTRAK

Nurhikmah. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis E-Book Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar.* Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I H. Nursalam dan Pembimbing II Nasir.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *e-book* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *e-book* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif statistik, dengan jumlah populasi 91 siswa dan yang menjadi sampel adalah kelas VII dengan jumlah 30 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh data hasil observasi aktivitas belajar siswa kelas VII di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar tergolong dalam kategori cukup baik dengan prosentase 45,5%. Hasil penelitian yang diperoleh dari analisis deskripsi yaitu rata-rata media cetak (25,35), media *e-book* (32,78), dan motivasi (34,61). Hasil penelitian yang diperoleh dari analisis inferensial dengan perhitungan menggunakan rumus uji-t menunjukkan bahwa T_{hitung} 3,392 lebih besar dari pada T_{tabel} 2,120. Disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *e-book* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar. Oleh karena itu diharapkan guru dapat menggunakan media *e-book* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Motivasi Belajar dan Media Pembelajaran Berbasis *E-Book*

KATA PENGANTAR



Assalamualaikumwr.wb

Puji syukur kehadiran Allah SWT. Atas berkah rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa diperuntuhkan kepada hamba-hamba-Nya. Salawat dan salam kepada Rasulullah SAW, dan sahabat-sahabatnya serta orang-orang yang mengikuti risalahnya.

Dalam penyusunan Skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *E-Book* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar”**. Penulis menghadapi berbagai kesulitan karena terbatasnya kemampuan penulis dan rumitnya objek pembahasan. Akan tetapi, berkat bantuan dan motivasi yang tiada henti dari berbagai pihak, penulisan skripsi ini bisa sampai terselesaikan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada mereka yang telah membantu secara moral maupun material kepada penulis dalam proses pencarian ilmu.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada orang tua tercinta, Ibunda **Almh. Hj. Nani** dan ayahanda **Japar** yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu.

Demikian pula, penulis mengucapkan kepada saudaraku yang selalu memberikan motivasi, Serta teman-teman yang tak henti-hentinya memberikan semangat. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Berkah-Nya kepada kita semua.

Selama dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik itu bantuan material maupun moral. Penulis menyampaikan penghargaan dan penghormatan serta ucapan terima kasih kepada Bapak **Dr. H. Nursalam, M.Si**, selaku pembimbing I dan **Nasir, S.Pd., M.Pd** selaku pembimbing II yang telah membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Terima kasih kepada **Prof. DR. H. Abdul Rahman Rahim, SE., MM**, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, **Erwin Akib, M.Pd., Ph.D** dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, **Dr. Muhammad Nawir, M.Pd**, ketua program studi teknologi pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar, **Nasir, S.Pd., M.Pd**, sekretaris program studi Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, serta seluruh dosen dan staf pegawai dalam Lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Segala usaha dan upaya telah dilakukan penulis untuk menyelesaikan Skripsi ini dengan sebaik mungkin, namun penulis menyadari sepenuhnya bahwa Skripsi ini jauh dari kesempurnaan dan berbagai kekurangan sebagai akibat keterbatasan kemampuan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Mudah-mudahan Skripsi ini dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis sendiri, Aamiin.

Makassar, Juli 2019

Nurhikmah



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR KARTU KONTROL BIMBINGAN	iv
SURAT PERNYATAAN.....	vi
SURAT PERJANJIAN	vii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori dan Penelitian Relevan.....	10
1. Kajian Teori	10
a. Belajar	10

b. Media Pembelajaran.....	19
c. <i>E-Book</i>	25
d. Motivasi	29
2. Penelitian yang Relevan.....	34
B. Kerangka Pikir	37
C. Hipotesis.....	39
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	40
B. Prosedur Penelitian.....	41
C. Populasi dan Sampel	43
D. Definisi Operasional Variabel.....	45
E. Instrument Penelitian	46
F. Teknik Pengumpulan Data.....	47
G. Teknik Analisis Data.....	47
 BAB IV HASIL & PEMBAHASAN	
A. Hasil	50
B. pembahasan.....	61
 BAB V SIMPULAN & SARAN	
A. Simpulan	67
B. Saran.....	67
 DAFTAR PUSTAKA	68
 LAMPIRAN-LAMPIRAN	
 RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	38
Tabel 3.2 Dekripsi Keadaan Populasi	41
Tabel 3.3 Dekripsi Keadaan Sampel.....	42
Tabel 4.1 Hasil Observasi	49
Tabel 4.2 Kategori Observasi.....	50
Tabel 4.3 Statistik Skor Hasil Pernyataan Media Cetak	51
Tabel 4.4 Statistik skor hasil angket <i>pretest</i>	51
Tabel 4.5 Statistik Skor Hasil Pernyataan Media <i>E-Book</i>	52
Tabel 4.6 Statistik skor hasil angket <i>posttest</i>	53
Tabel 4.7 Statistik Skor Hasil Pernyataan Motivasi	53
Tabel 4.8 Statistik skor hasil angket <i>posttest</i>	54
Tabel 4.9 Uji Normalitas Data	55
Tabel 4.10 Regresi Linear Sederhana	56
Tabel 4.11 Uji F Media Cetak.....	57
Tabel 4.12 Uji F Media <i>E-Book</i>	58

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	71
LAMPIRAN 2	Story Board	87
LAMPIRAN 3	Lembar Olahan Angket.....	92
LAMPIRAN 4	Lembar Observasi.....	110
LAMPIRAN 5	Dokumentasi Kegiatan.....	112
LAMPIRAN 6	SPSS 23.....	119



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangat berperan dalam mengembangkan sumber daya manusia yang diperlukan bagi pembangunan bangsa disemua bidang kehidupan. Untuk itu penyelenggaraan pendidikan perlu ditujukan pada upaya peningkatan mutu pendidikan yang meliputi; mutu guru, mutu proses belajar mengajar, mutu layanan, serta mutu lulusan yang ditandai dengan pembangunan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik.

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. 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.

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 belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA. 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. Pengertian media pembelajaran menurut Ahmad Abdul Karim (2007) sebagai berikut:

Media pembelajaran adalah alat dan bahan yang dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar. Jenis media pembelajaran meliputi: (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio visual, (4) media penyaji, dan (5) media interaktif.

Media pembelajaran digunakan oleh guru sebagai sarana komunikasi kepada siswa. Dalam proses komunikasi tersebut, media memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan kepada siswa. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, diantaranya

adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam.

Dengan berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), maka sumber belajar juga berkembang dengan mengikuti perkembangan teknologi yang sudah ada. Sumber belajar yang dulu hanya memakai buku cetak yang di dalamnya hanya berupa teks dan gambar sekarang sudah terdapat dalam bentuk *e-book* 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* adalah jenis buku elektronik yang berbentuk *softcopy* yang dapat dibaca melalui perangkat elektronik seperti komputer, *smartphone*, dan *handphone*.

E-book menjadi sumber belajar yang populer selama beberapa tahun ini karena pemerintah secara penuh mendukung penggunaan *e-book* dalam pembelajaran. *E-book* berperan penting dalam proses pembelajaran karena memiliki keunggulan. Keunggulan dari *e-book* bisa dilihat dari fungsi dan manfaatnya. *E-book* membantu guru dalam mengefektifkan dan mengefisienkan pembelajaran. Terkadang guru repot jika harus membawa banyak buku bacaan dalam bentuk fisiknya yang berat. *E-book* yang berupa data digital sangat mudah untuk dibawa dalam banyak file, sehingga pendidik tidak kehabisan bahan belajar untuk peserta didik.

Bagi peserta didik *e-book* juga sangat membantu untuk proses belajar diluar kelas atau di rumah. Peserta didik yang memiliki akses internet di rumah bisa

mengunduh *e-book* dari situs. Karakteristik peserta didik yang haus akan ilmu pengetahuan menjadikan materi yang disampaikan guru kurang. *E-book* berperan sebagai penunjang materi tambahan, pengetahuan siswa akan lebih kompleks dari pemanfaatan *e-book*.

Khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang terdapat di SMPN 5 Tinambung dengan materi “Tata Surya”, yang menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting diberikan kepada siswa untuk mengetahui macam-macam planet yang ada di alam semesta. Pelaksanaan pembelajaran IPA 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 belajar siswa itu sendiri.

Ilmu pengetahuan alam adalah cara atau metode untuk mengamati alam yang sifatnya analisis, lengkap, cermat serta menghubungkan antara fenomena alam yang satu dengan fenomena alam yang lainnya. Ilmu pengetahuan alam juga merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan benda-benda yang sistematis tersusun secara teratur dan berlaku umum berupa kumpulan observasi dan eksperimen. Jadi dengan menggunakan sumber belajar *e-book* yang sudah dilengkapi dengan video dapat memberikan gambaran terhadap siswa tentang materi “Tata Surya” sebagaimana yang terjadi dalam lingkungan sekitar.

Penyampaian materi pelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa senang dan dapat menyerap ilmu yang disampaikan guru dengan sangat mudah. Oleh karena itu, para guru harus melakukan pembaharuan penyampaian materi pelajaran kepada para siswa sesuai dengan ilmu pengetahuan dan teknologi yang saat ini dapat berkembang.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan diketahui bahwa dari semua guru melaksanakan proses pembelajaran, hanya 4 guru saja yang kadang menggunakan media pembelajaran berbasis komputer yaitu guru IPA kelas VIII dan IX, Bahasa Inggris IX, dan IPS. Kurangnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIIB disebabkan dalam proses pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan LKS dan buku guru saja, media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, guru jarang menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dalam proses belajar mengajar di kelas, siswa terlihat tidak antusias dalam proses pembelajaran, siswa sering mengobrol dengan teman sebangku dan tidak memperhatikan guru selama proses pembelajaran, dan siswa juga kadang merasa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.

Jadi peneliti ingin menerapkan media pembelajaran berbasis *e-book* yang interaktif sehingga guru dapat memanfaatkannya dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan memudahkan dalam menyampaikan materi kepada siswa. Karakteristik peserta didik di SMPN 5 Tinambung yaitu dimana minat dan motivasi belajar siswa kurang, siswa kurang memperhatikan guru, siswa merasa tidak senang dalam belajar, dan siswa kurang memahami materi

yang disampaikan oleh guru. Jadi dengan penggunaan media *e-book* yang menarik dapat memudahkan siswa dalam memahami isi materi sehingga minat dan motivasi belajar siswa dapat meningkat serta siswa dapat bergairah dalam belajar.

Menurut Linggarini Andikaningrum (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas *E-Book* Berbasis Multimedia Menggunakan *FlipBook Maker* Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-book* berbasis multimedia menggunakan *flipbook maker* efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran TIK di SMA Kristen Satya Wacana yang dapat dilihat dari meningkatnya tingkat keaktifan siswa, rata-rata nilai, dan tingkat ketuntasan belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Karena penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran melibatkan indera paling banyak dibandingkan dengan media lainnya sebab dengan media pembelajaran siswa tidak hanya dapat melihat tetapi juga mendengarkan. Oleh karena itu, guru harus bisa menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar.

Media yang menarik akan mempengaruhi motivasi belajar siswa, ketika siswa menilai bahwa apa yang ditampilkan oleh guru menarik maka akan merasa tertantang untuk mengetahui apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga proses pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan. Tetapi sebaliknya jika siswa

menilai apa yang di tampilkan guru tidak menarik maka siswa akan diam saja dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam kaitannya dengan aktivitas belajar, guru harus dapat mengembangkan motivasi belajar dalam setiap kegiatan berinteraksi dengan siswanya. Adapun ciri seseorang yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi antara lain tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat belajar dan cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.

Apabila selama ini siswa kurang termotivasi dalam belajar IPA khususnya pada materi “Tata Surya”, maka peranan guru sangat penting yaitu harus bisa memotivasi siswa. Selain itu juga, guru hanya menggunakan media cetak dalam mengajar tidak membuat siswa bersemangat dalam proses pembelajaran.

Untuk 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 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 yang akan di capai dalam proses belajar dapat terwujud.

Berdasarkan uraian di atas, maka penggunaan media pembelajaran *e-book* 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 pembelajaran yang

interaktif dengan memanfaatkan berbagai komponen media. Buku cetak hanya memberikan informasi berupa teks dan gambar, sedangkan *e-book* 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 memberikan motivasi terhadap siswa dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, pada penelitian ini diberi judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *E-Book* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan pokok yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah pengaruh media pembelajaran berbasis *e-book* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar?”

C. Tujuan

Adapun tujuan yang akan di capai dalam penelitian ini adalah: “Mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *e-book* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar”.

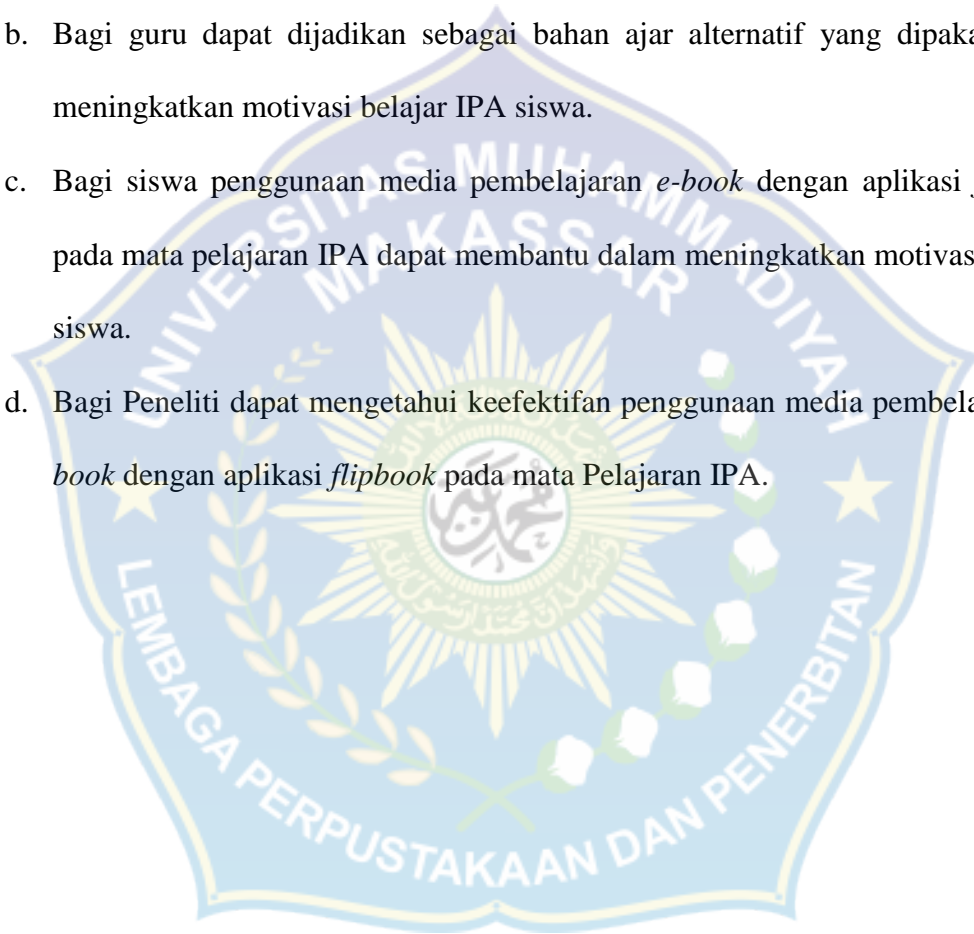
D. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi bagi perkembangan pembelajaran IPA menggunakan bahan ajar non-cetak berbasis *e-book* dengan menggunakan aplikasi *flipbook* pada mata pelajaran IPA kelas VII.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah dapat menjadikan motivasi bagi pengembangan bahan ajar non-cetak pada mata pelajaran lain. Untuk mempermudah proses belajar mengajar di kelas.
- b. Bagi guru dapat dijadikan sebagai bahan ajar alternatif yang dipakai untuk meningkatkan motivasi belajar IPA siswa.
- c. Bagi siswa penggunaan media pembelajaran *e-book* dengan aplikasi *flipbook* pada mata pelajaran IPA dapat membantu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
- d. Bagi Peneliti dapat mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran *e-book* dengan aplikasi *flipbook* pada mata Pelajaran IPA.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori dan Penelitian Relevan

1. Kajian Teori

a. Belajar

1) Pengertian Belajar

Istilah belajar dan pembelajaran berasal dari bahasa Inggris *learning* dan *instruction*. Belajar sering diberi batasan yang berbeda-beda tergantung sudut pandangnya. Hampir semua ahli telah mencoba merumuskan dan membuat tafsirannya tentang “belajar” (Dahar, Ratna Wilis. 2011).

Menurut Kimble (1961) dalam buku Karwono&Heni Mularsih (2017) bahwa, belajar adalah perubahan yang relatif permanen di dalam behavioral *potentiality* (potensi behavioral) sebagai akibat dari *reinforced practice* (praktik yang diperkuat). Sedangkan menurut Bell-Gredler bahwa, belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan.

Menurut Gagne dalam buku Karwono&Heni Mularsih (2017) bahwa, belajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling berkaitan sehingga menghasilkan perubahan perilaku.

Belajar merupakan suatu proses perubahan kegiatan dan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar apabila disebabkan oleh

pertumbuhan atau keadaan, sementara seseorang seperti kelelahan atau di bawah pengaruh obat-obatan. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, dan tingkah laku. Perubahan itu diperoleh melalui pengalaman (latihan) bukan dengan sendirinya berubah karena kematangan atau keadaan semata. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan.

Belajar pada dasarnya adalah proses perubahan tingkah laku berikut adanya pengalaman. Pembentukan tingkah laku ini meliputi perubahan keterampilan, kebiasaan, sikap, pengetahuan, pemahaman, dan apresiasi. Oleh sebab itu, belajar adalah proses aktif, yaitu proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar adalah suatu proses yang diarahkan pada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar adalah proses melihat, mengamati, memahami sesuatu yang dipelajari. Apabila kita bicara tentang belajar, maka kita bercerita tentang cara mengubah tingkah laku seseorang atau individu melalui berbagai pengalaman yang ditempuhnya.

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa:

- a) Situasi belajar harus bertujuan dan tujuan-tujuan itu diterima baik oleh masyarakat.
- b) Tujuan dan maksud belajar timbul dari kehidupan anak sendiri.
- c) Di dalam mencapai tujuan itu, siswa senantiasa akan menemukan kesulitan.

- d) Hasil belajar yang utama adalah pola tingkah laku yang bulat.
- e) Proses belajar terutama mengerjakan hal-hal yang sebenarnya.
- f) Kegiatan dan hasil belajar dipersatukan dan dihubungkan dengan tujuan dalam situasi belajar.
- g) Siswa memberikan reaksi secara menyeluruh.
- h) Siswa mereaksi suatu aspek dari lingkungan yang bermakna baginya.
- i) Siswa diarahkan dan dibantu oleh orang-orang yang berada dalam lingkungan itu.
- j) Siswa diarahkan ke tujuan-tujuan lain, baik yang berkaitan maupun yang tidak berkaitan dengan tujuan utama dalam situasi belajar.

2) Tujuan Belajar

Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh siswa. Tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar. Tujuan belajar merupakan cara yang akurat untuk menentukan hasil pembelajaran.

Tujuan belajar terdiri dari tiga komponen, antara lain:

- 1) Tingkah laku terminal adalah komponen tujuan belajar yang menentukan tingkah laku siswa setelah belajar.

- 2) Kondisi-kondisi tes. Komponen kondisi tes tujuan belajar menentukan situasi di mana siswa dituntut untuk mempertunjukkan tingkah laku terminal.
- 3) Ukuran-ukuran perilaku. Komponen ini merupakan suatu pernyataan tentang ukuran yang digunakan untuk membuat pertimbangan mengenai perilaku siswa.

Jadi tingkah laku terminal merupakan bagian dari tujuan yang menunjukkan pada hasil yang diharapkan dalam belajar, apa yang dapat dikerjakan/dilakukan oleh siswa untuk menunjukkan bahwa dia telah mencapai tujuan. Kondisi-kondisi tes perlu disiapkan oleh guru, karena sering terjadi ulangan/ujian yang diberikan guru tidak sesuai dengan materi pelajaran yang telah disampaikan sebelumnya. Ukuran-ukuran perilaku dirumuskan dalam bentuk tingkah laku yang harus dikerjakan sebagai lambang tertentu, atau ketepatan tingkah laku, atau jumlah kesalahan, kedapatan melakukan tindakan, dan kesesuaiannya dengan teori tersebut.

3) Ciri-Ciri Belajar

Menurut Hamalik Oemar (2014: 50), ciri-ciri belajar terletak pada unsur-unsur dinamis dalam proses belajar siswa, yakni motivasi siswa, bahan belajar, alat bantu belajar, sumber belajar, dan kondisi subjek belajar.

a) Motivasi siswa

Motivasi adalah dorongan yang menyebabkan terjadi suatu perbuatan atau tindakan tertentu. Perbuatan belajar terjadi karena adanya motivasi yang

mendorong seseorang untuk melakukan perbuatan belajar. Motivasi yang timbul karena kebutuhan dari dalam diri siswa dianggap lebih baik dibandingkan dengan motivasi yang disebabkan oleh rangsangan dari luar. Namun dalam praktiknya, sering motivasi dari dalam itu tidak ada, atau belum timbul. Keadaan ini memerlukan rangsangan dari luar sehingga timbul motivasi belajar.

b) Bahan belajar

Bahan belajar merupakan suatu unsur belajar yang penting mendapatkan perhatian oleh guru. Dengan bahan itu, para siswa dapat mempelajari hal-hal yang diperlukan dalam upaya mencapai tujuan belajar. Karena itu, penentuan bahan belajar mesti berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, dalam hal ini adalah hasil-hasil yang diharapkan, misalnya berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pengalaman lainnya.

c) Alat bantu belajar

Alat bantu belajar merupakan semua alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa melakukan perbuatan belajar, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efisien dan efektif. Dengan bantuan berbagai alat, maka pelajaran akan lebih menarik, menjadi konkrit, mudah dipahami, hemat waktu dan tenaga, dan hasil belajar lebih bermakna.

Alat bantu belajar disebut juga alat peraga atau media belajar, misalnya dalam bentuk bahan cetak, alat-alat yang dapat dilihat (media visual), alat yang dapat didengar (media audio), dan alat-alat yang dapat didengar dan dilihat (audio-visual), serta sumber-sumber masyarakat yang dapat dialami secara langsung.

d) Sumber belajar

Suasana belajar penting artinya bagi kegiatan belajar. Suasana yang menyenangkan dapat menumbuhkan kegairahan belajar, sedangkan suasana yang kacau, ramai, tak tenang, dan banyak gangguan, sudah tentu tidak menunjang kegiatan belajar yang efektif. Karena itu, guru dan siswa senantiasa dituntut agar menciptakan suasana lingkungan belajar yang baik dan menyenangkan, menantang dan menggairahkan.

e) Kondisi subjek belajar

Kondisi subjek belajar turut menentukan kegiatan dan keberhasilan belajar. Siswa dapat belajar secara efisien dan efektif apabila berbadan sehat, memiliki inteligensi yang memadai, siap untuk melakukan kegiatan belajar, memiliki bakat khusus, dan pengalaman yang bertalian dengan pelajaran, serta memiliki minat untuk belajar. Siswa yang sakit/kurang sehat, inteligensi rendah, belum siap belajar, tidak berbakat mempelajari sesuatu, dan tidak memiliki pengalaman apersepsi yang memadai, kiranya akan mempengaruhi kelancaran kegiatan dan mutu hasil belajarnya.

4) Bentuk-Bentuk Belajar

Menurut Gage (1984) yang dikutip oleh (Dahar Ratna Wilis: 2011), ada

lima bentuk belajar yaitu:

a) Belajar Responden

Salah satu bentuk belajar disebut belajar responden. Dalam belajar semacam ini, suatu respon dikeluarkan oleh suatu stimulus yang telah dikenal. Contoh

belajar responden adalah hasil-hasil penelitian yang dilakukan oleh ahli psikologi Rusia yang terkenal, Ivan Pavlov.

Dalam situasi yang dikemukakan di atas, perilaku berubah sebagai hasil suatu pengalaman. Jadi situasi ini sesuai dengan definisi belajar yang sederhana yang telah dikemukakan terdahulu. Kita dapat menganggap hubungan antara stimulus tak terkondisi dengan respons beroperasi bila suatu stimulus (US) menimbulkan reaksi emosional (UR), seperti takut, marah, gembira, senang, dan bahagia.

b) Belajar Kontiguitas

Asosiasi dekat (*contiguous*) sederhana antara suatu stimulus dan suatu respons dapat menghasilkan suatu perubahan dalam perilaku. Kekuatan belajar kontiguitas sederhana dapat dilihat bila seseorang memberikan respons terhadap pertanyaan-pertanyaan yang belum lengkap. Dengan mengisikan jawaban-jawaban secara tepat pada pertanyaan menunjukkan bahwa manusia dapat belajar karena peristiwa-peristiwa atau stimulus-stimulus berdekatan pada waktu yang sama. Kadang-kadang diperlukan pengulangan pada peristiwa-peristiwa itu tetapi ada kalanya belajar terjadi tanpa diulang.

c) Belajar Operant

Belajar sebagai akibat penguatan merupakan bentuk belajar lain yang banyak diterapkan dalam teknologi modifikasi perilaku. Bentuk belajar ini disebut terkondisi operant, sebab perilaku yang diinginkan timbul secara spontan, tanpa dikeluarkan secara instinktif oleh stimulus apapun, waktu organisasi “beroperasi”

terhadap lingkungan. Berbagai perilaku manusia dapat ditimbulkan berulang kali dengan adanya penguatan, segera setelah ada respons. Respons itu dapat berupa suatu pertanyaan, suatu gerakan, suatu tindakan.

d) Belajar Observasional

Konsep belajar observasional memperlihatkan bahwa orang dapat belajar dengan mengamati orang lain melakukan apa yang akan dipelajari. Karena itu perlu diperhatikan, agar anak-anak lebih banyak diberi kesempatan untuk mengamati model-model perilaku yang baik atau yang kita inginkan, dan mengurangi kesempatan-kesempatan untuk melihat perilaku-perilaku yang tidak baik.

e) Belajar Kognitif

Beberapa ahli psikologi dan pendidikan berpendapat bahwa pada konsepsi-konsepsi tentang belajar yang telah dikenal, tidak satu pun yang mempersoalkan proses kognitif yang terjadi selama belajar. Proses semacam itu menyangkut antara lain berpikir menggunakan logika deduktif dan induktif.

Belajar tidak hanya dilakukan dalam ruang lingkup sekolah tetapi juga bisa didapatkan di lingkungan dan dalam keluarga. Siswa diajarkan untuk berpikir kritis sehingga dapat memberikan respon dengan cara melihat, mengamati, memahami sesuatu yang dipelajari. Apabila kita bicara tentang belajar, maka kita bercerita tentang cara mengubah tingkah laku seseorang atau individu melalui berbagai pengalaman yang ditempuhnya.

5) Teori-teori Belajar

Menurut Mudlofir Ali dan Evi Rusydiyah (2017: 1), teori-teori belajar ada tiga yaitu sebagai berikut:

a) Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik merupakan proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus dengan respons yang menyebabkan peserta didik mempunyai pengalaman baru. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami peserta didik dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respons.

b) Teori Belajar Kognitif

Belajar menurut teori belajar kognitif merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, informasi dan aspek kejiwaan lainnya dengan kata lain belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks.

Berbeda dengan teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajarnya. Para penganut teori ini mengatakan bahwa belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respons saja tetapi belajar merupakan suatu perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang tampak, dengan demikian teori belajar kognitif sering juga disebut *model perceptual*. Model belajar

kognitif mengatakan bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya.

c) Teori Belajar Humanistik

Tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia dan melihat manusia pada aspek filosofis dan psikologisnya. Proses belajar dianggap berhasil jika telah memahami lingkungan dan dirinya sendiri. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang perilakunya bukan sudut pandang pengamatnya.

Para ahli humanistik melihat adanya dua bagian pada proses belajar yaitu proses pemerolehan informasi baru dan personalisasi informasi ini pada individu.

b. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arief S. Sadirman, dkk, yang dikutip oleh Ahmad Abdul Karim (2007) mengemukakan bahwa, kata media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Menurut Briggs, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang bagi sipembelajar supaya proses belajar terjadi. (Ahmad Abdul Karim: 2007)

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Sesuatu apa pun yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan mendorong terjadinya proses belajar atau kegiatan pembelajaran.

Dengan kata lain, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan dalam komunikasi antara guru dengan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dan pembelajaran. Meskipun bukan satu-satunya faktor penentu, media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting bagi keberhasilan proses belajar dan pembelajaran di samping komponen-komponen yang lain seperti metode, materi, sarana dan prasarana, karakteristik dan lingkungan siswa, kemampuan guru, dan lain sebagainya. Pemakaian atau pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar dan pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar dan pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses penyampaian pesan atau materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

2) Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Ibrahim dalam buku Nurdin Syafruddin dan Adriantoni (2016) bahwa, pentingnya media pengajaran karena membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi siswa dan memperbarui semangat mereka membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran. Menurut Nurdin Syafruddin dan Adriantoni (2016) secara umum media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai berikut:

(a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas, sehingga mempermudah siswa dalam memahami pesan tersebut. (b) Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indra. (c) Menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar. (d) Menimbulkan gairah belajar pada siswa. (e) Memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan. (f) Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya. (g) Mempersamakan pengalaman dan persepsi antar siswa dalam menerima pesan.

Menurut Sudjana dan Rivai, dalam buku Nurdin Syafruddin dan Adriantoni (2016) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

(a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. (b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. (c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran. (d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, memerankan, dan lain-lain.

3) Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran beraneka ragam. Seorang guru harus dapat memilih salah satu media pembelajaran yang akan digunakan. Penggunaan dan pemilihan media harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Banyak para ahli yang mengemukakan pendapatnya mengenai jenis-jenis alat teknologi pendidikan di antaranya;

a) Menurut Nasution yang dikutip oleh (Syafruddin dan Adriantoni: 2016), berdasarkan pada pengklasifikasian yang digambarkan para ahli, maka

karakteristik atau ciri-ciri khas suatu media berbeda, berdasarkan tujuan dan maksud pengelompokannya.

- 1) Papan tulis
- 2) Multimedia
- 3) Komputer
- 4) Film atau gambar
- 5) Proyektor transparansi (OHP) atau media transparan
- 6) Media audio

b) Menurut Anderson (1976) yang dikutip oleh (Nurdin Syafruddin dan Adriantoni: 2016), mengelompokkan media menjadi:

- 1) Media audio
- 2) Media cetak
- 3) Media audio-cetak
- 4) Media proyeksi visual diam
- 5) Media proyeksi audio visual diam
- 6) Media visual gerak
- 7) Media objek fisik
- 8) Media manusia dan lingkungan
- 9) Media komputer

4) Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada.

Secara garis besar kegiatan pengembangan media pembelajaran terdiri atas tiga langkah besar yang harus dilalui, yaitu kegiatan perencanaan, produksi dan penilaian. Sementara itu, dalam rangka melakukan desain atau rancangan pengembangan program media. Arief Sadiman, dkk, yang dikutip oleh Ahmad Abdul Karim (2007), memberikan urutan langkah-langkah yang harus diambil dalam pengembangan program media menjadi 6 langkah sebagai berikut;

- a) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.

Kebutuhan dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan. Setelah kita menganalisis kebutuhan siswa, maka kita juga perlu menganalisis karakteristik siswanya, baik menyangkut kemampuan pengetahuan atau keterampilan yang telah dimiliki siswa sebelumnya. Cara mengetahuinya bisa dengan tes atau dengan yang lainnya. (Ahmad Abdul Karim: 2007)

- b) Merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) dengan operasional dan khas.

Untuk dapat merumuskan tujuan instruksional dengan baik, ada beberapa ketentuan yang harus diingat, yaitu:

- 1) Tujuan instruksional harus berorientasi kepada siswa. Artinya tujuan instruksional itu benar-benar harus menyatakan adanya perilaku siswa yang dapat dilakukan atau diperoleh setelah proses belajar dilakukan.
 - 2) Tujuan harus dinyatakan dengan kata kerja yang operasional, artinya kata kerja itu menunjukkan suatu perilaku/perbuatan yang dapat diamati atau diukur.
- c) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.

Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut. Setelah daftar butir-butir materi dirinci maka langkah selanjutnya adalah mengurutkannya dari yang sederhana sampai kepada tingkatan yang lebih rumit, dan dari hal-hal yang konkrit kepada yang abstrak.

- d) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan.

Alat pengukur keberhasilan seharusnya dikembangkan terlebih dahulu sebelum naskah program ditulis. Alat pengukur ini harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan dari materi-materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk alat pengukurnya bisa dengan tes, pengamatan, penugasan atau checklist perilaku.

- e) Menulis naskah media.

Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik seperti yang telah dijelaskan di atas. Supaya materi pembelajaran itu dapat disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang kita sebut naskah program media. Naskah program media maksudnya adalah sebagai penuntun kita dalam memproduksi media. Artinya menjadi penuntun kita dalam mengambil gambar dan merekam suara.

f) Mengadakan tes dan revisi.

Tes adalah kegiatan untuk menguji atau mengetahui tingkat efektifitas dan kesesuaian media yang dirancang dengan tujuan yang diharapkan dari program tersebut. Suatu program media dari pembuatnya dianggap telah baik, tetapi bila program itu tidak menarik, atau sukar dipahami atau tidak merangsang proses belajar bagi siswa yang ditujunya, maka program semacam ini tentu saja tidak dikatakan baik. Tes atau uji coba tersebut dapat dilakukan baik melalui perseorangan atau melalui kelompok kecil atau juga melalui tes lapangan, yaitu dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya dengan menggunakan media yang dikembangkan. Sedangkan revisi adalah kegiatan untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap perlu mendapatkan perbaikan atas hasil dari tes. Jika semua langkah-langkah tersebut telah dilakukan dan telah dianggap tidak ada lagi yang perlu direvisi, maka langkah selanjutnya adalah media tersebut siap untuk diproduksi.

c. E-book

1) Pengertian *E-Book*

Buku digital atau *e-book* menurut Supriyadi (2013) merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, video, maupun suara dan diterbitkan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya.

Sedangkan menurut Megabella(2014) *e-book* (dalam bahasa Indonesia disebut buku elektronik) seringkali disebut *electronic book*, merupakan versi digital dari sebuah buku. Jika biasanya pada sebuah buku anda akan dapat melihat tumpukan (kumpulan) kertas yang di dalamnya berisi teks dan gambar dan dikemas dalam sebuah file.

E-book atau *electronic book* (atau juga *digital book*) adalah evolusi dari buku cetak yang biasa kita baca sehari-hari. Dibandingkan dengan pendahulunya, *e-book* menawarkan berbagai macam manfaat yang memudahkan kita menimba ilmu dan menambah wawasan. *E-book* adalah buku elektronik yang bisa disimpan dengan mudah di perangkat elektronik kita. Kapasitas memori sebesar 1 GB sekalipun bisa memuat ratusan *e-book*.

E-book kini sudah semakin mudah didapat dan diakses. Apalagi untuk keperluan pendidikan. *E-book* adalah buku yang dipublikasikan dalam format digital berisi tulisan, gambar, yang dapat dibaca melalui perangkat komputer atau perangkat digital lainnya. *E-book* ini biasanya merupakan salah satu format alternatif dari buku cetak. Ada banyak kelebihan *e-book* yang tidak dimiliki buku

cetak. Buku elektronik adalah bagian dari gaya hidup modern yang didukung perangkat elektronik.

2) Fungsi *E-Book*

Ada 3 fungsi yang paling menonjol pada buku elektronik, antara lain:

a) Sebagai media informasi.

Melalui *e-book* kita dapat menemukan informasi yang kita cari seperti halnya buku biasa. Bedanya *e-book* dengan buku biasa adalah isinya. Buku biasa pada dasarnya hanya berisi teks dan gambar. Namun *e-book* berisi konten multimedia seperti teks, gambar, video, dan audio. Selain itu *e-book* sendiri khususnya yang berformat PDF dan HTML memiliki fitur pencarian yang mempermudah anda dalam mencari informasi yang ingin anda dapatkan.

Bagi siswa atau pelajar yang cepat bosan dan susah mencari jawaban yang diberikan guru dalam pembelajaran, *ebook* solusinya. Karena *e-book* sangat mudah anda pahami daripada buku biasa, selain itu *e-book* juga sangat menyenangkan dan lengkap untuk kita pelajari.

b) Pengungkapan gagasan atau ide baru

Jika anda memiliki minat ingin membuat sebuah buku untuk mengungkapkan gagasan atau ide baru, namun anda tidak memiliki dana untuk membuat buku di toko buku terdekat. Tidak perlu khawatir, *e-book* salah satu alternatif untuk anda yang suka menulis dan memiliki ide cemerlang dan gagasan pendapat keren dan bermanfaat.

3) Kelebihan dan Kekurangan *E-Book*

E-book sekarang ini sudah mendunia dan menjamur di internet dikarenakan kelebihan-kelebihan yang ada pada *e-book*. (Teninurjanah: 2016)

Berikut ini adalah beberapa kelebihan *dari e-book* :

- 1) Harga *e-book* lebih murah daripada buku biasa atau konvensional. Ini merupakan salah satu alasan terbesar yang membuat orang lebih memilih *e-book* daripada buku biasa, bandingkan saja harga buku konvensional yang isinya hampir sama dengan 2 sampai 3 kali lipat harga *e-book*, sedangkan harga *e-book* sendiri sangatlah murah bahkan bisa gratis yang kita dapatkan dari beberapa situs yang menyediakan *e-book* gratis.
- 2) *E-book* ramah lingkungan. Dengan menggunakan *e-book* kita telah menghemat kertas yang dihasilkan dari pohon. Kita pun juga menghemat tinta, karena *e-book* tidak memerlukan tinta sama sekali
- 3) *E-book* anti rusak, selama tidak terkena virus, itu pun juga dapat dibersihkan dengan anti virus. Bayangkan saja dengan buku konvensional yang dapat rusak, sobek, ketumpahan tinta dan berbagai hal yang dapat merusaknya.
- 4) *E-book* itu mudah dibawa dan memiliki ukuran yang relatif kecil. Kita dapat dengan mudah membawa beribu-ribu *e-book* hanya dalam *flashdisk* yang ukurannya mungkin hanya sekitar jari kita. Hal ini dikarenakan ukuran file *e-book* yang relatif kecil.
- 5) Kita dapat menghemat waktu dan tempat kita. Kita dapat menghemat waktu kita karena kita tidak perlu ke toko buku untuk membeli buku. Dari segi

tempat, kita tidak memerlukan tempat untuk menyimpan *e-book*, sebab kita hanya membutuhkan 1 *flashdisk* yang dapat berisi beribu-ribu *e-book*.

- 6) Sistem pengiriman *e-book* sangat cepat. Kita dapat melakukan pengiriman *e-book* dalam hitungan beberapa menit bahkan bisa dalam beberapa detik. Bandingkan dengan buku konvensional yang memerlukan waktu berhari-hari.

Di samping memiliki kelebihan-kelebihan, *e-book* juga tidak luput dari kekurangan. Berikut ini beberapa kekurangan *e-book* :

- 1) Membutuhkan suatu perangkat lunak untuk membukanya, baik komputer atau alat lainnya. Sehingga kita membutuhkan waktu yang cukup lama hanya untuk membukanya, sedangkan buku biasa dapat langsung kita buka dan tutup sesuka hati .
- 2) Kenyamanan. Biasanya jika ingin membaca buku kita ingin dalam kondisi nyaman, seperti tiduran, duduk santai di sofa, dan tiduran di lantai. Hal ini tidak bisa kita lakukan dengan *e-book*, karena kita harus menatap PC atau laptop, dan terkadang kita tidak tahan untuk berlama-lama menatap monitor.
- 3) Mata yang tidak terbiasa untuk membaca di monitor. Hal ini membuat kebanyakan orang cenderung mencetak *e-book* dengan printer, setelah membaca beberapa halaman dari *e-book*.
- 4) *E-book* memiliki berbagai format, yang terlihat dari *extension* filenya seperti pdf, txt, doc, chm, dejavue, iSilo, dan lain-lain. Hal ini membuat dibutuhkan berbagai aplikasi berbeda untuk membukanya maupun membuatnya.

Misal untuk format PDF, untuk membacanya umumnya menggunakan *Acrobat* dari *Adobe*. Untuk membuatnya menggunakan aplikasi sejenis PDF *writer*.

- 5) Tidak semua format *e-book* memiliki sekuriti yang baik. Misal format txt, sangat rentan terkena virus atau dijebol sekuritinya. Sedangkan pdf sudah memiliki sekuriti yang baik. Tetapi secanggih apapun format sekuriti *e-book*, karena digital, *e-book* tetap bisa dibongkar terutama oleh para *hacker*.
- 6) Sensasi. Maksudnya disini, kita memiliki rasa sensasi yang kita rasakan ketika membuka tiap-tiap lembaran dari buku biasa, namun hal ini tidak kita rasakan pada *e-book*.

d. Motivasi

1) Pengertian Motivasi

Suatu *motive* adalah suatu set yang dapat membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, motivasi adalah dorongan yang dapat menimbulkan perilaku tertentu yang terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. Perilaku atau tindakan yang ditunjukkan seseorang dalam mencapai tujuan tertentu sangat bergantung dari *motive* yang dimilikinya.

Motivasi merupakan penjelmaan dari *motive* yang dapat dilihat dari perilaku yang ditunjukkan seseorang. Motivasi adalah suatu keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang menyebabkan seseorang melakukan kegiatan tertentu untuk

mencapai tujuan tertentu. Jadi dengan demikian, motivasi muncul dari dalam diri seseorang karena dorongan untuk mencapai tujuan.

Menurut Frededirc J. McDonalddalam buku Sanjaya Wina (2011) bahwa, “*motivation is an energy change whitin the person characterized by effective arousal and anticipatory goal reaction*”. Jadi, motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai oleh munculnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, maka munculnya motivasi ditandai oleh adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang mungkin disadari ataupun tidak.

Motive dan motivasi merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Motivasi merupakan penjelmaan dari *motive* yang dapat dilihat dari perilaku yang ditunjukkan seseorang. Menurut Hilgard dalam buku Sanjaya Wina (2011) bahwa, motivasi adalah suatu keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang menyebabkan seseorang melakukan kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi dengan demikian, motivasi muncul dari dalam diri seseorang karena dorongan untuk mencapai tujuan.

Pembelajaran akan berhasil manakala siswa memiliki motivasi dalam belajar. Oleh sebab itu, menumbuhkan motivasi belajar siswa merupakan salah satu tugas dan tanggung jawab guru. Guru yang baik dalam mengajar selamanya akan berusaha mendorong siswa untuk beraktivitas mencapai tujuan pembelajaran. Ada dua fungsi motivasi dalam proses pembelajaran, yakni: Mendorong siswa untuk beraktivitas, dan Motivasi berfungsi sebagai pengarah.

2) Jenis-jenis Motivasi

Motivasi banyak jenisnya. Pembagian motivasi dapat dilihat dari perspektif kebutuhan dan perspektif fungsional, serta dari sifatnya.

a) Perspektif Kebutuhan

Teori motivasi yang memandang dari sudut kebutuhan dikembangkan oleh Maslow. Menurut Maslow yang dikutip oleh Sanjaya Wina (2011), kebutuhan manusia itu bertingkat-tingkat. Individu akan merasa puas memenuhi kebutuhan pada taraf tertentu manakala pada taraf sebelumnya kebutuhan itu telah terpenuhi.

Menurut Maslow yang dikutip oleh Sanjaya Wina (2011), motivasi pada setiap tingkatan hanya dapat dibangkitkan manakala telah terpenuhinya tingkat motivasi sebelumnya. Misalkan, anak hanya mungkin dapat mengembangkan minat dan bakatnya dengan sempurna, manakala telah memiliki rasa terima oleh kelompok sosialnya.

b) Perspektif Fungsional

Perspektif ini membagi jenis motivasi dilihat dari konsep motivasi sebagai penggerak, harapan dan insentif. Motivasi sebagai penggerak adalah motivasi yang memberi tenaga untuk aktivitas tertentu. Artinya, aktivitas itu hanya mungkin terjadi apabila ada faktor pendorong yang menggerakkan seluruh energi yang tersedia. Tanpa adanya penggerak tidak mungkin terjadi aktivitas.

Motivasi yang didasarkan kepada harapan adalah motivasi yang memandang bahwa sesuatu pasti terjadi sesuai dengan harapan. Dengan demikian, motivasi itu bangkit karena adanya harapan tertentu, yaitu harapan yang dapat memuaskan

kebutuhannya. Manakala individu merasa sesuatu tidak dapat muncul sesuai dengan harapan, maka motivasi itu akan melemah.

Motivasi yang didasarkan pada intensif adalah motivasi yang muncul oleh karena adanya tujuan yang nyata. Tujuan tersebut adalah sesuatu yang dapat mengakibatkan rasa senang, misalkan karena adanya hadiah atau pujian. Motivasi individu dapat dibangkitkan melalui intensif.

c) Sifat Motivasi

Dilihat dari sifatnya motivasi dapat dibedakan antara motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi instrinsik adalah motivasi yang muncul dari dalam diri individu, misalkan siswa belajar karena dorongan oleh keinginannya sendiri menambah pengetahuan atau seseorang berolahraga tenis karena ia mencintai olahraga tersebut. Jadi dengan demikian, dalam motivasi instrinsik tujuan yang ingin dicapai ada dalam kegiatan itu sendiri.

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang datang dari luar diri. Misalkan siswa belajar dengan penuh semangat karena ingin mendapat nilai yang bagus; seseorang berolahraga karena ingin menjadi juara dalam suatu turnamen. Dengan demikian, dalam motivasi ekstrinsik tujuan yang ingin dicapai berada di luar kegiatan itu.

Dalam proses pembelajaran, motivasi instrinsik sulit untuk diciptakan karena motivasi ini datangnya dari dalam diri siswa. Kita tidak akan tahu seberapa besar motivasi instrinsik yang menyertai perbuatan siswa. Yang mungkin dapat

dilakukan adalah dengan mengembangkan motivasi ekstrinsik untuk menambah dorongan kepada siswa agar lebih giat belajar.

3) Prinsip-prinsip Motivasi

Dalam penerapan motivasi belajar untuk memperoleh hasil pembelajaran yang optimal, perlu diperhatikan prinsip-prinsip penerapan motivasi. Dari hasil penelitiannya Kenneth H. Hoover (Oemar Hamalik, 1995) mengemukakan sejumlah prinsip sebagai berikut.

- a) Pujian lebih efektif daripada hukuman. Hukuman bersifat menghentikan suatu perbuatan, sedangkan pujian bersifat menghargai hasil kerja yang telah dilakukan.
- b) Para siswa memiliki kebutuhan psikologis yang bersifat dasar yang perlu mendapatkan kepuasan. Siswa berbeda-beda dalam upaya memenuhi kebutuhan tersebut.
- c) Dorongan yang muncul dari dalam (intrinsik), lebih efektif dibandingkan dengan dorongan yang muncul dari luar (ekstrinsik), dalam menggerakkan motivasi belajar siswa.
- d) Tindakan-tindakan atau respon siswa yang sesuai dengan tujuan, perlu diberikan penguatan untuk memantapkan hasil belajar.
- e) Motivasi mudah menular kepada orang lain. Guru yang mengajar penuh antusias dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, sehingga dapat mendorong kepada temannya yang lain untuk meningkatkan motivasi belajarnya.

- f) Pemahaman siswa yang jelas terhadap tujuan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, siswa perlu tahu arah dan tujuan pembelajaran.
- g) Minat siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas yang dibebankan oleh diri sendiri, akan lebih besar dibandingkan dengan tugas yang dibebankan oleh orang lain.
- h) Berbagai macam penghargaan seperti ganjaran yang diberikan dari luar kadang-kadang diperlukan untuk merangsang minat belajar siswa. upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.
- i) Penerapan strategi pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- j) Minat khusus yang dimiliki siswa akan sangat bermanfaat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa manakala dihubungkan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan.
- k) Kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk merangsang minat siswa yang tergolong lamban, ternyata kurang bermanfaat untuk siswa yang tergolong cepat belajar.
- l) Tidak semua kecemasan berdampak negatif terhadap motivasi belajar siswa.

2. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang baik adalah penelitian yang memiliki kajian penelitian serupa dengan hasil yang relevan. Hal tersebut dapat digunakan sebagai pedoman

awal sebagai kerangka pemikiran guna menambah, mengembangkan maupun memperbaiki penelitian yang telah ada sebelumnya. Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Abdul Ghofur di SMA Muhammadiyah 9 Surabaya dengan judul skripsi: “Pengembangan *E-Book* Berbasis *Flash KVisoft FlipBook* Pada Materi Kinematika Gerak Lurus Sebagai Sarana Belajar Siswa SMA Kelas X di SMP Muhammadiyah 9 Surabaya”. Dengan tujuan untuk menguji kelayakan *e-book* yang ditinjau berdasarkan validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian yang dilakukan menggunakan medel *Research & Development (RD)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-book* yang dikembangkan sangat layak menjadi salah satu sarana belajar siswa, dengan ditunjukkan prosentase kelayakan sebesar 84,31% dari validasi 3 dosen ahli. Pada bagian kelayakan materi sebesar 84,09%, 91,07% pada bagian media, dan pada bagian bahasa sebesar 77,78%. Media praktis digunakan karena siswa dapat mengoperasikannya dengan sangat lancar dan tidak terdapat kendala yang berarti. Sedangkan 88,89% respon positif siswa menyatakan *e-book* yang dikembangkan layak menjadi sarana belajar mereka dan 87,50% siswa dapat menyelesaikan soal evaluasi akhir dengan nilai di atas kriteria ketuntasan minimum yaitu 75 poin.
- b) Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Novi Ratna Dewi di SMPN 1 Subah Batang dengan judul Skripsi: “Pengembangan *E-Book* IPA

Terpadu Tema Suhu dan Pengukuran Untuk Menumbuhkan Kemandirian Belajar Siswa”. Dengan tujuan untuk mengembangkan *E-Book* IPA Terpadu yang sesuai dengan kriteria penilaian BSNP serta mengetahui keefektifannya. Penelitian yang dilakukan menggunakan model *Research & Development (RD)*. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan ditunjukkan dengan kriteria gain klasikal tinggi dan uji *t* signifikan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan *e-book* IPA Terpadu Tema Suhu dan Pengukuran yang dikembangkan dinyatakan layak oleh pakar dengan memenuhi kriteria dari BSNP dan dapat menumbuhkan kemandirian belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa.

- c) Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Linggarini Andikaningrum di SMA Kristen Satya Wacana Salatiga dengan judul skripsi: “Efektivitas *E-Book* Berbasis Multimedia Menggunakan *FlipBook Maker* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK”. Dengan tujuan untuk mengetahui apakah *e-book* berbasis multimedia menggunakan *flipbook maker* efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran TIK kelas XI SMA Kristen Satya Wacana Salatiga. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen *quasi* dengan *desain pretest-posttest non equivalent control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-book* berbasis multimedia menggunakan *flipbook maker* efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran TIK

di SMA Kristen Satya Wacana yang dapat dilihat dari meningkatnya tingkat keaktifan siswa, rata-rata nilai, dan tingkat ketuntasan belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Dari beberapa hasil penelitian di atas, maka dapat dideskripsikan dengan jenis penelitian yang digunakan berbeda. Dengan menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dan Eksperimen.

Berkaitan dengan hasil deskripsi dari beberapa penelitian yang relevan, penggunaan media pembelajaran berbasis *e-book* layak/valid dipergunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena media pembelajaran berbasis *e-book* tidak hanya memberikan informasi dalam bentuk tes dan gambar, tetapi juga terdapat video dan audio sebagai pelengkap dalam pembelajaran.

B. Kerangka Pikir

Dalam proses belajar mengajar, sebelum guru memulai suatu proses pembelajaran diharuskan terlebih dahulu membuat dan menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) agar mampu melihat, mengamati, menganalisis, dan memprediksi program pembelajaran sebagai kerangka kerja yang logis dan terencana, serta guru harus memilih media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi dalam proses pembelajaran. Media yang menarik dapat memotivasi siswa untuk mengikuti pelajaran dengan lebih semangat, tapi sebaliknya jika media yang digunakan oleh guru cenderung monoton maka siswa

akan merasa bosan dalam proses belajar, dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.

Dalam hal ini, guru hanya melaksanakan pembelajaran yang konvensional sehingga siswa kurang antusias dalam belajar, siswa jarang memperhatikan guru saat menjelaskan materi ajar, dan kadang siswa merasa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *e-book* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena, di dalam media pembelajaran interaktif berbasis *e-book* tidak hanya terdapat teks dan gambar, tetapi juga terdapat video dan audio sebagai pelengkap dalam penyampaian informasi/pesan kepada siswa.

Penggunaan media yang tepat akan membantu proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Guru akan mudah dalam menyampaikan informasi dan siswa dapat menerima informasi dengan tepat. Untuk lebih jelas kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan Kerangka Pikir. 2.1

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Berdasarkan kerangka pikir yang tertera di atas, maka dapat dideskripsikan bahwa:

Ho : Tidak terdapat pengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *e-book* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar.

Ha: Terdapat pengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *e-book* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel X (media pembelajaran berbasis *e-book*) terhadap variabel Y (motivasi belajar siswa). Metode kuantitatif biasanya dipakai untuk menguji satu teori, untuk menyajikan suatu fakta atau mendeskripsikan statistik, untuk menunjukkan hubungan antar variabel, dan ada pula yang bersifat mengembangkan konsep. Dalam penelitian kuantitatif terbagi menjadi penelitian eksperimen, deskriptif korelasional, evaluasi, dan lain sebagainya.

Pada penelitian ini menggunakan metode *pre-experimental design* (Nondesigns). Dikatakan *pre-experimental design*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random.

Desain penelitian yang digunakan yaitu *the one group pretest-posttest design*. *One group pretest-posttest design* merupakan desain yang terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat

diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Dalam desain ini terdapat terdapat satu kelompok yang didalamnya ada *pretest* dan *posttest*, sehingga pengaruh *treatment* dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai *posttest* dan *pretest*. Bila nilai *posttest* lebih besar dari *pretest*, maka perlakuan berpengaruh positif.

Adapun desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



$O_1 \quad X \quad O_2$

Tabel 3.1. Desain Penelitian

keterangan :

X : Perlakuan/*treatment* yang diberikan (variabel independen)

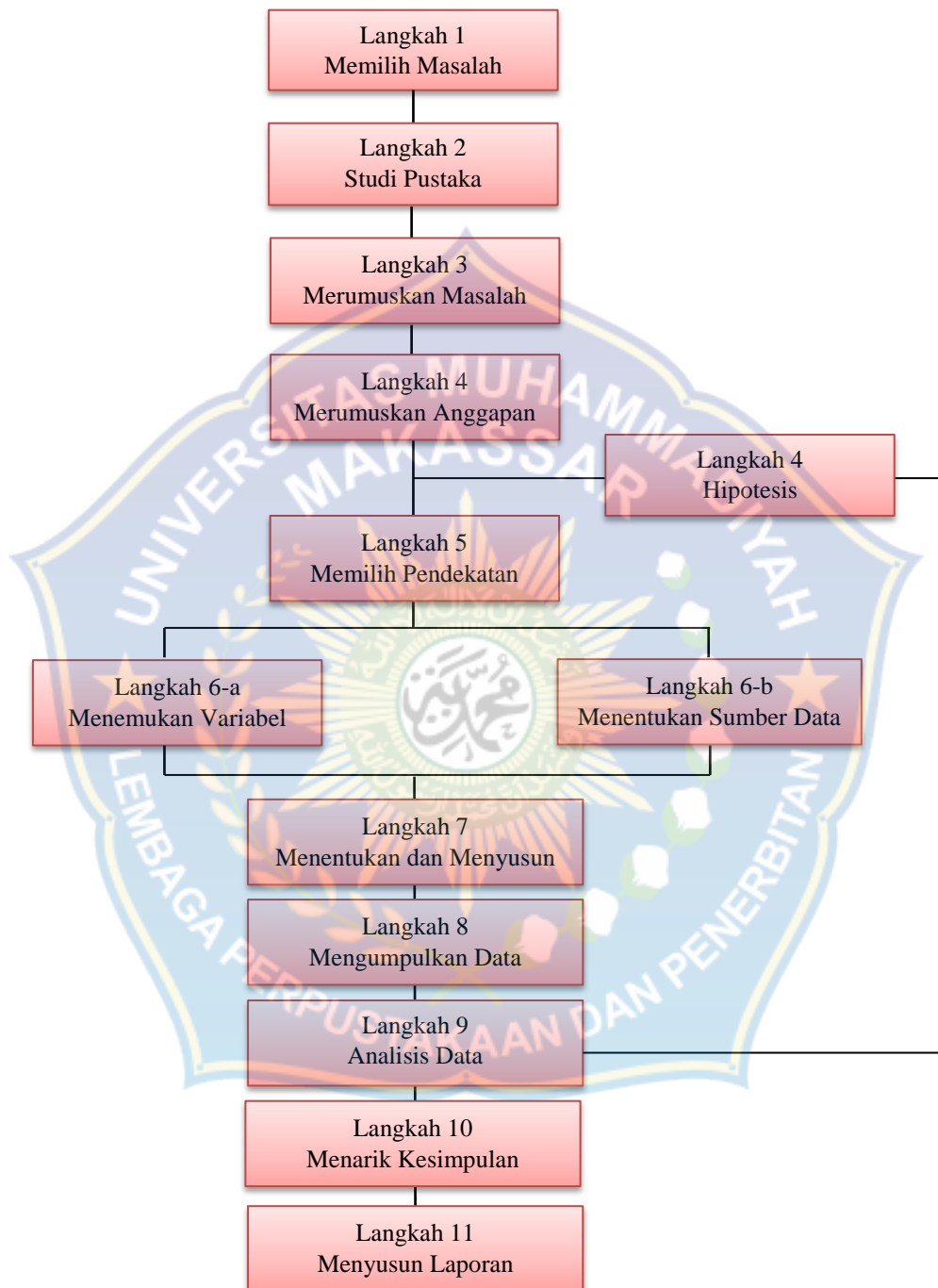
- : Tanpa perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *e-book*

O₁: Pretest

O₂: Posttest

B. Prosedur Penelitian

Berikut ini bagan mengenai prosedur penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif menurut Arikunto (2003).



Bagan 3.1. Prosedur Penelitian

Bagan di atas adalah prosedur penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Prosedur penelitian diawali dengan menentukan atau memilih masalah, setelah peneliti menentukan masalah selanjutnya peneliti melakukan studi pustaka terhadap sumber-sumber yang dapat mendukung penelitian. Rumusan masalah ditentukan setelah studi pustaka dilaksanakan. Merumuskan anggapan sama dengan menuliskan hipotesis terhadap masalah yang sedang diteliti. Rumusan anggapan selanjutnya akan menentukan pendekatan mana yang lebih tepat digunakan peneliti dalam penelitian yang dilaksanakan.

Menentukan variabel dari setiap hal yang dalam unsur penelitian menjadi hal yang penting, selanjutnya peneliti menentukan sumber data mengenai variabel dalam unsur penelitian. Setelah variabel telah ditentukan, selanjutnya menentukan dan menyusun instrumen untuk mengumpulkan data. Setelah data telah ada selanjutnya peneliti menganalisis data yang telah diperoleh. Langkah selanjutnya peneliti menarik kesimpulan dan melaporkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Pamela S (2003) yang dikutip oleh (Sugiyono: 2016), bahwa populasi adalah keseluruhan elemen yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Elemen populasi adalah keseluruhan subyek yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas:

obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya

Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek/subyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi juga meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Populasi yang digunakan adalah keseluruhan siswa kelas VII yang terdiri dari kelas VIIA, VIIB, dan VIIC.

Populasi penelitian ini adalah siswa di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar kelas VII yang berjumlah 90 siswa dengan rincian sebagai berikut:

Tabel. 3.2. Keadaan Populasi

NO	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII A	30 orang
2	VII B	30 orang
3	VII C	31 orang
	Jumlah Populasi	91 orang

(Sumber Data: Kantor Tata Usaha SMPN 5 Tinambung Kab. Polewali Mandar)

2. Sampel

Dalam penelitian kuantitatif, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena

keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul mewakili.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu probability sampling. Probability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik *probability sampling* memiliki 5 pemilihan sampel, diantaranya yaitu *simple random sampling*, *stratified random sampling*, *cluster sampling*, *systematic sampling*, dan *ara sampling*. Pemilihan sampel yang digunakan yaitu *simple random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama kepada populasi untuk dijadikan sampel. Syarat untuk dapat melakukan teknik *simple random sampling* adalah;

- a. Anggota populasi tidak memiliki strata sehingga relatif homogen.
- b. Adanya kerangka sampel, yaitu merupakan daftar elemen-elemen populasi yang dijadikan dasar untuk pengambilan sampel.

Dengan ini, sampel yang dipilih di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar adalah kelas VIIB (Kelas Eksperimen) untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan media cetak terhadap motivasi belajar siswa dan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *e-book* terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel. 3.3. Keadaan Sampel

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		L	P	
1	VII B	13	17	30 orang
Jumlah				30 orang

(Sumber Data: Kantor Tata Usaha SMPN 5 Tinambung Kab. Poliwali Mandar)

D. Definisi Operasional Variabel

Untuk menggambarkan secara operasional variabel penelitian, di bawah ini akan didefinisikan tentang operasional setiap variabel. Variabel-variabel tersebut sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Berbasis *E-Book* (Variabel bebas)

Media pembelajaran berbasis *e-book* merupakan sumber belajar yang sudah dikembangkan dari media cetak. Kelebihan *e-book* tidak hanya terdapat teks dan gambar saja, tetapi didalamnya juga dilengkapi dengan video dan audio. Media pembelajaran berbasis *e-book* sebagai bahan ajar yang siap kapan pun digunakan untuk menyampaikan materi ajar.

E-book yang berbentuk softcopy atau file menggunakan berbagai media dalam membukanya seperti; komputer/laptop dan proyektor. Guru hanya perlu mengklik tombol next untuk pindah kehalaman selanjutnya dan mengklik gambar atau video ketika ingin menampilkannya.

2. Motivasi Belajar Siswa (Variabel Terikat)

Dalam dunia pendidikan terutama dalam kegiatan belajar bahwa kelangsungan dan keberhasilan proses belajar mengajar bukan hanya dipengaruhi oleh faktor intelektual tetapi juga oleh faktor-faktor non-intelektual yang tidak kalah penting dalam menentukan hasil belajar siswa. Salah satunya adalah kemampuan seseorang siswa untuk memotivasi dirinya.

E. Instrument Penelitian

Pada penelitian ini, alat ukur yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa kelas VII di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar yaitu sebagai berikut:

1. Observasi adalah pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Observasi dilakukan untuk mengetahui seberapa banyak siswa yang aktif dalam proses pembelajaran.
2. Angket atau kuesioner adalah alat ukur yang berupa pertanyaan yang dikembangkan berdasarkan indikator. Angket yang dibagikan berupa pernyataan *pretest* (penggunaan media cetak dan motivasi siswa) dan *posttest* (penggunaan media *e-book* dan motivasi siswa) yang akan diisi oleh responden.

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapat data yang akurat dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi yaitu cara mengumpulkan data dengan mengamati secara langsung kondisi siswa atau aktivitas siswa yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas dan mengisi pernyataan yang dibuat sesuai banyaknya siswa yang aktif dalam belajar.
2. Angket atau kuesioner yaitu proses pengumpulan data dengan cara membagikan pernyataan kepada responden dengan mengisi beberapa penilaian yang sudah disiapkan seperti Selalu=5, Sering=4, Kadang-kadang=3, Jarang=2, dan Tidak Pernah=1, sesuai dengan pernyataan yang sudah disiapkan.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif.

Teknik analisis data ini akan dianalisis secara *deskriptif* kuantitatif teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini diolah dengan menggunakan software komputer program SPSS 23 (*Statistical Program For Social Science*) untuk menghitung presentase dari setiap item pertanyaan. Maka digunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f \times 100 \%}{n}$$

Keterangan:

P = Persentase (%)

n = Jumlah skor jawaban Responden

f = Jumlah frekuensi

(Sumber: Sugiyono, 2016)

2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menentukan sejauh mana kesamaan antara hasil yang diperoleh dari suatu sampel dengan hasil yang akan didapat pada populasi secara keseluruhan. Jenis statistik inferensial pada penelitian ini adalah Statistik Parametrik; yaitu teknik yang didasarkan pada asumsi bahwa data yang diambil mempunyai distribusi normal dan menggunakan data interval dan rasio.

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *E-Book* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar. Menurut Sugiyono, rumus analisis linear sederhana sebagai berikut:

$$Y=a+bX$$

Dimana:

Y= Subjek/nilai dalam variabel dependen yang diprediksikan

a= Harga Y bila X=0 (harga konstan)

b= Angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada variabel independen. Bila b (+) maka naik, dan bila (-) maka terjadi penurunan.

X= Subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

Untuk mengetahui perbedaan selisih rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* maka digunakan rumus uji-t. perbedaan selisih rata-rata tersebut untuk menentukan signifikansi antara *thitung* dengan *tabel* dengan taraf signifikansi 5%.

Sugiyono menyatakan dalam statistika dan penelitian tersebut dua macam hipotesis, yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Hipotesis statistik dirumuskan dengan symbol-simbol statistik, dan H_0 dan H_a dipasangkan. Dengan cara dipasangkan maka dapat dibuat keputusan yang tegas, mana yang diterima dan mana yang ditolak.

Kriteria pengujian, apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka H_a diterima dan sebaliknya apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Perhitungan uji-t menggunakan bantuan program SPSS 23.

(Sumber: Sugiyono, 2018)



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Tinambung merupakan salah satu SMP yang berada di Kabupaten Polewali Mandar beralamat di jalan poros karama Desa Karama Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar.

Meurut data laporan dari SMP Negeri 5 Tinambung mempunyai identitas sebagai berikut :

- a. Nama Sekolah : SMP Negeri 5 Tinambung
- b. Nomor Statistik :201192004066
- c. Alamat Sekolah : Jalan poros karama Desa karama
- d. Provinsi : SULBAR
- e. Type Sekolah :B2
- f. Email :smp5tinambung@gmail.com
- g. Nilai Akreditasi : B

2. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul

sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Termasuk dalam statistik deskriptif antara lain adalah penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean (pengukuran tendensi sentral), perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan prosentase.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *e-book* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMPN 5 Tinambung kabupaten Polewali Mandar. Data yang disajikan dalam penelitian diperoleh dari observasi, dan angket siswa kelas VII B.

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMPN 5 Tinambung kabupaten Polewali Mandar pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran berbasis diperoleh data sebagai berikut:

- a. Hasil olah data observasi terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar

Pada bagian deskripsi data ini, peneliti memaparkan hasil data tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *e-book* yang diterapkan pada siswa kelas VII B di SMPN 5 Tinambung.

Berdasarkan data hasil observasi yang peneliti lakukan di SMPN 5 Tinambung pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran *e-book* diperoleh data sebagai berikut;

Tabel 4.1 Hasil Observasi Tentang Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar (kelas eksperimen)

No	Aktivitas Siswa	Pertemuan			\bar{X}	Prosentase
		1	2	3		
1	Siswa dapat menyimak penjelasan guru	16	18	16	17	56%
2	Siswa mencatat materi pelajaran	20	20	18	19,3	64,4%
3	secara mandiri siswa menjawab pertanyaan	10	15	17	14	46,7%
4	keberanian siswa menjawab materi di papan tulis	10	14	15	13	43,3%
5	Keberanian siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami	5	10	13	9,3	31,1%
6	keinginan siswa bekerja sama dengan teman sebangku	20	20	18	19,3	64,4%
7	Siswa memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi pelajaran	16	18	16	17	56%
8	Dengan ditunjuk guru, siswa menjawab pertanyaan	8	10	12	10	33,3%
9	Dengan diperintah guru, siswa mengerjakan soal dipapan tulis	8	10	12	10	33,3%
10	Dengan ajakan guru, siswa bertanya mengenai materi ajar	8	10	11	9,6	32,2%
11	Mendengarkan dengan aktif (menunjukkan respon, misal tersenyum atau tertawa saat mendengar hal-hal lucu yang disampaikan)	20	20	18	19,3	64,4%

12	Menyimpulkan materi pelajaran dengan kata-katanya sendiri	5	6	8	6,3	21%
Jumlah						546,1%
Rata-rata						45,5%

Adapun predikat yang digunakan menurut Arikunto (2003:246) sebagai berikut;

No	Penilaian	Kategori
1	1-20%	sangat kurang baik
2	20-40%	kurang baik
3	40-60%	cukup baik
4	60-80%	baik
5	80-100%	sangat baik

Tabel 4.2. kategori observasi

Dari hasil observasi di atas, diperoleh data bahwa aktivitas belajar siswa kelas VIIB di SMPN 5 Tinambung tergolong dalam kategori cukup baik dengan prosentase 45,5%. Karena selain siswa memperhatikan guru dalam proses pembelajaran, terdapat juga siswa yang mengobrol saat belajar dan adapula siswa yang keluar masuk kelas saat proses pembelajaran berlangsung.

- b. Hasil data tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *e-book* terhadap motivasi belajar siswa menggunakan angket

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *e-book* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar akan dilakukan pengujian hipotesis dengan uji kuantitatif

menggunakan rumus statistik dan program SPSS yang dianggap relevan untuk analisis data yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pengaruh media pembelajaran berbasis *e-book* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII. Berikut akan di uraikan hasil olah data dari beberapa pernyataan responden.

1) Hasil olah data angket (pre-test)

Berikut akan di uraikan hasil olah data dari setiap pernyataan responden sebagai berikut:

Tabel 4.3 statistik hasil pernyataan (*pretest*) media cetak (X1)

		p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8
N	Valid	20	20	20	20	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		3.50	4.35	4.05	2.90	3.00	1.90	3.35	2.30
Median		3.00	5.00	4.00	2.50	2.50	2.00	3.00	2.00
Mode		3	5	4	2	2	1	3	1
Std. Deviation		1.051	1.268	.999	1.373	1.376	.968	1.089	1.261
Minimum		2	1	1	1	1	1	1	1
Maximum		5	5	5	5	5	4	5	5

Dari hasil table 4.3 di atas, menunjukkan hasil pernyataan angket (*pre-test*) responden dengan menggunakan program SPSS 23 dalam menghitung hasil angket tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *e-book* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar.

Berikut ini, hasil keseluruhan dari *mean*, *median*, *std. deviation*, *minimum*, dan *maximum* dari hasil pernyataan angket (*pre-test*):

Tabel 4.4 Statistik skor hasil angket

pretest (X1)

N	Valid	20
	Missing	0
Mean		25.35
Median		25.50
Mode		23 ^a
Std. Deviation		3.297
Minimum		20
Maximum		32

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Dari tabel di atas, hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 23 pada data sebelum perlakuan (pre-test) pada kelas eksperimen diperoleh jumlah sampel yang valid yaitu 20 orang, dengan nilai rata-rata keseluruhan angket sebanyak 25,35, nilai tengah 25,50, modus 23, standar deviasi sebanyak 3,297, minimum 20, dan maximum 32.

2) Hasil olah data angket (post-test)

Berikut akan diuraikan hasil olah data dari setiap pernyataan responden sebagai berikut:

Tabel 4.5 statistik hasil pernyataan (posttest) data Media E-Book (X2)

		p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8
N	Valid	18	18	18	18	18	18	18	18
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		4.44	4.50	4.00	2.72	4.00	4.33	4.28	4.56
Median		5.00	5.00	4.00	3.00	4.00	5.00	5.00	5.00
Mode		5	5	5	3	5	5	5	5
Std. Deviation		.705	.857	1.188	1.320	1.188	1.188	.958	.616
Range		2	3	4	4	4	4	3	2
Minimum		3	2	1	1	1	1	2	3
Maximum		5	5	5	5	5	5	5	5

Dari hasil table 4.5 di atas, menunjukkan hasil pernyataan angket (*post-test*) responden dengan menggunakan program SPSS 23 dalam menghitung hasil angket tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *e-book* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar.

Berikut ini, hasil keseluruhan dari *mean*, *median*, *std. deviation*, *minimum*, dan *maximum* dari hasil pernyataan angket (*post-test*):

Tabel 4.6 Statistik skor hasil angketMedia Pembelajaran berbasis *e-book*(X2)

N	Valid	18
	Missing	0
Mean		32.78
Median		32.00
Mode		32
Std. Deviation		5.047
Range		18
Minimum		21
Maximum		39

Dari tabel di atas, hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 23 pada data sebelum perlakuan (*post-test*) pada kelas eksperimen diperoleh jumlah sampel

yang valid yaitu 18 orang, dengan nilai rata-rata keseluruhan angket sebanyak 32,78, nilai tengah 32,00, modus 32, standar deviasi sebanyak 5,047, minimum 21, dan maximum 39.

Tabel 4.7 statistik hasil pernyataan (*post-test*) data motivasi (Y)

		p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8
N	Valid	18	18	18	18	18	18	18	18
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		4.50	4.56	4.39	4.11	3.50	4.00	4.83	4.72
Median		5.00	5.00	4.50	4.00	3.00	4.00	5.00	5.00
Mode		5	5	5	4	3	4	5	5
Std. Deviation		.618	.705	.698	.471	.707	.594	.383	.669
Range		2	2	2	2	2	2	1	2
Minimum		3	3	3	3	3	3	4	3
Maximum		5	5	5	5	5	5	5	5

Dari hasil table 4.7 di atas, menunjukkan hasil pernyataan angket (*post-test*) responden dengan menggunakan program SPSS 23 dalam menghitung hasil angket tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *e-book* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar.

Berikut ini, hasil keseluruhan dari *mean*, *median*, *std. deviation*, *Range*, *minimum*, dan *maximum* dari hasil pernyataan angket (*post-test*):

**Tabel 4.8 Statistik skor hasil
angket**

Motivasi(Y)		
N	Valid	18
	Missing	0
Mean		34.61
Median		35.00
Mode		36
Std. Deviation		2.477
Range		9
Minimum		29
Maximum		38

Dari tabel di atas, hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 23 pada data sebelum perlakuan (post-test) pada kelas eksperimen diperoleh jumlah sampel yang valid yaitu 18 orang, dengan nilai rata-rata keseluruhan angket sebanyak 34,61, nilai tengah 35,00, modus 36, standar deviasi sebanyak 2,477, minimum 29, dan maximum 38.

3. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui kenormalan data dari variabel X (media pembelajaran berbasis *e-book*) dan variabel Y (motivasi belajar siswa) yang telah diolah akan diuji normalitasnya menggunakan program SPSS dengan rumus Kolmogorov-smirnov. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian sudah memenuhi persyaratan penggunaan statistic yang akan digunakan dalam pengujian. Untuk mengetahui normal atau tidaknya adalah jika *sig*

>0.05 maka dikatakan normal dan jika $sig < 0,05$ dapat dikatakan tidak normal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut;

Tabel 4.9 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		18
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.84397941
Most Extreme Differences	Absolute	.128
	Positive	.100
	Negative	-.128
Test Statistic		.128
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan tabel di atas, uji normalitas menggunakan rumus Kolmogorov-smirnov. Untuk mengetahui normal atau tidaknya adalah jika $sig > 0.05$ maka dikatakan normal dan jika $sig < 0,05$ dapat dikatakan tidak normal. Hasil dari uji normalitas diketahui bahwa data variabel X dan variabel Y dengan nilai signifikan $0,200 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Jadi data penelitian sudah memenuhi persyaratan penggunaan statistik yang digunakan dalam pengujian.

b. Analisis Regresi Linear Sederhana

Tujuan dari penggunaan analisis regresi linear sederhana adalah untuk menguji hipotesis yang ada dalam penelitian ini adalah diduga terdapat pengaruh

yang signifikan antara media pembelajaran berbasis *e-book* dengan motivasi belajar siswa kelas VII di SMPN 5 Tinambung kabupaten Polewali Mandar.

Kriteria pengujian adalah jika $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 ditolak yang dinyatakan bahwa tidak ada pengaruh media pembelajaran berbasis *e-book* terhadap motivasi belajar siswa, tetapi apabila $\text{sig} < 0,05$ maka H_1 diterima yang menyatakan ada pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa.

Uji hipotesis dengan regresi linear sederhana dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS seri 23, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10 uji hipotesis dengan regresi linear sederhana

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
		1	(Constant)	24.209		
	X2	.317	.094	.647	3.392	.004

a. Dependent Variable: Y

$$Y = \alpha + Bx$$

$$Y = 24,209 + 0,317 X_2$$

Berdasarkan output analisis regresi linear sederhana pada tabel di atas dapat dilihat sebagai berikut;

- 1) Nilai konstanta = 24,209

Nilai konstanta menunjukkan variabel X dalam kondisi tetap atau konstan, maka besarnya motivasi belajar siswa (Y) sebesar 24,209.

2) Nilai B = 0,317

Nilai B1 menunjukkan nilai 0,317 tanda koefisien regresi yang positif, hal tersebut menunjukkan bahwa setiap penambahan 1% penggunaan media *e-book* maka variabel motivasi belajar siswa akan mengalami peningkatan sebesar 0,317 dengan asumsi variabel X dalam keadaan konstan.

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai $\text{sig} < 0,05$ jadi H_1 diterima yang menyatakan ada pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai $0,004 < 0,05$.

c. Uji Koefisien Regresi secara simultan (Uji T)

Uji F digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen secara bersama-sama berpengaruh terhadap variabel dependen. Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:

- a. Jika nilai $\text{sig} < 0,05$, atau $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka terdapat pengaruh Variabel X terhadap Variabel Y.
- b. Jika nilai $\text{sig} > 0,05$, atau $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka tidak terdapat pengaruh Variabel X terhadap Variabel Y.

$$t_{\text{tabel}} = t(\alpha; n-k-1) = t(0,025 ; 16) = 2,120$$

Tabel 4.11 hasil hipotesis dengan uji-t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	24.209	3.101		7.807	.000
X	.317	.094	.647	3.392	.004

a. Dependent Variable: Y

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *e-book* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMPN 5 Tinambung, dapat dilihat dari tabel di atas, bahwa nilai signifikan untuk pengaruh variabel X terhadap variabel Y yaitu sebesar $0,004 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 3,392 > t_{tabel} 2,120$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *e-book* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 1,272.

B. Pembahasan

Dalam penelitian ini dilakukan pengambilan data melalui observasi dan penyebaran angket tentang media berbasis *e-book* dan motivasi belajar siswa kelas VIIB sebanyak 16 butir pernyataan *pre-test* tentang media cetak dan motivasi siswa dan 16 butir pernyataan *post-test* tentang media *e-book* dan motivasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *e-book* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar terdapat pengaruh antara variabel X dan Variabel Y.

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa tergolong cukup baik dengan 45,5% presentase. Siswa memperhatikan guru yang menjelaskan

materi, menjawab pertanyaan di papan tulis, serta bekerja sama dengan teman sebangku, serta adapula siswa yang suka keluar masuk kelas.

Berdasarkan hasil perhitungan angket diketahui motivasi belajar siswa kelas VIIB di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar, media cetak yang digunakan oleh guru seperti buku, diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) yang didapat adalah 25,35, mediannya yaitu 25,50, modus (mode) adalah 23 dan standar deviasinya sebanyak 3,297.

Sedangkan media pembelajaran berbasis *e-book* yang interaktif didalamnya terdapat (teks, gambar, video, audio) yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam memahami dan menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) adalah 32,78 menunjukkan bahwa siswa yang memiliki rata-rata motivasi tinggi, mediannya yaitu 32,00 merupakan nilai yang berada di tengah data taraf motivasi tinggi, modus (mode) adalah 32 yang merupakan motivasi siswa yang paling banyak pada kategori tinggi dan standar deviasinya 5,047 merupakan cerminan dari rata-rata motivasi belajar dalam taraf tinggi.

Jadi dapat dilihat perbedaan rata-rata, median, modus dan standar deviasi dari penggunaan media cetak dan media pembelajaran berbasis *e-book* dalam proses pembelajaran IPA dikelas.

Motivasi belajar siswa sudah sangat cukup baik karena hal ini dapat dilihat dari keinginan siswa untuk selalu berhasil dengan bertanya dan menjawab

pertanyaan yang diberikan guru sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik.

Berdasarkan hasil uji hipotesis normalitas data menggunakan rumus Kolmogorov-smirnov. Hasil dari uji normalitas diketahui signifikan karena $0,200 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Berdasarkan analisis linear regresi sederhana di peroleh nilai $Y = \alpha + Bx$ yaitu $\alpha = 24,209$, nilai konstanta menunjukkan variabel X dalam kondisi tetap atau konstan, maka besarnya motivasi belajar siswa (Y) sebesar 24,209. Nilai B1 menunjukkan nilai 0,317 tanda koefisien regresi yang positif, hal tersebut menunjukkan bahwa setiap penambahan 1% penggunaan media *e-book* maka variabel motivasi belajar siswa akan mengalami peningkatan sebesar 0,317 dengan asumsi variabel X dalam keadaan konstan. H_1 diterima karena $sig < 0,05$, jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *e-book* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII B di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian relevan yang dilakukan oleh Abdul Ghofur (2015) di SMA Muhammadiyah 9 Surabaya dalam penelitiannya yang berjudul: “Pengembangan *E-Book* Berbasis *Flash KVisoft FlipBook* Pada Materi Kinematika Gerak Lurus Sebagai Sarana Belajar Siswa SMA Kelas X di SMP Muhammadiyah 9 Surabaya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-book* yang dikembangkan sangat layak menjadi salah satu sarana belajar siswa, dengan

ditunjukkan prosentase kelayakan sebesar 84,31% dari validasi 3 dosen ahli. Pada bagian kelayakan materi sebesar 84,09%, 91,07% pada bagian media, dan pada bagian bahasa sebesar 77,78%. Media praktis digunakan karena siswa dapat mengoperasikannya dengan sangat lancar dan tidak terdapat kendala yang berarti. Sedangkan 88,89% respon positif siswa menyatakan *e-book* yang dikembangkan layak menjadi sarana belajar mereka dan 87,50% siswa dapat menyelesaikan soal evaluasi akhir dengan nilai di atas kriteria ketuntasan minimum yaitu 75 poin.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Linggarini Andikaningrum (2014) dalam penelitiannya yang berjudul: “Efektivitas *E-Book* Berbasis Multimedia Menggunakan *FlipBook Maker* Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-book* berbasis multimedia menggunakan *flipbook maker* efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran TIK di SMA Kristen Satya Wacana yang dapat dilihat dari meningkatnya tingkat keaktifan siswa, rata-rata nilai, dan tingkat ketuntasan belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Novi Ratna Dewi (2014) di SMPN 1 Subah Batang dalam penelitiannya yang berjudul: “Pengembangan *E-Book* IPA Terpadu Tema Suhu dan Pengukuran Untuk Menumbuhkan Kemandirian Belajar Siswa”. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan ditunjukkan dengan kriteria gain klasikal tinggi dan uji t signifikan. Berdasarkan

hasil penelitian dapat disimpulkan *e-book* IPA Terpadu Tema Suhu dan Pengukuran yang dikembangkan dinyatakan layak oleh pakar dengan memenuhi kriteria dari BSNP dan dapat menumbuhkan kemandirian belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Setelah peneliti melaksanakan penelitian di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar dengan hasil uji-t untuk pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *e-book* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMPN 5 Tinambung, bahwa nilai signifikan untuk pengaruh variabel X terhadap variabel Y yaitu sebesar $0,004 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 3,392 > t_{tabel} 2,120$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *e-book* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 1,272.

Jadi dari penelitian yang terdahulu menggunakan media *e-book* diketahui bahwa hasil belajar siswa meningkat, sedangkan pada penelitian ini penggunaan media *e-book* juga dapat membuat siswa termotivasi dalam belajar, membangkitkan gairah belajar dan siswa juga dapat mudah memahami mata pelajaran sehingga hasil dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penelitian ini didukung dengan adanya teori belajar humanistik yaitu Proses belajar dianggap berhasil jika siswa telah memahami lingkungan dan dirinya sendiri. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang perilakunya bukan sudut pandang pengamatnya. Jadi proses belajar akan efektif apabila siswa memiliki semangat dan motivasi dalam belajar sehingga hasil dan

tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan itu, guru harus menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa motivasi merupakan daya penggerak di dalam diri siswa untuk dapat belajar, yang dapat menjamin kelangsungan dari proses belajar mengajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar.

Jadi dapat dikatakan bahwa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII B di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar, guru dapat menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi sangat perlu karena mempermudah dalam menyampaikan materi dan menimbulkan dampak yang positif terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan temuan di atas, bahwa guru dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *e-book* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar, serta proses pembelajaran di kelas berjalan dengan efektif dan tujuan pembelajaran bisa tercapai.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *e-book* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *e-book* menggunakan hasil hipotesis uji-t bahwa nilai signifikan untuk pengaruh variabel X terhadap variabel Y yaitu sebesar $0,004 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 3,392 > t_{tabel} 2,120$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *e-book* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 1,272.

B. Saran

Berdasarkan data hasil penelitian dan kesimpulan, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis *e-book* diharapkan guru dapat menggunakannya untuk terus memacu semangat belajar siswa, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Diharapkan tersedianya sarana dan prasarana untuk mendukung proses pembelajaran seperti proyektor, komputer/laptop, papan tulis. Agar media pembelajaran berbasis *e-book* dapat diterapkan dengan baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Abdul Karim H. 2007. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Arikonto. 2003. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dahar Ratna Wilis. 2011. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Gelora Aksara Pratama.
- Getting Abd. Rahman. 2009. *Menuju Guru Profesional dan Ber-Etika*. Yogyakarta: Penerbit Grha Guru.
- Hamalik Oemar. 1995. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT BumiAksara.
 - Hamalik Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT BumiAksara.
- Hamdani. 2011. *Dasar-dasar Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Karwono & Heni Mularsih. 2017. *Belajar dan Pembelajaran: Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Kunandar. 2010. *Guru Profesional*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Mudlofir Ali & EviFatimatur Rusydiyah. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teorike Praktik*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Nurdin Syafruddin & Adriantoni. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Ruhimat Toto, dkk. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya Wina. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suciati, dkk. 2007. *Belajar dan Pembelajaran 2*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suprihatiningrum Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Suyono, Hariyanto. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Andikaningrum Linggarini. 2014. *Efektivitas E-Book Berbasis Multimedia Menggunakan FlipBook Maker Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK* (Skripsi). (Online). <https://scholar.google.co.id/scholar?pengaruh+penggunaan+media+pembelajaran+berbasis+ebook+terhadap+motivasi+belajar+siswa>/diaksespadatanggal 24 Desember 2018.

Dewi Novi Ratna. 2014. *Pengembangan E-Book IPA Terpadu Tema Suhu dan Pengukuran Untuk Menumbuhkan Kemandirian Belajar Siswa* (Skripsi). (Online). <https://scholar.google.co.id/scholar?pengaruh+penggunaan+media+pembelajaran+berbasis+ebook+terhadap+motivasi+belajar+siswa>/diaksespadatanggal 24 Desember 2018.

Ghufor Abdul. 2015. *Pengembangan E-Book Berbasis Flash Kvisoft FlipBook Pada Materi Kinematika Gerak Lurus Sebagai Sarana Belajar Siswa SMA Kelas X di SMP Muhammadiyah 9 Surabaya* (Skripsi). (Online). <https://scholar.google.co.id/scholar?pengaruh+penggunaan+media+pembelajaran+berbasis+ebook+terhadap+motivasi+belajar+siswa>/diaksespadatanggal 24 Desember 2018.

<https://izzor.wordpress.com/2011/10/20/kelebihan-dan-kekurangan-e-book-formal/>/diakses pada tanggal 9 Desember 2018, pada jam 2:13 PM.

<http://teninurjanah2016.blogspot.com/2016/03/pengertian-manfaat-dan-fungsi-e-book.html/>diakses pada tanggal 9 Desember 2018, pada jam 1:20 PM.

https://www.kompasiana.com/arjun_fatah_amitha/550fd753813311b62cbc6800/pe-eran-ebook-dalam-pembelajaran. diaksespadatanggal 5 Desember 2018, pada jam 10:20 AM.

Megabella (2014). (Online). <https://menurutahli.net/2017/03/28/pengertian-e-book-buku-digital-menurut-ahli/>diaksespadatangal 19 Desember 2018, pada jam 10:35 AM.

Supriyadi. (2013). (Online). <https://menurutahli.net/2017/03/28/pengertian-e-book-buku-digital-menurut-ahli/>diaksespadatangal 19 Desember 2018, pada jam 10:35 AM.





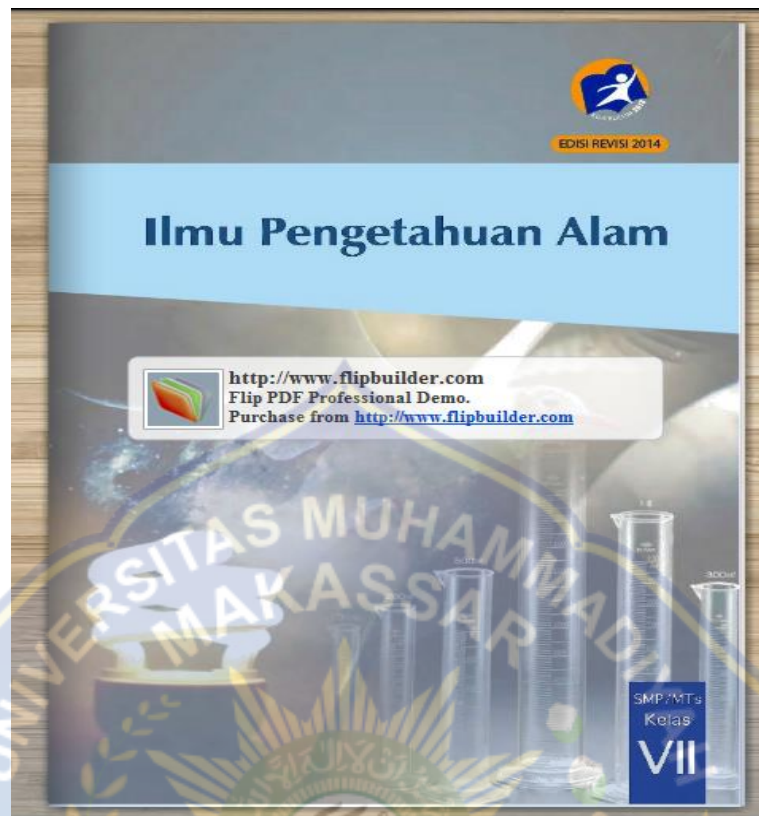
Lampiran 1

RPP





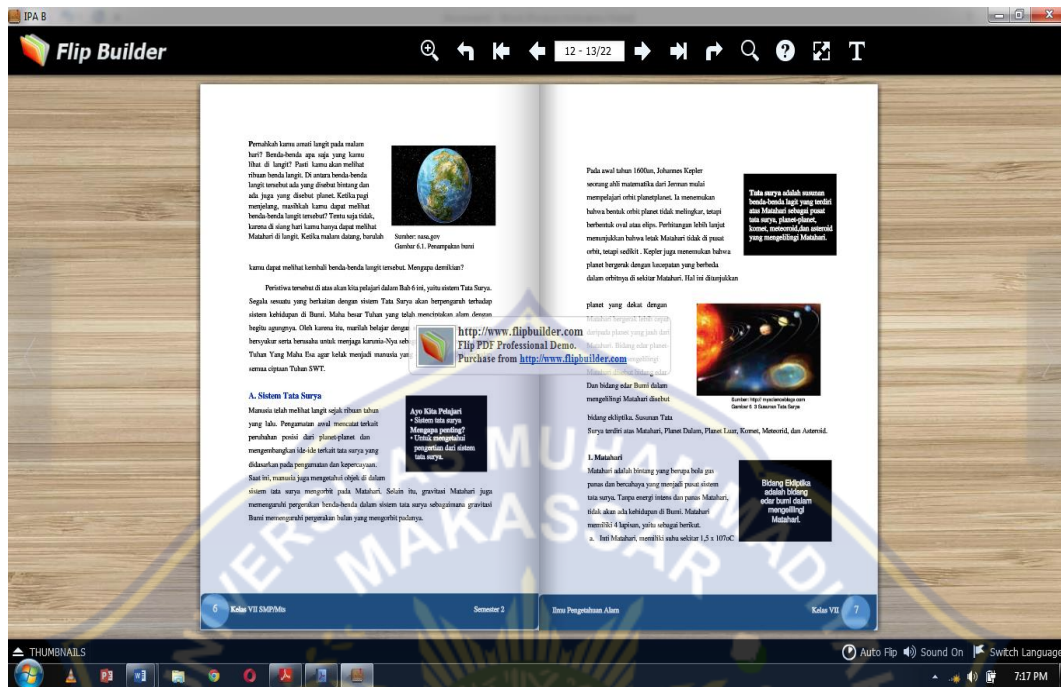
Lampiran 2
Gambar Media



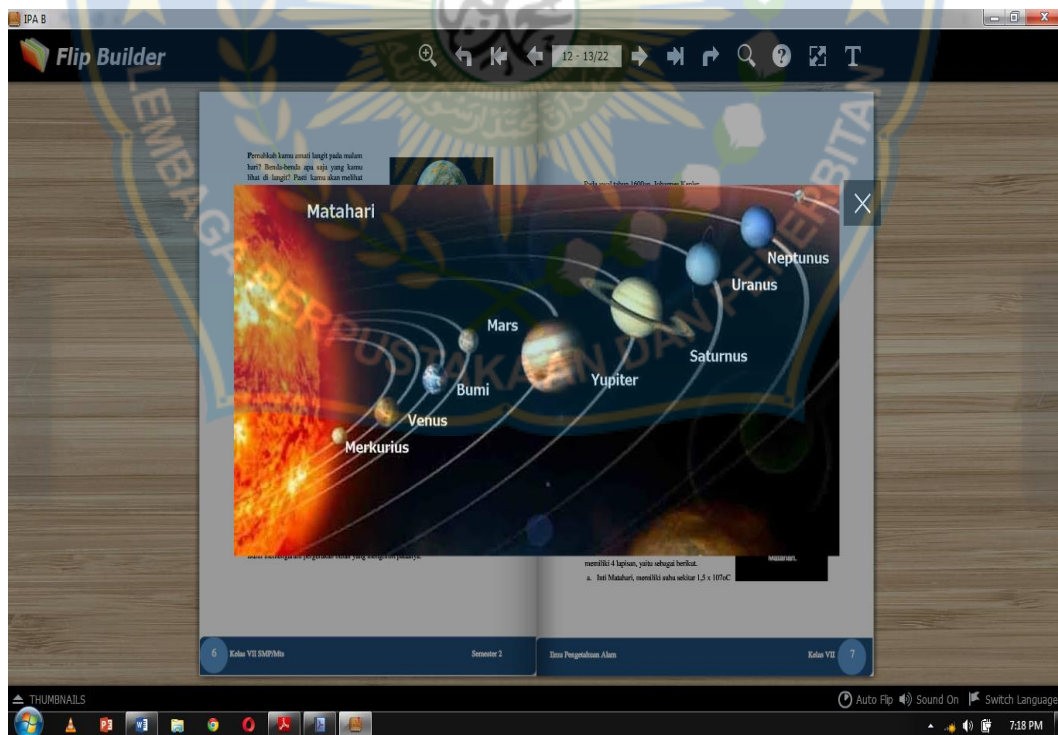
Gambar.1 tampilan awal media *E-Book*



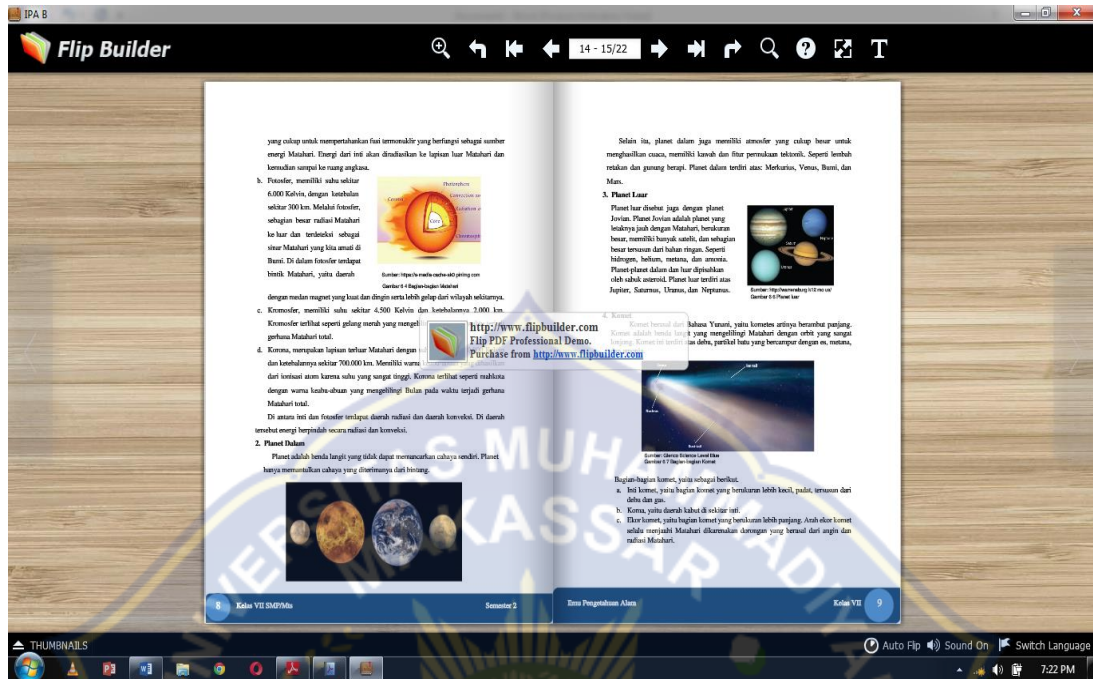
Gambar.2 isi media *E-Book* materi tata surya



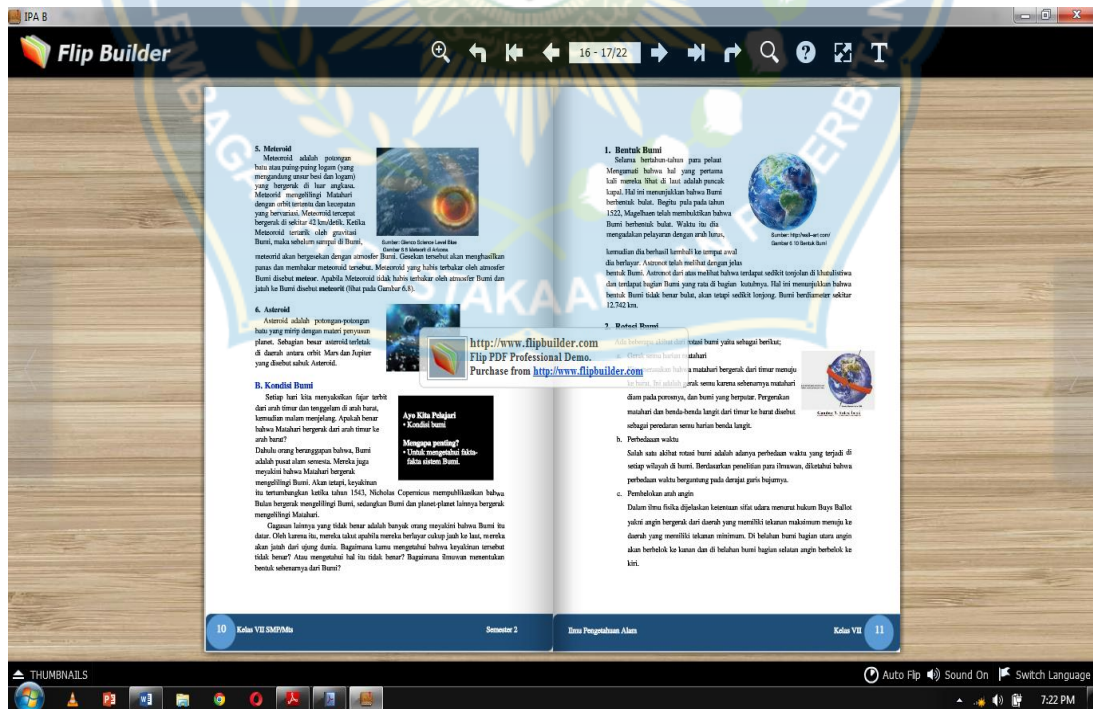
Gambar.3 isi materi dalam media e-book

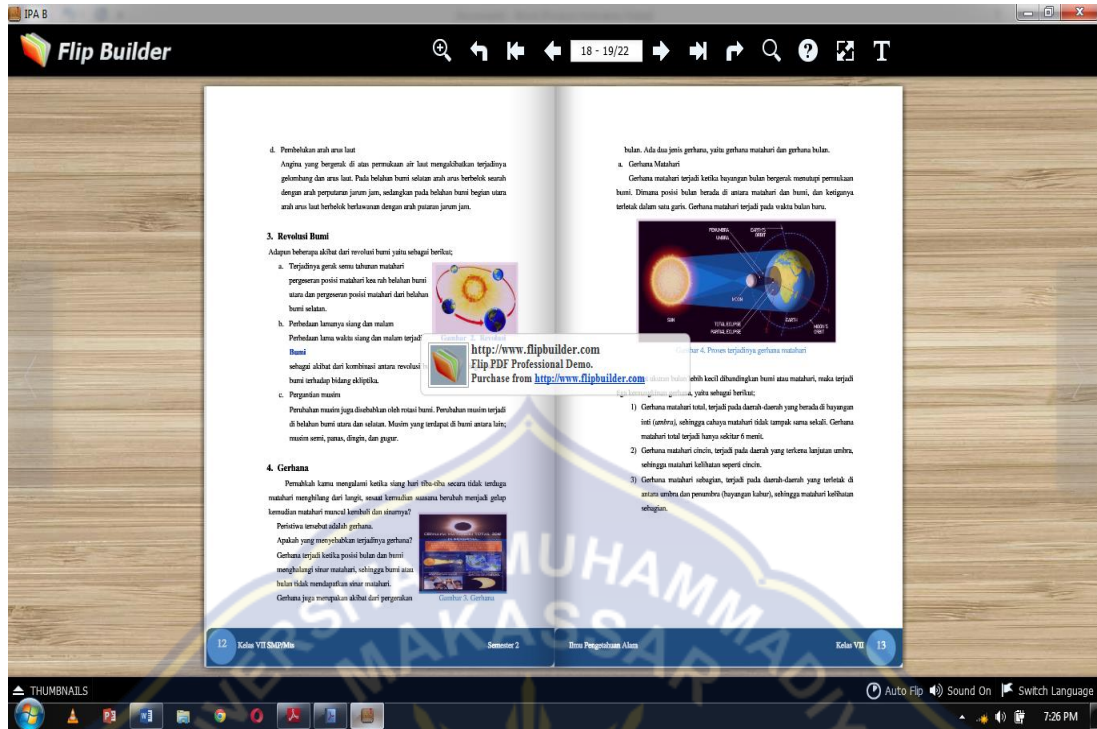


Gambar.4 gambar yang ditampilkan ketika gambar dalam media e-book di klik

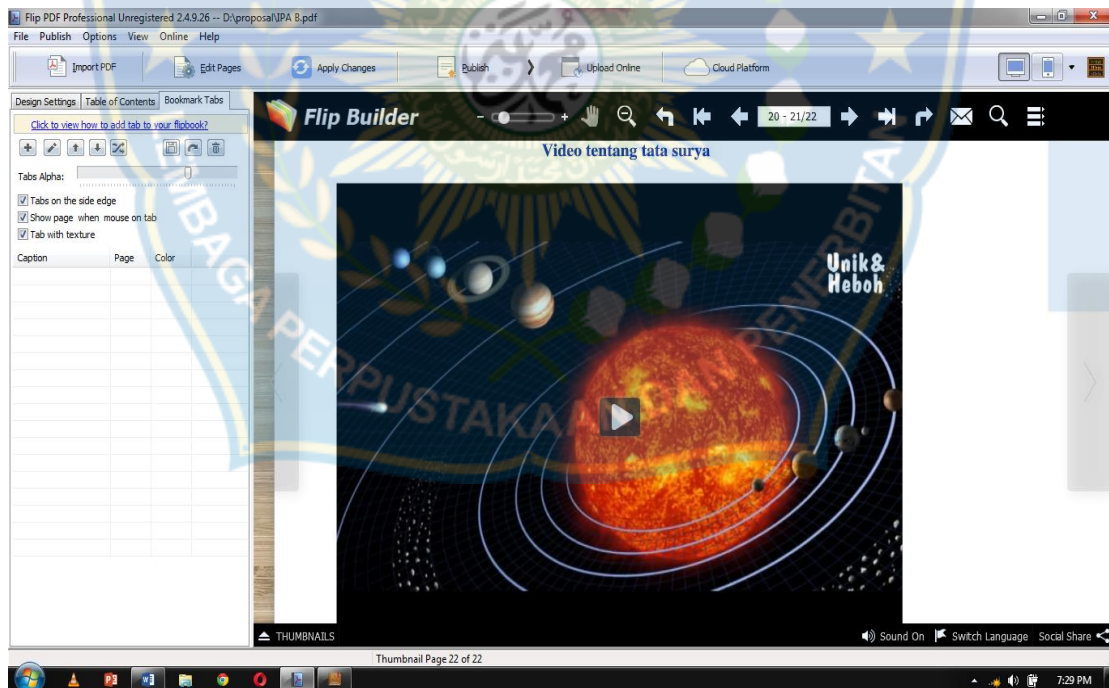


gambar.5 isi materi di dalam media e-book





Gambar.6 isi materi dalam media e-book



Gambar.7 bentuk video yang terdapatdalam media e-book



Lampiran 3

Angket

ANGKET PENELITIAN

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Najwa Aulia

Kelas : VII B

No. Absen : 22

II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan.
2. Bacalah pertanyaan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya tanpa pengaruh hal-hal lain.
3. Berilah tanda checklist (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut:

SI: Selalu

JR: Jarang

SR: Sering

TP: Tidak Pernah

KD: Kadang

Lembar Angket (Pre-Test)

No	Pernyataan	Penilaian				
		SL	SR	KD	JR	TP
Media Cetak						
1	Penggunaan gambar dalam proses pembelajaran				✓	
2	Penggunaan buku cetak dalam menunjang proses pembelajaran	✓				
3	Penggunaan LKS dalam proses pembelajaran		✓			
4	Penggunaan Modul dalam proses pembelajaran				✓	
5	Penggunaan modul membuat termotivasi dalam belajar				✓	
6	Penggunaan power point dalam proses pembelajaran				✓	
7	Penggunaan power point dalam memudahkan siswa menerima pelajaran				✓	
8	Penggunaan gambar untuk menarik motivasi belajar siswa			✓		

Lembar Angket (*Post-Test*)

No	Pernyataan	Penilaian				
		SL	SR	KD	JR	TP
Media Pembelajaran berbasis <i>E-Book</i>						
1	Saya senang ketika guru pelajaran IPA menggunakan media yang menyenangkan dalam pembelajaran.	✓				
2	Guru menggunakan media <i>e-book</i> saat proses pembelajaran di kelas	✓				
3	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>e-book</i> dapat membangkitkan motivasi belajar saya.	✓				
4	Media pembelajaran berbasis <i>e-book</i> tidak menyenangkan dalam proses pembelajaran	✓				
5	Dengan adanya media pembelajaran berbasis <i>e-book</i> saya selalu tertarik dalam mengikuti pelajaran IPA		✓			
6	Saya selalu memperhatikan guru saat proses pelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>e-book</i>	✓				

7	Saya dapat memahami mata pelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>e-book</i>	✓					
8	Saya sangat termotivasi dalam proses pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>e-book</i>	✓					
Motivasi belajar siswa							
9	Saya hadir tepat waktu saat proses pembelajaran IPA.	✓					
10	Saya sangat bergairah belajar ketika kondisi kelas menyenangkan	✓					
11	Saya selalu berupaya untuk berhasil dalam proses pembelajaran IPA	✓					
12	Guru memberikan pujian apabila siswa menjawab pertanyaan	✓					
13	Saya selalu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	✓					
14	Guru selalu memberikan bimbingan kepada siswa	✓					
15	Apabila siswa tidak mengikuti pelajaran dengan baik maka guru akan menegur	✓					

Hasil Penilaian Angket oleh Siswa (*Pre-Test*)

No	Pernyataan	Penilaian				
		SL	SR	KD	JR	TP
Media Cetak						
1	Penggunaan gambar dalam proses pembelajaran	5	3	9	3	0
2	Penggunaan buku cetak dalam menunjang proses pembelajaran	14	3	1	0	2
3	Penggunaan LKS dalam proses pembelajaran	7	9	3	0	1
4	Penggunaan Modul dalam proses pembelajaran	3	5	2	7	3
5	Penggunaan modul membuat termotivasi dalam belajar	4	4	2	3	2
6	Penggunaan power point dalam proses pembelajaran	0	1	5	5	9
7	Penggunaan power point dalam memudahkan siswa menerima pelajaran	1	3	4	5	7
8	Penggunaan gambar untuk menarik motivasi belajar siswa	3	6	7	3	1
Motivasi belajar siswa						
9	Saya hadir tepat waktu saat proses pembelajaran IPA.	10	7	1	0	0
10	Saya sangat bergairah belajar ketika kondisi	12	4	2	0	0

	kelas menyenangkan					
11	Saya selalu berupaya untuk berhasil dalam proses pembelajaran IPA	9	7	2	0	0
12	Guru memberikan pujian apabila siswa menjawab pertanyaan	3	14	1	0	0
13	Saya selalu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	2	4	12	0	0
14	Guru selalu memberikan bimbingan kepada siswa	3	12	3	0	0
15	Apabila siswa tidak mengikuti pelajaran dengan baik maka guru akan menegur	15	3	0	0	0
16	Dengan nilai yang bagus saya termotivasi dalam proses pembelajaran IPA	15	1	2	0	0

Hasil Penilaian Angket oleh Siswa (*Post-Test*)

No	Pernyataan	Penilaian				
		S L	S R	K D	J R	T P
Media Pembelajaran berbasis <i>E-Book</i>						
1	Saya senang ketika guru pelajaran IPA menggunakan media yang menyenangkan dalam pembelajaran.	10	6	2	0	0
2	Guru menggunakan media <i>e-book</i> saat proses pembelajaran di kelas	12	4	1	1	0
3	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>e-book</i> dapat membangkitkan motivasi belajar saya.	8	5	3	1	1
4	Media pembelajaran berbasis <i>e-book</i> tidak menyenangkan dalam proses pembelajaran	2	3	5	4	4
5	Dengan adanya media pembelajaran berbasis <i>e-book</i> saya selalu tertarik dalam mengikuti pelajaran IPA	8	5	3	1	1
6	Saya selalu memperhatikan guru saat proses pelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>e-book</i>	12	3	1	1	1
7	Saya dapat memahami mata pelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>e-book</i>	10	4	3	1	0

8	Saya sangat termotivasi dalam proses pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>e-book</i>	11	6	1	0	0
Motivasi belajar siswa						
9	Saya hadir tepat waktu saat proses pembelajaran IPA.	10	7	1	0	0
10	Saya sangat bergairah belajar ketika kondisi kelas menyenangkan	12	4	2	0	0
11	Saya selalu berupaya untuk berhasil dalam proses pembelajaran IPA	9	7	2	0	0
12	Guru memberikan pujian apabila siswa menjawab pertanyaan	3	14	1	0	0
13	Saya selalu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	2	4	12	0	0
14	Guru selalu memberikan bimbingan kepada siswa	3	12	3	0	0
15	Apabila siswa tidak mengikuti pelajaran dengan baik maka guru akan menegur	15	3	0	0	0
16	Dengan nilai yang bagus saya termotivasi dalam proses pembelajaran IPA	15	1	2	0	0



Lampiran 4

Observasi

Hasil Observasi Tentang Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar (kelas eksperimen)

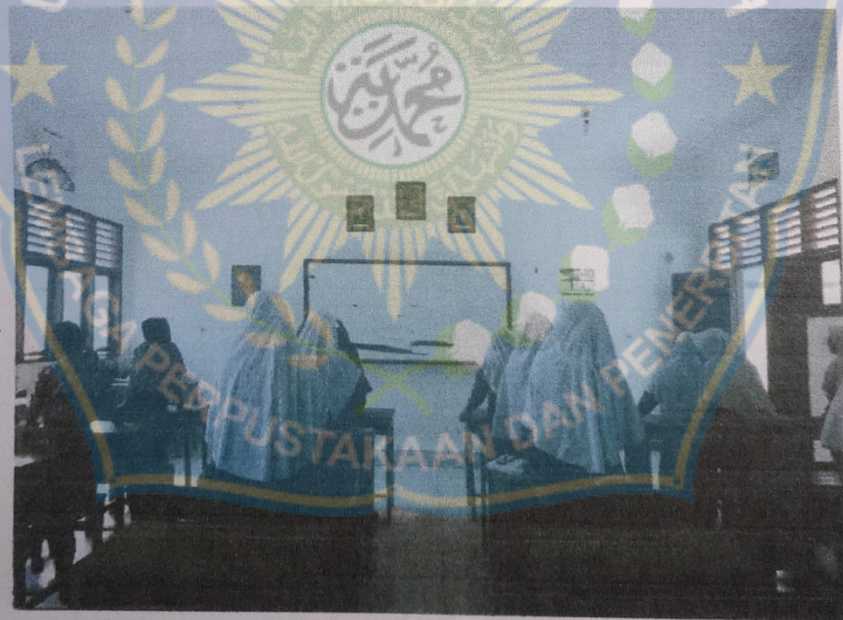
No	Aktivitas Siswa	Pertemuan			\bar{X}	Prosentase
		1	2	3		
1	Siswa dapat menyimak penjelasan guru	16	18	16	17	56%
2	Siswa mencatat materi pelajaran	20	20	18	19,3	64,4%
3	Secara mandiri siswa menjawab pertanyaan	10	15	17	14	46,7%
4	Keberanian siswa menjawab materi di papan tulis	10	14	15	13	43,3%
5	Keberanian siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami	5	10	13	9,3	31,1%
6	Keinginan siswa bekerja sama dengan teman sebangku	20	20	18	19,3	64,4%
7	Siswa memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi pelajaran	16	18	16	17	56%
8	Dengan ditunjuk guru, siswa menjawab pertanyaan	8	10	12	10	33,3%
9	Dengan diperintah guru, siswa mengerjakan soal di papan tulis	8	10	12	10	33,3%
10	Dengan ajakan guru, siswa bertanya mengenai materi ajar	8	10	11	9,6	32,2%
11	Mendengarkan dengan aktif (menunjukkan respon, missal tersenyum atau tertawa saat mendengar hal-hal lucu yang disampaikan)	20	20	18	19,3	64,4%
12	Menyimpulkan materi pelajaran dengan kata-katanya sendiri	5	6	8	6,3	21%
Jumlah						546,1%
Rata-rata						45,5%



Lampiran 5
Dokumentasi



SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar



Beri salam kepada guru sebelum proses pembelajaran dimulai





Saat guru menjelaskan arti dari gambar media *e-book*





Lampiran 6

SPSS

Tabel 4.6 Statistik skor hasil angket

Media Pembelajaran berbasis e-book (X2)

N	Valid	18
	Missing	0
Mean		32.78
Median		32.00
Mode		32
Std. Deviation		5.047
Range		18
Minimum		21
Maximum		39

Tabel 4.7 statistik hasil pernyataan (post-test) data motivasi (Y)

	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8
N	Valid	18	18	18	18	18	18	18
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		4.50	4.56	4.39	4.11	3.50	4.00	4.83
Median		5.00	5.00	4.50	4.00	3.00	4.00	5.00
Mode		5	5	5	4	3	4	5
Std. Deviation		.618	.705	.698	.471	.707	.594	.383
Range		2	2	2	2	2	2	1
Minimum		3	3	3	3	3	3	4
Maximum		5	5	5	5	5	5	5

Tabel 4.8**Statistik skor hasil angket**

Motivasi (Y)

N	Valid	18
	Missing	0
Mean		34.61
Median		35.00
Mode		36
Std. Deviation		2.477
Range		9
Minimum		29
Maximum		38

Tabel 4.9 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		18
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.84397941
Most Extreme Differences	Absolute	.128
	Positive	.100
	Negative	-.128
Test Statistic		.128
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Tabel 4.10 uji hipotesis dengan regresi linear sederhana

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	24.209	3.101		7.807	.000
	X2	.317	.094	.647	3.392	.004

a. Dependent Variable: Y

Tabel 4.11 hasil hipotesis dengan uji-t

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	24.209	3.101		7.807	.000
	X	.317	.094	.647	3.392	.004

a. Dependent Variable: Y

PEMERINTAH KABUPATEN POLEWALI MANDAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 5 TINAMBUNG

Alamat : Jl. Poros Karama Desa Karama Kec. Tinambung Kab. Polewali Mandar KP. 91354

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421 / 099 / SMPN 5 TNB.

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SMP Negeri 5 Tinambung Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar menerangkan bahwa :

Nama : NURHIKMAH
NIM : 10531227415
Asal Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Makassar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Judul penelitian : Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis e-book terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMPN 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SMP Negeri 5 Tinambung dari 14 Mei s/d 20 Juni 2019. Surat keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tinambung, 29 Mei 2019
Kepala Sekolah,

SARYUDDIN, S.Pd
NIP. 197806062005021007

RIWAYAT HIDUP



Nurhikmah. Dilahirkan di Manisawa Kabupaten Pinrang pada tanggal 23 Agustus 1997, dari pasangan Ayahanda Japar dan Ibunda Alm.Hj Nani Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2003 di SD 283 Manisawa dan tamat tahun 2009 di SD Muhammadiyah Tallo Makassar. Kemudian masuk Mts/SMP tahun 2009 di Mts Muhammadiyah Tallo Makassar dan tamat pada tahun 2012. Pada tahun yang sama (2012) penulis melanjutkan pendidikan di SMK Muhammadiyah 04 Tallo Makassar dan tamat pada tahun 2015. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi. Pada tahun 2015 penulis masuk ke perguruan tinggi dan melanjutkan Strata 1 (S1) di Universitas Muhammadiyah Makassar dan masuk di jurusan Teknologi Pendidikan dan selesai tahun 2019.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN