

Pengembangan Multimedia *E-Book Magic (E-Boma)* Materi ASEAN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar

Ayu Nila Wati¹, Yatim Riyanto², Waspodo Tjipto Subroto³

¹ Universitas Negeri Surabaya, Indonesia; ayu.20040@mhs.unesa.ac.id

² Universitas Negeri Surabaya, Indonesia; yatimriyanto@unesa.ac.id

³ Universitas Negeri Surabaya, Indonesia; waspodosubroto@unesa.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

Multimedia E-Book Magic;
Learning Outcomes

Article history:

Received 2022-09-21

Revised 2022-12-02

Accepted 2023-01-12

ABSTRACT

Based on this, this study aims to determine and describe the results of the validity of learning tools, practicality, and effectiveness of Multimedia E-Book Magic (E-BOMA), in improving the learning outcomes of grade VI elementary school students. This research is a development research using a 4-D development model and testing the device using pre-test and post-test. The research was conducted in the academic year 2021/2022 with 15 students as research subjects, and data collection techniques used were tests, observations, and questionnaires. Pre-test and post-test data regarding concept understanding will be analyzed using t-test and described in descriptive quantitative form. The results of this study indicate that the feasibility of developing Multimedia E-Book Magic (E-BOMA) as a result of material expert validation has a very valid category with a value of 92%, and media expert validation is 90% while the practicality of Multimedia E-Book Magic (E-BOMA) is on average. teacher assessment is 92.18% and the average student response questionnaire is 96.5%. Learning can be said to be good, and the effectiveness of Multimedia E-Book Magic (E-BOMA) is seen from the results of student learning carried out before learning with an average of 45% of students who complete and after participating in learning to 96% of students who complete with grades 75. In essence, the Development of Multimedia E-Book Magic (E-BOMA) can help students to improve student learning outcomes.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Ayu Nila Wati

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia; ayu.20040@mhs.unesa.ac.id

1. PENDAHULUAN

Mutu pendidikan merupakan salah satu tolok ukur kualitas suatu negara. Seiring dengan kemajuan zaman kini pemerintah berupaya untuk melakukan perubahan terhadap dunia pendidikan seperti di Indonesia adanya perubahan sistem pendidikan nasional yang adaptif sehingga terciptanya manusia berkualitas sehingga dapat bersaing di era digitalisasi ini. Pengembangan kualitas sumber daya manusia secara menyeluruh dan optimal oleh berbagai pihak dapat meningkatkan mutu pendidikan (Komariah & Triatna, 2016).

Era digitalisasi sekarang ini tidak bisa dihindari bahwa perkembangan teknologi informasi semakin pesat dalam berbagai bidang, salah satunya yaitu bidang pendidikan. Media pembelajaran dalam bentuk digital dapat dijadikan sumber belajar yang fleksibel untuk memfasilitasi kegiatan belajar, dimana peserta didik dapat mengaksesnya secara klasikal dan mandiri (Herawati & Muhtadi, 2018).

Beberapa tahun ini pendidikan di seluruh dunia mengalami perubahan yang sangat drastis. Hal tersebut dikarenakan adanya pandemi virus COVID-19. Situasi tersebut juga terjadi pada pendidikan di Indonesia. Berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 pada website resmi Pusdiklat Kemdikbud dinyatakan bahwa proses belajar dilaksanakan dari rumah melalui pembelajaran daring atau dalam jaringan atau PJJ. Adanya pandemi virus Covid-19 ini dapat diketahui bahwa pendidikan memerlukan teknologi informasi dan komunikasi agar dapat melakukan proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Budiman (2017) bahwa tuntutan global terhadap dunia pendidikan adalah agar menyesuaikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa media telah dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Menurut pendapat (Anjelina, Silvia, & Gitituati, 2021) bahwa dalam kegiatan pembelajaran terdapat media yang dapat dimanfaatkan guru dengan syarat media tersebut memuat informasi dan pengetahuan. Multimedia merupakan salah satu jenis dari media pembelajaran. McCormick menyebutkan bahwa multimedia merupakan media yang menayangkan teks, gambar, suara, dan video secara terintegrasi.

Nur'aini mendefinisikan multimedia interaktif sebagai pengembangan dari multimedia yang penggunaannya dilengkapi alat pengontrol sehingga terdapat interaksi antara peserta didik dengan media tersebut. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah penggunaan media pembelajaran di atas adalah dengan mengembangkan multimedia yang di buat sendiri oleh guru karena guru lebih faham dengan kondisi peserta didiknya. Pengembangan multimedia merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Fungsi dari pengembangan multimedia untuk memudahkan kesulitan belajar peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Dalam pengembangan multimedia ini referensi dapat diperoleh dari beberapa sumber baik berupa pengalaman pribadi maupun penggalian informasi dari narasumber dan juga referensi lain dari buku-buku media pembelajara massa, internet, dan lain sebagainya (Suttriso, 2021).

Observasi dan wawancara pendahuluan di lakukan di SDN 2 Sidoharjo. Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas VI Ibu Siti Fatimah, S.Pd pada tanggal 12 Januari 2022 di peroleh bahwa dalam proses belajar hanya menggunakan sumber belajar cetak yang berbentuk LKS yang didapat dari salah satu penerbit dengan alasan lebih murah dan terjangkau oleh orang ta peserta didik yang mana isi dari LKS tersebut masih sangat minim. Zikrullah, Wildan & Andayani , Yayuk (2014) dalam penelitiannya menemukan permasalahan dalam penggunaan LKS sebagai media pembelajaranyang tidak dikembagkan sendiri oleh guru diantaranya soal latihan dan penugasan kuang beragam, sehingga peserta didik kurang terlatih memecahkan masalah. Tapi LKS juga mempunyai kelebihan salah satu kelebihan LKS yaitu harga ekonomis dibanding media pembelajaran lain (Adi, 2016). Penggunaan media pembelajaran yang ada selama ini masih belum memberikan dampak positif terhadap capaian hasil belajar peserta didik. Terbukti masih banyak peserta didik pada nilai PTS mata pelajaran IPS materi ASEAN belum mencapai KKM. KKM yang ditetapkan disekolah tersebut adalah 75.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan inovasi media pembelajaran untuk memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari agar ketika dilakukan tes hasil belajar peserta didik sesuai harapan. Hal pertama yang dilakukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik materi ASEAN maka dibuatlah inovasi media pembelajaran yang menarik dengan penambahan gambar maupun video. Untuk itu agar bisa memuat gambar dan video media pembelajaran yang dikembangkan berbasis multimedia E-book Magic (E-Boma). Selain bisa memasukkan gambar maupun video, E-book Magic (E-Boma) juga lebih ekonomis dibanding buku cetak. Salah satu media pembelajaran yang cukup praktis, efektif, dan efisien (tidak memerlukan banyak biaya) untuk mendapatkannya adalah media pembelajaran non cetak berbasis Multimedia.

E-book Magic (E-Boma) singkatan dari "Elektronic Book Magic " atau "Buku Elektronik Magic". E-Boma adalah sebuah buku yang berupa versi digital, yang dapat dibaca di gadget. File yang sering digunakan berupa pdf, exe, word, html, txt, dan lain-lain. tetapi yang terkenal saat ini E-book Magic (E-Boma) berupa File yang berbasis Multimedia sehingga lebih praktis dan mudah dalam pembuatannya. (Rudy Kustijono, 2014) dengan judul pengembangan E-Book berbasis Flip PDF profesional pada materi kinematik gerak lurus sebagai sarana belajar peserta didik SMA kelas X, di dapati hasil bahwasannya terdapat peningkatan hasil belajar dari penggunaan media pembelajaran berbentuk E-book Magic (E-Boma) dengan bantuan aplikasi Flip PDF Profesional. Berdasarkan penjelasan di atas menunjukkan selain bersifat praktis, E-book Magic (E-Boma) dinilai dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam membaca. Selain itu E-book Magic (E-Boma) dapat memberikan ruang belajar peserta didik.

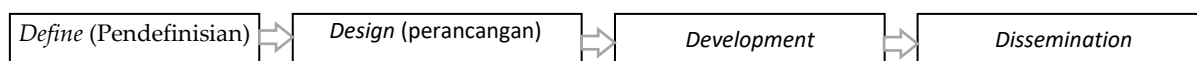
Pengembangan E-book Magic (E-Boma) ini diharap semakin bertambah. Kehadiran multimedia E-book Magic (E-Boma) bisa dijadikan solusi untuk mengatasi masalah pada pembelajaran IPS materi ASEAN kelas VI di SDN 2 Sidoharjo Lamongan. Dapat mempermudah dan mengefesienkan waktu pengguna dalam mencari istilah-istilah ilmiah dalam materi ASEAN. Pada E-book Magic (E-Boma) yang dikembangkan akan dilengkapi dengan fitur materi, pencarian, latihan soal, dan dilengkapi dengan gambar atau video untuk memudahkan pemahaman materi. Dari uraian yang telah dipaparkan di atas penulis tertarik untuk meneliti dan mengembangkan sebuah media pembelajaran E-book Magic (E-Boma) dengan judul "Pengembangan multimedia E-Book Magic (E-Boma) materi ASEAN untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI Sekolah Dasar".

2. METODE

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kelayakan, kepraktisan dan keefektifan suatu produk yang di kembangkan atau yang dihasilkan yaitu berupa E- book Magic (E-Boma) pada mata pelajaran IPS materi ASEAN. Menurut (Richards, 2015) menyatakan bahwa research and development adalah suatu metode untuk membuat rancangan sebuah produk, mengembangkannya, dan mengevaluasinya untuk di gunakan dalam baik pembelajaran maupun non pembelajaran.

(Sugiyono, 2015) menjelaskan desain teknik yang digunakan pada penelitian ini yaitu desain one grup pretest- posttest. Model pengembangan 4D ini di bagi menjadi 4 tahap utama yaitu define, design, development dan dissemination (Thiagarajan et al., 1974) atau singkat menjadi 4P pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Alur pengembangan model 4D dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut.

Gambar 1. Alur Pengembangan model 4D



Pertama, Define (Pendefinisian). Pendefinisian berisi kegiatan untuk menetapkan prdduk apa yang akan di kembangkan berserta spesikasinya (Sugiyono, 2015). Tahap *define* terdiri dari 5 hal yaitu analisis awal - akhir, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas dan merumuskan tujuan pembelajaran. Tahap pendefinisian dalam penelitian ini memiliki tujuan yaitu menetapkan dan

menentukan *requirements intruksional* (Thiagarajan et al., 1974). Berikut tahapan-tahapan dalam analisis konsep dan perumusan tujuan instruksional.

a. Analisis Awal - Akhir

Pada tahap ini, peneliti melakukan diagnosis awal untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Di tahapan ini peneliti melakukan observasi dan wawancara awal terhadap kegiatan pembelajaran yang di lakukan tempat subjek penelitian yaitu di SDN 2 Sidoharjo. Serta melakukan analisis terhadap sumber belajar yang selama ini di pakai. Analisis awal-akhir dilakukan untuk memperoleh informasi, gambaran, fakta dan alternatif penyelesaian masalah.

Berdasarkan wawancara dengan guru juga di dapati bahwa nilai belajar peserta didik peserta didik belum maksimal. Sebagian besar peserta didik nilai hasil belajar masih di bawah KKM. Ini membuktikan bahwa kegiatan pembelajaran yang ada selama ini terjadi belum efektif. Untuk itu di perlukan sebuah inovasi dalam pembelajaarn. Di dapati juga bahwa sumber belajar yang di pakai hanya LKS karya penerbit yang dari segi harga sangat terjangkau. Di dalam LKS hanya terdapat ringkasan materi dan latihan soal saja. Penjabaran materi sangat kurang selain itu penggunaan media gambar dan informasi terkait materi juga yang minim. Solusi yang ditawarkan peneliti berupa pengembangan media pembelajaran berbentuk E-book Magic (E-Boma). E-book Magic (E-Boma) di buat dengan Flip PDF Profesional agar lebih menarik karena bisa disispkan berupa gambar video alaupun animasi.

b. Analisis Peserta Didik

Tahapan ini di dapati latar belakang peserta didik pada kelas VI (Enam) berada di usia 11-12 tahun pada usia ini kecenderungan seorang anak menyukai gaya belajar berupa auditori dan visual, dengan kata lain peserta didik pada usia ini menyukai pembelajaran berupa multi media. Hasil wawancara dengan guru didapati hasil bawa semua peserta didik dapat mengoperasikan komputer maupun smartphone karena setiap ulangan tengah semester maupun ulangan Akhir Semester memakai aplikasi dari Dinas Pendidikan Lamongan. Selain itu juga di dapati hasil bahwa mereka sudah memiliki smartphone karena setiap kelas ada grup yang di bawahi oleh wali kelas. Berdasarkan paparan tersebut peserta didik tidak akan kesulitan penggunaan media pembelajaran berbentuk E-book Magic (E-Boma) karena mereka sudah bisa mengoperasikan komputer dan smartphone.

c. Analisis Konsep .

Kaitannya dengan analisis konsep kegiatan yang dilakukan yaitu mengidentifikasi, merinci dan menyusun konsep utama tentang apa yang akan di pelajari pada kegiatan belajar mengajar Secara sistematis kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan berdasarkan pada KI dan KD yang sesuai dengan Kurikulum 2013. Menganalisis KI dan KD digunakan untuk membatasi jumlah dan jenis materi yang ada pada media pembelajarandan juga untuk menganalisis sumber belajar yang relevan sebagai bagian dari materi pada media pembelajaran berbentuk *E- book Magic* (E-Boma).

d. Analisis Tugas

Langkah analisis tugas dilakukan untuk mengetahui secara pasti tentang materi pembelajaran yang akan diulas secara menyeluruh berdasarkan KD, indikator dan tujuan yang akan dicapai oleh peserta didik. Pada bagian ini, peneliti mencermati SK dan kompetensi materi ASEAN di kelas VI pada KD. 3.3 dan 4.3 sebagai dasar pelaksanaan pengembangan media pembelajaran berbentuk *E-book Magic* (E-Boma).

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan analisis konsep dan tugas yang telah dilakukan, kegiatan tersebut di harapkan dapat menghasilkan tujuan pembelajaran dalam bentuk indikator kegiatan pembelajaran. Indikator pembelajaran tersebut menjadi dasar dalam penyusunan media pembelajaran beserta perangkat pendukung pembelajaran yang akan di gunakan. Berikut merupakan indikator kompetensi dasar 3.3 dan 4.3 yang nantinya akan di masukkan kedalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

Kedua, Design (Perencanaan). Pada tahap perencanaan dilakukan setelah menetapkan tujuan pembelajaran yang di capai siswa. Tahap *design* terdiri dari empat kegiatan yaitu penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format bahan ajar, dan desain awal bahan ajar. Tujuan dari tahap ini adalah merancang *prototipe* (Thiagarajan et al., 1974). Kegiatan penting dalam proses perancangan adalah pemilihan media yang digunakan dan format untuk media pembelajaran dan pembuatan perancangan awal (Siddik Romadhan & Sutrisno, 2021).

Ketiga, Development (Pengembangan). Tujuan tahap pengembangan adalah menghasilkan media pembelajaran yang sudah di revisi berdasarkan masukan dari para ahli. *The purpose of stage is to modify the prototype instructional material* (Thiagarajan et al., 1974). Tahap pengembangan dibagi menjadi 2 kegiatan yaitu *expert appraisal* atau validasi ahli dan *developmental testing* atau uji coba produk.

a. Validasi ahli

Validasi ahli dilakukan dengan tujuan untuk melakukan menilai layak atau tidaknya produk media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk di gunakan dalam pembelajaran Media pembelajaran *E-book Magic* (E-Boma) yang telah tersusun kemudian 2 orang validator ahli sehingga nantinya diketahui apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan tersebut layak di terapkan atau tidak. Hasil validasi akan di gunakan untuk melakukan perbaikan agar diketahui kekurangan dari masing-masing komponen validitas. Setelah media pembelajaran *E-book Magic* (E-Boma) draf I diperbaiki sesuai saran validator maka media pembelajaran berbentuk draf 2.

b. Uji coba lapangan

Setelah di lakukan validasi, proses selanjutnya adalah diuji cobakan di lapangan. Tujuannya untuk mengetahui kualitas dari segi keefektifan produk media pembelajaran *E-book Magic* (E-Boma) yang telah di kembangkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil dari pengujian ini dapat berguna untuk perbaikan produk. Uji coba lapangan ini menggunakan draft 2 media pembelajaran *E-book Magic* (E-Boma). Pada uji coba ini menggunakan semua subjek penelitian, yaitu 1 rombongan belajar kelas VI (Enam) di SDN 2 Sidoharjo yang berjumlah 15 peserta didik.

Keempat, Dissemination (Penyebaran). Jika telah diperoleh hasil yang konsisten dan respon yang baik dari peserta didik maka dilanjutkan pada tahap *desseminate* (menyebarkan). Penyebaran multimedia interaktif dilakukan di gugus 01 Kecamatan Lamongan dalam kegiatan kelompok kerja guru (KKG) yang dihadiri oleh guru kelas SD.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI (Enam) SDN 2 Sidoharjo Kelurahan Sidoharjo Kecamatan Lamongan Kabupaten Lamongan di semester 2 pada tahun ajaran 2021/2022 yaitu sebanyak 15 orang.

Selanjutnya, rancangan penelitian. Pengembangan media pembelajaran pada penelitian Ini memakai rancangan *one grup pretest-posttest design* (Arikunto, 2014). Kegiatan ini diawali dengan pemberian tes awal (*pretest*) agar mendapatkan data mengenai kemampuan peserta didik, selanjutnya di beri perlakuan dalam jangka waktu tertentu kemudian diberi *posttest* untuk mengetahui keefektifan media pembelajaranyang telah di hasilkan.

Prosedur pelaksanaannya *pertama*, Pemberian *pretest* yang dilakukan kepada peserta didiksebelum dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran *E-book Magic* (E-Boma). *Kedua*, Pemberian perlakuan (x) yaitu penggunaan media pembelajaran *E-book Magic* (E-Boma) yang telah di dihasilkan. *Ketiga*, Pemberian *posttest* sdilakukan setelah peserta didikdi berikan perlakuan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran pemberalajaran *E-book Magic* (E-Boma). Antar soal *pretest* dan *posttest* tidak terdapat perbedaan. Soal *pretest* jugaakan di gunakan untuk *posttes*.

Selanjutnya untuk teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk memperoleh data atau informasi yang relevan dan akurat dalam penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian di sesuaikan dengan masalah atau tujuan penelitian yang telah di uraikan pada bab I. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran *E-book Magic* (E-Boma)

yang layak digunakan dalam pembelajaran dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Kelayakan media pembelajaran *E-book Magic* (E-Boma) dideskripsikan berdasarkan penilaian oleh validator ahli. Keefektifan media pembelajaran *E-book Magic* (E-Boma) dideskripsikan berdasarkan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan *E-book Magic* (E-Boma) dan data kemampuan kognitif peserta didik yang didapat dari hasil tes. Data akan dikumpulkan dengan metode dan alat pengumpul data tertentu. Metode dan alat pengumpulan data dapat di lihat tabel 3.

Tabel 3. Metode Pengumpulan Data

Kriteria	Data yang di perlukan	Metode pengumpulan Data
Kelayakan	Kualitas bahan ajar	Angket
Keefektifan	Keterlaksanaan pembelajaran	Observasi
	Hasil belajar	Tes

Selanjutnya teknik analisis Data. Dalam penelitian ini analisis data bertujuan untuk menginterpretasikan data hasil penelitian sehingga di peroleh informasi yang lebih jelas mengenai hasil penelitian. Untuk menganalisis semua data yang diperoleh dalam penelitian ini digunakan beberapa teknik analisis data sebagai berikut.

a. Analisis Kelayakan

Media pembelajaran *E-book Magic* (E-Boma) akan di validasi oleh dua orang validator. Analisis ini dilakukan dengan merata-rata tiap komponen yang telah diberikan oleh para validator. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, maka skor yang diperoleh akan dikategorikan dengan interval sebagai berikut (Akbar, 2013).

b. Analisis Aktivitas Guru dan Peserta Didik

Data yang di peroleh dari hasil lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran dianalisis dengan rumus

$$P = \sum \frac{r}{n} \quad 100$$

Berdasarkan rumus di atas, diperoleh presentase aktivitas guru dalam pembelajaran yang akan di konversi sesuai kriteria.

c. Analisis Tes Hasil Belajar

Analisis tes hasil belajar siswa dilakukan untuk melihat perubahan yang terjadi pada siswa setelah menggunakan *E-Book Magic* (E-BOMA). Data dari hasil tes belajar siswa selanjutnya akan dianalisis untuk melihat ketuntasan hasil belajar berdasarkan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan sebagai acuan keberhasilan dari penerapan pembelajaran. Data dari hasil belajar siswa akan diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa, soal yang digunakan dalam tes hasil belajar ada kuis dan soal uraian.

Pertama, analisis tes pemahaman konsep. Tes pemahaman konsep akan menghasilkan data mengenai hasil belajar siswa yang menunjukkan pemahaman konsep mengenai materi yang telah dipelajari. Siswa dinyatakan lulus tes pemahaman konsep apabila dari hasil tes yang dilakukan telah mencapai nilai KKM $\geq 75\%$ sedangkan untuk ketuntasan klasikal apa bila didalam kelas terdapat $\geq 75\%$ siswa yang telah tuntas.

Kedua, *N-Gain* Skor. Analisis peningkatan berpikir kritis dan pemahaman konsep bertujuan untuk melihat bagaimana pengaruh E-Book Magic (E-BOMA). dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatannya dapat dilihat dari hasil tes siswa sebelum mendapatkan perlakuan dengan setelah mendapatkan perlakuan. Analisis peningkatan berpikir kritis dan pemahaman konsep dilakukan dengan cara analisis infrensial melalui analisis *N-gain* yang ternormalisasi .

$$N - Gain = \frac{(S_{post} - S_{pre})}{(S_{max} - S_{pre})}$$

Ketiga, Uji -T (*T-Test*). Uji-T pada tes *pre-test* dan *post-test* digunakan dengan tujuan untuk melihat perbandingan hasil belajar siswa sebelum melakukan pembelajaran dan setelah melakukan pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran yang berbasis model pembelajaran POE. Sebelum melakukan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dengan tujuan yaitu untuk mengetahui apakah setiap variabel memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan menggunakan program *SPSS statistic*. Hipotesis yang diajukan untuk mengukur normalitas adalah sebagai berikut.

H_0 : data berdistribusi normal

H_a : data tidak berdistribusi normal

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas yaitu jika nilai signifikansi yang dimiliki lebih $>0,005$ maka H_0 diterima atau data tersebut memiliki distribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikansi $<0,005$ maka H_0 ditolak atau tidak memiliki distribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas selanjutnya dilakukan uji dengan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{D}{\frac{\sqrt{d^2}}{n(n-1)}}$$

3. Hasil dan Pembahasan

a. Validasi *E-Book Magic* (E-Boma)

Pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI dengan menggunakan media pembelajaran *E-Book Magic* (E-Boma) pada mata pelajaran IPS Materi ASEAN Kompetensi Dasar 3.3 Menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN dan 4.3 Menyajikan hasil analisis tentang posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN.

Validasi multimedia pembelajaran dilakukan oleh 2 validator dan hasil validasi media pembelajaran menjadi acuan kelayakan perangkat pembelajaran sebelum diimplementasikan. Berikut ini adalah hasil dari validasi media pembelajaran yang telah dinilai oleh validator ahli.

b. Keefektifan Multimedia *E-Book Magic* (E-BOMA)

Kefektivitas perangkat pembelajaran akan dianalisis berdasarkan hasil dari nilai *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan oleh siswa. Kriteria ketuntasan individu yang harus dicapai siswa harus sesuai dengan KKM yang diterapkan di sekolah yaitu ≥ 75 . Kefektifan perangkat pembelajaran menggunakan dua tes yaitu tes pemahaman konsep dan tes keterampilan berpikir kritis.

Pertama, Tes Pemahaman Konsep. Tes pemahaman konsep menggunakan soal pilihan ganda dengan jumlah 10 soal. Tes pemahaman konsep dilakukan dua kali yaitu *pre-test* yang dilakukan sebelum siswa melakukan kegiatan pembelajaran dan *post-test* yang dilakukan setelah siswa selesai melakukan proses pembelajaran. Hasil dari tes yang telah dilakukan selanjutnya dijadikan sebagai acuan dalam menentukan ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal serta dapat dijadikan sebagai acuan dalam menentukan keefektifan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Berikut ini merupakan hasil dari *pre-test* dan *post-test* siswa.

Ketuntasan pemahaman konsep siswa pada saat melakukan tes awal (*Pre-test*) menunjukkan bahwa hanya 4 orang siswa saja yang memperoleh nilai ≥ 75 dari 20 orang siswa dengan presentase ketuntasan klasikal 45% sedangkan pada tes akhir (*Post-test*) seluruh siswa memperoleh nilai ≥ 75

dengan presentase ketuntasan 100%. Berdasarkan analisis diperoleh data rata-rata *N-Gain* pemahaman konsep siswa dikategorikan g-sedang dengan perolehan rata-rata 0,56. Sedangkan untuk perhitungan uji-t pada tes pemahaman konsep yaitu sebagai berikut.

Tabel 5. Uji Normalitas Data Pemahaman Konsep

	Pretest	Posttest
<i>Asymp Sig (2-tailed)</i>	.439	.150

Data yang terdapat pada tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai *Asymp Sig (2-tailed)* nilai pretest pemahaman konsep 0,439 dan nilai posttest 0,150 yaitu lebih besar dari *Alpha* yang ditentukan yaitu 0,05 sehingga H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Adapun kriteria pengambilan keputusan yang digunakan adalah H_0 diterima apabila nilai *sig(2-tailed)* > tingkat *alpha* yang ditentukan yaitu 0,05 maka H_0 diterima. Jika nilai *sig(2-tailed)* < 0,05 maka H_0 ditolak.

Tabel 6. Analisis Perhitungan Uji-T Pemahaman Konsep

t-test for Equality of Means			
	T	Df	Sig.(2-tailed)
Pair 1 PRE – POST	5.472	19	.000

Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai t hitung adalah 5.472 sedangkan t tabel dengan taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan 19, maka nilai t tabel adalah 2,093 yang berarti $t_{hitung} < t_{tabel}$. Maka ada perbedaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran. Selain dengan melihat nilai t, nilai signifikansi juga dapat dijadikan pertimbangan. Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat nilai *sig.(2-tailed)* adalah 0.000 yang berarti kurang dari 0.05 maka *sig.(2-tailed)* < 0.05 sehingga H_0 ditolak. Dari kedua pertimbangan tersebut yaitu melihat dari nilai t hitung dan signifikansi, maka dapat disimpulkan ada perbedaan dengan menggunakan model pembelajaran.

c. Tes Keterampilan Berpikir Kritis

Bentuk tes keterampilan berpikir kritis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal uraian dengan jumlah 5 soal. Tes keterampilan berpikir kritis dilakukan sebelum siswa menggunakan *E-Book Magic (E-BOMA) (Pre-test)* dan setelah menggunakan *E-Book Magic (E-BOMA) (Post-test)*. Hasil dari *Pre-test* dan *Post-test* dijasikan sebagai acuan dalam penilaian keefektivan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Berikut hasil dari *Pre-test* dan *Post-test* yang telah dilakukan.

Tabel 7. Ketuntasan Individual dan Klasikal Tes Keterampilan Berpikir Kritis

No	Nama	Pre – Test		Post – Test		Ketuntasan Klasikal
		Ketuntasan Individu		Ketuntasan Individu		
		Nilai	Ket	Nilai	Ket	
1	AA	80	T	100	T	
2	AFF	70	TT	80	T	
3	BAP	70	TT	80	T	
4	CPW	80	T	90	T	
5	DSP	70	TT	80	T	100%
6	DK	50	TT	90	T	
7	DRH	75	T	100	T	
8	EAP	40	TT	90	T	
9	FER	70	TT	100	T	
10	HHY	80	T	80	T	

11	HFA	70	TT	90	T
12	IAR	100	T	100	T
13	JAS	70	TT	90	T
14	MIW	85	T	100	T
15	MNA	100	T	100	T
Rata-rata		73	TT	86	T
tidak tuntas		10		0	
tuntas		4		15	

Ketuntasan keterampilan berpikir kritis siswa pada saat melakukan tes awal (*Pre-test*) menunjukkan bahwa hanya 10 orang siswa saja yang memperoleh nilai ≥ 75 dari 20 orang siswa dengan presentase ketuntasan klasikal 50%, sedangkan pada tes akhir (*Post-test*) seluruh siswa memperoleh nilai ≥ 75 dengan presentase ketuntasan 100%. Berdasarkan analisis data score diperoleh data rata-rata *N-Gain* pemahaman konsep siswa dikategorikan g-sedang dengan perolehan rata-rata 0,57. Sedangkan untuk perhitungan uji-t pada keterampilan berpikir kritis yaitu sebagai berikut.

Tabel 9. Uji Normalitas Keterampilan Berpikir Kritis

	Pretest	Posttest
<i>Asymp Sig (2-tailed)</i>	.155	.140

Data yang tertera pada tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai *Asymp Sig (2-tailed)* nilai pretest 0,155 dan nilai posttest 0,140 yaitu lebih besar dari *Alpha* yang ditentukan yaitu 0,05 sehingga H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Selanjutnya perhitungan uji-t menggunakan *SPSS Statistics 21.00*. Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut.

H_0 : tidak ada perbedaan dengan menggunakan model pembelajaran

H_a : ada perbedaan dengan menggunakan model pembelajaran

Adapun kriteria pengambilan keputusan yang digunakan adalah H_0 diterima apabila nilai *sig(2-tailed)* > tingkat *alpha* yang ditentukan yaitu 0,05 maka H_0 diterima. Jika nilai *sig(2-tailed)* < 0,05 maka H_0 ditolak.

Tabel 10. Analisis Perhitungan Uji-T Keterampilan Berpikir Kritis

t-test for Equality of Means			
	T	Df	Sig.(2-tailed)
Pair 1 PRE – POST	5.840	19	.000

Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai t hitung adalah 5.840 sedangkan t tabel dengan taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan 19, maka nilai t tabel adalah 2,093 yang berarti t hitung < t tabel. Maka ada perbedaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran. Selain dengan melihat nilai t, nilai signifikansi juga dapat dijadikan pertimbangan. Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat nilai *sig.(2-tailed)* adalah 0.000 yang berarti kurang dari 0.05 maka *sig.(2-tailed)* < 0.05 sehingga H_0 ditolak. Dari kedua pertimbangan tersebut yaitu melihat dari nilai t hitung dan signifikansi, maka dapat disimpulkan ada perbedaan dengan menggunakan model pembelajaran. Sedangkan untuk perhitungan uji-t pada keterampilan berpikir kritis yaitu sebagai berikut.

Tabel 11. Uji Normalitas Keterampilan Berpikir Kritis

	Pretest	Posttest
<i>Asymp Sig (2-tailed)</i>	.155	.140

Data yang tertera pada tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai *Asymp Sig (2-tailed)* nilai pretest 0,155 dan nilai posttest 0,140 yaitu lebih besar dari *Alpha* yang ditentukan yaitu 0,05 sehingga H_0

diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Selanjutnya perhitungan uji-t menggunakan *SPSS Statistics 21.00*. Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut.

H_0 : tidak ada perbedaan dengan menggunakan *E-Book Magic* (E-BOMA)

H_a : ada perbedaan dengan menggunakan *E-Book Magic* (E-BOMA)

Adapun kriteria pengambilan keputusan yang digunakan adalah H_0 diterima apabila nilai $sig(2-tailed) >$ tingkat $alpha$ yang ditentukan yaitu 0,05 maka H_0 diterima. Jika nilai $sig(2-tailed) <$ 0,05 maka H_0 ditolak.

Tabel 12. Analisis Perhitungan Uji-T Keterampilan Berpikir Kritis

t-test for Equality of Means			
	T	Df	Sig.(2- tailed)
Pair 1 PRE – POST	5.840	19	.000

Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai t hitung adalah 5.840 sedangkan t tabel dengan taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan 19, maka nilai t tabel adalah 2,093 yang berarti $t_{hitung} < t_{tabel}$. Maka ada perbedaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran. Selain dengan melihat nilai t, nilai signifikansi juga dapat dijadikan pertimbangan. Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat nilai $sig.(2-tailed)$ adalah 0.000 yang berarti kurang dari 0.05 maka $sig.(2-tailed) <$ 0.05 sehingga H_0 ditolak. Dari kedua pertimbangan tersebut yaitu melihat dari nilai t hitung dan signifikansi, maka dapat disimpulkan ada perbedaan dengan menggunakan model pembelajaran.

d. Validitas Multimedia *E-Book Magic* (E-BOMA)

Penelitian ini sebelum melakukan uji coba, peneliti telah melakukan validasi Media dan Materi *E-Book Magic* (E-BOMA) yang terdiri RPP, bahan ajar siswa. Validasi dilakukan sebelum melakukan penelitian yang bertujuan untuk melihat kelayakan Multimedia *E-Book Magic* (E-BOMA) yang buat sehingga dapat dikatakan valid dan dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Multimedia *E-Book Magic* (E-BOMA) dapat dikatakan "Sangat Valid" apabila memiliki skor rata-rata 85,01- 100% dan dapat dikatakan "Valid" apabila memiliki skor rata-rata 70,01- 85%.

Pertama, validitas RPP. RPP yang dikembangkan pada penelitian ini beracuan kurikulum 2013 berdasarkan surat edaran MENDIKBUD nomor :14 Tahun 2019 dengan mengembangkan pada tema kepemimpinan, subtema 1 Pemimpin di sekitarku materi tentang ASEAN yang selanjutnya dikembangkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Berdasarkan hasil validasi RPP dapat dikatakan baik dengan memiliki skor yaitu 90,01% dengan kategori "Sangat Valid". Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa RPP yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran karena pada RPP tersebut menggunakan.

Langkah-langkah pembelajaran yang terdapat pada RPP beracuan pada langkah-langkah pembelajaran model *critical thinking* dan *problem solving* dengan media *E-Book Magic* (E-BOMA) sehingga dengan menggunakan langkah-langkah tersebut peserta didik dapat melakukan pembelajaran secara aktif dalam menemukan informasi, pemahaman, dan konsep yang dibutuhkannya sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep materi dan melatih keterampilan berpikir kritis siswa, hal tersebut sesuai dengan teori konstruktivisme yang dijelaskan oleh Piaget bahwa pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan sendiri informasi yang dibutuhkannya sehingga secara tidak langsung pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik akan terbentuk dengan sendirinya karena penggabungan antar pemahaman yang telah dimiliki peserta didik dengan pemahaman yang diperoleh saat melakukan kegiatan (Sutrisno & Puspitasari, 2021).

e. Validitas Media E-Book Magic (E-BOMA)

Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian digunakan oleh peserta didik sebagai bantuan dan sumber belajar pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas. Hasil validasi Media *E-Book Magic* (E-BOMA) yang dikembangkan peneliti mendapat nilai 92,59% dengan kategori "Sangat Valid" hal tersebut menunjukkan bahwa Media *E-Book Magic* (E-BOMA) yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan peserta didik.

Media pembelajaran yang dikembangkan didesain untuk mendukung proses pembelajaran di era digital, dengan mencakup materi mengenai sejarah ASEAN, tokoh penting ASEAN, dan peran Indonesia dibidang ekonomi, sehingga dengan penggunaan media pembelajaran. Media *E-Book Magic* (E-BOMA) ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

f. Validitas Observasi Aktivitas Peserta Didik

Media pembelajaran *E-Book Magic* (E-BOMA) yang dikembangkan pada penelitian ini digunakan oleh peserta didik sebagai bantuan dan sumber belajar pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas. Hasil validasi aktivitas peserta didik yang dikembangkan peneliti mendapat nilai 85,71% dengan kategori "Sangat Valid" hal tersebut menunjukkan bahwa Media pembelajaran *E-Book Magic* (E-Boma) peserta didik yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan peserta didik.

g. Validitas Lembar Observasi Kegiatan pembelajaran

Media pembelajaran *E-Book Magic* (E-BOMA) yang dikembangkan pada penelitian ini digunakan oleh peserta didik sebagai bantuan dan sumber belajar pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas. Hasil observasi kegiatan pembelajaran peserta didik yang dikembangkan peneliti mendapat nilai 90,76% dengan kategori "Sangat Valid" hal tersebut menunjukkan bahwa Media pembelajaran *E-Book Magic* (E-Boma) peserta didik yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan peserta didik.

Kepraktisan Multimedia *E-Book Magic* (E-BOMA) dapat dilihat dari hasil pengamatan terhadap keterlaksanaan perangkat pembelajaran, aktivitas siswa, dan respon peserta didik sebagai berikut. *Pertama*, Keterlaksanaan Multimedia *E-Book Magic* (E-BOMA). Keterlaksanaan dapat dilihat dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh dua guru kelas yang bertindak sebagai pengamat dengan menggunakan lembar penilaian keterlaksanaan perangkat pembelajaran. Pengamatan keterlaksanaan pembelajaran mengacu pada langkah-langkah *critical thinking* dan *problem solving*. Penilaian keterlaksanaan perangkat pembelajaran berdasarkan pada pengelolaan waktu, yaitu ketepatan waktu yang digunakan oleh peneliti dalam menyampaikan materi dengan alokasi waktu yang tersedia dalam RPP, pengelolaan kelas yaitu suasana belajar selama kegiatan pembelajaran, dan urutan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan dalam RPP.

Data analisis menggambarkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh pada pertemuan I yaitu 3.26 dengan persentase keterlaksanaan 76% berdasarkan skor tersebut pertemuan I memiliki kategori "Baik". Pada pertemuan II memperoleh skor rata-rata 3,32 dengan persentase keterlaksanaan 83% berdasarkan skor tersebut pertemuan II memiliki kategori "Sangat Baik". Keterlaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan dapat dikatakan baik meskipun tidak semua langkah-langkah dalam pembelajaran terlaksana dengan baik akan tetapi respon yang ditunjukkan peserta didik dapat dikatakan baik. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik selama mengikuti pembelajaran yaitu mulai dari mendengarkan penjelasan guru, melakukan tanya jawab dengan guru ataupun siswa, dan membahas hasil pengerjaan soal di googleform yang telah dilakukan sebelumnya sehingga peserta didik dapat bertukar pengalaman dengan temannya.

Jadi pada intinya proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik berjalan dengan baik dan dapat membantu peserta didik untuk memiliki pengalaman belajar yang baik dan dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep dan keterampilan berpikir kritis mengenai keberagaman sosial budaya. Sejalan dengan teori konstruktivisme yang dijelaskan oleh Piaget bahwa pengetahuan yang dimiliki seseorang adalah hasil dari kegiatan pengkonstruksian pemahaman

yang telah dimiliki dengan pemahaman baru yang didapat selama melakukan kegiatan-kegiatan sehingga terjadi pembentukan secara terus menerus. Aktivitas siswa.

Aktivitas peserta didik diamati selama peserta didik penyampaian materi dimulai dengan menggunakan lembar instrumen pengamatan aktivitas siswa, observasi aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.13. Berdasarkan data pada tabel tersebut menyatakan bahwa selama peserta didik mengikuti pembelajaran dapat dikategorikan baik. Aspek yang diamati yaitu; 1) peserta didik mendengarkan/memperhatikan penjelasan materi dari guru dengan persentase rata-rata 72,5% dan memiliki kategori "Baik", 2) melakukan tanya jawab kepada guru atau sesama teman dengan persentase rata-rata 78,7% dan memiliki kategori "Baik", 3) peserta didik membaca dan mengerjakan LKS sesuai dengan perintah dengan persentase rata-rata 65% dan memiliki kategori "Baik", 4) peserta didik menyiapkan alat dan bahan sebelum melakukan pengamatan dengan persentase rata-rata 60% dan memiliki kategori "Baik", 5) peserta didik mempresentasikan hasil kerja yang telah dilakukan dengan persentase rata-rata 71,2% dan memiliki kategori "Baik", 6) peserta didik aktif bertanya dan menanggapi hasil pekerjaan temannya dengan persentase rata-rata 53,7% dan memiliki kategori "Kurang Baik", dan 7) peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran dengan persentase rata-rata 70,5 dan memiliki kategori "Baik". Berdasarkan penilaian tersebut dapat dilihat bahwa aktivitas peserta didik yang lebih menonjol yaitu pada keaktifan untuk melakukan tanya jawab dengan temannya dan guru, selain itu peserta didik aktif dalam mempresentasikan atau menyampaikan hasil kerjanya berdasarkan LKS yang telah diberikan mengenai keberagaman sosial budaya.

Pada pengerjaan LKS peserta didik mengamati keberagaman sosial budaya yang ada di lingkungan sekitar rumahnya ataupun dibantu dengan video keberagaman sosial budaya sehingga peserta didik sehingga dapat menemukan hal-hal baru mengenai keberagaman sosial budaya. Hal ini sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Bruner bahwa pembelajaran yang baik apabila peserta didik diberikan kebebasan dalam mencari dan menemukan sendiri informasi, konsep, dan pengetahuan yang dibutuhkan.

Kedua, Respon siswa. Respon peserta didik yaitu penilaian yang dilakukan oleh peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan Hasil Belajar. Hasil dari analisis angket respon peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran berbasis model POE sebagai pembelajaran yang menarik hal tersebut dapat dibuktikan dari penilaian rata-rata yang memiliki skor rata-rata sebesar 77%, selain itu juga peserta didik menilai bahwa komponen pembelajaran tergolong baru dibuktikan dengan skor rata-rata sebesar 85%, dan respon peserta didik terhadap materi, buku ajar, dan soal Hasil Belajar dan keterampilan berpikir kritis sebesar 75% peserta didik menyatakan mudah dipahami.

Respon peserta didik terhadap langkah-langkah pembelajaran sebesar 82% peserta didik menyatakan mudah untuk dipahami, dan 90% peserta didik merasa tertarik dengan proses pembelajaran yang mereka lakukan. Dengan demikian secara keseluruhan peserta didik memberikan respon yang positif terhadap multimedia *e-book magic* (E-BOMA) pada materi ASEAN.

h. Keefektifan Multimedia E-Book Magic (E-BOMA)

Keefektifan perangkat pembelajaran dilihat dari hasil tes yang dilakukan sebelum peserta didik mengikuti pembelajaran (*pre-test*) dan setelah mengikuti pembelajaran (*post-test*). Pada penelitian ini keefektifan dilihat dari hasil tes belajar sebagai berikut. *Pertama*, Tes Hasil Belajar. Hasil Belajar peserta didik diperoleh melalui tes Hasil Belajar yang diberikan selama proses pembelajaran. Tes Hasil Belajar yang digunakan berupa tes dalam bentuk kuis dengan jumlah 5 soal, tes ini dilakukan sebelum peserta didik mengikuti pelajaran (*pre-test*) dan setelah peserta didik melakukan pembelajaran (*post-test*). Pada tabel 4.15 menunjukkan bahwa hasil *pre-test* hanya 4 peserta didik yang tuntas dengan mendapatkan nilai di atas KKM ≥ 75 , sehingga ketuntasan secara klasikal hanya 26%, sementara pada *post-test* sebanyak 15 peserta didik dinyatakan tuntas dengan mendapatkan nilai di atas KKM ≥ 75 sehingga ketuntasan secara klasikal mendapatkan 100%.

Berdasarkan hasil perhitungan skor peningkatan (*gain score*) menyatakan bahwa skor Hasil Belajar peserta didik memiliki kategori sedang dengan skor yang diperoleh memiliki nilai rata-rata 0,56 atau 56% penilain tersebut sesuai dengan yang dijelaskan yang menjelaskan bahwa skor *N-gain* yang memiliki skor rata-rata $0,30 \leq \text{gain} < 70$ memiliki kategori sedang. Berdasarkan data yang telah diperoleh dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik meningkat setelah peserta didik melakukan pembelajaran Multimedia *E-Book Magic* (E-BOMA) hal tersebut dikarenakan pada E-Book Magic (E-BOMA) tersebut peserta didik diajak untuk mengimplikasikan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik secara mandiri sehingga peserta didik dapat lebih mudah untuk memahaminya, sejalan dengan teori yang dijelaskan piaget bahwa pengetahuan yang dimiliki seseorang merupakan hasil dari penemuan yang didalamnya terdapat proses penemuan pengetahuan dan pemecahan masalah.

Ketuntasan secara klasikal mengalami kenaikan sebanyak 50% setelah mengikuti pembelajaran. Sedangkan skor peningkatan (*gain score*) menyatakan bahwa skor peningkatan yang diperoleh setelah peserta didik mengikuti pembelajaran memiliki kategori sedang dengan nilai sebesar 0.57 atau 57% penilaian tersebut sesuai dengan yang dijelaskan oleh Sundayana (2014:11) bahwa kriteria *N-gain* sedang memiliki skor rata-rata $0,30 \leq \text{gain} < 75$. Berdasarkan data yang diperoleh dapat dikatakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian yang telah dilakukan didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Fathia et al (2019) yang menyatakan media pembelajaran menggunakan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI Sekolah Dasar. Selain itu juga didukung oleh teori Behavioristik yang dijelaskan Thorndike bahwa pengetahuan seseorang merupakan hasil interaksi antara stimulus, karena memiliki langkah-langkah yang mengstimulus peserta didik agar menemukan informasi, konsep, dan pengetahuan sehingga terjadi perubahan dan struktur kognitif peserta didik sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan penelitian, maka peneliti menyimpulkan berdasarkan hasil analisis, pembahasan, dan temuan selama melakukan penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pertama, Validitas multimedia *E-Book Magic* (E-BOMA) yang dikembangkan pada penelitian ini meliputi validasi produk *E-Book Magic* (E-BOMA), RPP, Observasi aktivasi peserta didik, dan lembar observasi guru dan kategori sebagai berikut: a) RPP memiliki nilai 90,01 % dengan kategori "sangat valid", b) Produk *E-Book Magic* (E-BOMA) memiliki nilai 90,01% dengan kategori "sangat valid", c) Observasi aktivasi peserta didik memiliki nilai 86,05 dengan kategori "sangat valid", d) lembar observasi guru memiliki nilai 85.20 dengan kategori "valid".

Kedua, Keperaktisan multimedia *E-Book Magic* (E-BOMA) dilihat berdasarkan keterlaksanaan perangkat pembelajaran, aktivitas siswa, dan respon siswa. Keterlaksanaan perangkat pembelajaran pada pertemuan 1 memiliki skor rata-rata 3,26 dengan persentase keterlaksanaan 76%, sedangkan pada pertemuan 2 memiliki skor rata-rata 3,32 dengan persentase keterlaksanaan 83%. Sedangkan untuk aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran memiliki kategori rata-rata "baik" dengan rata-rata persentase 67% pada pertemuan pertama dan 67,5% pada pertemuan kedua. Selain itu respon peserta didik terhadap pembelajaran dapat dikatakan baik berdasarkan rata-rata penilaian keseluruhan yaitu 82% menunjukkan respon positif.

Ketiga, Efektivitas perangkat pembelajaran dapat dilihat berdasarkan hasil tes Hasil Belajar peserta didik pada *pre-test* memiliki nilai rata-rata 72 dengan ketuntasan individu 9 peserta didik dan ketuntasan klasikal 45%, sedangkan nilai rata-rata *post-test* 88 dengan ketuntasan individu 20 peserta didik dan ketuntasan klasikal 100% dan untuk perhitungan *N-gain* memperoleh nilai rata-rata 0,56 dengan kategori g-sedang.

Keempat, Efektivitas perangkat pembelajaran dapat dilihat berdasarkan hasil tes keterampilan berpikir kritis peserta didik pada *pre-test* memiliki nilai rata-rata 73 dengan ketuntasan individu 10 peserta didik dan ketuntasan klasikal 50%, sedangkan rata-rata nilai *post-test* 86 dengan ketuntasan

individu 20 peserta didik dan ketuntasan klasikal 100% dan untuk perhitungan *N-gain* memperoleh nilai rata-rata 0,57 dengan kategori g-sedang.

REFERENSI

- Adi, T. W. (2016). Penggunaan LKS Sebagai Tindakan Rasionalitas Guru dalam Proses Pembelajaran (Kajian Fenomenologi di SMA N 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosiologi*, 5(1), 1–11.
- Akbar, S. (2013). *Intrument Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Anjelina, W., Silvia, N., & Gitituati, N. (2021). Program Merdeka Belajar, Gebrakan Baru Kebijakan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1977–1982.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (cet-15). Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Pembelajaran 1*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424>
- Komariah, A., & Triatna, C. (2016). *Visionary Leadership: Menuju Sekolah Efektif* (cet-6). Jakarta: Bumi Aksara.
- Nieveen, N. M. (1997). *Computer support for curriculum developers*. 50(4), Alvarez, K., Garofano, C. M. (2004). *An Integrat*.
- Nusa, P. (2015). *Research and development : penelitian dan pengembangan: suatu pengantar* (Vol. 1). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Richards, J. . (2015). *Key Issues in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rudy Kustijono, A. G. (2014). Pengembangan e-Book Berbasis Flash Kvisoft Flipbook pada materi kinematika gerak lurus sebagai sarana belajar siswa SMA kelas X. *Jurnal Internasional. Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 4(2), 176–180.
- Rofiki, M., Nadrah, N., Hasanudin, C., Suttriso, S., Ananda, R., & Siahaan, K. W. A. (2022). Hadith Learning Strategies in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7141-7152.
- Setiawan, A. Y., & Pradoko, S. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran angklung untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 69–79. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.14082>
- Siddik Romadhan, & Suttriso. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Budaya Literasi Melalui Cerita Rakyat dalam Membentuk Sikap Nasionalisme Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 1(1), 81–88. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.206>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. In Bandung: CV Alfabeta (cet-22). Bandung: Alfabeta.
- Suttriso. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Alat Peraga IPS Terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, VIII(1), 77–90.
- Suttriso, S., & Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) Untuk Siswa Kelas Awal. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 83–91. <https://doi.org/https://doi.org/10.21093/twt.v8i2.3303>
- Suttriso, S., & Yulia, N. M. (2022). Pengembangan Kompetensi Guru dalam Mendesain Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka/Teacher Competency Development in Designing Learning in the Independent Curriculum. *Al-Mudarris: Journal Of Education*, 5(1), 30-44.
- Thiagarajan, Sivasailam, Semmel, D. ., & Sommel, M. . (1974). *Instructional Decelopment For Training Teacher Of Exception Children*. In *A Sourcebook ERIC* (pp. 1–193).