

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki hal penting untuk membantu peserta didik memahami berbagai aspek ekonomi, seperti sosial, budaya, kehidupan, serta lingkungan di sekitarnya. Melalui pembelajaran IPS, siswa diharapkan dapat mengenali diri sendiri serta lingkungan tempat mereka hidup, memahami berbagai hubungan sosial dan ekonomi yang terjadi dalam masyarakat, serta meningkatkan karakter tanggung jawab, gotong royong, serta kepedulian kepada lingkungan sekitar. Selain berfungsi untuk memperluas pengetahuan, pembelajaran IPS di sekolah dasar juga bertujuan membentuk sikap siswa dan menanamkan nilai-nilai positif di kehidupan setiap hari, seperti kejujuran, kemampuan untuk bekerja sama, dan bertanggung jawab dalam menjalankan interaksi sosial maupun kegiatan ekonomi.

Peran IPS tersebut selaras dengan filsafat pendidikan yang memandang pendidikan sebagai proses membentuk manusia secara utuh melalui pemahaman, nilai, dan pengalaman nyata. Dalam perspektif ontologi, epistemologi, dan aksiologi pendidikan, pembelajaran IPS dipandang penting karena membantu siswa memahami kehidupan sosial sekaligus menanamkan nilai moral dalam interaksi sehari-hari (Salahudin, 2025).

Salah satu materi dalam pembelajaran IPS yang berhubungan langsung dengan aktivitas keseharian siswa adalah materi jual beli. Melalui materi tersebut, siswa dikenalkan pada konsep dasar ekonomi, seperti kebutuhan dan keinginan, nilai uang, proses transaksi, serta etika dalam kegiatan bermuamalah. Dengan memahami konsep jual beli, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai nilai ekonomi suatu barang, tetapi juga belajar menumbuhkan sikap jujur, tanggung jawab, serta saling menghargai dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, pembelajaran IPS, terutama topik jual beli, perlu disajikan kontekstual serta bermakna sehingga siswa dapat menghubungkan pengetahuan yang dipelajari dengan pengalaman nyata yang mereka temui di kehidupan sehari-

hari.

Namun, hasil wawancara di SDN 274 Cempaka Arum menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS, khususnya pada materi jual beli, masih menghadapi beberapa kendala. Guru menyampaikan bahwa peserta didik kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan cenderung cepat merasa bosan selama proses belajar berlangsung.

Pelaksanaan pembelajaran masih cenderung berpusat pada metode tradisional, yaitu penyampaian materi secara lisan oleh guru disertai tanya jawab sederhana dengan mengandalkan buku teks sebagai sumber utama. Kondisi ini menyebabkan siswa lebih berperan sebagai pendengar pasif tanpa terlibat dalam kegiatan belajar, sehingga sejumlah peserta didik mengalami hambatan dalam memahami makna materi jual beli karena belum mampu melihat keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

Pendidik menyampaikan bahwa sarana pembelajaran berbasis teknologi masih tergolong terbatas. Walaupun lembaga pendidikan telah menyediakan perangkat penunjang seperti laptop dan alat proyeksi, penggunaannya belum dimanfaatkan secara maksimal. Kondisi ini terjadi karena keterbatasan kompetensi tenaga pengajar dalam merancang media berbasis digital menarik serta sesuai pada karakter siswa sekolah dasar. Selain itu, media yang tersedia secara daring sering kali belum selaras dengan kebutuhan kurikulum, tingkat perkembangan kognitif siswa, maupun konteks lingkungan mereka. Kondisi tersebut mengakibatkan pembelajaran IPS menjadi kurang variatif, cenderung monoton, dan belum bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Temuan di lapangan menunjukkan bahwa terdapat kesenjangan antara karakteristik peserta didik dan strategi pembelajaran yang digunakan guru. Siswa sekolah dasar saat ini berada pada kelompok Generasi Alpha, yaitu generasi yang sejak kecil telah akrab dengan teknologi digital seperti perangkat gawai, komputer, dan internet. Hal ini membuat mereka lebih tertarik pada pembelajaran yang berbasis visual, interaktif, serta didukung oleh teknologi. Akan tetapi, dalam implementasinya, proses belajar mengajar masih banyak dilakukan dengan pendekatan tradisional yang belum memanfaatkan teknologi digital secara

optimal. Akibatnya, siswa lebih tertarik menggunakan teknologi untuk hiburan daripada untuk kegiatan belajar.

Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2024) memperlihatkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 221,56 juta orang atau setara dengan 79,5% dari keseluruhan penduduk. Angka tersebut mengindikasikan bahwa akses terhadap teknologi digital di Indonesia sudah sangat luas. Namun demikian, potensi besar ini belum berjalan maksimal. Sejumlah satuan pendidikan belum dapat menerapkan sistem berbasis teknologi informasi secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar, disebabkan minimnya tenaga pendidik, sarana prasarana, serta perangkat ajar yang selaras pada karakteristik anak pada usia sekolah dasar.

Permasalahan tersebut sejalan dengan temuan umum di berbagai sekolah dasar, yaitu rendahnya variasi media pembelajaran dan minimnya inovasi berbasis digital. Akibatnya, pembelajaran IPS cenderung dianggap sebagai mata pelajaran hafalan dan teoritis, bukan sebagai sarana untuk memahami situasi nyata. Akibatnya, motivasi belajar siswa menjadi kurang optimal dan pemahaman konsep yang diperoleh juga masih rendah.

Hasil penelitian Rina Tiya Lestari dan Eka Pramono Adi (2019) mengungkapkan bahwa pemanfaatan bahan bacaan digital interaktif mampu mendorong peningkatan motivasi belajar, ketertarikan terhadap literasi, serta pemahaman konsep siswa. Hal ini dikarenakan penyajian materi dalam media tersebut dibuat lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, bahan bacaan digital interaktif dapat disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum maupun karakteristik belajar siswa, sehingga dapat digunakan guru untuk mendukung pembelajaran yang berdiferensiasi sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka yang mulai mulai digunakan pada tahun 2022 menunjukkan pentingnya penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), penggunaan proyek yang kontekstual, dan penggunaan sistem elektronik untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Dalam kurikulum ini, guru diberikan keleluasaan untuk mengembangkan strategi dan

sarana belajar yang cocok dengan ciri peserta didik serta situasi lembaga Pendidikan. Berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan buku elektronik interaktif sejalan dengan arah kebijakan pemerintah dalam memperkuat transformasi digital di bidang pendidikan sekaligus meningkatkan literasi digital siswa sejak dini. Secara metodologis, suatu kurikulum dikatakan rasional apabila disusun melalui langkah-langkah yang sistematis, efektif, serta berlandaskan prinsip filosofis (Sahudin, 2025).

Menurut Anas Sahudin (2025), sarana pendidikan mempunyai peran yang penting karena mampu menjadi strategi pembelajaran alternatif, salah satunya melalui kegiatan pembiasaan yang melatih peserta didik untuk membangun rutinitas belajar yang konsisten. Salah satu bentuk pembiasaan tersebut dapat diwujudkan melalui kegiatan membaca, baik menggunakan buku cetak maupun *e-book* interaktif sebagai media pendukung pembelajaran. Pemanfaatan *e-book* interaktif pada proses belajar IPS memberikan berbagai keuntungan. Media ini memungkinkan siswa berpartisipasi aktif melalui latihan otomatis, kuis, dan aktivitas reflektif yang menyediakan umpan balik langsung. Selain itu, *e-book* dapat dijangkau setiap waktu dari berbagai lokasi, sehingga memberi kesempatan untuk belajar mandiri. Tampilan visual, video, dan simulasi di dalamnya juga membantu guru menyampaikan konsep pembelajaran dan mengaitkannya dalam aktivitas sehari-hari peserta didik. Dengan demikian, aktivitas belajar jadi lebih menarik, efisien, dan menghadirkan pengalaman yang lebih berarti.

Berdasarkan hasil wawancara di SDN 274 Cempaka Arum serta analisis kebutuhan di lapangan, dapat diketahui bahwa guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran inovatif sebagai pendukung proses belajar yang dapat mengurangi kejenuhan serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi jual beli. Dengan kondisi tersebut, pengembangan *e-book* interaktif berbasis Kurikulum Merdeka dinilai dapat menjadi alternatif yang tepat untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan minat belajar siswa, serta membantu mereka dalam memahami konsep-konsep ekonomi dasar secara lebih mendalam dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini berjudul “Pengembangan Media *E-book* Interaktif pada Materi Jual Beli dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD” layak untuk dilaksanakan. Melalui penelitian ini, diharapkan mampu menyumbang peran nyata dalam peningkatan mutu pembelajaran IPS, terutama pada unsur dorongan belajar dan capaian hasil peserta didik. Produk yang dihasilkan juga mendukung transformasi digital pendidikan dasar di Indonesia, sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka serta upaya peningkatan literasi digital sejak usia dini.

Selain itu, temuan studi ini diharapkan menjadi acuan bagi pendidik serta perancang media ajar lain dalam menghasilkan inovasi sejenis pada berbagai bidang studi, khususnya IPS yang selama ini dinilai kurang diminati, meskipun demikian, mata pelajaran ini memiliki kontribusi yang penting dalam memfasilitasi siswa dalam membangun pemahaman mengenai aspek sosial dan ekonomi. Pengembangan *e-book* interaktif sesuai pada karakteristik siswa di sekolah dasar diharapkan dapat menjadikan pembelajaran IPS meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak semata-mata berfokus pada penyampaian teori, tetapi juga perlu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan untuk peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain awal *e-book* interaktif pada materi jual beli dalam pembelajaran IPS kelas IV SD?
2. Bagaimana hasil kelayakan *e-book* interaktif pada materi jual beli dalam pembelajaran IPS kelas IV SD?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan *e-book* interaktif pada materi jual beli dalam pembelajaran IPS kelas IV SD?
4. Bagaimana respons siswa terhadap penggunaan *e-book* interaktif pada materi jual beli dalam pembelajaran IPS kelas IV SD?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui desain awal *e-book* interaktif dalam pembelajaran IPS kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui hasil kelayakan pengembangan *e-book* interaktif dalam pembelajaran IPS kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan *e-book* Interaktif dalam pembelajaran IPS kelas IV SD terhadap guru dan peserta didik.
4. Untuk mengetahui respon siswa terhadap *e-book* interaktif pada materi jual beli dalam pembelajaran IPS kelas IV SD

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang bermanfaat, baik dari aspek teoretis maupun praktis. Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, terutama pada bidang media pembelajaran digital yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, pengembangan *e-book* interaktif pada materi jual beli dalam IPS diharapkan dapat memperluas referensi serta memberikan wawasan terkait penggunaan media digital dalam kegiatan pembelajaran IPS, menambah wawasan ilmiah mengenai perancangan serta pengembangan sarana teknologi yang memadukan pendekatan konstruktivistik, dengan demikian, melalui keterlibatan dengan materi berbasis elektronik, peserta didik tidak sekedar bertindak sebagai penerima pengetahuan, melainkan juga proaktif mengonstruksi pengertian secara mandiri. Kajian ini turut diharapkan berfungsi dalam perumusan konsep maupun struktur penilaian kesesuaian sarana belajar yang mencakup masukan dari ahli materi, media, serta pembelajaran. Selain itu, temuan studi ini juga menguatkan kebutuhan pembelajaran era modern yang mengutamakan keterampilan analisis mendalam, daya cipta, kerja sama, interaksi, serta kemampuan teknologi informasi, serta sejalan dengan program pendidikan fleksibel yang memacu pembaruan metode belajar selaras dengan

kemajuan teknologi.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru, *e-book* interaktif hasil pengembangan ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar alternatif yang menarik dan inovatif bagi peserta didik, serta praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang menjelaskan materi jual beli yang sering kali dianggap abstrak oleh siswa. Kehadiran media ini mempermudah guru dalam menyajikan materi yang kontekstual, menarik perhatian peserta didik, serta mendorong kegiatan pembelajaran mendorong siswa berpartisipasi aktif.
- b. Bagi siswa, *e-book* interaktif dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami karena mengintegrasikan teks, ilustrasi, animasi, serta latihan interaktif. Penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekaligus membantu memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep ekonomi sederhana dan dekat pada pengalaman sehari-hari peserta didik, serta pada akhirnya berkontribusi terhadap capaian belajar.
- c. Bagi sekolah, *e-book* interaktif ini dapat berkontribusi terhadap pengembangan pembelajaran berbantuan teknologi di lingkungan sekolah dasar dan mendukung visi sekolah dalam mengintegrasikan literasi digital ke proses belajar. Inovasi ini juga dapat meningkatkan gambaran sekolah sebagai lembaga yang mampu beradaptasi terhadap perubahan serta mampu menerapkan pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman di era digital.
- d. Bagi peneliti, hasil studi ini diharapkan dapat dimanfaatkan menjadi acuan dalam membuat sarana sejenis pada topik berbeda serta tingkat pendidikan lain, maupun untuk menguji lebih lanjut efektivitas media digital terhadap kompetensi abad ke-21. Bagi penentu kebijakan di ranah pendidikan, studi ini bisa menjadi dasar pemikiran dalam merancang program pelatihan guru terkait pengembangan media

pembelajaran digital serta memperkuat upaya transformasi pembelajaran di sekolah dasar.

E. Kerangka Berpikir

Pada jenjang sekolah dasar, mata pelajaran IPS menjadi salah satu bidang studi yang berperan penting dalam membekali peserta didik untuk memahami kondisi lingkungan sosial, budaya, ekonomi, serta sejarah di sekitarnya (Sulaiman Umar, 2022). Pada kelas IV, kegiatan jual beli merupakan salah satu keterampilan yang relevan pada aktivitas harian peserta didik, karena mencakup aspek kebutuhan, nilai barang, proses transaksi, serta etika dalam bermuamalah. Secara filosofis, Pembelajaran pada materi tersebut sejalan dengan arah tujuan pendidikan yang bertujuan membekali siswa agar mampu mengerti realitas hidup (ontologi), memperoleh pengetahuan melalui pengalaman (epistemologi), dan membentuk nilai-nilai sosial (aksiologi).

Namun, hasil temuan di lapangan mengindikasikan bahwa pembelajaran IPS di sekolah belum terlaksana secara optimal. Guru masih cenderung memakai cara penyampaian berupa penjelasan lisan serta sesi tanya jawab yang cenderung satu arah, sehingga partisipasi peserta didik menjadi rendah, mudah merasa bosan, serta belum merasakan pengalaman belajar yang bermakna. Minimnya pemakaian media dalam pembelajaran menarik serta rendahnya pemanfaatan teknologi digital memperburuk situasi. Guru juga menyampaikan bahwa keterbatasan kemampuan dalam mengembangkan media digital membuat pembelajaran kurang variatif serta kurangnya kesesuaian pada kebutuhan siswa. Pola proses belajar ini membuat peserta didik kurang partisipatif, cepat bosan, serta mengalami hambatan dalam menangkap konsep abstrak yang sebenarnya dapat dihubungkan dengan pengalaman nyata mereka (Nurjamilah et al., 2022).

Fakta ini bertolak belakang dengan karakteristik peserta didik generasi Alpha yang tumbuh bersama perkembangan teknologi digital sejak kecil. Generasi ini memiliki kecenderungan belajar melalui visual interaktif, animasi, video, dan media digital lainnya. Ketidaksesuaian antara gaya belajar generasi digital dengan pendekatan pembelajaran konvensional menyebabkan rendahnya motivasi dan pemahaman siswa.

Data APJII (2024) menunjukkan terdapat di atas 221 juta pengguna internet di Indonesia, menandakan bahwa potensi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat besar. Selain itu, program Merdeka Belajar menitikberatkan proses belajar yang berorientasi pada peserta didik, berbasis situasi nyata, serta memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana utama. Dalam hal ini, guru dituntut untuk menghadirkan sarana belajar yang kreatif, fleksibel, serta selaras dengan ciri peserta didik.

Dalam rangka menjawab kebutuhan tersebut, *e-book* interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis digital yang relevan. Berbagai hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *e-book* interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, fokus peserta didik, serta pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Hal ini disebabkan karena *e-book* interaktif menyajikan materi dengan menggabungkan berbagai komponen seperti teks, audio, gambar, animasi, video, dan latihan interaktif. Di samping itu, media ini juga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri melalui proses eksplorasi dan interaksi langsung dengan materi pembelajaran.

Di samping itu, penggunaan *e-book* interaktif dengan mudah digunakan kapan saja serta dapat disesuaikan dengan kurikulum maupun kebutuhan lokal sekolah. Dengan demikian, *e-book* interaktif berpotensi menjadi solusi untuk mengatasi kejenuhan, rendahnya keterlibatan siswa, serta lemahnya pemahaman konsep ekonomi sederhana dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan *e-book* interaktif pada materi jual beli untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar melalui langkah riset serta pengembangan (*R&D*), meliputi:

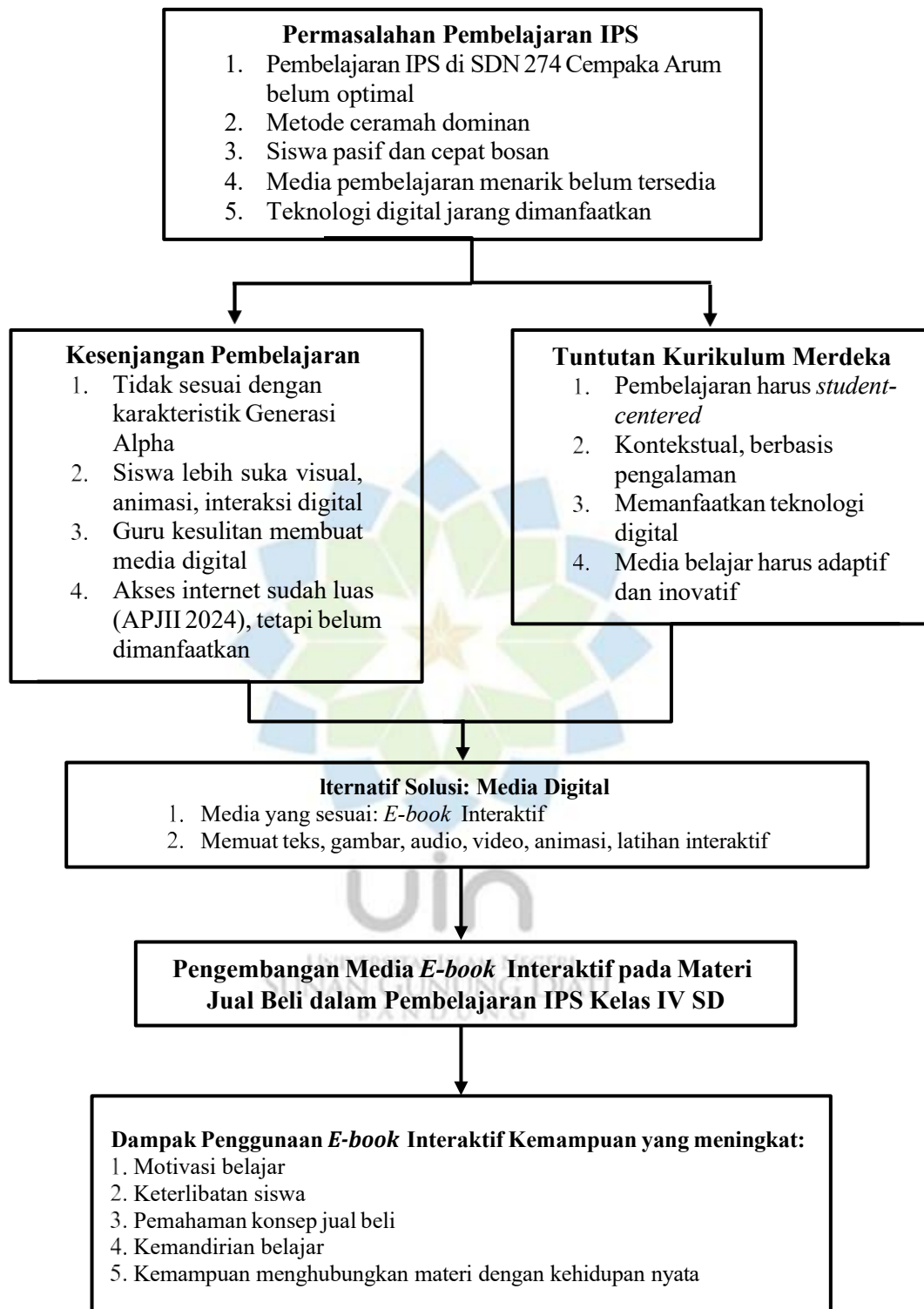
1. Analisis kebutuhan dan penyusunan desain awal dilakukan dengan mempertimbangkan kurikulum yang berlaku, karakteristik siswa, serta prinsip-prinsip multimedia.
2. Validasi ahli materi, media, serta bahasa. Guna memastikan kelayakan konten, tampilan, navigasi, serta aspek pedagogis.
3. Uji efektivitas terhadap siswa yang ditinjau dari peningkatan motivasi, keaktifan, dan pemahaman konsep.

4. Analisis respon siswa yang bertujuan untuk menilai penerimaan, ketertarikan, dan manfaat yang dirasakan siswa.
5. Evaluasi yang dilakukan guna mengevaluasi kesesuaian, efektivitas, serta nilai guna dari produk yang telah dikembangkan (Branch, 2009).

Apabila *e-book* interaktif terbukti layak, efektif, serta memperoleh respons positif, maka media. Hal ini berpeluang melahirkan sebuah terobosan baru dalam menciptakan suasana belajar IPS yang jauh lebih memikat, berbasis situasi nyata, serta sejalan dengan ciri generasi digital. Dengan demikian, alur berpikir dalam penelitian ini berangkat dari permasalahan di lapangan, tuntutan terhadap ketersediaan media yang mampu mengakomodasi kekhasan anak-anak generasi Alpha, tuntutan kurikulum, hingga pengembangan *e-book* interaktif sebagai solusi guna mengoptimalkan mutu proses pembelajaran IPS, khususnya pada pembahasan topik jual beli.

Secara lebih rinci, peneliti menyusun kerangka berpikir yang divisualisasikan dalam bentuk bagan sebagai berikut:





Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Penelitian Terdahulu

Sejumlah studi terdahulu yang relevan pada fokus dan rancangan penelitian ini dijadikan sebagai bahan acuan, yaitu sebagai berikut:

1. Riset Dewi Tri Lestari dan Oktaviani Adhi Suciptanings (2024) dengan judul "Pengembangan *E-book* Interaktif Berbasis Heyzine untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Elemen Undang- Undang Negara Republik Indonesia Siswa Kelas IV SD" Metode *Research and Development* (R&D) digunakan pada penelitian ini melalui model *Product & Tool Research* tipe *Tool Development & Use*, dengan cakupan tahapan yang terdiri dari *analysis, design, development*, hingga *evaluation*. Dengan demikian, batasan ruang lingkup riset ini hanya difokuskan pada proses validasi oleh tim ahli guna menguji kelayakan produk yang dikembangkan, tanpa melakukan uji coba langsung di lapangan kepada peserta didik. *E-book* interaktif dirancang studi ini memiliki total 22 halaman ekaligus mampu dibuka dan digunakan secara fleksibel lewat berbagai platform digital.

Produk ini menampilkan tampilan menarik, menu fungsional, video pembelajaran, *game* interaktif seperti Quizizz, Wordwall, dan Kahoot!, serta media analisis berbasis Pinterest. Materi disajikan sesuai capaian pembelajaran dengan bahasa sederhana, sehingga memudahkan siswa memahami konsep Undang-undang Negara secara mandiri dan interaktif. Hasil uji dari para pakar memperlihatkan bahwa produk hasil rancangan termasuk pantas dipakai dengan kategori kesesuaian sangat tinggi (ahli materi: 89,4% dan 90,1%; ahli media: 96,2% dan 89,3%).

Penelitian ini berbeda dari sumber belajar berbasis digital lainnya karena fokus di materi khusus Undang-undang Negara, menggunakan platform Heyzine yang mendukung integrasi video, audio, dan *game* interaktif, serta menekankan validasi ahli sebelum penerapan di kelas. Implikasi penelitian menunjukkan *e-book* ini dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa, menjadi bahan ajar inovatif, mempermudah guru dalam pembelajaran interaktif, dan mendukung pengalaman aktivitas pembelajaran yang lebih

menyenangkan.

2. Riset Naimatil Jannah, Noor Fadiawati, dan Lisa Tania (2011) dengan judul "Pengembangan *E-book* Interaktif Berbasis Fenomena Kehidupan Sehari-hari tentang Pemisahan Campuran" Pendekatan *Research and Development* (R&D) model Borg dan Gall diimplementasikan dalam studi ini, dengan batasan ruang lingkup yang disesuaikan hingga pada fase perbaikan pasca-uji coba lapangan skala kecil. Tujuan krusial dari riset ini terpusat pada perancangan produk pembelajaran yang sah serta interaktif. Adapun proses pengumpulan datanya diperoleh melalui instrumen penilaian tim validator, yang diperkuat oleh respons balik dari guru dan peserta didik. Secara struktural, *e-book* yang diproduksi mengadopsi format buku teks konvensional, namun diintegrasikan dengan elemen interaktif seperti tayangan video, ruang diskusi berupa kolom tanya-jawab-penjelasan, serta instrumen penilaian mandiri yang mampu menampilkan perolehan nilai siswa secara otomatis. Muatan materi didesain dengan menyelaraskan pada capaian Kompetensi Inti serta Kompetensi Dasar, serta mencakup berbagai teknik pemisahan campuran, seperti kristalisasi, distilasi, filtrasi, dan kromatografi. Produk ini dapat diakses secara offline dan menekankan pembelajaran berbasis fenomena aktivitas harian sehingga memudahkan peserta didik menangkap konsep secara berbasis situasi nyata. Hasil evaluasi dari tim ahli serta respons yang disampaikan guru dan siswa mencapai akumulasi nilai dengan kategori sangat tinggi. Capaian ini menunjukkan bahwa *e-book* tersebut telah mencapai kriteria kelayakan untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Penelitian ini berbeda dari pengembangan *e-book* sebelumnya karena menitik beratkan pada materi pemisahan campuran, menggunakan basis fenomena kehidupan sehari-hari, dan menghadirkan format interaktif lengkap dengan video dan evaluasi langsung, dengan demikian, penggunaan sarana ini diharapkan dapat mengembangkan motivasi, keaktifan, serta pemahaman konsep siswa secara menunjukkan tingkat

efektivitas yang lebih unggul apabila disandingkan dengan penerapan media dalam pembelajaran konvensional.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Kadek Windy Virginia Saputri (2025) dengan judul “Pengembangan Media *E-book* Interaktif Berbasis VAK Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 5 Karangasem.” Studi ini menerapkan pendekatan R&D mengadopsi model ADDIE. Adapun tahapan penjarangan data dilakukan memanfaatkan instrumen tes, kuesioner, wawancara, observasi, hingga dokumentasi guna mengukur parameter kevalidan, kepraktisan, serta efektivitas dari media yang dikembangkan.

E-book ini dilengkapi fitur interaktif seperti multimedia, kuis, dan *storyboard*, serta disesuaikan dengan gaya belajar VAK sehingga siswa dapat memahami materi secara mandiri. Temuan pengujian ahli serta evaluasi kondisi nyata memperlihatkan sarana itu layak, sederhana dipakai, serta memiliki kegunaan. Kajian ini tidak sama dengan riset terdahulu sebab memakai pendekatan VAK dalam bidang studi IPS melalui *e-book* interaktif dan berfungsi sebagai opsi belajar yang mampu mengembangkan dorongan serta capaian peserta didik.

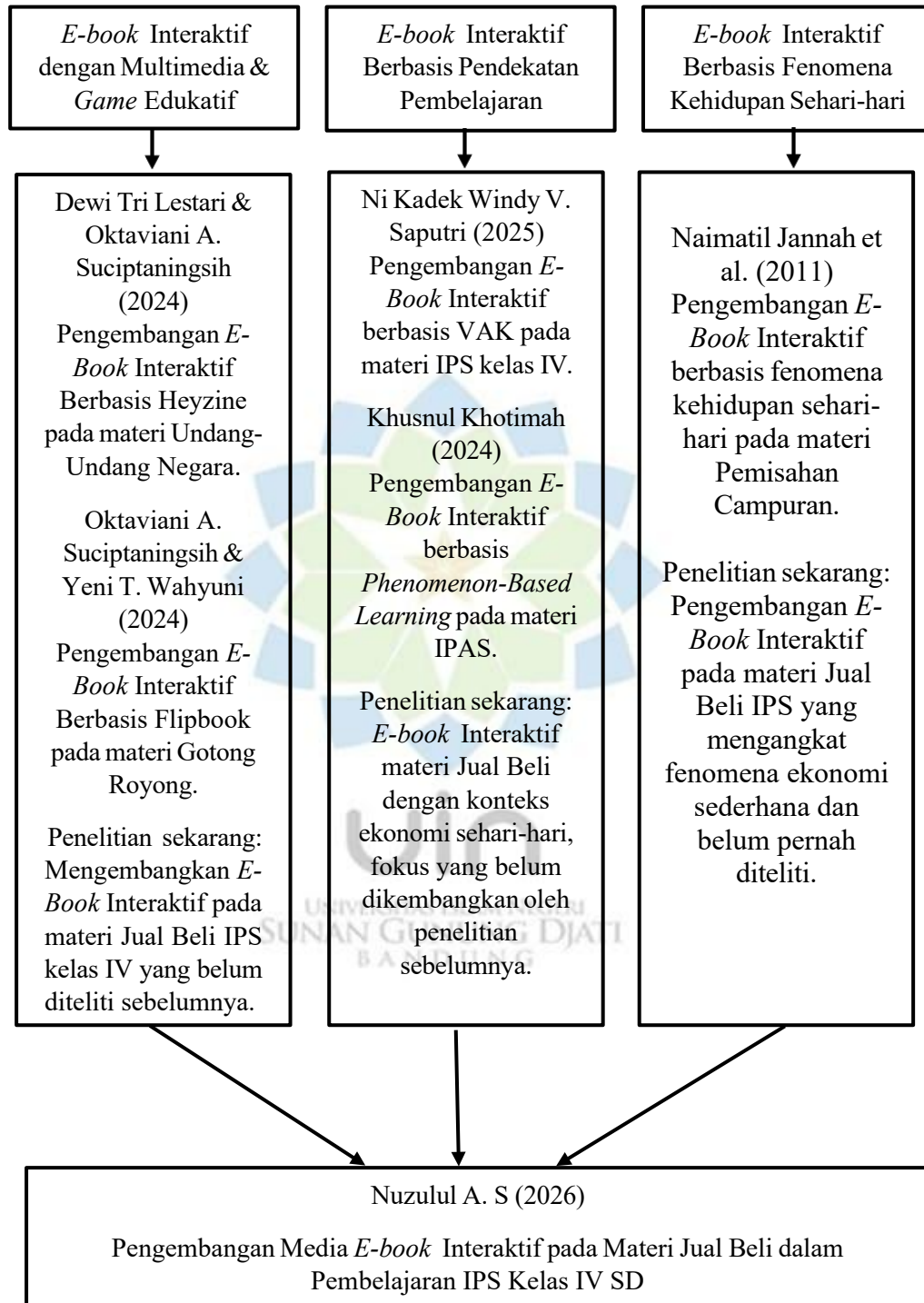
4. Riset oleh Khusnul Khotimah (2024) dengan judul "Pengembangan Media *E-book* Berbasis Model *Phenomenon Based Learning* Dalam Meningkatkan Literasi Finansial Pada Materi IPAS Kelas IV" Pendekatan R&D berlandaskan kerangka model ADDIE diterapkan dalam studi ini. Adapun teknik penjarangan data direalisasikan melalui metode pengamatan, wawancara, pelaksanaan tes, serta pengisian kuesioner guna mengukur derajat kevalidan, tingkat kepraktisan, dan efektivitas produk media. Produk *e-book* dirancang interaktif dengan video, kuis, dan contoh fenomena nyata seperti jual beli dan menabung, sehingga konsep abstrak dapat dipahami secara konkret. Temuan studi memperlihatkan bahwa sarana tersebut termasuk mudah digunakan, atraktif, serta berguna, dengan peningkatan literasi keuangan peserta didik yang signifikan (hasil pengujian t-test menghasilkan nilai $p < 0,05$ serta perolehan skor *N-Gain*

mencapai 0,83).

Fokus penelitian berbeda dari studi relevan sebelumnya karena menggabungkan media *E-book*, model PBL, materi literasi finansial, dan pendekatan fenomena nyata. Implikasinya, media ini menjadi alternatif pembelajaran inovatif bagi guru, mendukung Kurikulum Merdeka, dan membuka peluang penelitian lanjutan pada materi atau jenjang berbeda.

5. Penelitian yang dilakukan Oktaviani Adhi Suciptaningsih dan Yeni Tri Wahyuni (2024) dengan judul "Pengembangan *E-book* Interaktif Berbasis Flipbook Pola Hidup Gotong Royong untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Kelas IV SD" Pendekatan R&D dengan mengadopsi model Richey & Klein diaplikasikan dalam studi ini, dengan melibatkan partisipasi dari pakar materi, pakar media, serta peserta didik kelas IV SD selaku subjek. Instrumen *e-book* yang diproduksi ini diintegrasikan dengan komponen berupa QR Code, tombol navigasi interaktif, tayangan video, beserta penyajian materi kontekstual yang fleksibel untuk dioperasikan lewat gawai *smartphone* maupun perangkat komputer. Temuan menyatakan media sangat valid (persentase >90%) dan efisien meningkatkan antusias belajar siswa. Fokus penelitian berbeda dari studi sebelumnya karena menekankan Flipbook interaktif dan pola hidup gotong royong. Implikasinya, *E-book* ini menjadi bahan ajar inovatif dan kontekstual, mendukung guru sebagai fasilitator, serta memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran

Berikut ringkasannya :



Gambar 1.2 Hasil Penelitian Terdahulu