

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Proses pembelajaran memuat lima komponen komunikasi, guru (komunikator), materi pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah seluruh bentuk fisik yang dimanfaatkan guru atau pengajar untuk menyampaikan pesan dan memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan dalam proses interaksi antara guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan, serta sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang dapat menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh guru dalam proses belajar (Violla R, 2021: 14). Media pembelajaran menurut Sumanto & Seken adalah sarana untuk memberikan rangsangan bagi peserta didik agar proses pembelajaran dapat terlaksana (Kusuma, J.W dkk, 2023: 55). Menurut Rohani menyatakan bahwa media pembelajaran pendidikan adalah sarana komunikasi dalam proses pembelajaran berupa perangkat keras dan perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil pembelajaran secara efektif dan efisien, serta tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah (Kusuma, J.W dkk, 2023: 55). Berdasarkan pengertian dari para ahli di atas, maka disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa untuk mempermudah proses pembelajaran yang memiliki desain menarik Adanya media dalam pelaksanaan pembelajaran, maka dapat meningkatkan kualitas belajar dengan membuat siswa menjadi lebih

terlibat secara aktif di dalam kelas sehingga siswa akan lebih mudah dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton (Pagarra H, dkk, 2022) mengemukakan tiga tujuan pemanfaatan media pembelajaran yaitu :

1. Menyampaikan Informasi

Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, maka penyampaian informasi melalui media menjadi semakin berkembang. Dengan demikian proses penyampaian informasi melalui media pembelajaran dapat berjalan melalui berbagai piranti yang tentu akan menghadirkan informasi, dalam hal ini materi pembelajaran, secara variatif.

2. Memotivasi

Dalam kegiatan belajar, motivasi peserta didik adalah salah satu tolak ukur menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Tidak adanya aktivitas belajar tentu akan berdampak terhadap tujuan pembelajaran. Apabila tujuan pembelajaran tidak tercapai, mencerminkan kegagalan yang dilakukan pendidik. Untuk itu, pendidik perlu menciptakan strategi yang tepat dalam memotivasi belajar peserta didik.

3. Menciptakan aktivitas belajar

Target atau tujuan dari suatu kegiatan pembelajaran adalah dampak atau hasil yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dalam Istilah kependidikan dikenal dengan “*meaningful learning experience*”, yaitu suatu pengalaman belajar yang bermakna sebagai hasil dari suatu kegiatan pembelajaran. Untuk itu sebuah pembelajaran hendaknya diarahkan untuk menciptakan berbagai aktivitas belajar yang mampu memberikan pengalaman belajar “*learning experience*” pada siswa.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Kedudukan media pembelajaran sebagai perantara proses komunikasi pembelajaran antara guru dengan siswa memiliki berbagai fungsi antara lain (Pagarra H, dkk, 2022) :

1) Pemusatan fokus perhatian siswa

Media pembelajaran yang dirancang dan direncanakan dengan baik dapat berfungsi sebagai pemusat perhatian siswa, terutama bagi siswa sekolah dasar. Apalagi jika media pembelajaran itu bersifat menarik, interaktif dan menghadirkan hal baru.

2) Penggugah emosi dan motivasi siswa

Reaksi siswa jika dihadirkan sesuatu yang biasa akan datar-datar saja. Lain halnya jika guru menghadirkan materi pembelajaran dalam bentuk dan kemasan yang berbeda dengan di buku. Misal gambar yang lebih menarik dari sisi warna dan dimensi. Apalagi jika dihadirkan dalam bentuk video dan suara yang sesuai. Maka emosi dan motivasi siswa terhadap suatu hal (dalam hal ini materi pembelajaran) dapat dengan mudah digugah. Dengan demikian siswa akan terdorong lebih memaknai materi yang dipelajari. Guru yang menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas juga dapat membuat suasana kelas lebih hidup. Salah satu penyebabnya adalah karena media pembelajaran mempunyai fungsi penting yaitu sebagai pembangkit motivasi belajar. Siswa akan termotivasi untuk belajar bila guru mengajar di kelas mereka dengan menggunakan beragam media pembelajaran yang sesuai.

3) Pengorganisasi Materi Pembelajaran

Media pembelajaran visual yang dirancang dengan baik dan mampu menyajikan tabel, grafik, bagan-bagan dan diagram, dapat membantu siswa mengorganisasi materi pembelajaran dengan lebih mudah. Dengan pengorganisasi materi yang disajikan dalam bentuk yang menarik maka siswa akan lebih mudah memahami materi dan meningkatkan daya ingat siswa.

4) Penyama Persepsi

Banyak konsep-konsep abstrak yang harus dipelajari oleh siswa ketika di kelas, apalagi bagi siswa sekolah dasar yang banyak mempelajari hal baru. Cara termudah untuk menyajikan sesuatu yang abstrak adalah dengan membantu mereka mengkonkretkannya melalui media pembelajaran. Dengan hal yang konkret maka persepsi siswa menjadi sama, lain halnya bila

disampaikan secara abstrak dengan lisan, siswa akan memiliki persepsi yang berbeda-beda.

5) Pengaktif respon siswa

Proses pembelajaran yang monoton mendorong siswa tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga cenderung menjadi peserta belajar yang pasif. Pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai tujuan pembelajaran dapat mengatasi hal ini. Siswa akan memberikan respon positif selama proses belajar mengajar berlangsung. Berbagai aktivitas yang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam memahami makna pembelajaran. Bahkan dengan perencanaan dan penerapan yang baik, media pembelajaran mampu mendorong siswa untuk mencari tahu sendiri materi pembelajaran sebelum kemudian dikonfirmasi atau diberi tahu oleh guru.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Nana Sudana dan Ahmad Rivail, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi yaitu:

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dibagi ke dalam :
 - a) Media auditif, yaitu media yang hanya didengar saja.
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya dilihat saja.
 - c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya media dapat dibagi ke dalam:
 - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video.
- 3) Dilihat dari cara teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam:
 - a) Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi
 - b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio (Anggraini, A.V, 2024: 29).

e. Kriteria dalam Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam memilih media pembelajaran ada beberapa kriteria yang digunakan yaitu :

1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran

Media pengajaran yang dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan

2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran

Bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.

3) Kemudahan memperoleh media

Media yang digunakan mudah diperoleh, mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.

4) Ketrampilan guru dalam menggunakannya

Diharapkan guru dapat berinteraksi dengan siswa pada waktu tertentu menggunakan media tersebut.

5) Tersedia waktu untuk menggunakannya

Media bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung

6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa

Sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa
(Anggraini, A.V, 2024: 33)

Perkembangan media pembelajaran dipengaruhi oleh banyak hal seperti perkembangan teknologi. Media menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Dengan menggunakan media yang sesuai dan tepat, maka akan membantu siswa lebih mudah mengerti materi yang diajarkan. Sebelum era sekarang yang mengandalkan digital, proses pembelajaran dulu masih menggunakan media cetak seperti buku. Namun, dengan era teknologi saat ini, media digital menggantikan media cetak menjadi media elektronik. Dengan teknologi akan lebih mudah untuk diaplikasikan ke siswa karena dibuat semenarik mungkin dan tidak membosankan, selain itu dapat dimanfaatkan untuk memberi pendekatan dengan kehidupan sehari-hari.

2.1.2. *E-Booklet Interaktif*

a. Pengertian *E-Booklet*

Kata *booklet* berasal dari buku dan *leaflet* yang artinya gabungan antara leaflet dan buku yang berukuran kecil seperti *leaflet*. *E-booklet* atau *booklet digital* diklasifikasikan sebagai media ajar yang menggunakan teknologi dalam pembelajaran. *E-booklet* memiliki berbagai pengertian yang disampaikan oleh beberapa para ahli diantaranya :

1. Media *e-booklet* merupakan suatu media ajar alat bantu digital berbentuk buku berukuran kecil (5-40 halaman) dengan berbagai lambang visual, huruf, gambar, dan tulisan yang disusun secara sistematis, serta gambar yang mempermudah peserta didik dalam memahami suatu konsep (Nst, A.N.T, 2023: 481).
2. Menurut Fauziyah dalam (Safitri, N. Q. L, 2022: 397) *e-booklet* merupakan salah satu media yang menyajikan materi dalam bentuk ringkasan dan memiliki gambar yang menarik, sehingga dapat digunakan sebagai sumber informasi untuk lebih memahami materi pembelajaran.
3. *E-booklet* adalah sumber belajar yang mencakup materi ajar yang dapat digunakan dalam dan di luar kelas, dan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *e-booklet* dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa (Astuti F, 2024: 22).
4. *E-booklet* merupakan alat bantu berbentuk buku elektronik yang dapat disimpan di smartphone, personal computer (PC), maupun laptop yang dilengkapi dengan tulisan maupun gambar yang disesuaikan dengan sasaran pembacanya (Febri, P.W, 2023 :10).

Jadi, dapat disimpulkan dari beberapa pendapat diatas media *e-booklet* merupakan media *booklet* yang disajikan ke dalam format digital untuk menyampaikan materi-materi dalam bentuk ringkasan yang terdapat gambar menarik di dalam media tersebut dengan berbasis elektronik yang dapat diakses melalui *handphone* dan laptop. Media *e-booklet* sangat membantu sasaran pendidikan karena dapat menyimpan pesan dalam dua bentuk, yaitu pesan bentuk tulis (verbal tulis) dan atau gambar (non-verbal). Dengan diterapkannya media *e-booklet* siswa lebih memfokuskan diri dalam belajar dan menambah

daya ingat serta menciptakan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. *Booklet* yang pada awalnya dicetak dengan bentuk buku berukuran kecil, kini menjadi *e-booklet* yang dapat diakses hanya dengan mengklik link yang telah disediakan. Secara isi, *e-booklet* terdiri atas cover, daftar isi, pendahuluan, isi, dan daftar pustaka. Keefektifan ini menjadikan media pembelajaran *e-booklet* unggul dalam segi biaya dan waktu pada saat menggunakannya. Menurut Rahma dkk (dalam Lingga, A.D , 2022: 319) *e-booklet* memiliki keunggulan dalam menyajikan materi seperti memberikan ilustrasi dalam penyampaian materi sehingga siswa lebih efektif dalam memahami materi pelajaran. *E-booklet* memiliki kemiripan dengan e-book, perbedaannya terletak pada sisi ukuran media yang digunakan. *E-booklet* lebih ringkas dibanding *e-book* meskipun keduanya digunakan sebagai media interaktif. Menurut Gonzales, Guzman, Dormido, dan Berengeul, dalam bidang teknik, alat interaktif menonjol sebagai salah satu teknik dengan dampak yang besar yang mana telah ditetapkan menjadi yang terbaik dalam melengkapi pembelajaran (Fitriyani, A.V, 2020: 516). Menurut Wijayanti, Fadiawati, dan Tania bahwa hasil belajar lebih meningkat dengan pembelajaran yang interaktif (Fitriyani, A. V, 2020: 516). Pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang mengintegrasikan penggunaan teknologi dan metode kolaboratif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar (Bitu, Y.S et al, 2024 : 194). Adanya visualisasi dapat membantu proses pemahaman siswa secara nyata dan dengan interaktivitas mampu melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar. Ketika siswa merasa terlibat dan termotivasi, mereka cenderung lebih aktif dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Selain itu, membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui kegiatan kolaboratif dan diskusi kelompok.

b. Ciri-ciri *E-Booklet*

E-booklet memiliki ciri-ciri berdasarkan :

1. Bentuk *e-booklet*

- Dapat diakses melalui jaringan elektronik seperti laptop ataupun handphone
- Berbentuk buku yang tersusun rapi

- Diselingi dengan berbagai gambar menarik

2. Isi pesan

- Informasi yang disampaikan mengandung materi pembelajaran
- Isi *e-booklet* harus dapat dibaca sekali pandang

c. Unsur-unsur *E-Booklet*

Terdapat empat unsur dalam *e-booklet*, yaitu:

1) Halaman sampul (Cover)

Cover harus didesain dengan menarik, seperti memberikan ilustrasi yang sesuai dengan konteks buku yang akan dibuat dan mencantumkan judul atau nama mata pelajaran, nama pengarang.

2) Bagian depan

Bagian depan dalam *booklet* memuat halaman judul, daftar isi dan kata pengantar. Penulisan nomor halaman pada bagian depan harus menggunakan huruf romawi kecil.

3) Bagian teks

4) Pada bagian teks memuat materi yang akan disampaikan kepada siswa.

5) Bagian belakang

Bagian terakhir atau bagian belakang dari *booklet* terdiri dari glosarium dan daftar pustaka (Shela, A, 2023: 29)

d. Indikator Implementasi *E-Booklet* Interaktif

Untuk menilai keberhasilan implementasi *e-booklet* interaktif dalam pembelajaran, beberapa indikator dapat digunakan diantaranya :

1. Peningkatan kemampuan kognitif

Mengukur sejauh mana siswa dapat menganalisis, menjelaskan, dan menyelesaikan masalah menggunakan *e-booklet* interaktif. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan e-booklet dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa (Violla R, 2021:15).

2. Partisipasi dan keterlibatan siswa

Indikator ini mencakup tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan belajar menggunakan *e-booklet*. Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran berkontribusi pada hasil yang baik. Penelitian Bitu, Y.S dkk

(2024) menunjukkan metode pembelajaran interaktif dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

3. Peningkatan keterampilan analisis

Menilai kemampuan siswa dalam menerapkan, mengembangkan, dan membuat analisis berdasarkan informasi yang disajikan dalam *e-booklet*. Keterampilan analisis yang baik sangat penting dalam pendidikan. Penelitian Fitrianna, A.Y., et al (2021), menunjukkan bahwa penggunaan *e-book* interaktif dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa dalam memahami konsep materi.

4. Peningkatan motivasi dan minat belajar

Mengukur apakah *e-booklet* dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Siswa yang lebih termotivasi cenderung menunjukkan hasil belajar yang lebih baik. Penelitian menunjukkan penggunaan *e-book* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Fitriyanti. P, 2021).

5. Umpan balik siswa

Mengumpulkan umpan balik dari siswa mengenai pengalaman mereka menggunakan *e-booklet*. Umpan balik ini penting untuk mengevaluasi efektivitas dan menarik perbaikan.

e. Kelebihan dan Kelemahan *E-Booklet*

1. Kelebihan *e-booklet*

Kelebihan *e-booklet* menurut Damanik, yaitu:

- a) Tidak menggunakan media cetak sehingga mengurangi populasi kertas dan mudah dibawa kemana-mana
- b) Berubahnya peran siswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif serta mempunyai ketertarikan pada materi yang akan dibahas.
- c) Siswa dapat belajar atau menelaah media pembelajaran sewaktu waktu karena media pembelajaran dapat diakses kapan saja.
- d) Proses penyampaian *e-booklet* agar sampai kepada obyek dapat dilakukan sewaktu-waktu.
- e) Tersusun dengan desain yang menarik dan penuh warna
- f) Dilengkapi foto atau gambar sebagai penunjang materi

2. Kelemahan *E-Booklet*

- a) Dapat diakses atau dibuka apabila memiliki kuota internet.
- b) *E-booklet* tidak dapat menyebar langsung ke seluruh obyek.
- c) Dapat mempengaruhi kesehatan mata, karena menghadap komputer atau *handphone* secara terus-menerus (Shela, A, 2023: 29).

2.1.3. Kemampuan Analisis

a. Pengertian Kemampuan Analisis

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab sebab, duduk perkaranya, dan sebagainya). Kemampuan analisis merupakan kemampuan untuk menguraikan materi kedalam bagian-bagian atau komponen yang lebih terstruktur dan mudah dimengerti (Atika, A. & Nora, D, 2023: 123). Kemampuan berpikir analitis meliputi keterampilan siswa dalam menerapkan pemikiran logis untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi, merancang dan menguji solusi untuk masalah, dan merumuskan rencana (Kodariah, L et al, 2021:28). Selain itu, kemampuan berpikir analitis adalah kemampuan menemukan masalah, menguraikan masalah, kemudian masalah yang tidak terkait dipisahkan dan membentuk keterkaitan antar masalah yang memiliki konsep sama, serta menemukan solusi dari permasalahan tersebut (Kusnaini, 2023: 17).

Kemampuan analisis merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang memungkinkan siswa untuk menguraikan suatu informasi, konsep, atau permasalahan menjadi bagian-bagian kecil agar lebih mudah dipahami dan dikaji secara mendalam. Kemampuan ini penting dalam dunia pendidikan karena membantu siswa dalam memahami, mengevaluasi, dan memecahkan masalah secara sistematis. Kemampuan analisis sangat diperlukan oleh siswa dalam pembelajaran, karena dengan siswa dilatih untuk menganalisis maka siswa akan dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya dalam menyelesaikan soal secara baik. Kemampuan analisis termasuk salah satu unsur yang dominan pada ranah kognitif siswa. Kemampuan analisis terdiri dari tiga proses yaitu siswa

dapat mengurai unsur informasi yang relevan, menentukan sudut pandang serta mempelajari informasi.

Analyze atau menganalisis adalah usaha untuk mengurai suatu materi menjadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan dari bagian tersebut dengan materi keseluruhan. Menganalisis didefinisikan sebagai suatu proses memecah materi menjadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan-hubungan antar bagian sesuai dengan struktur atau tujuan. Kemampuan analisis berada pada domain proses kognitif tingkat empat (C4), setelah mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3). Tujuan pembelajaran pada aspek analisis ingin melihat apakah peserta didik telah dapat mengurai suatu sistem kedalam bagian-bagiannya, dan mengenal bagian-bagian itu sebagai satu sistem yang baru. Siswa yang memiliki kemampuan analisis yang baik dapat mencapai hasil belajar yang baik, tetapi siswa yang memiliki kemampuan analisis yang kurang menghambat keberhasilan capaian hasil belajarnya.

b. Indikator Kemampuan Analisis

Indikator kemampuan analisis menurut Anderson dan Krathwohl (Ardhita, T.D, 2019: 147) mencakup :

- (1) Membedakan bagian materi pelajaran yang relevan dari yang tidak relevan, bagian yang penting dari yang tidak penting. Membedakan berbeda dengan proses kognitif lain dalam kategori memahami, karena membedakan melibatkan proses mengorganisasikan secara structural dan terutama menentukan bagaimana bagian-bagian sesuai dengan struktur keseluruhannya,
- (2) Mengorganisasi melibatkan proses mengidentifikasi elemen-elemen komunikasi atau situasi dan proses mengenali bagaimana elemen-elemen ini membentuk sebuah struktur yang koheren. Dalam mengorganisasi siswa membangun hubungan-hubungan yang sistematis dan koheren antar potongan informasi. Mengorganisasi biasanya terjadi bersamaan dengan proses membedakan. Siswa mula-mula mengidentifikasi elemen-elemen yang relevan dan penting dan kemudian menentukan sebuah struktur yang terbentuk dari elemen-elemen itu, serta

- (3) Mengatribusikan terjadi ketika siswa dapat menentukan sudut pandang, pendapat, nilai atau tujuan di balik komunikasi. Mengatribusikan melihat proses dekonstruksi, yang di dalamnya siswa menentukan tujuan pengarang suatu tulisan yang diberikan oleh guru. Berkebalikan dengan menafsirkan yang di dalamnya siswa berusaha memahami makna tulisan tersebut, mengatribusikan melampaui pemahaman dasar untuk menarik kesimpulan tentang tujuan atau sudut pandang di balik tulisan itu. Mengatribusikan dapat diaseskan dengan memberikan materi tulisan atau lisan dan kemudian meminta siswa membuat atau memilih deskripsi tentang sudut pandang, pendapat, dan tujuan penulis atau pembicara.

Indikator berpikir analitis yang digunakan dalam (Kusnaini, 2023: 22) adalah sebagai berikut:

- a. Kemampuan menguraikan masalah berkaitan dengan memilah bagian penting dari masalah. Kemampuan siswa dalam menguraikan permasalahan dalam dengan menyebutkan atau menuliskan apa yang diketahui dan yang ditanyakan dalam soal.
- b. Kemampuan mengidentifikasi masalah yang diketahui. Kemampuan siswa dalam memodelkan permasalahan yang diberikan menggunakan simbol atau model matematika lainnya.
- c. Kemampuan menentukan penyelesaian terhadap masalah yang diidentifikasi. Kemampuan siswa dalam memilih atau menentukan strategi untuk menyelesaikan masalah.
- d. Kemampuan menghubungkan masalah yang telah diidentifikasi dengan satu cara penyelesaian. Kemampuan siswa dalam melaksanakan strategi pemecahan masalah atau rumus yang dipilih.
- e. Kemampuan menyelesaikan masalah berdasarkan sub masalah. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah dan membuat kesimpulan untuk menjawab permasalahan yang diberikan.

Berdasarkan indikator di atas, indikator kemampuan analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

- a. Kemampuan menguraikan masalah atau peristiwa yang diketahui. Kemampuan siswa dalam mengenali dan menggali masalah tersebut.

- b. Kemampuan mengidentifikasi masalah. Kemampuan siswa dalam mengumpulkan dan membedakan informasi yang relevan maupun yang tidak relevan.
- c. Kemampuan menentukan penyelesaian terhadap masalah. Kemampuan siswa dalam memilih dan menentukan strategi penyelesaian masalah dengan mengidentifikasi informasi dan resiko yang terjadi.
- d. Kemampuan menghubungkan masalah yang telah diidentifikasi. Kemampuan siswa dalam menentukan pilihan-pilihan pemecahan masalah dan hasilnya.
- e. Kemampuan menyelesaikan masalah berdasarkan sub masalah. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah dengan memeriksa penyelesaiannya dan membuat kesimpulan yang telah diperoleh dengan benar.

2.1.4. Aktivitas Belajar

Aktivitas merupakan serangkaian kegiatan dilakukan untuk berinteraksi dengan sekitar. Aktivitas menjadi hal penting dan mendasar yang tidak boleh terlewatkan terutama dalam belajar. Aktivitas atau kegiatan siswa dilakukan secara sadar dan mengasah berbagai potensi individu sehingga terjadi perubahan perilaku. Kegiatan bertanya, berdiskusi, memberi tanggapan, menganalisis, memecahkan masalah, menarik kesimpulan, melakukan percobaan dan sebagainya merupakan aktivitas yang tidak boleh dipisahkan dari kehidupan belajar siswa. Aktivitas belajar merupakan elemen dasar yang diperlukan dalam pembelajaran, dimana melalui aktivitas ini, siswa dapat menemukan pemahaman yang nantinya akan mendukung peningkatan hasil belajar (Martya, A., et al, (2025: 215).

Aktivitas belajar siswa dapat dilihat berdasarkan indikator yang menunjukkan adanya aktivitas belajar. Indikator aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas antara lain :

- 1) Memperhatikan/mengamati yakni siswa memperhatikan dan mengamati penyampaian materi yang diberikan oleh guru.
- 2) Bertanya dan menjawab yakni siswa memiliki keaktifan untuk bertanya dan menjawab soal yang diberikan oleh guru dan materi yang masih belum dipahami.

- 3) Menyampaikan pendapat/gagasan yakni siswa berani untuk menyampaikan pendapat yang berkaitan dengan topik materi pembelajaran.
- 4) Mendengarkan yakni siswa mendengarkan penjelasan materi dari guru.
- 5) Bermain yakni siswa bermain pada saat di jam tertentu ketika proses pembelajaran berlangsung.
- 6) Memecahkan masalah yakni siswa mampu memecahkan masalah terkait materi pembelajaran.
- 7) Antusias, berani, dan semangat ((Rizki, N.A., 2025: 36)

Berdasarkan pemaparan indikator tersebut, maka dalam penelitian ini menggunakan indikator aktivitas belajar yakni membaca, memperhatikan, bertanya dan menjawab, mengutarakan pendapat, memecahkan suatu permasalahan dan memberikan solusi atas permasalahan yang terjadi.

a. Jenis-jenis Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar dibagi menjadi beberapa jenis yakni :

- 1) Kegiatan visual yakni kegiatan seperti membaca, mengamati, dan melihat
- 2) Kegiatan lisan yakni kegiatan seperti menyampaikan suatu pendapat, menghubungkan suatu fakta, mengajukan pertanyaan.
- 3) Kegiatan mendengarkan, seperti mendengarkan suatu penjelasan materi, mendengarkan suatu pendapat.
- 4) Kegiatan menulis, seperti menulis suatu laporan dan menyalinnya
- 5) Kegiatan menggambar seperti membuat suatu gambar, grafik, dan diagram.
- 6) Kegiatan metrik seperti melakukan sebuah eksperimen
- 7) Kegiatan mental seperti mengingat, memecahkan permasalahan, atau soal, menganalisis, dan mengambil keputusan.
- 8) Kegiatan emosional seperti berani menyampaikan suatu pendapat, bahagia dan semangat. (Rizki, N.A., 2025: 34)

Penggolongan jenis aktivitas belajar diatas menunjukkan bahwa aktivitas belajar sangat kompleks sehingga dapat diciptakan dengan melaksanakan pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan di dalam kelas.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar

Menurut pendapat Muhibbin Syah dalam (Ansely, G., 2025: 21) faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar ada tiga macam, sebagai berikut :

1. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/ kondisi jasmani dan rohani siswa.
2. Faktor eksternal (faktor dari luar), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
3. Faktor pendidikan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi- materi pelajaran.

2.2. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu yang relevan dan dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

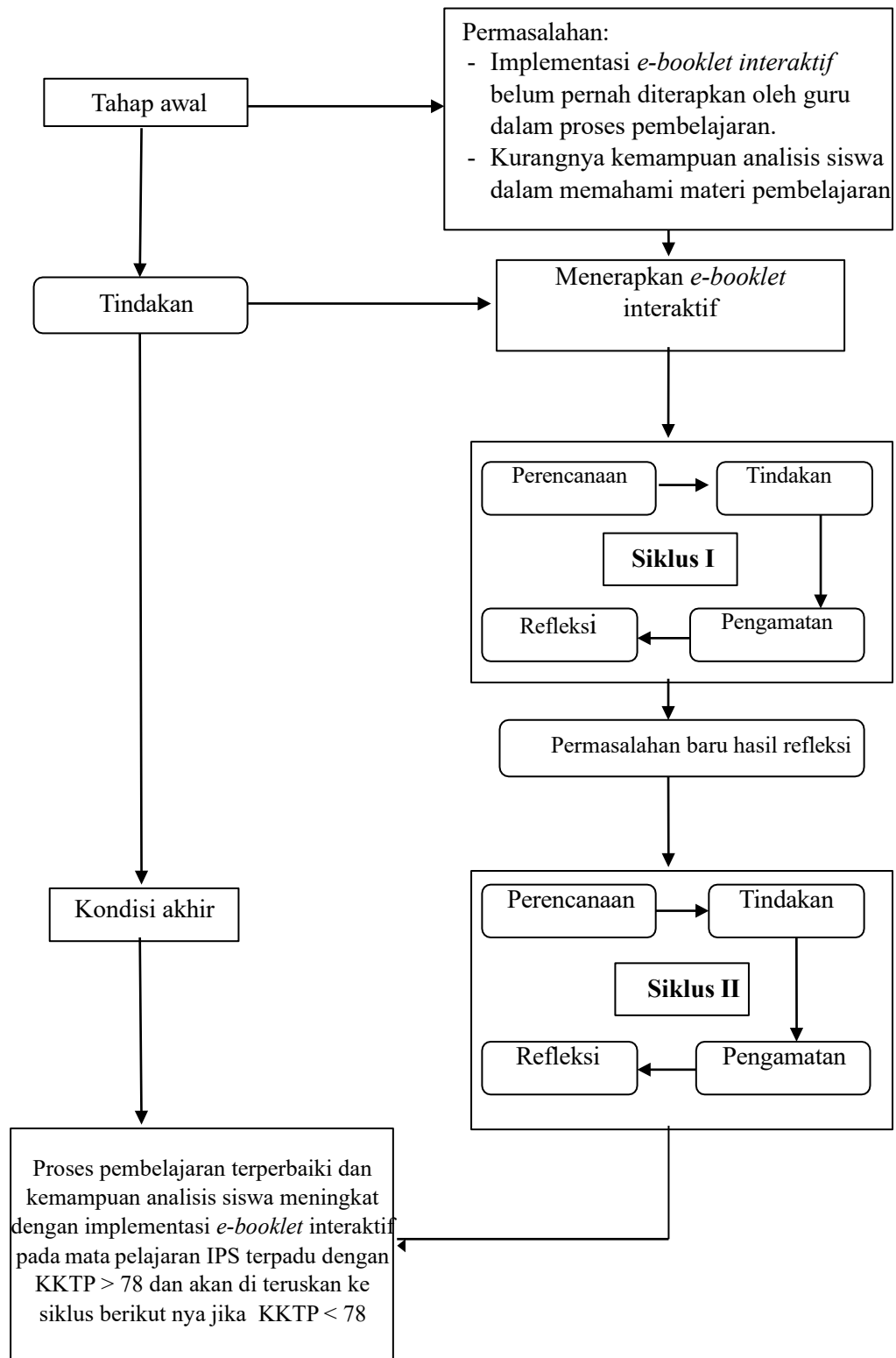
- a. Penelitian Aisyah dan Rakhmawati (2022) yang berjudul “Penggunaan Media *E-Booklet Interaktif* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analitis Siswa SMP” menunjukkan bahwa penggunaan media *e-booklet* interaktif secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa pada jenjang SMP. Dalam penelitiannya, *e-booklet* dirancang dengan konten visual, narasi teks, dan latihan soal berbasis analisis sederhana. Hasilnya menunjukkan peningkatan keterampilan siswa dalam mengidentifikasi informasi, menyusun argumen logis, dan memberikan kesimpulan dari kasus sederhana yang disajikan dalam *e-booklet*. Selain itu, aspek motivasi belajar dan partisipasi siswa juga meningkat karena media tersebut dianggap menarik dan mempermudah pemahaman materi yang kompleks.
- b. Penelitian Utami (2023) yang berjudul “*Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi di Kelas V Sekolah Dasar Sekolah Dasar*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar ini meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan, dengan penilaian ahli materi sebesar 80% dan ahli media sebesar 93%, yang keduanya masuk dalam kategori sangat baik.
- c. Penelitian oleh Wahyuni et al. (2022) yang berjudul “*Pengaruh Media E-booklet terhadap Hasil Belajar Siswa*” mengkaji penggunaan *e-booklet* yang

diakses melalui program *Flip Books* dan *Heyzine*. Hasilnya menunjukkan bahwa media *e-booklet* membantu siswa lebih fokus dalam pembelajaran, meningkatkan daya ingat, dan menarik minat siswa, yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka.

- d. Studi oleh Sari et al. (2020) meneliti efektivitas *e-booklet* dalam pembelajaran daring. Dengan desain eksperimen pretest dan posttest, hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 75 (pretest) menjadi 95,83 (posttest). Selain itu, 88,31% responden memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan *e-booklet*, menandakan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa.
- e. Tsani (2022) mengembangkan *e-booklet* interaktif berbasis android untuk memaksimalkan keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menemukan bahwa *e-booklet* interaktif sangat valid dengan penilaian ahli media sebesar 91,67% dan ahli materi sebesar 92,5%. Selain itu, respon guru dan siswa terhadap *e-booklet* ini sangat positif, masing-masing sebesar 92,5% dan 86,77%.
- f. Hafsa et al. (2023) mengembangkan e-book interaktif untuk meningkatkan kompetensi siswa pada materi sistem reproduksi. Meskipun fokusnya pada bidang biologi, penelitian ini relevan karena menunjukkan bahwa *e-book* interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan validasi ahli sebesar 90,3% dan peningkatan kompetensi siswa sebesar 40% berdasarkan nilai *n-gain*.

Berdasarkan temuan-temuan di atas mengindikasikan bahwa implementasi *e-booklet* interaktif dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa. Namun, untuk mencapai hasil yang optimal, diperlukan dukungan infrastruktur teknologi yang memadai dan pelatihan bagi pendidik dalam memanfaatkan media ini secara efektif. Untuk itu, peneliti menggunakan media pembelajaran *e-booklet* interaktif untuk meningkatkan kemampuan analisis siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Gunungsitoli.

2.3. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka berpikir