

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-BOOK* BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN *TOOLS KONDULAR* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS XI MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN DESAIN
GRAFIS DI SMK N 1 JAPARA**

Imam Abu Yusup¹, Dena Latif Setiawan²

¹Imam Abu Yusup (Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, STKIP Muhammadiyah Kuningan)

²Dena Latif Setiawan (Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, STKIP Muhammadiyah Kuningan)

e-mail : imamyousep@gmail.com

e-mail : denalatifsetiawan@upmk.ac.id

ABSTRACT

In the world of education, the role of learning media is very important which is useful for enlivening the enthusiasm of students in the learning process. This research examines the use of android-based e-books and their effect on student learning outcomes in Graphic Design subjects in class XI Multimedia, the academic year 2022/2023. This research was conducted from July to August 2019 at SMK Negeri 1 Japara. Quantitative research methods and design pretest-posttest control group design. The population is 170 students, with saturated sampling technique and 170 students as the research sample, class XI Multimedia 1 as the experimental class and XI Multimedia 2 as the control class. The average pretest value of the experimental class was 52.83, after which learning treatment was carried out using an android-based e-book, the average posttest value of the experimental class was 66.86. Data collection techniques in this study using test results. And using an instrument that has been validated, then the instrument is tested, the number of valid items is 19 in the form of a multiple choice instrument. Based on statistical analysis with the t test, the Mean Difference value of 14,028 was concluded that there was a significant increase in the average learning outcomes of experimental class students after receiving treatment for Android-based e-book learning in Graphic Design subjects at SMK N 1 Japara.

Keywords: Learning Outcomes, E-Book, Android, Graphic Design

ABSTRAK

Dalam dunia pendidikan, peranan media pembelajaran sangat penting yang berguna untuk menghidupkan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini, dikaji mengenai penggunaan e-book berbasis android serta pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Desain Grafis di kelas XI Multimedia, tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli s.d Agustus 2019 di SMKNegeri 1 Japara. Metode penelitian kuantitatif serta rancangan desain pretest-posttest control group design. Populasi berjumlah 170 siswa, dengan teknik teknik Sampling Jenuh dan 170 siswa sebagai sampel penelitian, kelas XI Multimedia 1 sebagai kelas eksperimen dan XI Multimedia 2 sebagai kelas kontrol. Diperoleh rata – rata nilai pretest kelas eksperimen yaitu 52,83setelahnya dilakukan treatment pembelajaran menggunakan e-book berbasis android didapat hasil rata - rata nilai posttest kelas eksperimen yaitu 66,86. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes hasil. Serta menggunakan instrument yang telah tervalidasi, selanjutnya dilakukan uji coba instrument, jumlah butir soal yang valid sebanyak 19 dengan bentuk instrumen pilihan pilihan ganda. Berdasarkan analisis statistik dengan uji t diperoleh nilai Mean Difference sebesar 14,028disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang

signifikan rata – rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sesudah mendapatkan perlakuan pembelajaran e-book berbasis Android pada mata pelajaran Desain Grafis di SMK N 1 Japara
Kata Kunci: Hasil Belajar, E-Book, Android, Desain Grafis.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam arti sederhana pendidikan sering kali diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai – nilai di dalam masyarakat dan kebudayaannya. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan atau paedagogic berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan secara sengaja oleh orang dewasa agar menjadi dewasa. Selanjutnya, pendidikan diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental (Ahdar Djamaluddin, 2014)

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting yang akan menentukan kualitas kehidupan seseorang maupun suatu bangsa. Salah satu pendidikan yang dapat membentuk karakter dan menambah pengetahuan siswa adalah pendidikan formal yakni sekolah. Hal ini didukung oleh PERMENDIKBUD Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal, dinyatakan bahwa PPK adalah gerakan pendidikan dibawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan melibatkan dan kerjasama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). (Rismawati, R., & Komala, E. 2018)

Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan belajar peserta didik, agar peserta tidak bosan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Kegunaan media dalam kegiatan belajar mengajar yaitu membantu berjalannya proses pembelajaran. Kegunaan media dalam pendidikan yaitu

salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan peserta didik

Hasil belajar dalam pendidikan merupakan suatu bukti keberhasilan seseorang dalam menempuh proses belajar mengajar yang jelas secara teoritis memberikan corak dan arti tersendiri bagi siswa untuk menghayati dan mengamalkan ilmunya sesuai dengan kemampuan yang diperolehnya.

Hasil Pengamatan dan Wawancara yang telah di lakukan di SMK Negeri 1 Japara, kepada salah seorang guru jurusan Multimedia pada Mata pelajaran Desain Grafis , siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai materi dasar. Dari Penjelasan salah seorang guru di SMK Negeri 1 Japara rata - rata presentase siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM hanya 54% yang artinya hanya sebagian siswa saja yang mendapat hasil nilai yang tuntas atau lebih baik dari nilai KKM.

Oleh karna itu di butuhkan media pembelajaran yang lebih menarik untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa jurusan Multimedia pada Mata Pelajaran Desain garafis di SMK Negeri 1 Japara. Salah satu metode pembelajaran yang menarik adalah media pembelajaran berbasis android yang akan membantu siswa berperan aktif dan meningkatkan Hasil Belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ada munculah gagasan dari penulis untuk membuat Media Pembelajaran *E-book* berbasis *Android* untuk meningkatkan Hasil Belajar siswa yang dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif. Oleh karna itu penulis akan mengadakan penelitian dengan Judul **“Pengembangan Media Pembelajaran E-book Berbasis Android Menggunakan tools Kondular untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Kelas XI Multimedia pada Mata**

Pelajaran Desain Grafis di SMK N 1 JAPARA”

B. Rumusan Masalah

Merujuk pada pemaparan latar belakang tersebut, maka dirumuskan beberapa masalah yaitu :

1. Bagaimanakah Membuat Media Pembelajaran *e-book* berbasis *Android* menggunakan tools *Kondular*?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *e-book* berbasis *android* pada Mata pelajaran Desain Grafis terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMK N 1 JAPARA ?
3. Apakah Terdapat Perbedaan setelah di di terapkannya *e-book* berbasis *Android*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Membuat *e-book* berbasis *Android* menggunakan tools *kondular*
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran *e-book* berbasis *Android* pada Mata pelajaran Desain Grafis terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMK N 1 JAPARA
3. Mengetahui Perbedaan setelah di di terapkannya *e-book* berbasis *Android*

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian yang akan di lakukan diharapkan penelitian ini memiliki manfaat, sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan untuk guru dalam menerapkan pembelajaran sehingga didapatkan efektivitas dalam proses pembelajaran.
2. Sebagai bahan masukan dalam usaha meningkatkan kualitas peserta didik, sehingga kegiatan pembelajaran berhasil mencapai target.

Penelitian ini memberikan pengetahuan seberapa besar pengaruh pembelajaran *e-book* berbasis *Android* terhadap hasil belajar siswa

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Media pembelajaran dapat merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Di era globalisasi dan informasi ini, perkembangan media pembelajaran juga semakin maju. Penggunaan Teknologi Informasi (TI) sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan. Walaupun perancangan media berbasis TI memerlukan keahlian khusus, bukan berarti media tersebut dihindari dan ditinggalkan. Media pembelajaran berbasis TI dapat berupa internet, intranet, mobile phone, dan CD Room/Flash Disk. Adapun komponen utamanya meliputi Learning Management System (LMS), dan Learning Content (LC). (Ali Muhson, 2010).

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian atau yang diteliti (Notoatmodjo, 2010)

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2007)

Penelitian kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang mewakili paham positivisme, sementara itu penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang mewakili paham naturalistik (fenomenologis). Penelitian dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif oleh sebagian kalangan tidak boleh dicampuradukan, namun pemahaman ini dianggap keliru oleh para peneliti yang melihat bahwa masing-masing pendekatan penelitian mempunyai kelemahan, dan oleh karenanya dianggap perlu untuk melakukan kombinasi, agar masing-masing pendekatan saling melengkapi. Alasan pemilihan kedua pendekatan penelitian tersebut adalah bahwa kedua jenis penelitian tersebut saling memperkuat dan saling melengkapi sehingga akan dicapai hasil penelitian yang tidak hanya obyektif, terstruktur dan terukur namun akan dicapai juga hasil penelitian yang mendalam dan faktual. (Mohammad Mulyadi, 2011)

Pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam sebuah penelitian, pada umumnya dibedakan dari sumbernya. Paradigma ilmiah yang bersumber dari pandangan positivisme menjadi rujukan paradigma penelitian kuantitatif. Sedangkan paradigma ilmiah yang bersumber dari pandangan fenomenologis, menjadi dasar pijakan pendekatan kualitatif. Kedua pendekatan ini punya kelebihan dan kekurangan sehingga tidak jarang dipakai berdua oleh para peneliti dalam sebuah mixedmethodology (Brannen, 2005).

Dari pengertian metode kuantitatif menurut para ahli tersebut. Maka dapat diartikan bahwa metode kuantitatif adalah metode penelitian yang berkaitan dengan angka-angka yang dianalisis dengan teknik statistik untuk menganalisa hasilnya

Dapat di simpulkan Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi tersebut. Dalam terminologi penelitian Populasi dapat dijelaskan sebagai sekelompok individu, lembaga, objek dan lain sebagainya yang memiliki kesamaan karakteristik yang menjadi kepentingan seorang peneliti

E-book memberikan sejumlah keunggulan dibandingkan buku cetak seperti akses online, kemampuan penelusuran, manfaat biaya, dan portabilitas (Sackstein, Spark & Jenkins, 2015). Media pembelajaran e-book (electronic book) berfungsi menawarkan berbagai kemudahan dalam memperkaya audiens dengan ilmu dan wawasan, terlebih untuk keperluan pembelajaran Subiyantoro (2014)

Hasil penelitian yang dilakukan Pamungkas (2020) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan kodular lebih efektif digunakan dalam pembelajaran dikelas dibanding tanpa menggunakan media pembelajaran dengan kodular. (Tristi Ardita Rismayanti, Nurul Anriani, Sukirwan, 2022)

B. Penelitian Sebelumnya

Fuji Lestari dalam penelitiannya di SMK N 1 Cimahi, 2014 yang berjudul

"implementasi e-book sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep elektronika dasar". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran tentang penggunaan e-book sebagai media pembelajaran ditinjau dari hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Yang diorientasikan terhadap pembelajaran pada standar kompetensi menerapkan dasar-dasar elektronika. Proses pembelajaran biasa menggunakan media pembelajaran terbatas, sehingga media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi digunakannya e-book sebagai media pembelajaran. Objek dilengkapi dengan metode kuantitatif dengan desain pre-eksperimental (one group pretest-posttest design). Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu menggunakan soal pretest siswa adalah 58,83 sedangkan rata-rata gain siswa sebesar 25,27%. Dengan adanya gain hasil belajar siswa untuk ranah kognitif lebih besar dari 25%. Oleh karena itu, penggunaan e-book sebagai media pembelajar dapat dikatakan efektif dan berkategori sedang

Rosminiati Idrus di Universitas Muhammadiyah Makassar (2021) Penggunaan media pembelajaran e-book berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sitem organisasi kehidupan pada siswa kelas VII SMP N 1 Sunggumasa Kabupaten Gowa. Perpengaruhnya media e-book dalam pembelajaran IPA materi sistem organisasi kehidupan dapat dilihat dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang ditunjukkan melalui uji hipotesis yakni $3,712 > 2,000$ dibuktikan dengan analisis statistik yang menyatakan bahwa nilai $\text{Sig} < \alpha$ yaitu $0,000 < 0,05$ dan $\text{Thitung} > \text{Ttabel}$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima.

C. Kerangka Berfikir

Minimnya Media Pembelajaran yang ada membuat kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan hanya menjelaskan materi dengan media yang terbatas atau kurang berinovasi. Maka,

diperlukan media yang mampu mendorong siswa untuk memudahkan dalam memahami materi pelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Media Pembelajaran *e-book* berbasis *Android* dan merupakan salah satu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk memiliki akses di dalam ruang kelas digital, materi yang tersedia juga dapat diakses oleh siswa kapanpun dan dimanapun sehingga memudahkan siswa dalam melakukan proses pembelajaran

D. Hipotesis

Ketentuan diterima atau tidaknya hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H₀: Meningkatkan Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Desain Grafis di SMK N 1 Japara

2. H₁: Kemungkinan Tidak Meningkatkan Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Desain Grafis di SMK N 1 Japara

3. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen.

Dalam penelitian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif, karena dalam penelitian ini akan di ukur dan dinyatakan dalam bentuk angka.

Dalam penelitian ini akan menggunakan *Pretest-Posttest Non Equivalent Kontrol Group Design*. Karena akan menggunakan 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen

Teknik Pengumpulan Data yang di lakukan dalam penelitian ini adalah :

1. Tes Hasil Belajar

Di dalam tes ini ada *pretest* dan *posttest* dan di lakukan pada kelas control dan kelas eksperimen

a. Tes Awal (*Pretest*) Tes awal di lakukan Guru dengan cara memberikan materi kepada siswa dengan metode penjelasan biasa atau metode ceramah pada tes awal ini di lakukan kepada kelas

ekperimen XI B Multimedia dan kelascontrol XI B Multimedia

b. Perlakuan (*Treatment*) disini perlakuan atau penggunaan media pembelajaran E-Book pada proses pembelajaran dilakukan kepada siswa, perlakuan disini di lakukan di kelas ekperimen yaitu kelas XI A Multimedia

c. Tes Akhir (*Posttest*) setelah di perlakukanya pembelajaran E-book, selanjunya adalah tes akhir atau *Posttest*. Hasil dari posttes ini yang akan digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar yang dicapai siswa.

d. Tingkat Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah tidak juga terlalu sukar. Soal terlalu mudah tidak akan meningkatkan usaha peserta didik untuk memecahkannya. Begitu sebaliknya soal yang terlalu sukar akan membuat peserta didik putus asa dan tidak ada kemauan untuk menyelesaikannya. Untuk menghitung tingkat kesukaran penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Angka indeks kesukaran item

B = Banyaknya peserta didik menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Untuk menghitung tingkat kesukaran pada penelitian ini menggunakan aplikasi *SPSS Statistic 19*

e. Daya Pembeda

Daya pembeda merupakan kemampuan suatu butir soal dapat membedakan antara peserta didik yang telah menguasai materi yang dipertanyakan dan peserta didik yang tidak/kurang/belum menguasai materi yang dipertanyakan. Daya pembeda memiliki manfaat sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan mutu butir soal melalui data empiris.
- 2) Mengetahui seberapa jauh butir soal dapat membedakan kemampuan peserta didik, yang telah memahami atau yang belum memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Untuk menghitung daya pembeda pada penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut :

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan :

D = Daya pembeda

B_A = Banyaknya siswa kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

J_A = Banyaknyapeserta kelompok atas

B_B = Banyaknya siswa kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

J_B = Banyaknyapeserta kelompok bawah

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (ingat, P sebagai indeks kesukaran)

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$ = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar (ingat, P sebagai indeks kesukaran)

4. HASIL PEMBAHASAN

4.1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil akumulasi presentase data pertemuan ke1 dan pertemuan ke2 aktivitas siswa kelas XI A yaitu kelas eksperimen menunjukkan bahwa kehadiran siswa, mengikuti kelas dari awal sampai selesai, kesopanan siswa dan siswa yang mengumpulkan tugas sebanyak 100%, siswa yang hadir tepat waktu 96,66%, siswa yang memperhatikan pelajaran 91,66%, dan siswa yang aktif di kelas sebanyak 13,33%.

4.2 Hasil Uji Independent Samples Test

Berdasarkan output tabel *Independent Samples Test* diketahui nilai Sig. *Levene's Test for Equality of Variances* sebesar 0,40 > 0,05 maka dapat diartikan bahwa varians antara pretest dengan posttest adalah homogen. Selanjutnya *Mean Difference* sebesar -14,0286 nilai ini menunjukkan selisih rata – rata hasil belajar siswa kelas eksperimen pretest dan posttest dan selisih perbedaan tersebut adalah -9,0899 (95% Confidence Interval of the Difference)

Nilai t hitung diatas yaitu -5,668 bernilai negative disebabkan oleh nilai rata – rata

hasil belajar pretest lebih rendah dari nilai hasil belajar posttest didalam pengambilan keputusan uji *independent sample t test* melalui perbandingan antara nilai thitung dengan ttabel, maka nilai t hitung disini berarti positif yakni 5,668. Nilai t hitung 5,668 > 0.334 t tabel maka Ho ditolak dan Ha diterima, ini berarti terdapat perbedaan antar rata – rata nilai pretest dan posttest.

Berdasarkan hasil analisis data tes hasil belajar siswa kelas XI Multimedia di SMK N 1 Japara, didapat bahwa nilai pretest kelas kontrol memperoleh rata – rata 52,829 dan hasil nilai posttest kelas eksperimen didapat rata – rata 66,857.

Nilai thitung 5,668 > 0.334 ttabel maka Ho ditolak dan Ha diterima, ini berarti terdapat perbedaan antar rata – rata nilai pretest dan posttest

Setelah melakukan penelitian serta menganalisis data tes hasil belajar siswa, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh kenaikan rata – rata nilai 14,0286 pada siswa kelas eksperimen sebelum menerapkan pembelajaran e-book berbasis android dan setelah menerapkan pembelajaran e-book berbasis Android pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

4.3 Pembahasan

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan isi suatu materi pelajaran yang berguna untuk memotivasi dan meningkatkan minat belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yaitu e-book (electronic book) atau dalam bahasa Indonesia yaitu buku elektronik ataubuku digital, diaman buku tersebut dapat dibuka melalui perangkat elektronik.

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti menunjukan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media e-book berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal ini bisa dilihat dari perbedaan dua kelas yang telah diteliti dimana nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai posttest kelas kontrol, nilai Posttest pada kelas eksperimen adalah 66,86 dan nilai posttest pada kelas kontrol yaitu 58,83. Oleh karena itu bisa disimpulkan

bahwa media pembelajaran e-book berbasis android sangat berperan penting terhadap hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan ada perbedaan dalam tingkat kemampuan siswa setelah diadakanya penelitian

Proses pembelajaran yang berlangsung pada kelas kontrol menunjukkan bahwa siswa terlihat sedikit bosan dengan pembelajaran yang didominasi oleh guru. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi Dasar Desain Grafis , setelah itu siswa di suru mencatat materi materi yang diberikan dan selanjutnya siswa dituntun untuk menguasai materi dan menyelesaikan soal tes yang diberikan guru. Hal tersebutlah yang membuat siswa sulit berpikir kritis.

Sedangkan proses pembelajaran pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa siswa terlihat antusias. Hal ini terlihat ketika diawal pembelajaran siswa diberikan penjelasan dengan memperlihatkan media e-book siswa bisa fokus mendengarkan penjelasan guru dengan memperhatikan materi yang ada dalam e-book sehingga siswa dapat lebih banyak waktu untuk menelaah uraian materi yang diberikan. Kemudian guru membimbing siswa untuk menguasai materi dengan memberikan petunjuk kegiatan pembelajaran, guru juga menunjukkan gambaran yang tidak sesuai dengan materi yang dibahas agar siswa dapat mengetahui perbedaannya. Setelah siswa betul-betul memahami maka guru memberikan tugas. hal tersebut menunjukkan bahwa dengan fokus menggunakan media e-book siswa tidak hanya memahami tetapi juga akan menambah minat dalam belajar.

Perpengaruhnya media e-book dalam pembelajaran Dasar Desain Grafis dapat dilihat dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang ditunjukkan melalui uji Nilai thitung $5,668 > 0,334$ t tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima, ini berarti terdapat perbedaan antar rata – rata nilai pretest dan posttest

Setelah melakukan penelitian serta menganalisis data tes hasil belajar siswa,

peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh kenaikan rata – rata nilai 14,0286 pada siswa kelas eksperimen sebelum menerapkan pembelajaran e-book berbasis android dan setelah menerapkan pembelajaran e-book.

5. KESIMPULAN

Dari rumusan masalah yang diajukan serta hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran e-book berbasis android pada mata pelajaran Desain Grafis di SMK Negeri 1 Japara mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Hasil belajar rata - rata nilai siswa pretest dikelas eksperimen memperoleh nilai 52,83 dan rata – rata posttest kelas eksperimen memperoleh rata – rata nilai 66,86. Artinya terdapat peningkatan rata – rata hasil belajar siswa yang signifikan yaitu sebesar 14,0286. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran e-learning berbasis website tersebut mengalami peningkatan dari nilai rata – rata hasil belajar siswa sebelum menerapkan media pembelajaran e-book berbasis android

6. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh penulis maka penelitian dapat mengemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Pengembangan bahan ajar e-book berbasis android direkomendasikan dikembangkan untuk memuat materi pelajaran pelajaran tertentu.
2. Guru secara konsisten harus bisa mengevaluasi bahan, media atau alat pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran.
3. E-book berbasis android ini perlu dikembangkan lebih lanjut dari segi kelengkapan fitur guru dan siswa.
4. Media pembelajaran e-book berbasis android ini dapat dikembangkan kedalam versi yang lebih baik lagi kedepanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamaluddin, A. (2014). Filsafat Pendidikan. *Istiqlah: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 1(2), 135. <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqlah/article/view/208/181>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>.
- Mulyadi, M. (2013). Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 15(1), 128. <https://doi.org/10.31445/jskm.2011.150106>
- Rismayanti, T. A., Anriani, N., & Sukirwan, S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbantu Kodular pada Smartphone untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 859-873
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Putra, D. R., & Nugroho, M. A. (2016). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v14i1.11364>
- Rismawati, R., & Komala, E. (2018). Penerapan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *IndoMath: Indonesia Mathematics Education*, 1(2), 129. <https://doi.org/10.30738/indomath.v1i2.2770>
- Wulandari, V., Abidin, Z., & Praherdhiono, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Infografis Sebagai Penguatan Kognitif Siswa X MIA. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 37-44. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Zaluchu, S. E. (2020). Strategi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif Di Dalam Penelitian Agama. *Evangelikal: Jurnal Teologi Injili Dan Pembinaan Warga Jemaat*, 4(1), 28. <https://doi.org/10.46445/ejti.v4i1.167>
- Supetran, I. (2016). Efektifitas penggunaan teknik relaksasi otot progresif dalam menurunkan tingkat nyeri pasien gastritis di Rumah Sakit Daerah Madani Palu. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 6(1).
- Mayer. E, Richard. (2009). *Multimedia Learning (terjemahan Baroto Tavip Indrojarwo)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munadi, Yudi. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gang Persada Pers.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.