

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA  
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *EXPLICIT INSTRUCTION*  
PADA MATERI UNSUR TATA LETAK**

**Skripsi**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



Oleh

Nurul Afifah

1805351

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER  
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2022**

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA  
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *EXPLICIT INSTRUCTION*  
PADA MATERI UNSUR TATA LETAK**

Oleh  
Nurul Afifah  
1805351

Sebuah Skripsi yang Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer

© Nurul Afifah 2022  
Universitas Pendidikan Indonesia  
2022

Hak Cipta Dilindungi oleh Undang-Undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak  
ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

**NURUL AFIFAH**

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA  
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *EXPLICIT INSTRUCTION*  
PADA MATERI UNSUR TATA LETAK**

Disetujui dan disahkan oleh:

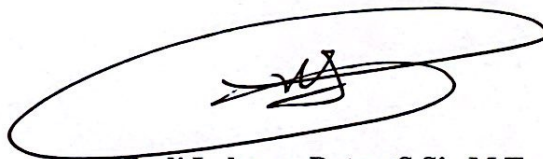
Pembimbing I



**Eki Nugraha, S.Pd., M.Kom.**

NIP. 920171219850822101

Pembimbing II



**Dr. Budi Laksono Putro, S.Si., M.T.**

NIP. 197607102010121002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



**Dr. Wahyudin, M.T.**

NIP. 197304242008121001

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan *E-book* Interaktif Berbasis Multimedia Menggunakan Model Pembelajaran *Explicit Instruction* Pada Materi Unsur Tata Letak” ini dan seluruh isinya adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan kaidah dan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko yang dijatuhkan apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap kaidah dan etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain dalam karya ini terhadap saya.

Bandung, Juli 2022

Yang membuat pernyataan,



**Nurul Afifah**

NIM 1805351

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan *E-book* Interaktif Berbasis Multimedia Menggunakan Model Pembelajaran *Explicit Instruction* Pada Materi Unsur Tata Letak” dengan baik tetapi tidak pula terlepas dari kekurangan.

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Ilmu Komputer Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia. Tujuan utama dari penelitian ini ialah untuk mengkaji minat belajar siswa yang sebelumnya telah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan *e-book* interaktif berbasis multimedia pada materi unsur tata letak mata pelajaran desain grafis.

Dalam proses penyusunan skripsi ini penulis mengalami berbagai kendala, namun atas pertolongan dan ridha Allah SWT serta bantuan, bimbingan, dan kerjasama dari berbagai pihak akhirnya kendala tersebut dapat diatasi. Penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran penulisan, termasuk pihak yang telah membagi pengetahuannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini terdapat banyak kekurangan dan kekeliruan yang disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan penulis sehingga skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk dijadikan landasan perbaikan di masa mendatang yang berguna dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat serta memberikan pembelajaran yang baik untuk penulis dan pembaca khususnya menjadi sumber ilmu pengetahuan.

Bandung, Juli 2022



**Nurul Afifah**

NIM 1805351

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari peranan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, atas semua bentuk bantuan yang diberikan, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Ade Sudarya dan Alm. Ibu Sri Sutarti yang telah mendidik, membesarkan dan selalu menyemangati serta memberikan dukungan baik doa, moral, maupun materil demi kelancaran skripsi ini.
2. Anggota keluarga penulis yaitu Sri Mulyati(tante), Ahmad Alfath Nugraha(Adik), M. Malik Akbar(Adik), dan Sandhi Mauliddin Fajari(Kakak) yang selalu memberikan dukungan berupa doa, moral dan materil serta motivasi selama menyelesaikan perkuliahan dan skripsi.
3. Dosen pembimbing I, Bapak Eki Nugraha, S.Pd., M.Kom. yang selalu membimbing dan bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dosen pembimbing II, Bapak Dr.Budi Laksono Putro, S.Si., M.T. yang selalu membimbing dan bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Lala Septem Riza, M.T., Ph.D. selaku Kepala Departemen Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA Universitas Pendidikan Indonesia yang telah mendoakan segala yang terbaik untuk penulis.
6. Bapak Wahyudin, M.T. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA Universitas Pendidikan Indonesia yang selalu mengarahkan dan mendukung penulis untuk menyusun skripsi ini.
7. Ibu Dr. Rani Megasari, M.T. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komputer FPMIPA Universitas Pendidikan Indonesia yang selalu mendukung penulis untuk menyusun skripsi ini.
8. Bapak/Ibu Dosen, serta seluruh Staff Departemen Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI yang telah memberikan ilmu selama penulis menuntut ilmu di bangku kuliah.

9. Teman-teman baikku, Nahda, Lembayung, Tika ,Widi, dan Sri yang telah kebersamai dan menjadi penyemangat dari awal hingga akhir perkuliahan.
10. Seluruh rekan-rekan Ilmu Komputer dan Pendidikan Ilmu Komputer angkatan 2018, yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
11. Guru-guru dan peserta didik SMK Negeri 2 Bandung yang telah memberikan waktu, kesempatan dan bantuannya bagi penulis untuk melakukan penelitian.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan banyak bantuan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda atas semua kebaikan dari berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Aamiin yra.

Bandung, Juli 2022



**Nurul Afifah**

**NIM 1805351**

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA  
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *EXPLICIT INSTRUCTION*  
PADA MATERI UNSUR TATA LETAK**

Oleh

Nurul Afifah, afnurul@upi.edu

1805351

**ABSTRAK**

Dalam analisis lapangan, ditemukan adanya beberapa permasalahan dalam pembelajaran desain grafis , seperti masalah penggunaan bahan ajar yang monoton, sehingga mengakibatkan kurangnya minat belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dilakukan pembuatan *e-book interaktif* berbasis multimedia. *E-book interaktif* merupakan media pembelajaran yang di dalamnya terdapat visualisasi, video, audio, dan game sehingga informasi yang disajikan lebih kaya dibandingkan dengan buku konvensional dan dapat lebih menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, pengimplementasian, minat belajar dan tanggapan siswa terhadap *e-book interaktif* berbasis multimedia menggunakan model pembelajaran *explicit instruction* pada materi unsur tata letak. Model penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi dan siswa terhadap media untuk menguji kelayakan *e-book interaktif*. Hasilnya menunjukkan bahwa *e-book* interaktif sangat layak digunakan. Untuk menguji apakah ada perbedaan minat belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan *e-book interaktif* maka setelah proses pembelajaran siswa diberikan angket minat belajar. Dari hasil penelitian, diperoleh bahwa rata-rata minat belajar siswa sebelum penggunaan *e-book* interaktif adalah 44,70% sedangkan setelah penggunaan *e-book* interaktif adalah 85,73%. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan minat belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan *e-book* Interaktif.

**Kata Kunci:** *E-book* Interaktif, Multimedia, *Explicit Instruction*, Desain Grafis, Unsur Tata Letak, Minat Belajar Siswa.



# ***DEVELOPMENT E-BOOK OF INTERACTIVE BASED-ON MULTIMEDIA USING EXPLICIT INSTRUCTION MODEL ON MATERIAL OF LAYOUT ELEMENTS***

*Arranged by*

Nurul Afifah, afnurul@upi.edu

1805351

## **ABSTRACT**

*Based on data analysis are several problems that have been found in the schools. These problems are the matter of using the media and presenting monotonous teaching materials so, resulting in a lack of interest in student learning. To overcome these problems, e-book of interactive based-on multimedia using explicit instruction method on material of layout elements was made by researcher. This e-book of interactive is a learning media in which there are visualizations, video, audio and games so that the information presented is richer than conventional books and can attract students' attention more in learning. The purposes of this research are eligibility level, implementation, Analyzing the increase of student learning interest, Analyzing students' responses to interactive e-books based on multimedia using explicit instruction model on material of layout element. The research model used in this study is the ADDIE development model. The data collection instrument used in the form of a questionnaire given to media experts, material experts and students on the media to test the feasibility of interactive e-books. The results show that interactive e-books are very feasible to use. To test whether there are differences in students' interest in learning before and after using interactive multimedia-based e-books, after the learning process students are given a student interest in learning questionnaire. From the results of the study, it was found that the average student interest in learning before the use of interactive e-books was 44,70% while after the use of interactive e-books was 85,73%. It means that there are differences in students' interest in learning before and after learning using interactive e-books.*

**Keywords:** *E-book of Interactive, Multimedia, Explicit Instruction, Graphic Design, Layout Elements, Learning Interest of Students.*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	6
1.3. Batasan Masalah.....	6
1.4. Tujuan Penelitian .....	7
1.5. Manfaat Penelitian .....	7
1.6. Definisi Operasional.....	8
1.7. Struktur Organisasi Penelitian .....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	11
2.1. Peta Literatur .....	11
2.2. Belajar dan Pembelajaran.....	12
2.2.1. Definisi Belajar .....	12
2.2.2. Definisi Pembelajaran.....	13
2.2.3. Komponen-Komponen Pembelajaran.....	14
2.3. <i>E-book</i> Interaktif .....	19
2.3.1. Definisi <i>E-book</i> .....	19
2.3.2. Kelebihan dan Kekurangan <i>E-book</i> .....	20
2.3.3. Definisi <i>E-book</i> Interaktif.....	20
2.4. Multimedia Pembelajaran .....	22
2.4.1. Definisi Media Pembelajaran .....	22
2.4.2. Definisi Multimedia.....	23

2.4.3.	Manfaat Multimedia Pembelajaran.....	24
2.5.	Model Pembelajaran <i>Explicit Instruction</i> .....	25
2.5.1.	Definisi Model Pembelajaran .....	25
2.5.2.	Definisi Model Pembelajaran <i>Explicit Instruction</i> .....	26
2.5.3.	Ciri-Ciri Model Pembelajaran <i>Explicit Instruction</i> .....	27
2.5.4.	Langkah-Langkah Model <i>Explicit Instruction</i> .....	28
2.5.5.	Kelebihan dan Kekurangan <i>Model Explicit Instruction</i> ....	29
2.6.	Desain Grafis.....	30
2.7.	Unsur Tata Letak.....	31
2.6.1	Garis.....	31
2.6.2	Bidang.....	33
2.6.3	Ilustrasi .....	33
2.6.4	Tipografi .....	34
2.6.5	Warna.....	37
2.6.6	Tekstur .....	40
2.6.7	Ruang.....	41
2.8.	Minat Belajar.....	41
2.9.	<i>Flip PDF Professional</i> .....	45
2.10.	<i>State Of The Art</i> .....	48
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>52</b>
3.1.	Metode Penelitian.....	52
3.2.	Desain Penelitian.....	52
3.3.	Prosedur Penelitian.....	53
3.3.1	Tahap <i>Analyze</i> .....	55
3.3.2	Tahap <i>Design</i> .....	56
3.3.3	Tahap <i>Development</i> .....	56
3.3.4	Tahap <i>Implementation</i> .....	56
3.3.4	Tahap <i>Evaluate</i> .....	57
3.4.	Populasi dan Sampel .....	57
3.5.	Instrumen Penelitian.....	58
3.5.1.	Instrumen Studi Lapangan.....	58
3.5.2.	Instrumen Validasi Materi oleh Ahli .....	59

3.5.3.	Instrumen Validasi Media oleh Ahli.....	61
3.5.4.	Instrumen Respon Siswa terhadap Media.....	62
3.5.5.	Instrumen Minat Belajar Siswa .....	64
3.6.	Teknik Analisis Data.....	66
3.6.1.	Analisis Data Instrumen Studi Lapangan .....	66
3.6.2.	Analisis Data Instrumen Validasi Materi dan Media .....	66
3.6.3.	Analisis Data Instrumen Respon Siswa terhadap Media....	67
3.6.4.	Analisis Data untuk Mengukur Minat Belajar Siswa .....	67
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		70
4.1	Hasil .....	70
4.1.1	Tahap <i>Analyze</i> .....	70
4.1.2	Tahap <i>Design</i> .....	77
4.1.3	Tahap <i>Development</i> .....	81
4.1.4	Tahap <i>Implementation</i> .....	87
4.1.5	Tahap <i>Evaluate</i> .....	108
4.2	Pembahasan.....	113
BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....		117
5.1	Simpulan .....	117
5.2	Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA .....		119
LAMPIRAN .....		125
Lampiran 1	Hasil Wawancara Guru .....	125
Lampiran 2	Hasil Wawancara Siswa.....	126
Lampiran 3	Angket Terhadap Siswa .....	131
Lampiran 4	Soal Tes Dasar Pra-Penelitian.....	133
Lampiran 5	Rekapitulasi Nilai Pra-Penelitian.....	141
Lampiran 6	Validasi Media.....	142
Lampiran 7	Validasi Materi .....	144
Lampiran 8	<i>Storyboard E-book</i> Interaktif .....	146
Lampiran 9	Desain Antarmuka .....	157
Lampiran 10	Validasi Angket Minat Belajar Sebelum <i>Treatment</i> .....	166
Lampiran 11	Validasi Angket Minat Belajar Setelah <i>Treatment</i> .....	170

Lampiran 12 Uji Validitas, Reliabilitas Instrumen Sebelum <i>Treatment</i> ....	174
Lampiran 13 Uji Validitas, Reliabilitas Instrumen Setelah <i>Treatment</i> .....	176
Lampiran 14 Respon Siswa Terhadap Media .....	178
Lampiran 15 Minat Belajar Siswa Sebelum <i>Treatment</i> .....	180
Lampiran 16 Minat Belajar Siswa Setelah <i>Treatment</i> .....	182
Lampiran 17 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	184
Lampiran 18 Soal <i>Pre-Test dan Post-Test</i> .....	196
Lampiran 19 Nilai <i>Pre-Test dan Post-Test</i> .....	200
Lampiran 20 Surat Izin Penelitian.....	201
Lampiran 21 Surat Pernyataan Penelitian .....	202
Lampiran 22 Dokumentasi .....	203

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Peta Literatur .....	11
Gambar 2. 2 Komponen Pembelajaran .....	15
Gambar 2. 3 <i>The cone of Experience from Audiovisual Methods in Teaching</i> .....	23
Gambar 2. 4 Variasi Garis.....	31
Gambar 2. 5 Jenis Garis .....	32
Gambar 2. 6 <i>Bitmap dan Vector</i> .....	34
Gambar 2. 7 Huruf Roman.....	35
Gambar 2. 8 Huruf Egyptian .....	35
Gambar 2. 9 Huruf SansSerif .....	36
Gambar 2. 10 Huruf Script.....	36
Gambar 2. 11 Huruf Miscellaneous .....	37
Gambar 2. 12 Ilustrasi Terbentuknya Warna .....	37
Gambar 2. 13 Contoh Gelap Terang .....	39
Gambar 2. 14 Contoh Tekstur .....	40
Gambar 3. 1 Skala Validasi Materi dan Media .....	67
Gambar 4. 1 Grafik Kondisi Fasilitas yang dimiliki Siswa.....	71
Gambar 4. 2 Grafik Pembelajaran Yang Lebih Disukai Siswa.....	71
Gambar 4. 3 Grafik Kesulitan Desain Grafis Menurut Siswa.....	72
Gambar 4. 4 Grafik Efektivitas Media dalam Meningkatkan Minat Belajar.....	72
Gambar 4. 5 Proses Penyusunan <i>E-book</i> .....	81
Gambar 4. 6 Proses Pembuatan komponen game dan <i>flash</i> (1).....	82
Gambar 4. 7 Proses Pembuatan komponen game dan <i>flash</i> (2).....	82
Gambar 4. 8 Proses Pembuatan <i>E-book Interaktif</i> .....	83
Gambar 4. 9 Proses Pembuatan <i>E-book Interaktif</i> (2) .....	83
Gambar 4. 10 <i>Cover/Halaman Depan</i> .....	84
Gambar 4. 11 <i>Pre-test</i> .....	84
Gambar 4. 12 Skala Penilaian Media oleh Ahli Media.....	86
Gambar 4. 13 Skala Penilaian Respon Siswa Terhadap Media .....	89
Gambar 4. 14 Skala Minat Belajar Siswa Sebelum <i>Treatment</i> .....	90
Gambar 4. 15 Aspek Perasaan Senang Sebelum <i>Treatment</i> .....	92

Gambar 4. 16 Aspek Ketertarikan Sebelum <i>Treatment</i> .....	94
Gambar 4. 17 Aspek Perhatian Sebelum <i>Treatment</i> .....	96
Gambar 4. 18 Aspek Keterlibatan Sebelum <i>Treatment</i> .....	98
Gambar 4. 19 Skala Minat Belajar Siswa Setelah <i>Treatment</i> .....	99
Gambar 4. 20 Aspek Perasaan Senang Setelah <i>Treatment</i> .....	101
Gambar 4. 21 Aspek Ketertarikan Setelah <i>Treatment</i> .....	103
Gambar 4. 22 Aspek Perhatian Setelah <i>Treatment</i> .....	105
Gambar 4. 23 Aspek Keterlibatan Setelah <i>Treatment</i> .....	107
Gambar 4. 24 Statistik Deskriptif Minat Belajar Sebelum <i>Treatment</i> .....	108
Gambar 4. 25 Statistik Deskriptif Minat Belajar Siswa Setelah <i>Treatment</i> .....	109
Gambar 4. 26 Uji Normalitas .....	110
Gambar 4. 27 <i>Paired Sample Statistics</i> .....	111
Gambar 4. 28 <i>Paired Sample Correlations</i> .....	111
Gambar 4. 29 <i>Paired Samples Test</i> .....	112

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 <i>State Of The Art</i> .....	48
Tabel 3. 1 Desain Penelitian <i>One-Shot Case Study</i> .....	52
Tabel 3. 2 Prosedur Penelitian .....	53
Tabel 3. 3 Aspek Penilaian Materi Berdasarkan <i>LORI</i> .....	59
Tabel 3. 4 Instrumen Penilaian Materi Berdasarkan <i>LORI</i> .....	60
Tabel 3. 5 Aspek Penilaian Media Berdasarkan <i>LORI</i> .....	61
Tabel 3. 6 Instrumen Penilaian Media Berdasarkan <i>LORI</i> .....	62
Tabel 3. 7 Instrumen Penilaian Media oleh Siswa.....	63
Tabel 3. 8 Instrumen Minat Belajar Siswa.....	65
Tabel 4. 1 Hasil Data Pra-Penelitian Tes Dasar Unsur Tata Letak.....	74
Tabel 4. 2 Kriteria Hasil Belajar Siswa.....	74
Tabel 4. 3 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	76
Tabel 4. 4 Penilaian oleh Ahli Materi .....	77
Tabel 4. 5 Skala Penilaian Materi oleh Ahli Materi.....	78
Tabel 4. 6 Kriteria Kelayakan Materi .....	78
Tabel 4. 7 Tahapan Pembelajaran Explicit Instruction .....	79
Tabel 4. 8 Penilaian Validasi Media .....	85
Tabel 4. 9 Kriteria Kelayakan Media .....	86
Tabel 4. 10 Respon Siswa Terhadap Media.....	88
Tabel 4. 11 Kriteria Kelayakan Media .....	89
Tabel 4. 12 Respon Siswa Terhadap Minat Belajar Sebelum <i>Treatment</i> .....	90
Tabel 4. 13 Kriteria Minat Belajar Siswa Sebelum <i>Treatment</i> .....	90
Tabel 4. 14 Distribusi Frekuensi Perasaan Senang Siswa Sebelum <i>Treatment</i> .....	91
Tabel 4. 15 Aspek Perasaan Senang Sebelum <i>Treatment</i> .....	92
Tabel 4. 16 Distribusi Frekuensi Ketertarikan Siswa Sebelum <i>Treatment</i> .....	93
Tabel 4. 17 Aspek Perasaan Senang Sebelum <i>Treatment</i> .....	94
Tabel 4. 18 Distribusi Frekuensi Perhatian Siswa Sebelum <i>Treatment</i> .....	95
Tabel 4. 19 Aspek Perhatian Sebelum <i>Treatment</i> .....	96
Tabel 4. 20 Distribusi Frekuensi Keterlibatan Siswa Sebelum <i>Treatment</i> .....	97
Tabel 4. 21 Aspek Keterlibatan Sebelum <i>Treatment</i> .....	98



Tabel 4. 22 Respon Siswa Terhadap Minat Belajar Setelah <i>Treatment</i> .....	99
Tabel 4. 23 Kriteria Kelayakan Minat Belajar Siswa Setelah <i>Treatment</i> .....	99
Tabel 4. 24 Distribusi Frekuensi Perasaan Senang Siswa Setelah <i>Treatment</i> .....	100
Tabel 4. 25 Aspek Perasaan Senang Setelah <i>Treatment</i> .....	101
Tabel 4. 26 Distribusi Frekuensi Ketertarikan Siswa Setelah <i>Treatment</i> .....	102
Tabel 4. 27 Aspek Ketertarikan Setelah <i>Treatment</i> .....	103
Tabel 4. 28 Distribusi Frekuensi Perhatian Siswa Setelah <i>Treatment</i> .....	104
Tabel 4. 29 Aspek Perhatian Setelah <i>Treatment</i> .....	105
Tabel 4. 30 Distribusi Frekuensi Keterlibatan Siswa Setelah <i>Treatment</i> .....	106
Tabel 4. 31 Aspek Keterlibatan Setelah <i>Treatment</i> .....	107

## DAFTAR PUSTAKA

- AD Tresnawan. (2013). *urnal Elektronik: berbagi pengalaman proses berlangganan jurnal online di UPT Perpustakaan UNISBA*.
- Ainurrahman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta.
- Ardika Yanti, P. (2020). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Aplikasi Android Materi Unsur Tata Letak Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Untuk Kelas X Jurusan Multimedia Di Smk Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2).
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (Ninth). McGraw-Hill.
- Arfani, L. (2016). Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 11(2), 81–97.  
<https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/view/5160>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penilaian suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S., & Safruddin A.J, C. (2018). *Evaluasi Program Pendidikan* (Ed. 2, Cet). Bumi Aksara.
- Azhar Arsyad. (2011). Media pembelajaran. *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*, 36(1), 9–34.
- Basyiruddin, U., & Asnawir. (2002). *Media pembelajaran*. Ciputat Pers.
- Bozkurt, A., & Bozkaya, M. (2015). Evaluation Criteria for Interactive E-Books for Open and Distance Learning. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 16(5), 58–82. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v16i5.2218>
- BSNP. (2014). Revitalisasi Peran BSNP dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Nasional Melalui Pengembangan Standar dan Penyelenggaraan Ujian Nasional Nirkabel. *Bsnp*, IX(3).
- Dale, E. (1969). *Audiovisual Methods in Teaching*. 3rd ed (New York: Dryden Press).
- Djamarah, S., & Zain, A. (2013). *Strategi Belajar Mengajar* (Vol. 5). Rineka Cipta.

- Emilzoli, M. (2013). *Pengembangan Desain Kurikulum Pendidikan Dan Pelatihan Untuk Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. C*, 1–8.
- Etikan, I. (2016). Comparison of Convenience Sampling and Purposive Sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11>
- Haryanti, F., & Adi Saputro, B. (2016). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Discovery Learning Berbantuan Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Segitiga. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1.2.
- Huda, M. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran : isu-isu metodis dan paradigmatis*. Pustaka Belajar.
- Husna, M., Degeng, I. N. ., & Kuswandi, D. (2017). Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDs*, 34–41.
- IB, T., & B, I. (2014). *Designing Innovative, Progressive, and Contextual Learning Models*.
- Jafnihirda, L., Diani, & Sefriani, R. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Desain Grafis Berbasis 3D Pageflip Professional (Studi Kasus Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Padang). *Jurnal Jurnal Ilmiah Edutic*, 6.
- Learning, A. (2008). *Instructional design in ANGEL*. [Http://Www.Anglearning.Com](http://www.anglearning.com).
- Majid, A. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Remaja Rosdakarya.
- Masyhud, S., & Tasnim, Z. (2012). Metode penelitian pendidikan. *Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen Dan Profesi Kependidikan (LPMPK)*.
- Mayer, R. E. (2001). Multimedia Learning. *Multimedia Learning*, 41. <https://doi.org/10.1017/cbo9781139164603>
- Megawati. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Explicit Instruction untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN Ginunggung Tolitoli. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 126–141.
- Mudinillah, A. (2021). *Software untuk Media Pembelajaran (Dilengkapi dengan Link Download Aplikasi)*. Bintang Pustaka Madani.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Muruganatham, G. (2015). Developing of e-content package by using ADDIE model. *International Journal of Applied Research*, 1(3), 52–54. [www.allresearchjournal.com](http://www.allresearchjournal.com)
- N Wahyuningtyas. (2017). *Pengembangan Pedoman KKL Laboratorium Alam Fakultas Ilmu Sosial Berbasis E-Book*.
- Nasution, H. (2016). INSTRUMEN PENELITIAN DAN URGENSINYA DALAM PENELITIAN KUANTITATIF. *Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*, 4(1), 59–75.
- Nesbit, J., & Leacock, T. (2007). A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources. *Journal of Educational Technology & Society. Journal of Educational Technology & Society*, 10(2), 44–59. <http://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.10.2.44>
- Nur, M. (2005). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Sains Dan Matematika Sekolah UNESA.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- O'Mahony, N. (2014). Cognitive Learning and Motivation of First Year Secondary School Students Using an Interactive and Multimedia-enhanced e-Book made with iBooks Author. *Irish Journal of Academic Practice*, 3(1), 5. <https://doi.org/10.21427/D79424>
- 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>

- Permadi, A. S., & Saini, M. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Peserta Didik. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.33084/bitnet.v2i2.754>
- Prasetyo, A. W. (2017). *Pengembangan Buku Elektronik (E-Book) Untuk Pembelajaran Ekstrakurikuler Wajib Pramuka Di Smk Negeri 11 Semarang*.  
<https://lib.unnes.ac.id/29659/>
- Purnomo, A. N. (2018). *Dasar Desain Grafis untuk SMK/MAK Kelas X*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Rachmah, A., Rosha, J. M., & Vani, N. D. (2018). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis 3D PageFlip Professional pada Materi Usaha dan Energi. *Physics Education*, 1. [https://www.researchgate.net/profile/Julia-Rosha/publication/326623788\\_Pengembangan\\_Modul\\_Elektronik\\_Berbasis\\_3D\\_PageFlip\\_Professional\\_pada\\_Materi\\_Usaha\\_dan\\_Energi/links/5b59710caca272a2d66bac81/Pengembangan-Modul-Elektronik-Berbasis-3D-PageFlip-Professio](https://www.researchgate.net/profile/Julia-Rosha/publication/326623788_Pengembangan_Modul_Elektronik_Berbasis_3D_PageFlip_Professional_pada_Materi_Usaha_dan_Energi/links/5b59710caca272a2d66bac81/Pengembangan-Modul-Elektronik-Berbasis-3D-PageFlip-Professio)
- Raihan, S., Haryono, & Ahmadi, F. (2018). Development of Scientific Learning E-Book Using 3D Pageflip Professional Program. *Innovative Journal Of Curriculum and Educational Technology*, 7(1), 7–14.
- Rehalat, A. (2016). Rehalat, A. (2016). Model Pembelajaran Pemrosesan Informasi. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 23(2), 1. [https://doi.org/10.17509/jpis.v23i2.1625Model\\_Pembelajaran\\_Pemrosesan\\_Informasi](https://doi.org/10.17509/jpis.v23i2.1625Model_Pembelajaran_Pemrosesan_Informasi). *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 23(2), 1.
- Roestiyah. (1982). *Masalah pengajaran : sebagai suatu sistem*. Bina Aksara.
- Romiszowski, A. J. (1996). System Approach to Design and Development. *International Encyclopedia of Educational Technology*. Oxford: Pergamon Press, Plomp, T. & Ely, D.P. (editor in chiefs), 37–43.
- Sain Hanafy, M. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 17(66–79), 74.

- Salahuddin, S. (2018). *Media Sebagai Alat Pembelajaran*. 3(1), 75–90.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Prenada Media.
- Santosa, P. B., & Ashari. (2005). *Analisis Statistik dengan Microsoft Excel & SPSS*. ANDI.
- Shiratuddin, N., Landoni, M., Gibb, F., & Hassan, S. (2004). E-book technology and its potential applications in distance education. *Journal of Digital Information*, 3 (4). <http://journals.tdl.org/jodi/article/view/90/89>
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Edisi revi). Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudrajat. (2011). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Sains Dan Matematika UNESA.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan* (S. Yustiyani (ed.)). Alfabeta.
- Suharso, & Retnoningsih, A. (2011). *Kamus besar bahasa indonesia* (10th ed.). Widya Karya.
- Sun, L., & Pan, C. E. (2021). Effects of the Application of Information Technology to E-Book Learning on Learning Motivation and Effectiveness. *Frontiers in Psychology*, 12(September), 1–5. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.752303>
- Supardi, S. (1993). Populasi dan Sampel Penelitian. *Unisia*, 13(17), 100–108. <https://doi.org/10.20885/unisia.vol13.iss17.art13>
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative learning: teori & aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah* (Ed. 1, cet). Kencana Prenada Media Group.
- Sutikno, M. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung Prospect.

- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo: Masmmedia Buana Pusaka.*
- Wahab, A. A. (2007). *Metode dan model-model mengajar : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).* Alfabeta.
- Wahono, R. S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran.*
- Yuberti. (2015). Peran Teknologi Islam. *Akademika*, 20, 137–148.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>
- Zhang, D. (2010). *American Journal of Distance Editorial : Blended Learning. September 2014*, 37–41. <https://doi.org/10.1207/s15389286ajde1903>