JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia
Volume 6 Nomor 1 Tahun 2026, Hal 84 - 98

PENGARUH MODEL KOOPERATIF LEARNING BERBASIS E-BOOK TERHADAP PEMAHAMAN IPAS MATERI MENGENAL MATA UANG

Nayla Fatimah Azzahra[1], Megy Indriani[2], Rika Andini[3], Saipanah[4], Sinta Nur Anisa[5], Rana Gustian Nugraha[6]

[1]Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
naylafa16@upi.edu
[2]Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
megyindriani23@upi.edu
[3]Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
rikaandini.9@upi.edu
[4]Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
saipanah9@upi.edu
[5]Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
sntacac17@upi.edu
[6]Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
ranaagustian@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* yang dibantu e-book terhadap pemahaman IPAS mengenai materi mengenal mata uang pada siswa kelas V SD Negeri Manangga. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen dengan desain Pra-Eksperimen tipe *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 25 siswa yang dipilih melalui teknik sampling jenuh. Instrumen pengumpulan data berupa tes *pretest* dan *posttest*, dengan analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji paired sample t-test, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari nilai rata-rata *pretest* 85,36 menjadi 92,68 pada *posttest*, dengan nilai signifikansi 0,004 ($p < 0,05$). Uji N-Gain memperoleh nilai rata-rata 0,34 dalam kategori sedang, dengan 9 siswa mencapai kategori tinggi. Kombinasi model pembelajaran kooperatif dengan media e-book interaktif yang dilengkapi fitur audio, gambar menarik, dan elemen interaktif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan. Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model cooperative learning berbantu e-book efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS, tidak hanya dari aspek akademik tetapi juga mengembangkan aspek sosial dan emosional siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *cooperative learning*, e-book, IPAS, pemahaman konsep, mata uang.

ABSTRACT

This study aims to explore the influence of the cooperative learning model assisted by e-books on understanding Science and Social Studies (IPAS) regarding currency recognition material for grade 5 students at SD Negeri Manangga. The research method used is quantitative experimental with a Pre-Experimental design, One-Group Pretest-Posttest Design type. The research sample consisted of 25 students selected through saturated sampling technique. Data collection instruments were in the form of pretest and posttest, with data analysis using normality test, homogeneity test, paired sample t-test, and N-Gain test. The results showed a significant increase from the pretest average score of 85.36 to 92.68 in the posttest, with a

significance value of 0.004 (p < 0.05). The N-Gain test obtained an average value of 0.34 in the moderate category, with 9 students achieving the high category. The combination of cooperative learning models with interactive e-book media equipped with audio features, attractive images, and interactive elements is able to create a more dynamic and enjoyable learning atmosphere. This study proves that the implementation of cooperative learning models assisted by e-books is effective in improving students' understanding of IPAS material, not only from the academic aspect but also developing the social and emotional aspects of elementary school students.
Keywords: *cooperative learning, e-book, science and social studies, conceptual understanding, currency.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran krusial dalam membentuk sikap serta kapasitas siswa untuk bersiap menghadapi tantangan di masa depan (Astuti et al., 2019). Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem pendidikan di Indonesia masih menemui berbagai hambatan dalam mengembangkan kemampuan 4C (berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi) yang merupakan dasar untuk kesiapan siswa di abad 21. Pentingnya studi ini dipicu oleh realitas bahwa sebagian besar pengajar belum dapat mengintegrasikan kompetensi abad ke-21 secara efektif dalam proses belajar mengajar, sementara bonus demografi di Indonesia memerlukan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Kekurangan dalam penelitian diidentifikasi pada sedikitnya kajian yang menyelidiki pendekatan pembelajaran inovatif berbasis masalah untuk secara bersamaan meningkatkan sikap proaktif dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam menghadapi tantangan masa depan yang bersifat dinamis dan sulit diprediksi.

Dalam bidang pendidikan dasar, pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi salah satu subjek krusial yang menggabungkan ilmu pengetahuan dan sosial untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai lingkungan dan interaksi sosial (Surahmi et al., 2022). Salah satu topik penting dalam pengajaran IPAS di kelas V adalah pengenalan mata uang, yang tidak hanya memberikan wawasan tentang ekonomi dasar tetapi juga melatih kemampuan menghitung dan membuat keputusan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Namun, berdasarkan pengamatan awal di SD Negeri Manangga, terungkap bahwa pemahaman siswa kelas V tentang materi pengenalan mata uang masih sangat minim, terlihat dari hasil belajar mereka yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan.

Pembelajaran yang cenderung monoton dengan metode ceramah dan hanya bergantung pada buku teks sebagai sumber utama menyebabkan siswa menjadi tidak aktif dan kurang

berminat dalam proses belajar (Lisnawati et al., 2022). Situasi ini semakin diperburuk dengan sangat sedikitnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, yang dapat mengubah konsep abstrak menjadi lebih nyata dan mudah diakses oleh siswa. Padahal, pada fase sekolah dasar, siswa masih berada pada tahap konkret yang memerlukan dukungan media pembelajaran untuk memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak (Surahmi et al., 2022).

Untuk menyelesaikan masalah ini, dibutuhkan inovasi dalam cara belajar yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa serta mempermudah pemahaman materi dengan lebih mendalam. Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu solusi yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang fokus pada siswa dengan meningkatkan sosial interaksi, mengembangkan kemampuan komunikasi, serta mendorong rasa tanggung jawab individu di dalam kelompok (Aeni et al., 2022). Untuk memaksimalkan keberhasilan model pembelajaran kooperatif, penting untuk didukung oleh media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi, seperti e-book atau buku digital yang dapat menghadirkan materi secara interaktif dengan berbagai elemen seperti gambar, video, animasi, dan kuis interaktif yang dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa (Meidita & Susilowibowo, 2021).

Beberapa studi sebelumnya telah menunjukkan efektivitas penggunaan media digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Puspita et al., 2022) mendemonstrasikan bahwa media digital berupa e-book mampu meningkatkan pemahaman siswa di tingkat sekolah dasar mengenai materi pelajaran, dengan respons dari siswa yang masuk dalam kategori sangat baik. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus menginvestigasi dampak model cooperative learning yang didukung e-book terhadap pemahaman materi mengenai mata uang pada siswa kelas V SD masih jarang, sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi pengaruh model pembelajaran cooperative learning yang dibantu e-book terhadap pemahaman IPAS mengenai mata uang di kalangan siswa kelas V SD Negeri Manangga. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi praktis kepada para guru dalam menentukan model dan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kualitas pendidikan IPAS di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen dengan tipe Pra-Eksperimen, di mana penelitian jenis ini pada dasarnya hanya menggunakan satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol. Rancangan penelitian yang diterapkan adalah *One-*

Group Pretest-Posttest Design, yakni desain yang melibatkan pemberian *pretest* sebelum perlakuan (*treatment*) dan dilanjutkan dengan pemberian *posttest* sesudah perlakuan.

Tabel 1. Desain penelitian *one-group pretest-posttest design*

Pretest	Pemberian *Treatment* berupa Media Pembelajaran E-book	*Posttest*
(O_1)	(X)	(O_2)

Keterangan :

O_1 : Sebelum diberikannya perlakuan (*Pretest*)

X : Perlakuan yang diberikan (*Treatment*)

O_2 : Sesudah diberikannya perlakuan (*Posttest*)

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Manangga tahun ajaran 2024/2025. Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dalam rentang waktu 2 pekan pada bulan November 2024. Sampel penelitian berjumlah 25 siswa kelas lima yang dipilih melalui teknik Sampling Jenuh (total sampling), yakni teknik pengambilan sampel dengan menggunakan seluruh anggota populasi. Pemilihan teknik sampling jenuh dilakukan mengingat jumlah populasi yang relatif kecil, yaitu kurang dari 30 orang, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Pengambilan data dilaksanakan pada saat pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan untuk mengidentifikasi keaktifan awal siswa dalam pembelajaran sebelum mendapat perlakuan, sedangkan *posttest* bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran e-book terhadap keaktifan siswa setelah mendapat perlakuan. Prosedur penelitian yang dilaksanakan meliputi (1) pemberian *pretest* berupa lembar angket untuk mengidentifikasi keaktifan awal siswa dalam pembelajaran sebelum diberikan perlakuan (*treatment*), (2) pemberian perlakuan (*treatment*) menggunakan media pembelajaran e-book dalam proses pembelajaran, (3) pemberian *posttest* berupa lembar angket untuk mengetahui keaktifan siswa setelah memperoleh perlakuan (*treatment*).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis menggunakan uji t berpasangan (*two paired samples t test*) dan dilanjutkan dengan uji N-Gain menggunakan program Microsoft Excel dan SPSS 25.0. Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab rumusan masalah penelitian

melalui uji hipotesis komparatif dua variabel yang berbeda, yaitu membandingkan keaktifan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran e-book. Keaktifan siswa dikategorikan meningkat apabila nilai N-Gain > 0,7 dengan kriteria tinggi atau $0,7 \geq g \geq 0,3$ dengan kriteria sedang berdasarkan Hake (1999) dalam (Ilyasa & Dwiningsih, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

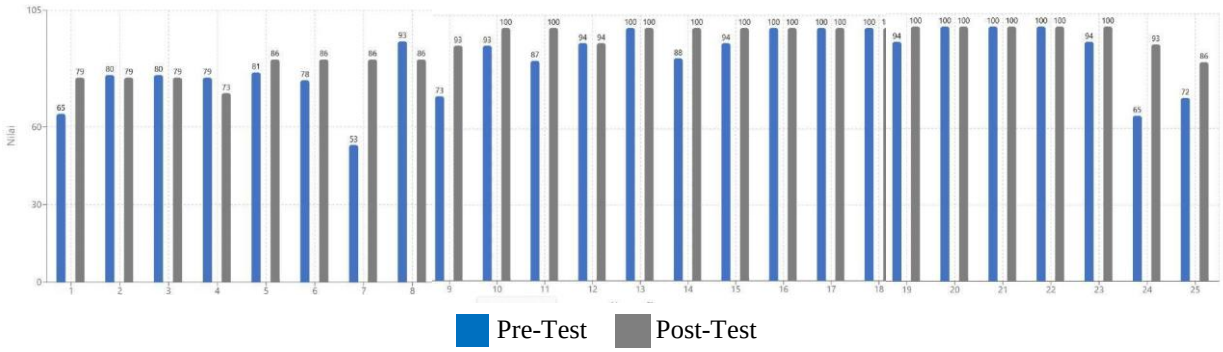
Desain penelitian ini menggunakan metode eksperimen jenis satu kelompok pretest-posttest (one group pretest-posttest design). Menurut Sugiyono (2019), desain ini merupakan desain eksperimen yang dilakukan dengan memberikan tes awal (pretest) sebelum perlakuan diberikan, kemudian memberikan tes akhir (posttest) setelah perlakuan untuk melihat ada tidaknya pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Desain ini dipilih karena sesuai untuk mengukur efektivitas suatu media atau metode pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan e-book interaktif berperan penting dalam meningkatkan kualitas belajar di sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Maula et al., (2024) dalam Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, menunjukkan bahwa e-book interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa, karena media ini menyajikan materi secara visual, audio, serta interaksi navigasi yang membuat siswa lebih fokus dan aktif dalam belajar. Temuan ini menggarisbawahi bahwa integrasi elemen multimedia secara tepat dapat membantu siswa memahami konsep yang sebelumnya dianggap sulit. Penggunaan e-book interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga memberikan efek positif terhadap motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih bersemangat mengikuti aktivitas belajar karena media interaktif memberikan pengalaman baru yang lebih menarik dibandingkan dengan bahan ajar tradisional (Suruambo, 2025). Penelitian lain oleh Saskiawati & Mastoah (2025) dalam Jurnal Pendidikan Tambusai juga memperkuat temuan ini dengan menunjukkan bahwa e-book interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa SD/MI melalui penyajian materi yang menggabungkan teks, gambar, audio, dan video dalam satu paket pembelajaran yang mudah untuk diakses dan dipahami. Ketiga studi tersebut secara konsisten menegaskan bahwa penggunaan e-book interaktif dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif, terutama untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi yang memerlukan visualisasi dan partisipasi aktif, termasuk pada pembelajaran pengenalan mata uang dalam penelitian ini.

Penelitian ini dilakukan di SDN Manangga dengan menerapkan desain eksperimen jenis satu kelompok *pretest-posttest*. Proses penelitian dimulai dengan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum perlakuan diberikan. Penelitian ini direncanakan dengan persiapan yang matang agar hasil yang diharapkan dapat optimal dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Perlakuan dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran e-book interaktif mengenai pengenalan mata uang. e-book yang digunakan dirancang dengan fitur audio yang menarik dan dilengkapi dengan gambar-gambar visual yang atraktif, sehingga mampu meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Setelah perlakuan diberikan, penelitian diakhiri dengan *posttest* untuk mengevaluasi peningkatan aktivitas dan pemahaman siswa setelah menggunakan media e-book tersebut. Tampilan e-book yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 1. Media pembelajaran e-book

Media pembelajaran yang dimaksud adalah buku cerita bergambar interaktif yang bertujuan membantu siswa sekolah dasar memahami konsep matematika dasar, seperti nilai mata uang, pengelolaan uang, dan operasi hitung sederhana. Gambar grafik yang ditampilkan memperlihatkan perbandingan nilai (skor) antara dua kelompok atau dua waktu berbeda untuk 25 individu atau kategori.



Gambar 2. Diagram batang *pretest* dan *posttest*

Gambar 2 menampilkan perbandingan hasil sebelum dan sesudah penerapan perlakuan (*pretest* dan *posttest*). Terlihat adanya peningkatan skor setelah siswa menerima pembelajaran menggunakan e-book. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas media tersebut dalam mendukung pemahaman siswa, sehingga menghasilkan perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas V SD Negeri Manangga.

Tabel 2. Rekapitulasi skor keaktifan siswa

	N	Nilai min	Nilai max	Jumlah	Rerata	Standar deviasi
Pretest	25	53	100	2134	85,36	13,69
Posttest	25	73	100	2317	92,68	8,70

Tabel 2 diatas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rerata *pretest* dan *posttest*, dengan nilai rerata *pretest* 85,36 dan nilai rerata *posttest* 92,68. Hasil *pretest* dan *posttest* diatas menunjukkan terdapatnya perbedaan karena diberikannya perlakuan menggunakan media e-book.

Tabel 3. Uji normalistas data *pretest-posttest*

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	**df**	**Sig.**
Pretest	,921	25	,058
Posttest	,858	25	,003

Pada tabel 3 tertera bahwa hasil uji normalitas data *pretest* memperoleh nilai Sig = 0,058 dan data *posttest* memperoleh nilai Sig = 0,003, karena nilai Sig = 0,058 > 0,05 data *pretest* dapat dikatakan berdistribusi normal (H_0 diterima). Namun, karena nilai Sig *posttest* =

0,003 > 0,05, data *posttest* dapat dikatakan tidak berdistribusi normal (H_0 ditolak), sehingga disimpulkan bahwa hasil data *pretest* dan *posttest* dari siswa kelas V tidak sepenuhnya memenuhi asumsi normalitas, karena hanya data *pretest* yang berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji homogenitas *pretest-posttest*

	Variable 1	Variable 2
Mean	86,52	92,80
Variance	177,93	77,92
Observations	25	25
df	24	24
F	2,28355080	
P(F<=f) one-tail	0,31200000	
F Critical one-tail	2,99000000	

Pada tabel 4 diatas menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas nilai *pretest* dan *posttest* kelas sampel F_{hitung} yakni 2,283 dan F_{tabel} yakni 2,990, dikarenakan F_{hitung} (2,283) < F_{tabel} (2,990) maka sampel dikatakan memiliki varians yang homogen.

Tabel 5. Uji paired sample t test nilai *pretest* dan *posttest*

		Paired Differences							
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	**Std. Deviation**	**Std. Error Mean**	**Lower**	**Upper**	**t**	**df**	**Sig. (2-tailed)**
Pair 1	***Pretest - Posttest***	-6.280	9.843	1.969	-10.343	-2.217	-3.190	24	.004

Pada tabel 5 diatas tertera bahwa hasil dari uji paired sample t test didapatkan nilai Sig = 0,004, dikarenakan nilai Sig < 0,05 dapat dinyatakan bahwa Ha diterima dan H_0 ditolak, artinya sdsnya perbedaan rata-rata yang signifiksn baik dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan media e-book, ini menunjukkan dampak yang signifikan pada perlakuan yang diberikan terhadap variabel.

Tabel 6. Uji gain ternormalisasi

Siswa	*Pretest*	*Posttest*	*Posttest-Pretest*	Uji Gain	Kriteria
1	65	79	14	0.40	Sedang
2	80	79	-1	-0.05	Rendah
3	80	79	-1	-0.05	Rendah
4	79	73	-6	-0.29	Rendah
5	81	86	5	0.26	Rendah
6	78	86	8	0.36	Sedang
7	53	86	33	0.70	Tinggi
8	93	86	-7	-1.00	Rendah
9	73	93	20	0.74	Tinggi
10	93	100	7	1.00	Tinggi
11	87	100	13	1.00	Tinggi
12	94	94	0	0.00	Rendah
13	100	100	0	0.00	Rendah
14	88	100	12	1.00	Tinggi
15	94	100	6	1.00	Tinggi
16	100	100	0	0.00	Rendah
17	100	100	0	0.00	Rendah
18	100	100	0	0.00	Rendah
19	94	100	6	1.00	Tinggi
20	100	100	0	0.00	Rendah
21	100	100	0	0.00	Rendah
22	100	100	0	0.00	Rendah
23	94	100	6	1.00	Tinggi
24	65	93	28	0.80	Tinggi
25	72	86	14	0.50	Sedang
Rata-rata				0.34	Sedang

Penelitian ini dilakukan dalam dua sesi, dimulai dengan pengukuran kemampuan awal melalui pelaksanaan *pretest*. Setelah itu, siswa menerima perlakuan yang memanfaatkan media e-book mengenai pengenalan uang yang diintegrasikan dengan model pembelajaran kooperatif dalam proses belajar. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, untuk mengevaluasi perkembangan kemampuan siswa setelah perlakuan, mereka diberikan *posttest*.

Selama perlakuan berlangsung, proses pembelajaran dengan menggunakan media e-book tentang pengenalan uang dan model pembelajaran kooperatif dimulai dengan memberikan rangsangan kepada siswa melalui pengenalan media e-book serta menjelaskan cara penggunaannya dalam pembelajaran. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen yang masing-masing terdiri dari lima orang. Pembentukan kelompok heterogen ini bertujuan agar siswa dapat saling belajar dan berkolaborasi dalam mencapai tujuan pembelajaran bersama (Hasanah & Himami, 2021) .

Setelah kelompok terbentuk, siswa diminta untuk melaksanakan kegiatan diskusi kelompok dengan memanfaatkan media e-book yang berisi materi mengenai uang. Dalam kegiatan pembelajaran kooperatif ini, setiap kelompok bertugas untuk mengidentifikasi dan menganalisis berbagai jenis uang kertas yang telah diajarkan melalui e-book tersebut, kemudian berdiskusi untuk menyelesaikan lembar kerja kelompok tentang penggunaan uang dalam transaksi sehari-hari. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk saling membantu memahami materi, berbagi pengetahuan, dan menyelesaikan tugas bersama. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk memastikan semua anggota kelompok memahami materi yang dipelajari. Setelah diskusi selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dengan bantuan media e-book yang berfungsi sebagai alat visual dalam menyampaikan hasil pembelajaran.

Penggunaan media e-book untuk materi mengenal uang yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif dapat membuat siswa lebih aktif terlibat, karena kombinasi media dan metode ini berhasil menarik perhatian mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Dedek Andrian et al. (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar, sikap sosial, dan motivasi belajar siswa. Siswa menunjukkan antusiasme saat berdiskusi dalam kelompok dan menggunakan e-book untuk menganalisis berbagai jenis uang serta menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Model pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan bagi siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil, saling membantu, dan berbagi pengetahuan demi mencapai tujuan pembelajaran bersama. Melalui diskusi dan kerja sama dalam kelompok, materi yang sulit dipahami menjadi lebih mudah diingat karena siswa saling menjelaskan kepada teman sekelompoknya. Interaksi sosial yang terjadi dalam pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa untuk belajar dari rekan sebaya (*peer teaching*) yang terkadang lebih efektif dibandingkan penjelasan langsung dari guru (Hasanah & Himami, 2021).

Peningkatan nilai *post-test* siswa terjadi akibat penerapan metode pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya, yang mendorong siswa untuk lebih antusias dan bertanggung jawab terhadap proses belajar. Penelitian oleh Kahar et al. (2020) mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media e-book mengenai pengenalan uang,

bersamaan dengan model pembelajaran kooperatif, dapat berfungsi sebagai media dan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar serta keaktifan siswa.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting. Siswa diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan secara mandiri, mencari berbagai contoh, mencoba keterampilan baru, serta mengerjakan tugas dengan memanfaatkan pengetahuan yang telah dimiliki maupun informasi yang ingin diperoleh. Prasetyo & Abduh, (2021) menjelaskan bahwa keaktifan belajar siswa merupakan keterlibatan langsung siswa dalam kegiatan pembelajaran yang mencakup aspek fisik, mental, dan sosial selama proses belajar berlangsung. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara aktif melalui kegiatan diskusi, bertukar gagasan, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas.

Media pembelajaran dalam pendidikan dinilai efektif berdasarkan pengaruh yang dihasilkannya. Penggunaan media sangat penting, terutama bagi siswa sekolah dasar yang pola berpikirnya masih bersifat konkret, sehingga media berperan sebagai sarana pendukung agar materi pembelajaran lebih mudah dipahami. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk menarik perhatian siswa, tetapi juga sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa (Nurfadhillah et al., n.d.). Media pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses belajar mengajar karena berfungsi sebagai penghubung dalam penyampaian informasi terkait materi tertentu. Pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan dampak positif serta manfaat yang signifikan dalam mempermudah siswa memahami materi pelajaran (Wulandari et al., 2023).

Peran media dalam dunia pendidikan dinilai efektif berdasarkan pengaruh yang dihasilkannya terhadap proses pembelajaran. Penggunaan media menjadi sangat penting karena karakteristik pola pikir siswa sekolah dasar yang masih bersifat konkret, sehingga media berfungsi sebagai sarana utama untuk membantu penyampaian materi agar lebih mudah dipahami. Dalam kegiatan pembelajaran, media tidak hanya berperan sebagai alat bantu guru untuk menarik perhatian siswa, tetapi juga sebagai penyampai pesan pembelajaran secara langsung kepada siswa (Nurfadhillah et al., n.d.). Media pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses belajar mengajar karena berfungsi sebagai penghubung dalam menyampaikan informasi terkait materi tertentu. Pemanfaatan media pembelajaran memberikan dampak positif serta manfaat yang signifikan dalam membantu dan mempermudah proses belajar siswa (Wulandari et al., 2023).

E-book bertema uang sebagai media pembelajaran mampu menyajikan materi secara lebih menarik karena memiliki tampilan yang interaktif dan desain yang unik sehingga meningkatkan minat belajar siswa. Hidayat et al., (2024) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital di sekolah dasar dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Penerapan media e-book tentang uang yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif selama proses pembelajaran membuat siswa menjadi lebih aktif, yang terlihat dari tercapainya berbagai indikator keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan analisis *posttest,* beberapa indikator mengindikasikan tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Dalam hal visual, siswa menunjukkan perhatian yang baik terhadap penjelasan mengenai pemanfaatan media e-book tentang uang serta mengikuti presentasi yang dilakukan oleh kelompok lain. Dari segi lisan, siswa aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok mengenai materi pengenalan uang dengan bantuan e-book, mengajukan pertanyaan kepada teman sekelompok dan guru ketika menghadapi kesulitan, serta menyampaikan pendapat dan ide selama diskusi berlangsung. Di sisi mendengarkan, siswa memperlihatkan kemampuan untuk menyimak penjelasan dari anggota kelompok yang memberikan informasi, serta memperhatikan presentasi hasil diskusi dari kelompok lain di kelas.

Dalam aspek menulis, siswa mampu mencatat poin-poin penting dari e-book, menyusun ringkasan hasil diskusi kelompok, dan menyelesaikan lembar kerja kelompok mengenai pengenalan uang dengan menggunakan media e-book. Dari segi mental, siswa dapat mengingat kembali materi yang sudah dipelajari, menganalisis masalah dalam lembar kerja kelompok, dan mengaitkan konsep uang dengan situasi sehari-hari lewat kegiatan diskusi kelompok. Selanjutnya, di aspek emosional, siswa menunjukkan semangat dan antusiasme tinggi saat bekerja dalam kelompok, merasa senang ketika berhasil menyelesaikan tugas bersama, serta menunjukkan rasa percaya diri saat mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Dalam hal sosial, siswa mampu bekerja sama dengan baik, saling membantu teman sekelompok yang kesulitan, menghargai pendapat orang lain, serta menunjukkan tanggung jawab yang baik terhadap tugas yang diberikan.

Hasil temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Abrori & Sumadi, 2023) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas II sekolah dasar secara signifikan. Secara keseluruhan, uraian tersebut menunjukkan bahwa siswa telah mencapai indikator keaktifan

belajar setelah diterapkannya penggunaan media e-book tentang uang yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif selama proses pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif memiliki berbagai keunggulan dalam meningkatkan keaktifan maupun hasil belajar siswa. Melalui kerja kelompok, siswa juga mengembangkan keterampilan sosial seperti kemampuan berkomunikasi, menghargai pendapat orang lain, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini diperkuat oleh penelitian Ervilia & Fauzi (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan pendekatan kooperatif berbasis pembelajaran berdiferensiasi pada siswa sekolah dasar mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Temuan tersebut menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif sangat penting bagi perkembangan siswa sekolah dasar, tidak hanya dari sisi akademik, tetapi juga dari aspek sosial dan emosional.

PENUTUP

Penelitian ini telah berhasil menunjukkan bahwa implementasi model pendidikan kolaboratif yang didukung oleh e-book interaktif memberikan dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan pemahaman serta partisipasi belajar siswa kelas V SD Negeri Manangga mengenai materi pengenalan mata uang dalam pembelajaran IPAS. Hasil analisis data mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan dari nilai rata-rata *pretest* yaitu 85,36 menjadi 92,68 pada *posttest*, dengan nilai signifikansi dari pengujian paired sample t-test sebesar 0,004 yang jauh lebih rendah daripada taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan uji N-Gain, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,34 yang termasuk ke dalam kategori sedang, sementara 9 siswa mencapai peningkatan dalam kategori tinggi. Paduan antara model pembelajaran kolaboratif dan media e-book interaktif yang memiliki fitur audio, gambar menarik, dan elemen interaktif mampu menghasilkan suasana pendidikan yang lebih hidup dan menyenangkan. Dalam pembelajaran kelompok heterogen yang terdiri dari lima anggota per kelompok, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru secara pasif, tetapi juga secara aktif terlibat dalam diskusi, analisis materi, pemecahan masalah, dan presentasi hasil kerja kelompok.

Keberhasilan dari penelitian ini dapat dilihat pada terpenuhinya berbagai indikator aktivitas belajar siswa yang mencakup tujuh elemen penting, yakni elemen visual (memperhatikan penjelasan serta presentasi), elemen lisan (berpartisipasi aktif dalam diskusi dan memberikan pendapat), elemen mendengarkan (menyimak penjelasan dari rekan), elemen menulis (mencatat dan menyelesaikan tugas yang diberikan), elemen mental (menganalisis serta menghubungkan konsep), elemen emosional (menunjukkan antusiasme dan keyakinan

diri), serta elemen sosial (bekerjasama dan menghargai pendapat orang lain). Hasil dari penelitian ini konsisten dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa *cooperative learning* dapat membangun rasa percaya diri siswa, meningkatkan hasil belajar, memperdalam pemahaman terhadap materi, serta memperkaya keterampilan sosial dan komunikasi. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan sumbangan praktis yang signifikan bagi para pendidik dalam memilih model dan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam Sosial di tingkat dasar, di mana penggabungan model pembelajaran kooperatif dengan media e-book interaktif terbukti efisien dalam meningkatkan hasil belajar siswa tidak hanya dalam aspek akademik, tetapi juga dalam mengembangkan aspek sosial dan emosional yang esensial bagi perkembangan holistik siswa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Abrori, A. N., & Sumadi, C. D. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas 2 SDN Morkoneng*.

Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(4), 1214. https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113

Dedek Andrian, Astri Wahyuni, Syarul Ramadhan, Fini Rezy Enabela Novilanti, & Zafrullah. (2020). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Peningkatan Hasil Belajar, Sikap Sosial, dan Motivasi Belajar. *INOMATIKA*, *2*(1), 65–75. https://doi.org/10.35438/inomatika.v2i1.163

Ervilia, S., & Fauzi, A. (2024). Implementasi Pendekatan Kooperatif dan Kolaboratif Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *4*(01), 66–71. https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i01.3837

Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). *MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM MENUMBUHKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA*. *1*(1).

Hidayat, H., Ilham, I., & Ningsih, R. M. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, *5*(4), 424–430. https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.459

Ilyasa, D. G., & Dwiningsih, K. (2020). MODEL MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS UNITY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IKATAN ION. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, 14(2)*, 2572–2584.

Kahar, M. S., Anwar, Z., & Murpri, D. K. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *9*(2). https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2704

Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). Penerapan Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa SD. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, *6*(1), 652–656. https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3206

Meidita, A. C., & Susilowibowo, J. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flipbook sebagai Pendukung Pembelajaran Administrasi Pajak dengan Kompetensi Dasar PPh Pasal 21. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, *3*(5), 2217–2231. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.784

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (n.d.). *PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD NEGERI KOHOD III*.

Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 1717–1724. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991

Puspita, W., Karimah, A. F., Khairunnisa, R. A. S. A. H., Firdaus, M. I., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Komikids (Komik Islam Edukatif Digital Musik) sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, *4*(3), 3612–3623. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2682

Putri, M. L., & Dewi, D. A. (n.d.). *Urgensi Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar dalam Menghadapi Era Masyarakat 5.0*.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (2013th ed.).

Surahmi, Y. D., Fitriani, E., Pradita, A. A., Ummah, S. A., & Aeni, A. N. (2022). *KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU SEKOLAH DASAR DALAM MENGELOLA PEMBELAJARAN TERPADU PADA KURIKULUM 2013*. *8*(1).

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074Astuti, A. P., Aziz, A., Sumarti, S. S., & Bharati, D. A. L. (2019). Preparing 21st Century Teachers: Implementation of 4C Character's Pre-Service Teacher through Teaching Practice. *Journal of Physics: Conference Series*, *1233*(1), 012109. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1233/1/012109

Maula, M., Febriyanto, B., Yuliati, Y., & Aini, R. P. (2024). Pengaruh E-Book Interaktif terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *10*(1), 539–545. https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1455

Saskiawati, E., & Mastoah, I. (2025). *Evektifitas E-Book Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD/MI*. *9*.

Suruambo, J. (2025). Studi Kasus Implementasi E-Book Interaktif sebagai Media Pembelajaran Literasi Membaca di Sekolah Dasar. *Tarunateach: Journal of Elementary School*, *3*(2), 93–104. https://doi.org/10.54298/tarunateach.v3i2.646