

# PENGEMBANGAN *E-BOOKLET* BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BALAJAR PESERTA DIDIK (*DISCOVERY LEARNING-BASED E-BOOKLET DEVELOPMENT FOR INCREASE STUDENTS INTEREST LEARNING*)

Amelia Prananda<sup>1)</sup>, Imam Mahadi<sup>2)</sup>, Fitra Suzanti<sup>3)</sup>

<sup>123</sup>Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Indonesia

---

## ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh *e-booklet* berbasis *Discovery Learning* terhadap Minat belajar Peserta didik pada materi sistem koordinasi Biologi SMA. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI di SMA Negeri 2 Rambah Hilir . beralamat Kumu kec. Rambah Hilir dan Pengambilan data pada bulan Maret sampai April 2021/2022. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model pengembangan ADDIE. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA N 2 Rambah Hilir tahun ajaran 2021/2022 dengan jumlah 2 kelas. Pengumpulan data dilakukan dengan angket, observasi, wawancara dan melalui uji tes kognitif.. Hasil nilai rerata minat belajar peserta didik pada saat sebelum perlakuan untuk kelas eksperimen 65.4 kategori rendah dan kelas kontrol 65.2 kategori rendah. setelah pemberian *E-Booklet* berbasis *Discovery Learning* pada kelas eksperimen terjadi peningkatan rerata minat belajar kelas eksperimen 84,2 kategori tinggi, kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 65.5 kategori sedang Hasil penelitian ini disimpulkan secara keseluruhan *E-Booklet* berbasis *Discovery Learning* valid dan layak digunakan pada tahapan selanjutnya

---

## ARTICLE HISTORY

Received 25 Oktober 2022  
Revised 27 Oktober 2022  
Accepted 29 Oktober 2022

---

## KEYWORDS

*E-Booklet* , Minat Belajar ,  
Sistem Koordinasi

---

## Pendahuluan

Perkembangan dunia pendidikan mengalami kemajuan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang telah mendorong terjadinya banyak perubahan salah satunya menciptakan konsep *e-learning* (Ririn Widiyarsi., 2017). Pada hakikatnya *e-Learning* merupakan pendekatan pembelajaran atau pembelajaran melalui pemanfaatan pendekatan teknologi komputer dan internet (Rikizaputra dan Hanna Sulastri., 2020). Dalam pembelajaran perlu kreatifitas guru untuk membangun pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media berbasis *e-Learning*. Dalam merancang strategi pembelajaran guru dituntut untuk mau mempelajari dan mampu menguasai Teknologi. Perwujudan strategi pembelajaran tidak lepas dari bantuan sumber belajar dengan teknologi (Pane dan Dasopang., 2017). Hal tersebut juga didukung oleh hasil studi yang dilakukan oleh ilmuan Amerika sangat mendukung perkembangan *e-learning*, yaitu: *computer-based learning* sangat efektif untuk memungkinkan 30% pendidikan lebih baik, 40% waktu lebih singkat, dan 30% biaya lebih murah (Uno, 2007).

Umum nya pembelajaran disekolah yang digunakan guru belum menggunakan *e-learning* sebagai media atau sumber belajar didalam proses pembelajaran. Sehingga peserta didik cenderung bosan dan kurangnya minat belajar siswa didalam belajar khususnya pada pembelajaran Biologi. Hal ini terbukti dari hasil wawancara dan diskusi dengan 3 guru biologi di beberapa sekolah yaitu, SMA Negeri 3 Rambah, SMA Negeri 2 Rambah hilir, dan SMA Muhammadiyah Rambah, Didapatkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru rata-rata Power point dan buku cetak belum adanya pengembangan media lain dalam proses pembelajaran khususnya media pembelajaran *E-learning* sehingga kurangnya minat belajar siswa didalam pembelajaran Biologi. Pembelajaran Biologi harusnya lebih dibuat menarik dengan bantuan media pembelajaran berbasis *e-learning*, Salah satu media yang dapat digunakan yaitu *e-booklet*. *E-booklet* mampu menjadi bahan ajar yang luas sehingga memungkinkan siswa untuk belajar secara mendalam (Ningsih, 2019). Dengan bahan ajar ini, akan merangsang kinerja otak lebih optimal. *E-booklet* yang dibuat terintegrasi dengan aplikasi pembelajaran berbasis digital yang memudahkan pelaksanaan pembelajaran. dikemukakan oleh (Amalia, Yuniawatika, 2020).

Media pembelajaran *e-learning* dapat meningkatkan minat siswa karena memiliki tampilan yang lebih menarik dan merupakan media yang interaktif dimana siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui media tersebut (Zahora., 2021). Menurut Rahmatih (2017), *e-booklet* memiliki peran terhadap hasil belajar, dan minat belajar dimana siswa mudah memahami materi fakta, meningkatkan rasa ingin tahunya sehingga mampu mehami konsep materi pelajaran. Menurut Hoiroh (2020) Booklet Elektronik sangat efektif, praktis dan dapat meningkatkan pemahaman konsep materi. Adapun materi yang sesuai dicantumkan pada media *e-booklet* adalah materi yang banyak memiliki gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran secara ringkas (Darlen et al., 2015) Berdasarkan berbagai permasalahan yang muncul, maka perlu dilakukan Pengembangan *E-booklet Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik*

## **Metode**

Pengembangan media pembelajaran berupa E-Booklet digital ini menggunakan metode R & D (*Research and Development*) menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini terdiri dari tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI di SMA Negeri 2 Rambah Hilir . beralamat Kumu kec. Rambah Hilir dan Pengambilan data pada bulan Maret sampai April 2021/2022. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA N 2 Rambah Hilir tahun ajaran 2021/2022 dengan jumlah 2 kelas dengan jumlah siswa dikelas Kontrol 33 orang siswa, dan dikelas eksperimen 33 orang siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan angket, observasi, wawancara dan melalui uji tes kognitif. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini, diuraikan sebagai berikut:

### **Tahap Analisis**

Pada tahap analisis ini merupakan tahap awal dalam pengembangan *E-booklet*. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi lapangan, wawancara dan analisis untuk mengidentifikasi masalah serta kemungkinan solusi menyelesaikan masalah tersebut. Tahap ini merupakan tahap menganalisis kurikulum, menganalisis materi, menganalisis media dan menganalisis tingkat kemampuan dan karakteristik terhadap sasaran pengguna yaitu siswa (Sukmawati , 2016).

### **Tahap Desain**

Pada tahap ini akan ditentukan bagaimana bahan ajar *E-boklet* berbasis *Discovery Learning* akan dirancang secara utuh sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Isi *E-booklet* berbasis *Discovery learning* dibuat sesuai dengan KI dan KD yang terdapat pada Kurikulum 2013 dan materi yang dikembangkan yaitu system koordinasi. Perancangan bahan ajar *E-booklet* berbasis *discovery learning* ini terdiri dari 3 pertemuan. Selanjutnya, dirancang Silabus, RPP, Kisi-kisi soal Pretest dan Posttest, kisi kisi angket minat belajar siswa dan instrumen penilaian yang sesuai dengan materi yang dipilih serta pembuatan storyboard

### **Tahap Pengembangan**

Tahap pengembangan merupakan tahap merealisasikan rancangan menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan. tahapan pengujian terhadap *e-booklet* berbasis *discovery learning* yang dikembangkan dengan melakukan Uji validitas *E-booklet* berbasis *Discovery Learning*. Pengujian dilakukan dengan menggunakan lembar validasi. Pengujian dilakukan oleh empat orang validator yang terdiri dari dua orang dosen Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, Dua orang guru. Validasi media, konten materi dan soal akan dilakukan oleh dua orang dosen Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.

Analisis hasil validasi dilakukan dengan mencari rerata hasil penilaian dari validator dan dibandingkan dengan kriteria validitas (Tabel 1). Adapun rumus untuk mencari rerata hasil penilaian validator tersebut adalah sebagai berikut :

$$M = \frac{\sum FX}{N}$$

N

Keterangan :

M : Rata-rata skor

FX : Skor yang diperoleh

N : Jumlah komponen validitas

**Tabel 1. Kriteria Validitas**

No	Interval Rata-Rata Skor	Kategori
1	$3,25 \leq x < 4$	Sangat Valid
2	$2,5 \leq x < 3,25$	Valid
3	$1,75 \leq x < 2,5$	Kurang Valid
4	$1 \leq x < 1,75$	Tidak Valid

(Sugiyono, 2018)

### **Tahap Implementasi**

Pada tahap implementasi dilakukan penerapan hasil pengembangan dalam skala yang besar. Pada tahap ini dilakukan uji lapangan. Rancangan penelitian yang digunakan tersebut diberikan pada kelas control dan kelas eksperimen. Adapun desain penelitian dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Desain Penelitian**

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	$M_0 Y_0$	X	$M_1 Y_1$
Kontrol	$M_2 Y_2$	-	$M_3 Y_3$

**Keterangan:**

- M<sub>0</sub> : Minat sesudah perlakuan
- X : Perlakuan dengan media AR
- Y<sub>0</sub> : *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)
- M<sub>1</sub> : Minat sebelum perlakuan
- Y<sub>1</sub> : *Posttest* (setelah perlakuan)
- M<sub>2</sub> : Minat setelah perlakuan
- Y<sub>2</sub> : *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)
- M<sub>3</sub> : Minat sebelum perlakuan
- Y<sub>3</sub> : *Posttest* (setelah perlakuan)

Pada tahapan ini sebelum dilakukan eksperimen, maka dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui kelas control dan eksperimen yang akan digunakan dalam penelitian. Selanjutnya akan diberikan angket respon peserta didik untuk melihat minat belajar siswa peserta didik.

Pengumpulan data minat peserta didik dilakukan dengan menggunakan angket minat belajar peserta didik. Angket minat belajar terdiri dari 10 butir pernyataan dengan 5 indikator minat belajar. Analisis hasil pengisian angket minat dilakukan dengan memberi skor pada masing-masing butir pada angket pengisian. Menentukan rata-rata presentase dari aspek yang diamati dan kemudian diklasifikasikan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan untuk membuat simpulan. Cara menghitung persentase angket sebagai berikut : Misalkan p adalah presentase rata-rata skor angket respon peserta didik dari setiap aspek, maka:

$$P = \frac{K}{l \times m} \times 100\%$$

P : Persentase skor hasil angket

K : Skor keseluruhan yang diperoleh peserta didik

l : Jumlah peserta didik

m : Skor maksimal

**Tabel 3. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar**

Indikator	Pertanyaan	Jumlah Item
Perasaan Senang	1, 2, 3, 4, 5	5
Ketertarikan	6, 7, 8, 9, 10	5
Perhatian	11, 12, 13, 14	4
Keterlibatan Peserta Didik	15, 16, 17, 18, 19, 20	6
Jumlah Keseluruhan		20

**Tahap Evaluasi**

Tahap *Evaluation* yaitu melakukan penilaian keefektifan penerapan *e-Booklet* yang dikembangkan sesuai indikator yang ingin diukur, sehingga dapat dilakukan perbaikan sesuai dengan kebutuhan. Evaluasi dianalisis secara deskriptif berdasarkan data yang diperoleh setelah hasil uji coba operasional (implementasi) maupun sebelum tahapan implementasi dilakukan. Trianto (2010), Menjelaskan Evaluasi Yang Dilakukan Sebelum Implementasi Disebut Dengan

evaluasi formatif, sedangkan evaluasi yang dilakukan setelah implementasi (uji coba) disebut dengan evaluasi sumatif.

## **Hasil Dan Pembahasan**

Penelitian pengembangan *E-Booklet* berbasis *Discovery Learning* dilakukan di Progam Magister Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau dan SMA Negeri 2 Rambah Hilir. Penelitian pengembangan *E-Booklet* berbasis *Discovery Learning* menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengembangan *E-Booklet* dilakukan pada konsep biologi KD 3.10 sistem koordinasi. Secara keseluruhan dapat dilihat sebagai berikut:

### ***Analisis***

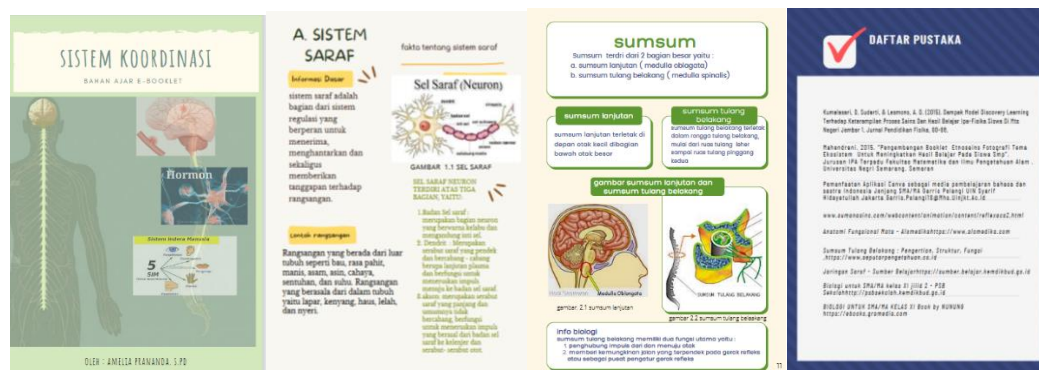
Analisis Kurikulum berdasarkan Hasil wawancara dengan guru bidang studi kurikulum yang digunakan sudah menggunakan kurikulum K13 sesuai dengan anjuran pemerintah. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum tetap yang diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan kurikulum tingkat satuan pendidikan yang telah berlaku selama 6 tahun kurikulum 2006 (Zamiat Subari, Wahyudi Nur Nasution, 2018) Kurikulum yang saat ini digagas oleh pemerintah, yaitu kurikulum 2013, menekankan kepada pengaplikasian pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari (Weldi *et al*, 2020). Analisi kebutuhan berdasarkan Observasi yang dilakukan SMAN 2 Rambah Hilir , diperoleh informasi bahwa guru hanya menggunakan buku paket yang didapat dari sekolah sehingga informasi yang didapat oleh peserta didik sangat terbatas. Pembelajaran terlalu monoton dan masi menggunakan system ceramah tanpa ada bantuan media pembelajaran yang berbasis Elektronik Sehingga perlu dikembangkan sehingga perlu dikembangkan *E-Booklet* Berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi Sistem Koordinasi.

Analisis materi berkaitan dengan pemilihan model pembelajaran dan pendekatan yang efektif, agar tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Analisis materi merupakan identifikasi materi-materi yang akan diajarkan dan menyusunnya secara sistematis. Berdasarkan hasil survey awal menggunakan angket terhadap pengetahuan pelajar tentang system koordinas sulit untuk dipahami apabila hanya dijelaskan materi dilakukan untuk mengetahui materi-materi yang relevan dan yang dirasa sulit oleh peserta didik. Berdasarkan hasil tahapan analisis yang telah dilakukan, maka dapat dikatakan bahwa perlu adanya pengembangan *E-Booklet* Berbasis *Discover Learning* yang menarik dan inovatif untuk materi Sistem Koordinasi. wawancara yang dilakukan kepada siswa didapatkan bahwasanya bahan ajar yang digunakan selama pembelajaran Biologi masi terbilang menggunakan bahan ajar konvensional, guru masi menggunakan buku paket didalam proses pembelajaran. Maka dari itu perlu dilakukan pengembangan bahan ajar yang mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa terutama pada pembelajaran Biologi, oleh sebab itu pengembangan *E-Booklet* perlu dilakukan untuk menambah minat dan hasil belajar siswa.

### ***Desain***

Tahap desain merupakan tahap perancangan *E-Booklet* yang diinginkan. Hasil analisis peserta didik sebelumnya menunjukkan bahwa peserta didik cenderung membutuhkan bahan ajar dan media pembelajaran yang lebih menarik dan mampu meningkatkan minat dan hasil belajar

peserta didik. Pengembangan *E-Booklet* terdiri dari Cover, Kata Pengantar, Daftar isi, Daftar Gambar, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran, Peta Konsep, isi, Rangkuman, Daftar Pustaka, dan Riwayat Penulis. Sistematika penulisan penyajian materi pada *E-Booklet* runtut di mulai dari bagian pendahuluan, halaman isi/batang tubuh, dan bagian penutup. Sistematika diambil dari Sitepu (2021) Unsur-unsur yang terdapat pada pembuatan *E-Booklet*. Secara keseluruhan hasil desain ensiklopedia dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 2.** Tampilan desain *E-Booklet* Berbasis *Discovery Learning* materi Sistem Koordinasi

## Pengembangan

### Hasil Validasi

Hasil pengembangan berupa *E-Booklet* Berbasis *Discovery Learning* yang sudah di validasi oleh para ahli. Validasi *E-Booklet* Berbasis *Discovery Learning* menggunakan lembar validasi yang terdiri dari 2 orang validator yaitu ahli materi, ahli media. Validasi ini dilakukan untuk mendapatkan saran-saran dari validator yang akan digunakan penulis untuk memperbaiki *E-Booklet* Berbasis *Discovery Learning* yang dibuat. Hasil validasi secara keseluruahn dapat dilihat pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil Validasi Oleh Para Ahli

No	Ahli	Rata- Rata	Kategori
1	Materi	3,6	Sangat Valid
2	Media	3,5	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata ahli materi memperoleh nilai yang sama sebesar 3.6 dengan kategori sangat valid dan ahli media dengan rata-rata 3,5 kategori sangat valid. Validitas di lakukan agar media yang digunakan layak dan valid digunakan didalam proses pembelajaran, sesuai dengan pendapat Damayati *et al* (2022) dengan hasil sangat valid dan praktis maka layak untuk digunakan . Berbagai penelitian dan pengembangan mengenai kelayakan sumber belajar berbentuk booklet sudah pernah di laporkan diantaranya penelitian oleh Harlis *et al.* (2021) yang dikatakan valid dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian lain dilakukan oleh Hoiroh dan Isnawati (2020) yang memiliki hasil valid dan dapat membantu siswa mengenal jamur lebih dekat. Penelitian lain dilakukan oleh Fitriani dan Krisnawati (2019) memiliki hasil valid untuk digunakan. Penelitian oleh Lavenia *et al.* (2017) yang memiliki hasil valid untuk digunakan.

## Hasil Minat Belajar Siswa

Pengujian Minat Belajar dilakukan dengan menggunakan angket minat belajar pada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing masing terdiri dari 33 orang peserta didik. Angket minat belajar diberikan pada saat awal pembelajaran/ sebelum perlakuan dan akhir pembelajaran/ setelah perlakuan. Angket minat belajar terdiri dari 4 indikator penilaian, yaitu (1) Perasaan Senang; (2) Ketertarikan Siswa; (3) Perhatian Siswa; dan (4) Keterlibatan Siswa. rata-rata hasil Minat belajar dapat dilihat pada Tabel 5

**Tabel 5. Hasil Minat Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas	Rerata Persentase Minat Belajar (%)				Indeks N-Gain dan kategori	
	Sebelum Perlakuan (Pretes)	Kategori	Setelah Perlakuan (Posttes)	Kategori	Indeks n-Gain	Kategori
Eksperimen	65.4	Rendah	84,2	Tinggi	0,7	Tinggi
Kontrol	65.2	Rendah	65.5	Rendah	0.3	Rendah

Tabel 5. menunjukkan bahwa nilai rerata minat belajar peserta didik sebelum perlakuan untuk kelas eksperimen 65.4 kategori sedang dan kelas kontrol 65.2 kategori rendah. Ke dua kelas telah homogen secara uji homogenitas.

Implementasi hasil pengembangan *E-Booklet* berbasis *Discovery Learning* telah dilaksanakan di kelas eksperimen terjadi peningkatan rerata minat belajar yaitu 84.2 kategori tinggi dan nilai N-Gain 0,7 (Tinggi). Pada saat perlakuan dengan menggunakan produk *E-Booklet* di kelas eksperimen, siswa sangat antusias dengan adanya media ajar yang baru di lihat dan dibaca. Sehingga meningkatkan minat belajar siswa lebih tinggi di dibandingkan pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media *E-Booklet*. bagian tersebut menyebabkan kan minat belajar pada kelas eksperimen meningkat dan sangat menyukai produk yang telah dikembangkan ini. Menurut Hanifah *et al.* (2020) E-booklet yang didesain secara menarik dan bersifat informatif dapat membangkitkan minat belajar peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Media *E- booklet* memiliki keunggulan diantaranya mudah dibawa, karena berukuran kecil dan tipis, dilengkapi penjelasan yang ringkas dan sistematis sehingga mudah dipahami, namun tetap variatif dibandingkan dengan buku pelajaran, bahasa yang digunakan juga lebih mudah dipahami dan komunikatif, serta dilengkapi dengan gambar-gambar sebagai ilustrasi sehingga mempermudah dalam memahami penjelasan (Nuzalifa *et al.*, 2019).

Pada kelas kontrol diperoleh nilai rerata 65.5 kategori rendah dengan nilai N-Gain 0,3 (rendah). Hal ini tidak terjadi peningkatan pada kelas kontrol, karena kelas kontrol tidak menggunakan *E-Booklet* berbasis *Discovery Learning* selama proses pembelajaran, hanya menggunakan buku paket dan diktat MGMP yang masih bersifat narasi dan tidak kontekstual, selain itu buku paket tidak inovatif dan kreatif, karena karena hanya berupa tulisan dan gambar, tidak terdapat video animasi. Hal ini yang menyebabkan mereka kurang termotivasi, sehingga nilai tetap rendah. Hal ini bermakna bahwa setelah perlakuan terjadi peningkatan yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Hasil skor nilai sebelum perlakuan dan setelah perlakuan jika dibandingkan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, terjadi peningkatan yang lebih signifikan pada kelas eksperimen. Perbedaan ini disebabkan oleh perlakuan yang berbeda antara kedua kelas, dimana kelas eksperimen *E-Booklet* berbasis *Discovery Learning* yang mengakibatkan peningkatan nilai rata-rata minat belajar pada setiap aspek minat belajar.



Menurut Hanifah et al. (2020) E-booklet yang didesain secara menarik dan bersifat informatif dapat membangkitkan minat belajar peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Media *E- booklet* memiliki keunggulan diantaranya mudah dibawa, karena berukuran kecil dan tipis, dilengkapi penjelasan yang ringkas dan sistematis sehingga mudah dipahami, namun tetap variatif dibandingkan dengan buku pelajaran, bahasa yang digunakan juga lebih mudah dipahami dan komunikatif, serta dilengkapi dengan gambar-gambar sebagai ilustrasi sehingga mempermudah dalam memahami penjelasan (Nuzalifa et al., 2019).

Peserta didik akan aktif berada pada pembelajaran yang sanggup menciptakan mereka untuk melakukan kegiatan seperti berbicara, menyampaikan pendapat, membaca, menulis dan interaksi antar teman sekolah dan juga guru (Putri & Sylvia, 2021). *E-Booklet* dapat meningkatkan pembelajaran, karena menyenangkan dan mudah dipahami (Yulianti., 2019). Menurut Rehusisman (2017), e-booklet yang dipergunakan didalam pembelajaran mempunyai tingkat kemudahan pemakaian, mudah dimengerti dengan penambahan warna yang cukup menarik dan gambar yang jelas pada e-booklet yang disediakan, hal tersebut akan memotivasi siswa untuk lebih aktif serta semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

### Hasil Uji Hipotesis Minat Belajar Siswa

Setelah dilakukan penskoran dan penentuan kategori terhadap hasil tes minat belajar siswa menggunakan *E-Booklet* berbasis *Discovery Learning*, selanjutnya data diolah dengan menggunakan program komputer *spss ibm statistic 23* untuk menentukan koefisien korelasi dan nilai signifikansi, sehingga dapat dijelaskan bagaimana hubungan antara Minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *E-Booklet* berbasis *Discovery Learning*. Hasil uji korelasi minat belajar siswa disajikan pada Tabel 6

**Tabel 6 Uji Independent t-test Minat Belajar Peserta Didik**

N	Df	Sig.	T-Hitung	T-Tabel
33	33	0,013	0,428	0,344

Tabel 6. menunjukkan bahwa nilai t hitung > t tabel yaitu  $0,428 > 0,344$ . Berdasarkan penarikan kesimpulan hipotesis menunjukkan bahwa jika t hitung > t tabel, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya *E-Booklet* berbasis *Discovery Learning* berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Hubungan antara minat dan *E-Booklet* sangat erat, karena *E-Booklet* dapat meningkatkan minat peserta didik di dalam memahami suatu pembelajaran. pernyataan Hoiroh & Isnawati (2020) bahwa isi *E-booklet* harus jelas, tegas, menarik dan mudah dimengerti. Pada kriteria fungsi media *E- booklet* mahasiswa menyatakan bahwa belajar menggunakan referensi booklet membuat mereka ingin belajar sehingga mudah dalam memahami materi system koordinasi . Sejalan dengan penelitian sebelumnya, booklet dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam pembelajaran.

### Evaluasi

Penggunaan *E-Booklet* hasil pengembangan menunjukkan pengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik, hal ini terlihat dari perolehan nilai rerata minat belajar, hasil belajar dan nilai *N-Gain* minat belajar yang lebih tinggi pada siswa yang diberi perlakuan (kelas eksperimen) dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa



meningkatnya minat belajar siswa pada kelas eksperimen sangat berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar tersebut diduga disebabkan oleh adanya minat belajar yang baik, hal ini didukung oleh hasil penelitian dari Nurseto (2011) mengungkapkan bahwa pemanfaatan booklet dapat membantu dan memberikan kesempatan kepada siswa agar turut berpartisipasi dalam memberikan pengalaman belajar yang nyata sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal

## **Kesimpulan**

Hasil validasi *E-Booklet* pengembangan secara keseluruhan tergolong valid dan layak digunakan, tingkat kepraktisan *E-Booklet* hasil pengembangan juga tergolong sangat praktis. Respon peserta didik terhadap *E-Booklet* hasil pengembangan juga memperlihatkan respon positif yang sangat baik. Hasil minat belajar peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan adanya perbedaan. Pada kelas eksperimen terjadi peningkatan Minat belajar setelah penggunaan *E-Booklet* yaitu dari 70,6 yang tergolong sedang meningkat menjadi 84,02 dengan kategori tinggi, sedangkan pada kelas kontrol tidak terjadi perubahan, yaitu kategori rendah.

## **Ucapan Terimakasih**

Terima kasih Dr. Imam Mahadi M.Sc dan Dr.Fitra Suzanti, M.Si yang telah membimbing dalam penelitian yang telah dilakukan. Penelitian ini didanai secara independen oleh peneliti.

## **Daftar Pustaka**

- Amalia, N.I.,Yuniawatika,Y.,&Murti,T. (2020). Pengembangan E-Booklet Berbasis Karakter Kemandirian Dan Tanggung Jawab Melalui Aplikasi Edmodo Pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(3), 282-291.
- Damayanti, F.R. Amintarti, S.,& Rezeki, A. (2022). Pengembangan E-Booklet Jenis-Jenis Jamur Makroskopis Di Taman Buah Lokal Kawasan Mangrove Rambai Center Sebagai Bahan Ajar Biologi Di SMA. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 157-172.
- Darlen, R.F.,Sjarkawi,S., & Lukman, A. (2015). Pengembangan e-book interaktif untuk pembelajaran fisika SMP. *Jurnal Tekno-Pedagogi*, 5(1), 13–23.
- Fitriani, L.,Krisnawati,Y.(2019). Pengembangan Media Booklet Berbasis Keanekaragaman Jenis Jamur Makroskopis. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains Volume 2, Nomor 2*
- Hanifah, Afrikani,T.,& Indri,Y.(2020).Pengembangan Media Ajar E-Booklet Materi Plantae Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Journal of Biology Education Research*, 1(1), 10–16
- Harlis, Budiarti, R.S.,Natalia, D. (2021). Pengembangan Booklet Budidaya Jamur Edible Sebagai Bahan Ajar Mikologi. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*. Volume 7, Nomor 01
- Hoirroh, A. M. M. (2020). Pengembangan media booklet elektronik materi jamur untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas X SMA. *BIOEDU Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 9(1), 292–301. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Lavenia, E. J., Yeni, L. F., Titin. (2017). Kelayakan Media Buklet Keragaman Jamur Makroskopis Di Hutan Lindung Gunung Juring Pada Materi Jamur. Pontianak: UNTAN.
- Ningsih, S., & Adesti, A. (2019). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Universitas Baturaja. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 163-172.
- Nuzalifa, Y. U., Hastuti, U. S., & Sueb, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Penyuluhan tentang Pembuatan Nata de Melon bagi Masyarakat Petani. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*,4(3). <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i3.12082>
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), 19–35.
- Pane, A., & Dasopang, M.D.,2017.Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Fitrah*. Vol 03 (2): 333-352

*Pengembangan E-Booklet Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik (Discovery Learning-Based E-Booklet Development For Increase Students Interest Learning)*  
Amelia Prananda<sup>1)</sup>, Imam Mahadi<sup>2)</sup>, Fitra Suzanti<sup>3)</sup>

- Puspasari, R., & Suryaningsih, T. (2019). Pengembangan Buku Ajar Teori Graf untuk Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Tadris Matematika*, 2(1), 85-100.
- Putri, Y. A., & Sylvia, I. (2021). Efektivitas Modul Dalam Pembelajaran Sosiologi Berbasis Weblog Terhadap Peningkatan Pemahaman Materi Peserta Didik di SMAN 6 Kota Jambi. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2 (4), 332–344. <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i4.131>
- Rahmatih. (2017). Pengaruh Media Booklet Pendekatan, Cherlys Dengan Belajar, Konstruktivistik Terhadap Hasil Dan Respon Siswa SMA. 1–16.
- Rehusisma, L. A., Indriwati, S. E., & Suarsini, E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Dan Video Sebagai Penguatan Karakter Hidup Bersih Dan Sehat. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(9), 1238–1243. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i9.9964>
- Rikizaputra, R., & Sulastri, H. (2020). Pengaruh E-Learning dengan Google Classroom terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Biologi Siswa. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 106-118.
- Sitepu, J. M., Sari, D. S. A., & Sitepu, M. S. (2021, February). Application Of Integrated Cooperative Models Reading And Compton (Circ) On Student Learning Outcomes. In *Proceeding International Seminar Of Islamic Studies* (Vol. 2, No. 1, pp. 222-234).
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian dan Kombinasi (Mixed and Method)*. Alfabeta. Bandung.
- Sukmawati, F. (2016, January). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Biologi SMP Berbasis Android Untuk Bekal Menghadapi UAN Di SMP Islam Bakti 1 Surakarta. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*.
- Uno, H., Cai, T., Tian, L., & Wei, L. J. (2007). Evaluating prediction rules for t-year survivors with censored regression models. *Journal of the American Statistical Association*, 102(478), 527-537.
- Weldi, W., 2020. Identifikasi Potensi Materi Ajar Invertebrata di Area Pantai Kecamatan Serasan Pada Materi Pelajaran IPA. *BIO-EDU: Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(1), 10-22.
- Yulianti, Nanda Ayu Fitri Diva Maharani, F. N. K. (2019). Pengembangan Media E- Booklet Materi Zat Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sd Islamic Global School Malang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-Sd-An*, 6(2), 112-119.
- Zahora, E. (2021). Penggunaan E-Learning Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Saraf Siswa Kelas Xi Ipa 2 Sma Xyz. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(3), 297-304.
- Zamiat Subari, Wahyudi Nur Nasution., 2018. Nilai-Nilai Integrasi Ilmu Pengetahuan Dalam Kurikulum 13, *Edu-Riligia: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2).