CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan
p-ISSN 2338-9680 | e-ISSN 2614-509X | Vol. 14 No. 2 September 2026, hal. 128-136

Pengaruh *E-Book* Interaktif pada Pembelajaran IPS Terhadap Karakter Keberanian dan Kejujuran pada Siswa SD II Tanete Riaja Kabupaten Barru

Taufik Hidayat[1], Nursalam[2], Abdul Azis[3*]

[1]Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia, taufikhidayatguru@gmail.com
[2]Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia, nursalam@unismuh.ac.id
[3]Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia, abdul.azis@unismuh.ac.id

*Email korespondensi penulis: abdul.azis@unismuh.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received: 10-08-2026
Revised: 20-08-2026
Accepted: 16-09-2026
Published: 30-09-2026

Kata Kunci:

Pembelajaran IPS
E-book Interakti
Karakter
Keberanian
Kejujuran

ABSTRAK

Peran pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar tidak terbatas pada penguasaan materi, tetapi juga dalam pembentukan karakter peserta didik. Penelitian ini dirancang untuk menganalisis pengaruh penggunaan e-book interaktif dalam pembelajaran IPS terhadap karakter keberanian, karakter kejujuran, dan hasil belajar siswa SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experiment*) melalui *Posttest Only Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 24 siswa sekolah dasar di Wilayah II Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Barru, yang terdiri atas 11 siswa pada kelompok eksperimen dan 13 siswa pada kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan angket berdasarkan skala Likert untuk mengukur karakter keberanian dan kejujuran serta tes untuk menilai hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial melalui uji *Independent Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran IPS menggunakan e-book interaktif memiliki skor karakter keberanian, karakter kejujuran, dan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05, yang mengindikasikan adanya pengaruh signifikan penggunaan e-book interaktif terhadap karakter dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa e-book interaktif efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan karakter dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Keywords:

Social Studies Learning
Interactive E-book
Character
Courage
Honesty

ABSTRACT

The role of Social Studies learning at the elementary school level is not limited to mastering the subject matter, but also extends to shaping students' character. This study, therefore, was designed to analyse the effect of using interactive e-books in Social Studies learning on students' courage, honesty, and learning outcomes at the elementary school level. It employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using Post-test Only Control Group Design. The sample consisted of 24 elementary school students in Region II, Tanete Riaja Subdistrict, Barru Regency, comprising 11 students in the experimental group and 13 students in the control group. A Likert-scale questionnaire to measure courage, honesty, as and students' learning outcomes was used to collect the data. Data analysis was conducted using descriptive and inferential statistics through an Independent Sample t-Test. The results indicated that students who participated in Social Studies learning using interactive e-books achieved higher scores in courage, honesty, and learning outcomes compared to those who received conventional learning. The hypothesis testing showed a significance value (Sig. 2-tailed) < 0.05, suggesting a significant effect of interactive e-book use on students' character development and learning outcomes. This study concludes that interactive e-books are effective

This work is licensed under a *Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License*. Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

instructional media for improving character development and learning outcomes in elementary Social Studies learning.

Copyright © 2026 (Hidayat et al.,). All Right Reserved

How to Cite : Hidayat T., Nursalam, N., Azis. A. (2026). Pengaruh E-Book Interaktif pada Pembelajaran IPS terhadap Karakter Keberanian dan Kejujuran pada Siswa SD II Tanete Riaja Kabupaten Barru. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 14 (2),* 128-136.

A. PENDAHULIUAN

Pendidikan di sekolah dasar berperan dalam pembentukan karakter peserta didik sebagai generasi penerus bangsa. Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang berkontribusi untuk penguatan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan mata pelajaran terpadu yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu, seperti sejarah, geografi, ekonomi, antropologi, dan psikologi sosial. Integrasi berbagai bidang ilmu tersebut bertujuan agar peserta didik mampu memahami dan menyelesaikan permasalahan sosial secara menyeluruh, komprehensif, dan tidak terpisah-pisah antarbidang keilmuan (Melinda et al., 2017). Di sekolah dasar, pembelajaran IPS tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga berperan dalam menumbuhkan sikap, nilai, serta moral peserta didik (Jumriani dkk, 2021). Mata Pelajaran IPS juga dirancang untuk memperkenalkan siswa pada berbagai aspek sosial, budaya, ekonomi, dan sejarah yang ada di masyarakat. Dengan pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu memahami peran mereka dalam masyarakat serta mengembangkan nilai-nilai karakter yang sesuai, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan keberanian. Widiastuti et al. (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran IPS diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pemahaman berbagai fenomena sosial serta penerapan nilai-nilai moral dalam aktivitas harian. Melalui pembelajaran IPS, siswa tidak hanya belajar mengenai fakta dan konsep, tetapi juga belajar berpikir kritis dan reflektif terhadap masalah-masalah sosial.

Dalam konteks pendidikan, karakter keberanian dan kejujuran merupakan dua nilai penting yang saling melengkapi untuk membangun integritas individu. Kedua nilai ini tidak hanya menjadi dasar bagi hubungan sosial yang baik, tetapi juga menjadi dasar penting dalam pembentukan generasi yang memiliki kesiapan dalam menghadapi tantangan di dunia nyata. Keberanian merujuk pada kemampuan individu untuk menghadapi tantangan, mengambil risiko yang diperhitungkan, dan bertindak sesuai keyakinan, meskipun menghadapi tekanan atau ancaman. Kejujuran, di sisi lain, adalah fondasi moral yang mengarahkan individu untuk konsisten berkata dan bertindak sesuai dengan fakta dan kebenaran. Keduanya menjadi landasan penting bagi pembentukan karakter generasi muda yang tangguh dan bermartabat. Namun, dalam praktiknya, penanaman nilai-nilai keberanian dan kejujuran menghadapi berbagai tantangan. Sebagaimana observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa dalam pembelajaran IPS, peneliti menemukan dua hal. Pertama, keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat dan tampil di depan kelas masih kurang optimal. Dari 13 siswa yang diamati, hanya 2 siswa yang secara konsisten berani mengangkat tangan ketika guru memberikan pertanyaan, serta bersedia tampil ke depan untuk menjawab atau menjelaskan jawabannya. Siswa lainnya cenderung menunduk, saling mendorong temannya untuk maju, atau memilih diam saat diminta partisipasi secara lisan. Hal ini menunjukkan bahwa keberanian untuk berbicara dan mengekspresikan diri di depan publik belum tumbuh secara merata pada siswa.

Minimnya keberanian siswa akan berdampak pada kurangnya kontribusi aktif dalam pembelajaran, sehingga mereka hanya menjadi penerima informasi pasif tanpa keterlibatan emosional dan kognitif yang mendalam. Padahal, pembelajaran aktif yang menekankan partisipasi langsung siswa sangat penting untuk menumbuhkan kepercayaan diri, daya kritis, serta keberanian dalam mengambil peran. Tanpa adanya pendekatan yang mendorong siswa untuk tampil dan berani berpendapat, proses pembelajaran menjadi kurang efektif dalam membentuk karakter siswa secara menyeluruh. Oleh karena itu, diperlukan adanya strategi atau media pembelajaran yang dapat membangun keberanian siswa. Kedua, kurangnya karakter kejujuran dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi ditemukan adanya indikasi lemahnya karakter kejujuran pada sebagian siswa. Dalam sesi latihan soal, peneliti mengamati seorang siswa yang secara diam-diam melihat jawaban temannya. Saat ditegur oleh guru, siswa tersebut tidak mengakui perbuatannya dan justru menyangkal bahwa ia telah mencontek. Sikap ini menunjukkan bahwa kejujuran belum sepenuhnya tertanam dalam diri siswa, khususnya ketika mereka berada dalam situasi yang menuntut pilihan antara kejujuran dan rasa takut terhadap konsekuensi. Perilaku tidak jujur yang muncul dalam konteks pembelajaran seperti ini mencerminkan perlunya penanaman nilai-nilai moral yang lebih intensif dan kontekstual.

Penanaman nilai-nilai ini membutuhkan pendekatan holistik, yang mencakup pembelajaran berbasis nilai, partisipasi aktif siswa, dan dukungan lingkungan yang kondusif. Dengan menanamkan kedua nilai ini, diharapkan generasi muda tidak hanya memiliki integritas moral yang tinggi, tetapi juga keberanian untuk bertindak benar dalam berbagai situasi kehidupan. Kondisi ini menghadirkan tantangan bagi para

guru untuk mengembangkan metode dan media pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan tersebut. Di tengah perkembangan teknologi, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti e-book interaktif. E-book adalah buku yang di program ke dalam komputer sehingga dapat memvisualisasikan materi yang abstrak ke dalam bentuk visual dan dapat pula dianimasikan sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi serta dapat lebih menarik perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa (Suryani dan Sukarmin, 2012:55). Dengan memanfaatkan fitur-fitur interaktif seperti animasi, audio, dan video, e-book menyajikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam.

E-book interaktif yang dirancang tidak hanya menyediakan materi pembelajaran, tetapi juga sebagai media yang memotivasi siswa dalam mengimplementasikan nilai-nilai karakter pada diri mereka. Menurut Nurhasanah et al. (2023), e-book interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai nilai kejujuran, sekaligus mendorong mereka untuk mengadopsi perilaku jujur Nabi Muhammad dan mengimplementasikannya dalam aktivitas sehari-hari. Selain itu, Satria (2024) menemukan bahwa penggunaan digital book berbasis karakter pada mata pelajaran PPKn untuk siswa kelas VII di Sekolah Alam Palembang mampu memperkuat enam aspek karakter, yaitu religius, toleransi, disiplin, kreatif, cinta tanah air, dan minat membaca. Oleh karena itu, e-book ini diharapkan menjadi solusi praktis dalam mengatasi berbagai masalah pembelajaran yang selama ini terjadi. Pemilihan kisah pahlawan sebagai tema utama dalam e-book ini diharapkan dapat memberikan inspirasi kepada siswa. Perilaku dan sikap teladan dari para tokoh dapat memberikan contoh baik secara tekstual maupun kontekstual bagi siswa (Setianto, 2019). Melalui kisah pahlawan, siswa tidak hanya belajar tentang sejarah dan budaya, tetapi juga memahami nilai-nilai moral yang dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pemilihan tema kisah pahlawan didasarkan pada pentingnya penanaman nilai-nilai karakter keberanian dan kejujuran sejak usia dini, khususnya pada siswa sekolah dasar. Kisah pahlawan mengandung teladan nyata dari perjuangan, pengorbanan, dan prinsip moral yang dapat menginspirasi siswa untuk meneladani nilai-nilai positif tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Setianto (2019), pengembangan karakter siswa dapat dilakukan dengan mengambil inspirasi dari tokoh-tokoh pahlawan nasional. Kisah pahlawan juga relevan untuk pembelajaran IPS karena dapat menghubungkan siswa dengan sejarah, budaya, dan identitas bangsa, sehingga mereka memiliki rasa cinta tanah air dan kepedulian terhadap masyarakat. Namun, integrasi nilai-nilai karakter melalui kisah pahlawan dalam pembelajaran IPS masih jarang ditemukan. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dirancang untuk menganalisis pengaruh E-book interaktif pada pembelajaran IPS terhadap karakter keberanian dan kejujuran pada siswa sekolah dasar.

B. METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen semu (*quasi-experiment*). Desain yang digunakan adalah *Posttest Only Control Group*, dengan melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas IV SD Wilayah II Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Barru, yang dipilih melalui teknik random sampling. Kelas IV UPTD SDN 100 Barru ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran IPS menggunakan e-book interaktif berbasis kisah pahlawan, sementara kelas IV UPTD SDN 99 Barru berperan sebagai kelompok kontrol yang menerima pembelajaran konvensional.

Data dikumpulkan menggunakan angket karakter keberanian dan kejujuran, tes hasil belajar, serta observasi. Angket disusun menggunakan skala Likert dan diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan statistik inferensial. Uji prasyarat, normalitas, dan homogenitas dilakukan terlebih dahulu sebelum uji hipotesis. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan dengan Analysis of Variance (ANOVA) untuk menilai perbedaan karakter keberanian dan kejujuran antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Keputusan pengujian ditetapkan berdasarkan nilai signifikansi; apabila nilai Sig. < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-book interaktif berpengaruh terhadap karakter keberanian dan kejujuran siswa dalam pembelajaran IPS.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh dari analisis data karakter keberanian dan kejujuran siswa kelas IV pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diterapkannya pembelajaran IPS menggunakan E-book interaktif pada kelompok eksperimen. Data dikumpulkan melalui angket skala Likert empat tingkat yang terdiri atas Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) dan diberikan kepada 24 siswa, terdiri atas 11 siswa pada kelas eksperimen dan 13 siswa pada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap data posttest, diperoleh gambaran bahwa karakter keberanian siswa yang mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan e-book interaktif berada pada kategori yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Nilai rata-rata karakter keberanian pada kelompok eksperimen menunjukkan kecenderungan lebih tinggi daripada kelompok kontrol, disertai dengan sebaran data yang relatif homogen. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan e-book interaktif memberikan kontribusi positif dalam mendorong keberanian siswa untuk berpartisipasi aktif, mengemukakan pendapat, serta menunjukkan sikap percaya diri selama proses pembelajaran. Perbandingan nilai rata-rata dan sebaran skor karakter keberanian antara kedua kelompok tersebut disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1
Angket Karakter Keberanian

Variabel	Kelas	Jumlah Siswa	Minimum	Maximum	Mean	Median
Keberanian	Kontrol	13	11	16	14.46	15
	Eksperimen	11	15	20	17.00	17

Untuk memperdalam gambaran hasil tersebut, dilakukan analisis distribusi angket karakter keberanian berdasarkan indikator yang diukur. Hasil distribusi menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen, persentase respons positif (setuju dan sangat setuju) lebih dominan pada indikator keberanian dalam mengemukakan pendapat dan keberanian berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, pada kelompok kontrol, distribusi respons cenderung lebih menyebar dan didominasi oleh kategori setuju dengan intensitas yang lebih rendah. Pola distribusi ini menunjukkan bahwa e-book interaktif tidak hanya meningkatkan skor total karakter keberanian, tetapi juga memperkuat setiap indikator pembentuk karakter tersebut secara lebih merata. Rincian distribusi respons siswa pada setiap indikator karakter keberanian disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2
Distribusi Rata-rata dan Persentase Data Angket Karakter Keberanian

No	Indikator Karakter Keberanian	Kelas	Rata-rata Skor	Persentase (%)
1	Menyampaikan pendapat pribadi dalam diskusi	Kontrol	3,15	78,85
		Eksperimen	3,18	79,55
2	Mencoba hal baru dalam pembelajaran	Kontrol	3,00	75,00
		Eksperimen	3,64	90,91
3	Menghadapi kesulitan akademik tanpa menyerah	Kontrol	2,92	73,08
		Eksperimen	3,36	84,09
4	Mengungkapkan pendapat berbeda kepada guru secara sopan	Kontrol	3,08	77,00
		Eksperimen	3,55	88,64
5	Menegur teman yang melanggar aturan secara santun	Kontrol	2,31	57,69
		Eksperimen	3,27	85,00

Hasil ini menegaskan bahwa penerapan e-book interaktif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang mendorong siswa menjadi lebih aktif dan berani dalam menghadapi berbagai situasi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Musaddad dkk (2025) yang menemukan bahwa penggunaan media komik digital berbasis cerita fabel mampu meningkatkan keberanian siswa dalam berbicara di depan kelas, karena media tersebut memberikan konteks visual dan naratif yang menarik sehingga siswa merasa lebih aman dan termotivasi untuk menampilkan diri dalam pembelajaran.

Lebih lanjut, hasil analisis statistik deskriptif pada variabel karakter kejujuran juga menunjukkan pola yang serupa. Kelompok siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan e-book interaktif memperlihatkan nilai rata-rata karakter kejujuran yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Perbedaan ini mencerminkan bahwa pembelajaran berbasis e-book interaktif mampu memfasilitasi internalisasi nilai kejujuran secara lebih efektif, baik dalam sikap maupun perilaku siswa selama kegiatan pembelajaran IPS. Rentang skor yang diperoleh siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan kecenderungan yang lebih konsisten, yang mengindikasikan stabilitas sikap jujur yang lebih baik

dibandingkan kelompok kontrol. Ringkasan hasil statistik deskriptif karakter kejujuran siswa dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3
Posttest Angket Karakter Kejujuran

Variabel	Kelas	Jumlah Siswa	Minimum	Maximum	Mean	Median
Kejujuran	Kontrol	13	9	17	14.00	15
	Eksperimen	11	15	20	17.27	17

Analisis lanjutan terhadap distribusi angket karakter kejujuran berdasarkan indikator menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki persentase respons positif yang lebih tinggi pada indikator kejujuran dalam menyampaikan informasi sesuai keadaan sebenarnya serta indikator kejujuran dalam mengakui kesalahan. Sebaliknya, pada kelompok kontrol, respons siswa cenderung lebih bervariasi dengan proporsi kategori positif yang lebih rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa nilai-nilai kejujuran yang disajikan melalui e-book interaktif, khususnya melalui konten kontekstual dan narasi kisah pahlawan, berkontribusi dalam memperkuat sikap jujur siswa secara lebih konsisten. Distribusi respons siswa berdasarkan indikator karakter kejujuran disajikan secara rinci pada Tabel 4.

Tabel 4
Distribusi Rata-rata dan Persentase Data
Angket Posttest Karakter Kejujuran

No	Indikator Karakter Kejujuran	Kelas	Rata-rata Skor	Persentase (%)
1	Tidak meniru pekerjaan teman ketika mengerjakan tugas	Kontrol	2,62	65,38
		Eksperimen	3,45	86,36
2	Mengatakan dengan sesungguhnya sesuatu yang telah terjadi/dialami	Kontrol	3,00	75,00
		Eksperimen	3,27	81,82
3	Mau bercerita tentang kesulitan dirinya	Kontrol	3,31	82,69
		Eksperimen	3,45	86,36
4	Mengemukakan pendapat tentang sesuatu sesuai dengan yang diyakininya	Kontrol	3,08	77,00
		Eksperimen	3,55	88,64
5	Mengemukakan ketidaknyamanan dirinya dalam belajar di sekolah	Kontrol	2,23	55,77
		Eksperimen	3,36	84,09

Hal tersebut menunjukkan bahwa E-book interaktif memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan karakter kejujuran siswa. Hal ini tidak terlepas dari fitur yang disediakan e-book interaktif. Dalam e-book, aktivitas seperti tugas mandiri dan cerita berbasis karakter mendorong siswa untuk melihat dan mengetahui secara langsung contoh-contoh sikap jujur, sehingga mendorong mereka untuk mengimplementasikannya. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rohmah, Hariyanto, dan Emyus (2025) yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis komunikasi interaktif mampu meningkatkan karakter kejujuran siswa karena memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kritis, bersikap terbuka, dan menyampaikan jawaban sesuai dengan kondisi sebenarnya. Media pembelajaran yang komunikatif dan interaktif mendorong siswa untuk bertanggung jawab terhadap proses dan hasil belajarnya, sehingga perilaku jujur lebih mudah tumbuh dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, Idhar, & Ilyas. (2024) menyatakan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran mengindikasikan bahwa penggunaan media digital secara umum dapat meningkatkan pemahaman dan internalisasi nilai-nilai karakter, termasuk kejujuran, melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran yang kontekstual dan reflektif.

Meskipun fokus utama penelitian ini adalah menganalisis pengaruh penggunaan e-book interaktif dalam pembelajaran IPS terhadap pembentukan karakter keberanian dan kejujuran siswa, hasil belajar tetap diukur sebagai variabel pendukung untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak penerapan e-book interaktif. Pengukuran hasil belajar dilakukan untuk memastikan bahwa pembelajaran yang dirancang tidak hanya berorientasi pada penguatan karakter, tetapi juga tetap mampu mendukung pencapaian tujuan akademik siswa sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Selain itu, hasil belajar digunakan sebagai indikator untuk melihat keterkaitan antara penguatan karakter dan pencapaian akademik siswa dalam konteks pembelajaran IPS. Pembelajaran yang efektif diharapkan tidak hanya mampu membentuk sikap dan karakter positif, tetapi juga meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan akademik siswa. Oleh karena itu, analisis hasil belajar dalam penelitian ini berfungsi sebagai data pendukung yang memperkuat interpretasi hasil penelitian secara keseluruhan, tanpa mengubah fokus utama penelitian yang telah ditetapkan dalam judul.

Hasil analisis statistik deskriptif terhadap data posttest menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran IPS menggunakan e-book interaktif memiliki kategori yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar secara konvensional. Rata-rata nilai hasil belajar pada kelompok eksperimen cenderung lebih tinggi daripada kelompok kontrol, disertai dengan sebaran data yang relatif merata. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan e-book interaktif dalam pembelajaran IPS berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Perbandingan rata-rata nilai dan sebaran skor antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

Table 5
Data Hasil Belajar

Variabel	Kelas	Jumlah Siswa	Minimum	Maximum	Mean	Median
Hasil Belajar	Kontrol	13	55	100	78.85	80
	Eksperimen	11	80	100	93.64	95

Tabel 6
Distribusi Frekuensi dan Persentase Data Hasil Belajar

Skor	Kategori	Hasil Belajar			
		Kontrol		Eksperimen	
		f	%	f	%
0-49	Sangat Rendah	0	0%	0	0%
50-69	Rendah	3	23.08%	0	0%
70-79	Sedang	3	23.08%	0	0%
80-89	Tinggi	4	30.77%	2	18.18%
90-100	Sangat Tinggi	3	23.08%	9	81.82%
		13	**100%**	**11**	**100%**

Tabel 6 sangat jelas menunjukkan perbedaan pola pencapaian hasil belajar antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada kelompok kontrol, hasil belajar siswa tersebar pada beberapa kategori, mulai dari kategori rendah hingga sangat tinggi. Sebagian siswa masih berada pada kategori rendah dan sedang, masing-masing sebesar 23,08%, sementara siswa yang mencapai kategori tinggi dan sangat tinggi berjumlah 30,77% dan 23,08%. Sebaran ini menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa pada kelompok kontrol masih relatif bervariasi dan belum sepenuhnya terpusat pada kategori capaian yang optimal.

Sebaliknya, hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan kecenderungan yang lebih dominan pada kategori capaian tinggi. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat rendah, rendah, maupun sedang. Sebagian besar siswa, yaitu 81,82%, berada pada kategori sangat tinggi, sedangkan sisanya berada pada kategori tinggi sebesar 18,18%. Pola distribusi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran IPS menggunakan e-book interaktif mampu mendorong peningkatan hasil belajar siswa secara lebih merata dan signifikan. Dominasi kategori sangat tinggi pada kelompok eksperimen memperlihatkan bahwa penerapan e-book interaktif tidak hanya meningkatkan capaian akademik siswa, tetapi juga membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih optimal dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Hal serupa ditemukan oleh Rusdiana & Wulandari (2022) yang menunjukkan bahwa pengembangan *interactive e-book* pada pembelajaran IPA terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V

SD. Penggunaan e-book interaktif memungkinkan siswa belajar secara mandiri serta membuat proses pembelajaran lebih bermakna, sehingga pencapaian hasil belajar meningkat secara signifikan. Sebagai tambahan, Hairil dkk (2025) juga menemukan bahwa *interactive digital books* berbasis pembelajaran tematik mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep siswa, yang berimplikasi pada pencapaian hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional, karena siswa dapat lebih aktif berinteraksi dengan konten materi.

Untuk mengetahui perbedaan yang lebih mendalam antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dilakukan analisis statistik inferensial melalui uji *Independent Sample t-Test*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang diperoleh untuk variabel karakter keberanian, karakter kejujuran, dan hasil belajar berada di bawah taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesis nol ditolak. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara siswa yang belajar IPS dengan menggunakan e-book interaktif dan mereka yang belajar secara konvensional. Temuan ini memperkuat hasil analisis deskriptif yang sebelumnya menunjukkan adanya perbedaan rata-rata skor antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji hipotesis secara lengkap disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7
Data Analisis Inferensial
Karakter Keberanian, Kejujuran, dan Hasil Belajar

Variabel	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Karakter keberanian	3.776	22	.001	2.538
Karakter kejujuran	3.476	22	.002	3.273
Hasil belajar	3.313	22	.003	14.790

D. SIMPULAN

Hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan e-book interaktif dalam pembelajaran IPS menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memberikan efek positif terhadap pengembangan karakter keberanian dan kejujuran pada siswa sekolah dasar. Siswa yang belajar menggunakan e-book interaktif memperlihatkan tingkat keberanian dan kejujuran yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata, distribusi data, serta hasil analisis statistik inferensial yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Fitur interaktif dalam e-book, seperti video, audio, ilustrasi, dan kegiatan pembelajaran yang menekankan nilai-nilai karakter, berperan dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa, mendorong partisipasi aktif, serta membantu mereka memahami dan menerapkan sikap jujur selama proses pembelajaran. Selain memengaruhi pembentukan karakter, pemanfaatan e-book interaktif juga secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa pada kelompok eksperimen mencapai capaian hasil belajar yang lebih tinggi, dengan mayoritas berada pada kategori sangat tinggi, dibandingkan dengan kelompok kontrol. Temuan ini diperkuat oleh hasil uji statistik yang menunjukkan adanya perbedaan bermakna antara kedua kelompok. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa e-book interaktif tidak hanya efektif sebagai media untuk meningkatkan pemahaman materi IPS, tetapi juga berkontribusi dalam penguatan karakter siswa, sehingga layak direkomendasikan sebagai alternatif sumber belajar inovatif dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih pihak yang telah memberikan data penelitian, Program Magister Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan support dukungan dana sehingga proses pembelajaran dan penelitian dapat dijalankan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

Apriyanto, R., & Kumalasari, D. (2023). Pengaruh Tokoh Pahlawan Nasional dalam Pembelajaran Sejarah terhadap Pembentukan Pendidikan Karakter Anak. *Jurnal Social Pedagogy (Journal of Social Science Education*, 4 (2), 131-144.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali Press.

Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1) 586-595.

Aunillah, N. I. (2011). *Panduan Menerapkan Pendidikan Karakter di Sekolah Pendidikan Karakter di Sekolah*. Jogjakarta: Laksana.

Candra, N.D. dan Irianto, D. (2016). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Antara Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) Menggunakan E-Book dan Pembelajaran Konvensional Menggunalan Handout pada Mata Pelajaran Kontruksi Bangunan di Kelas X TGB SMK Negeri 2 Bojonegoro. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 1(1), 189–194.

Hanikah, Faiz, A., Nurhabibah, P., Wardani, M.A. (2022). Penggunaan Media Interaktif berbasis *Ebook* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6 (4), 7352 – 7359.

Hidayah, A.R., H, D., & Setianingsih, S.W. (2018). Penanaman Nilai Kejujuran melalui Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini dengan Teknik Modeling. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*,109-114. Universitas Negeri Semarang.

Iyan, A., Ridwan, A., & Rustini, T. (2022). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5 (1), 908-917.

Jumriani, J., Syaharuddin, S., Hadi, N. T. F. W., Mutiani, M., & Abbas, E. W. (2021). Telaah Literatur; Komponen Kurikulum IPS Di Sekolah Dasar pada Kurikulum. *Jurnal Basicedu*, 5(6) 2027-2035

Juniati, S.R., Giarini, K.A., & Allika, A.N. (2023). Pengembangan E-Book SAREHAT (Sabar Rendah Hati) sebagai Media Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar Tentang Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7 (1), 4363-4370.

Kesuma, D., dkk. (2011). *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah. Bandung*. Rosda Karya

Koesoema, A, D. (2010). *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Gramedia.

Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2016). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Lestari, R.T., Adi, E.P., & Soepriyanto, Y. (2018). *E-Book Interaktif*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Mansur, M. (2011). *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Kritis Multidimensional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.

Melinda, dkk. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip (VFT) Pada Kelas V SDNU Kraton-Kencong. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 3 (2).

Munadi, Y. (2016). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Press.

Mustakim, B. (2011). *Pendidikan Karakter: Membangun Delapan Karakter Emas Indonesia Menuju Indonesia Bermartabat*. Yogyakarta: Samudra Biru.

Mustari, M. (2014). *Nilai Pendidikan Karakter Refleksi Untuk Pendidikan*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.

Nurhasanah, P., Putri, R.H., Yanuar, S.B., & Aeni, A.N. (2023). Pengembangan E-Book Interaktif untuk Meneladani Perilaku Jujur pada Siswa Kelas 2 SD dari Kisah Nabi Muhammad. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7 (1), 4351-4357.

Nuryadi, N., & Setiana, D. (2020). *Kajian Kurikulum Sekolah Dasar dan Menengah*. Grama Surya: Jakarta.

Putri, D. P. S., & Wiarta, I. W. (2022). *E-Book* Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Materi Sejarah Kerajaan di Nusantara pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5 (3), 502-513.

Putri, D., Haq, I.A., Salsabila, Q., & Aeni, A.N. (2022). Pengembangan E-Book SIAP (Syukur, Ikhlas, Amanah, Pemaaf) dalam Penanaman Pendidikan Akhlak di SDN Ketib Sumedang Utara. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 16 (5), 1731-1743.

Riyanto, A., Setiawan, D., & Putri, L. (2021). Keberanian sebagai Aspek Karakter dalam Pembelajaran Berbasis Tantangan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan* Dasar, 16(3), 211–225.

Sanaky, H. A. H. (2016). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Satria, G. P. (2024). *Penggunaan Digital Book Berbasis Karakter terhadap Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas VII pada Mata Pelajaran PPKN di Sekolah Alam Palembang* (Skripsi, Universitas Sriwijaya). Universitas Sriwijaya.

Setianto, Y. (2019). Pendidikan Karakter Melalui Keteladanan Pahlawan Nasional. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 9 (2), 177-186.

Simamarta, J., Sibarani, C.G.T., dan Silalahi, T. (2019). *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*. Yayasan Kita Menulis.

Siroj, R. A., Afgani, W., Fatimah, F., Septaria, D., & Salsabila, G. Z. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif Pendekatan Ilmiah untuk Analisis Data. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7 (3), 11279–11289.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suryani, W. dan Sukarmin. (2012). Pengembangan E-book Interaktif Pada Materi Pokok Elektrokimia Kelas XII SMA. *Unesa Journal of Chemica Education*, *1*(2), 54–62.

Suyadi. (2015). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung. Remaja Rosdakarya.

Wandi. (2022). *Uji N-Gain, N-Change, dan Effect Size*. Universitas Pendidikan Indonesia.

Widiastuti, L., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 15-25.

Widodo, A., Indraswati, D., Sutisna, D., Nursaptini, & Anar, A.P. (2020). Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2 (2), 185–98.

Widodo. (2019). *Metodologi Penelitian Cetakan III*. Depok: Raja Grafindo Persada.

Yaumi, M. (2014). *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Zalsabillah, A, Z. (2022). *Implementasi Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran PPKn di masa Pandemi pada Siswa Kelas II SD Inpres Antang II Kota Makassar* (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Makassar). Universitas Muhammadiyah Makassar.

Zubaedi. (2012). *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Musaddad, R.B., Desvani, V.R., Saputri, I.D., & Nugraheni, L. (2025). Penguatan Pendidikan Karakter melalui Cerita Rakyat Berbasis Media Flibook untuk Siswa Sekolah Dasar. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 3 (4), 203-212.

Idhar, & Ilyas. (2023). Penggunaan media digital dalam pembelajaran Akidah Akhlak untuk meningkatkan minat dan pemahaman karakter siswa. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 5 (2), 61-71.

Rohmah, E.M., Hariyanto, & Emyus, A.Z. (2025). Developing Learning Communication Media In Science Education: Improving Critical Thinking and Honesty in Seventh Grade. *INJECT: Interdisciplinary Journal of Communication*, 10 (2), 19-44.

Rusdiana, N. P. M., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). E-Book Interaktif Materi Siklus Air pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal PGSD Undiksha, 10 (1), 54-6.

Hairil, M., Syabrina, M., & Pratama, A. D. (2025). Transforming Learning with Web-based Interactive Digital Books to Improve Student Learning Outcomes. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 11 (1), 51-61.