

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *smart e-book* interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah peserta didik di SMK Negeri 1 Singaraja pada materi sejarah Hindu-Buddha. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 1 Singaraja yang terbagi menjadi dua kelompok, yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, validasi ahli, serta efektivitas media melalui *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *smart e-book* interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah yang signifikan. Hal ini ditunjukkan melalui perolehan nilai t -hitung $10,771 > t$ -tabel $1,995$ dan signifikansi $< 0,001$ yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *post-test* peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan. Penelitian ini menunjukkan bahwa media *smart e-book* interaktif ini efektif untuk diimplementasikan dalam pembelajaran, dan dapat dikatakan sebagai salah satu pembaruan pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah peserta didik.

Kata Kunci: *Smart E-book*, media pembelajaran interaktif, sejarah, motivasi belajar



ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of interactive smart e-book learning media in enhancing students' motivation to learn history—specifically regarding the Hindu-Buddhist period—at SMK Negeri 1 Singaraja. The study employs the Research and Development (R&D) method, utilizing the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The research subjects were 10th-grade students at SMK Negeri 1 Singaraja, divided into two groups: a control class and an experimental class. Data were collected through interviews, observations, and expert validation, while the media's effectiveness was assessed using pre-tests and post-tests to measure learning motivation. The research results indicate that the interactive smart e-book medium can significantly boost motivation for learning history. This is evidenced by a calculated t -value of 10.771 (exceeding the t -table value of 1.995) and a significance level of < 0.001 , leading to the rejection of the null hypothesis (H_0) and the acceptance of the alternative hypothesis (H_1); this signifies a significant difference in post-test results between the control and experimental classes following the intervention. The study demonstrates that this interactive smart e-book is effective for implementation in instruction and represents an educational innovation that can be further developed to enhance students' motivation to learn history.

Keywords: Smart e-book, interactive learning media, history, learning motivation

