

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* BERBASIS WEB
DENGAN PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING*
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA KELAS VII
DI MADRASAH TSANAWIYAH**

Hayatun Nisa¹, Susanti Sufyadi², Agus Hadi Utama³
Universitas Lambung Mangkurat

hayatunnisa322@gmail.com, susanti.sufyadi@ulm.ac.id, agus.utama@ulm.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effect of developing web-based e-book teaching materials on increasing student learning motivation and to test the feasibility of web-based e-books with a problem based learning approach, namely a learning approach that focuses on solving a problem for students in Indonesian language text material. description of class VII at MTs Al-Ikhwan Banjarmasin. The research method uses a type of R&D research with a quantitative descriptive approach to determine product feasibility and increase student motivation with the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). The results showed that the web-based e-book teaching materials that had been developed were declared very feasible by the media expert validator with a score presentation of 96.6% and 88.8% and by the material expert validator with a score percentage of 98% and 80%. The N-Gain score is used to measure the increase in student learning motivation obtained by 0.7 included in the high criteria with a percentage score of 71.5% or effective in learning activities, therefore it can be concluded that the product being developed is very feasible and there is an increase in learning motivation towards students in the subject of Indonesian language description text material for class VII MTs Al-Ikhwan Banjarmasin.

Keywords: *E-book, Problem Based Learning, Indonesian Subject*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengembangan bahan ajar *e-book* berbasis web terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dan menguji kelayakan dari *e-book* berbasis web dengan pendekatan *problem based learning* yaitu pendekatan belajar yang berfokus pada pemecahan suatu masalah terhadap siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi kelas VII di MTs Al-Ikhwan Banjarmasin. Metode penelitian menggunakan jenis penelitian R&D pendekatan deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kelayakan produk dan peningkatan motivasi belajar siswa dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar *e-book* berbasis web yang telah dikembangkan yaitu dinyatakan sangat layak oleh validator ahli media dengan presentasi skor sebesar 96,6% dan 88,8% dan validator ahli materi dengan presentase skor sebesar 98% dan 80%. Skor *N-Gain* digunakan untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa diperoleh sebesar 0,7 termasuk kedalam kriteria tinggi dengan skor presentase 71,5% atau efektif dalam kegiatan pembelajaran, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak dan terjadi peningkatan motivasi belajar terhadap peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi kelas VII MTs Al-Ikhwan Banjarmasin.

Kata Kunci: *E-book, Problem Based Learning, Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*

Pendahuluan

Pada era digital ini banyak sekali hal yang dapat kita akses seperti media sosial mulai dari hiburan sampai dengan edukasi, tentu saja pada umumnya dimodali dengan *smartphone*. Dari segi edukasi *smartphone* juga berperan penting dalam pembelajaran siswa dikelas maupun dirumah, khususnya bagi siswa di MTs Al-Ikhwan Banjarmasin.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di MTs Al-Ikhwan Banjarmasin terhadap proses pelaksanaan pembelajaran peserta didik kelas VII mata pelajaran Bahasa Indonesia, pada dasarnya hampir semua peserta didik menggunakan *smartphone* untuk keperluan belajar, dan tentunya penggunaan *smartphone* juga berperan penting sebagai alat untuk menunjang media pembelajaran dan bahan ajar dalam proses belajar peserta didik. Penggunaan bahan ajar juga berperan penting dalam proses belajar siswa dan sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa dalam belajar, contohnya seperti bahan ajar *e-book*. *E-book* adalah buku elektronik berbentuk digital dan bisa diakses melalui *smartphone*, komputer, atau laptop kapanpun dan dimanapun.

Berdasarkan wawancara oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, untuk bahan ajar *e-book* berbasis web sebelumnya belum pernah diterapkan, karena proses pembuatannya terbilang cukup banyak memakan waktu serta sarana dan fasilitas untuk mendukung pembuatan yang tersedia di sekolah terbatas. Untuk media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung dan pada masa pandemi virus *covid 19* seperti *google classroom*, dan aplikasi *whatsapp* dengan mengirimkan link video yang diambil dari aplikasi *youtube* lewat grup *chat*.

Dalam wawancara berkaitan dengan kegiatan belajar dan pembelajaran, guru memaparkan bahwa ada terjadi perubahan dan itu menjadi masalah terhadap respon siswa khususnya pada motivasi siswa untuk belajar, akibatnya guru kesulitan mengetahui apakah siswa sudah paham atau belum.

Dari hasil wawancara oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia, proses pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materinya, sehingga tidak sedikit siswa kurang memahami materi yang dibahas dan tidak sedikit siswa jua merasa bosan dikarenakan pembelajaran sekarang berfokus pada siswa sedangkan metode ceramah berfokus pada guru. Untuk bahan materi atau bahan ajar yang digunakan sebagai penunjang materi pembelajaran, guru hanya berpatokan pada penggunaan buku Lembar Kerja Siswa (LKS).

Dengan adanya pengembangan *e-book* berbasis web menggunakan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL), diharapkan dapat membantu siswa khususnya kelas VII untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di MTs Al-Ikhwan Banjarmasin. Peneliti menggunakan pendekatan *Problem Based Learning* dikarenakan sebelumnya pendekatan ini belum pernah diterapkan di sekolah khususnya pada bahan ajar *e-book* berbasis web pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Menurut (Sudirman, 2005, p.69) mendefinisikan bahwa *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi kuliah atau materi pelajaran.

Sackstein, Spark & Jenkins (dalam *South African Journal of Education*, 2015, p.35) *e-book* memberikan sejumlah keunggulan dibandingkan buku cetak seperti akses *online*, kemampuan pebelusuran, manfaat biaya, dan portabilitas. Pada mata pelajaran yang terdapat dalam pengembangan *e-book* yaitu mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks deskripsi.

Menurut Rahmawati dan Susanti, (2019) mengatakan bahan ajar dalam kegiatan

pembelajaran akan melibatkan guru dan peserta didik, dimana terdapat aspek untuk memudahkan proses pemberian informasi terkait materi yang sedang diajarkan sehingga bahan ajar tersebut akan dibuat secara sistematis, tentunya dengan bahan ajar yang telah dirangkai tersebut akan memudahkan penyerapan informasi oleh peserta didik.

Menurut Michael F. Suarez dan Woodhuysen (2013) menyatakan bahwa buku elektronik merupakan teks yang diproduksi dan diterbitkan melalui komputer atau perangkat digital sehingga komponen selain teks tersebut dapat ditambahkan suara, gambar, film/video/grafis yang nantinya fitur-fitur tersebut akan mewakili buku elektronik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan segala bahan baik itu informasi, alat, maupun teks yang digunakan untuk proses pembelajaran yang disusun secara sistematis dan bahan ajar juga bisa berbentuk cetak dan non cetak yang bisa diakses menggunakan perangkat digital contohnya seperti buku elektronik atau *e-book*.

Untuk mengatasi permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan uji coba penelitian pengembangan *e-book* berbasis web dengan pendekatan *problem based learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi untuk meningkatkan motivasi siswa kelas VII di MTs Al-Ikhwan Banjarmasin dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Diharapkan dengan pengembangan *e-book* berbasis web tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan *e-book* berbasis web pada mata pelajaran bahasa Indonesia, untuk mengetahui kelayakan *e-book* berbasis web pada mata pelajaran bahasa Indonesia, dan untuk mengetahui apakah ada peningkatan motivasi belajar siswa dari hasil pengembangan *e-book* berbasis web

menggunakan pendekatan *problem based learning*.

Metode Penelitian

Pada penelitian pengembangan ini, jenis penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk mengukur kelayakan produk yang dikembangkan dan peningkatan terhadap motivasi belajar peserta didik. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019, p.752).

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model 4D *Define* (pendefinisian), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Disseminate* (penyebarluasan). Model 4-D (*four-D*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974, p.5). Prosedur pengembangan terdiri dari empat tahapan yaitu pertama tahap pendefinisian (*define*), kedua tahap perencanaan (*design*), ketiga tahap pengembangan (*development*), dan keempat tahap penyebarluasan (*disseminate*).

Subjek uji coba dalam penelitian ini, yaitu siswa kelas VII MTs Al-Ikhwan Banjarmasin. Untuk uji coba lapangan diambil menggunakan teknik *random sampling* dengan tiga tahapan uji coba. Pertama Uji coba *One by One* sampel yang diambil berjumlah 3 orang siswa, kedua Uji coba kelompok kecil berjumlah 10 orang siswa dan ketiga uji coba lapangan berjumlah 30 orang siswa.

Dalam penelitian pengembangan *e-book* berbasis web, teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya ialah observasi, wawancara, angket atau kuisioner, dan dokumentasi.

Menurut Sugiyono (dalam metode penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D

2010) instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu, lembar analisis observasi, kuisioner validasi *e-book* berbasis web (ahli media, ahli materi, respon siswa, instrument tes), dan pedoman wawancara. Instrumen yang digunakan sebagai alat ukur yang baik dalam penelitian haruslah diuji terlebih dahulu.

Validitas produk diukur terlebih dahulu dari penilaian ahli materi dan ahli media. Berdasarkan kevalidan ini diperoleh saran untuk dilakukan perbaikan produk. Kepraktisan dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa melalui tiga tahapan yaitu tahap pertama uji coba *one by one*, kedua uji coba kelompok kecil dan ketiga uji lapangan. Keefektifan diperoleh dari tes kemampuan menjawab soal materi teks deskripsi yang diberikan setelah dilakukan pembelajaran dengan produk yang dihasilkan.

Teknik pengumpulan data dan analisis data pada instrument yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah angket validitas, kepraktisan (respon siswa) dan tes tertulis (*posttest*) kemampuan siswa dalam menjawab soal. Penilaian validasi dan kepraktisan menggunakan kriteria skala likert 1-5. Presentase skor rata-rata kriteria yang dihitung dengan rumus sebagai berikut menurut (Ermawati, I, 2017, p.4):

$$x = \frac{\sum sp}{\sum sm} \times 100\%$$

Keterangan :

\bar{x} : Presentase validator

$\sum sp$: Total Skor yang diperoleh

$\sum sm$: Skor Maksimum

Berdasarkan hasil presentase kevalidan dan kepraktisan, kemudian diinterpretasikan kedalam kriteria kevalidan atau kepraktisan produk (Firmansyah & Rusimanto, 2020, p.339)

Tabel 1. Kriteria Kevalidan/Kepraktisan Produk

Presentase (%)	Kriteria
25% - 43%	Sangat tidak Praktis/Valid
44% - 62%	Tidak Praktis/Valid
63% - 81%	Praktis/Valid
82% - 100%	Sangat Praktis/Valid

Dalam penelitian ini, untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa yaitu dengan mengambil nilai *pretest* atau sebelum menggunakan *e-book* berbasis web (diambil dari nilai guru yang sudah ada) dan nilai *posttest* atau sesudah penggunaan *e-book* berbasis web dengan menggunakan soal pilihan ganda berjumlah 20 butir soal tentang materi teks deskripsi mata pelajaran bahasa Indonesia. Setelah dilakukannya pengambilan nilai *pretest* dan *posttest* peneliti menggunakan uji *N-gain* yang dikembangkan oleh Hake 1999 untuk mengetahui peningkatan motivasi siswa. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk mencari *N-gain*:

$$N\text{-gain (g)} = \frac{\text{Skor Posttests} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan:

N-gain (g) : besarnya faktor gain

Skor *Posttest* : nilai hasil tes akhir

Skor *Pretest* : nilai hasil tes awal

Skor Maksimal : nilai maksimal tes

Nilai yang diperoleh akan diinterpretasikan kedalam kriteria besarnya faktor *N-gain* pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kriteria Besarnya Faktor *N-gain*

Interval	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g > 0,3$	Rendah

Setelah itu dipresentasikan kedalam kategori tafsiran efektifitas *N-gain* pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Kategori Tafsiran Efektifitas *N-gain*

Presentase (%)	Tafsiran
< 40%	Tidak Efektif
40% - 55%	Kurang Efektif
56% - 75%	Cukup Efektif
>76%	Efektif

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahapan penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan berdasarkan model 4D dijabarkan sebagai berikut.

Tahap Definisi (*Define*)

Hasil yang diperoleh dari tahapan pendefinisian (*define*) pada mata pelajaran bahasa Indonesia di MTs Al-Ikhwan Banjarmasin diperoleh berupa data analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi, dan merumuskan tujuan.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap *design* atau perancangan dilakukan untuk menyusun gambaran dari pengembangan *e-book* berbasis web yang akan digunakan antara lain, menyusun topik pembelajaran, pemilihan produk, pemilihan format, dan desain awal.

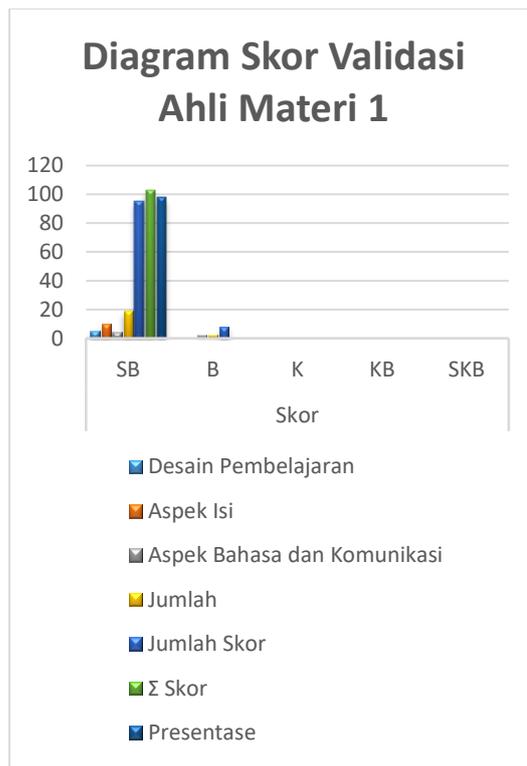
Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, dilakukan pembuatan *e-book* berbasis web yang sudah direncanakan sebelumnya. Sebelum dilakukan uji coba lapangan, ada beberapa tahapan yang harus dilakukan oleh peneliti yaitu mengevaluasi produk pembelajaran yang sudah dihasilkan kepada validator ahli berbasis umpan balik kemudian direvisi sesuai dengan saran-saran yang diberikan. Tahapan validasi dilakukan oleh 1 orang validator ahli instrument, 2 orang validator ahli materi, dan 2 orang validator ahli media. Berikut hasil validasi yang dilakukan oleh ahli instrumen, materi, dan media.



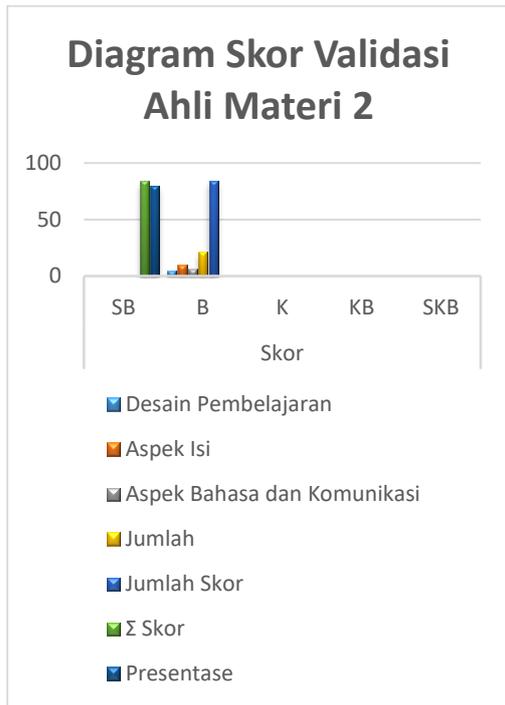
Gambar 1. Diagram Ahli Instrumen

Berdasarkan data diatas total skor penilaian oleh validasi ahli instrument pada *e-book* berbasis web dengan pendekatan *problem based learning* sejumlah 60 (100%) dari skor maksimal 60 (100%). Berdasarkan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Valid** (82% - 100%).



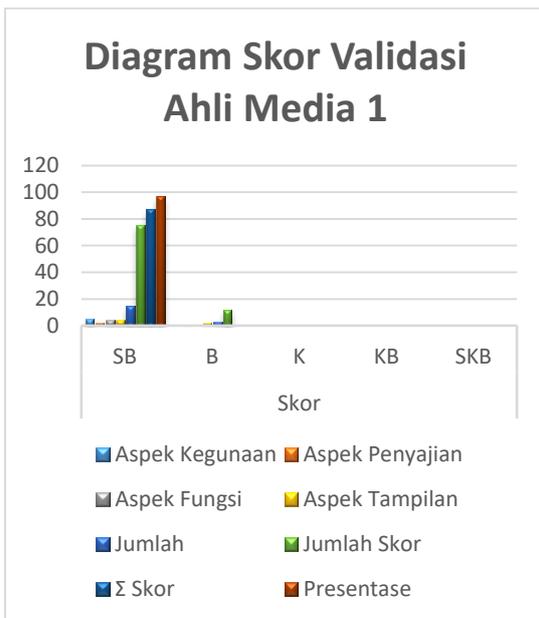
Gambar 2. Diagram Ahli Materi 1

Berdasarkan data diatas total skor penilaian oleh validasi ahli materi 1 pada *e-book* berbasis dengan pendekatan *problem based learning* sejumlah 103 (98%) dari skor maksimal 105 (100%). Berdasarkan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Valid** (82% - 100%).



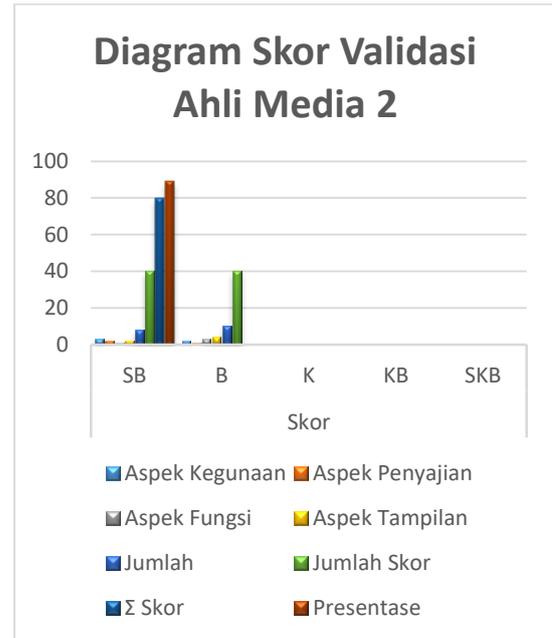
Gambar 3. Diagram Ahli Materi 2

Berdasarkan data diatas total skor penilaian oleh validasi ahli materi 2 pada *e-book* berbasis dengan pendekatan *problem based learning* sejumlah 84 (80%) dari skor maksimal 105 (100%). Berdasarkan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Valid** (63% - 81%).



Gambar 4. Diagram Ahli Media 1

Berdasarkan data pada gambar 4 tersebut, total skor penilaian oleh validasi ahli media 1 pada *e-book* berbasis dengan pendekatan *problem based learning* sejumlah 87 (96,6%) dari skor maksimal 90 (100%). Berdasarkan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Valid** (82% - 100%).



Gambar 5. Diagram Ahli Media 2

Berdasarkan data diatas, total skor penilaian oleh validasi ahli media 2 pada *e-book* berbasis dengan pendekatan *problem based learning* sejumlah 80 (88,8%) dari skor maksimal 90 (100%). Berdasarkan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Valid** (82% - 100%).

Setelah dilakukan validasi dengan adanya beberapa perbaikan, produk kemudian diuji cobakan ke lapangan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk dengan melalui tiga tahap yaitu dengan hasil sebagai berikut.

Uji Coba One by One

Tabel 4. Hasil Uji Coba One by One

Aspek	Skor				
	SS	S	CS	KS	TS
Aspek Isi	7	5			
Aspek Kebahasaan	6	3			
Aspek Kemanfaatan	8	4			

Aspek	9	3
Kegrafikan		
Jumlah	30	15
Jumlah Skor	150	60
Σ Skor		210
Presentase		93,3%

Data yang diperoleh dari hasil uji coba *One by One* pada peserta didik kemudian dikonversikan dengan skor penilaian 210, dari skor maksimal 225 (100%). Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus skala likert diperoleh hasil sebesar 93,3%. Hasilnya kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan tabel kriteria kategori kelayakan dengan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Praktis** (82% - 100%).

Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek	Skor				
	SS	S	CS	KS	TS
Aspek Isi	25	12	3		
Aspek Kebahasaan	14	16			
Aspek Kemanfaatan	17	17	6		
Aspek Kegrafikan	18	15	5	2	
Jumlah	74	60	14	2	
Jumlah Skor	370	240	42	4	
Σ Skor			656		
Presentase			87,4%		

Data yang diperoleh dari hasil uji coba kelompok kecil pada peserta didik kemudian dikonversikan dengan skor penilaian 656, dari skor maksimal 750 (100%). Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus skala likert diperoleh hasil sebesar 87,4%. Hasilnya kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan tabel kriteria kategori kelayakan dengan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Praktis** (82% - 100%).

Uji Coba Lapangan

Tabel. 6 Hasil Uji Coba Lapangan

Aspek	Skor				
	SS	S	CS	KS	TS
Aspek Isi	69	33	14	4	
Aspek Kebahasaan	42	34	10	4	
Aspek Kemanfaatan	45	40	21	14	
Aspek Kegrafikan	61	38	17	4	

Jumlah	217	145	62	26
Jumlah Skor	1.08	580	186	52
	5			
Σ Skor			1.903	
Presentase			84,5%	

Data yang diperoleh dari hasil uji coba pada peserta didik kemudian dikonversikan dengan skor penilaian 1.903, dari skor maksimal 2.250 (100%). Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus skala likert diperoleh hasil sebesar 84,5%. Hasilnya kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan tabel kriteria kategori kelayakan dengan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Praktis** (82% - 100%). Kriteria hasil respon siswa telah memenuhi batas minimal yang harus dicapai pada uji kepraktisan sehingga produk dapat digunakan peserta didik.

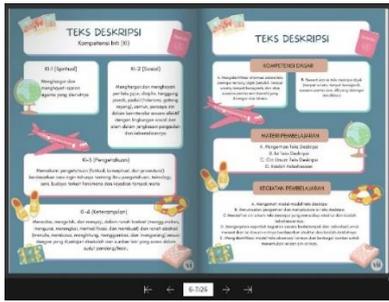
Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah produk berupa bahan ajar *e-book* berbasis web dengan pendekatan *problem based learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks deskripsi untuk meningkatkan motivasi siswa kelas VII MTs Al-Ikhwan Banjarmasin. Berikut beberapa gambar dari produk akhir.



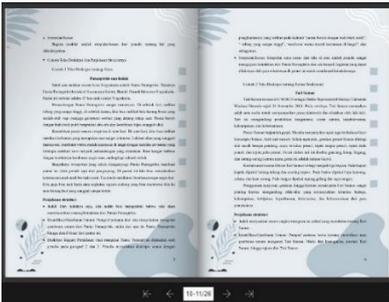
Gambar 6. Cover Depan



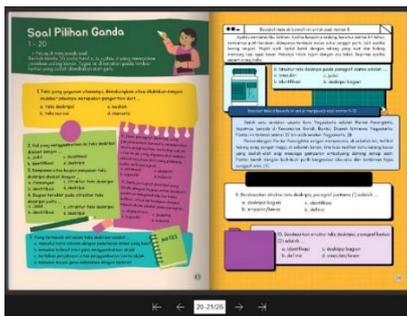
Gambar 7. Petunjuk dan Pengembang



Gambar 8. KD & KI



Gambar 9. Materi



Gambar 10. Soal Latihan



Gambar 11. Halaman Akhir

Tahap Penyebaran (Disseminate)

Tahap *disseminate* adalah tahap penyebaran *e-book* berbasis web untuk dipergunakan di MTs Al-Ikhwan Banjarmasin. Dalam penelitian ini, tahap *disseminate* dibatasi hanya untuk siswa kelas VII MTs Al-Ikhwan Banjarmasin, produk

sudah dinilai layak oleh validator ahli sehingga siap digunakan untuk siswa kelas VII di MTs Al-Ikhwan Banjarmasin.

Untuk sekolah produk dikemas kedalam bentuk *flashdisk* dengan 1 *disk* serta dibagikan melalui grup pesan *whatsapp* menggunakan link akses sehingga dapat diakses oleh siswa dan guru melalui *handphone* masing-masing. Untuk Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM, produk dikemas dalam bentuk 1 buah *flashdisk* atau *Compact Disc* (CD) untuk disimpan dan dipergunakan.

Data Hasil Pretest dan Posttest Motivasi Belajar

Tabel 7. Hasil Pretest – Posttest

No	Aspek	Jumlah	Presentase	Kategori
1	Pretest	30	66,2%	Valid
2	Posttest	30	90,5%	Sangat Valid

Dari data diatas menunjukkan respon siswa sebelum menggunakan *e-book* berbasis web dan sesudah menggunakan *e-book* berbasis web dengan pendekatan *problem based learning*. Hal tersebut menyatakan bahwa setelah menggunakan *e-book* berbasis web dengan pendekatan *problem based learning* mengalami peningkatan.

Hasil Uji N-gain (Peningkatan Motivasi Siswa)

Tabel 8. Hasil Uji N-gain

No	Perlakuan	Hasil
1	Rata-rata nilai pretest	66,2%
2	Rata-rata nilai posttest	90,5%
4	N-Gain skor	0,7
5	N-Gain skor (%)	71,5%

Berdasarkan dari data diatas menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa kelas VII sebelum menggunakan *e-book* berbasis web dengan pendekatan *problem based learning* yaitu 66,2% termasuk kedalam kategori “valid”. Kemudian, setelah siswa kelas VII menggunakan *e-book* berbasis web dengan pendekatan *problem based learning*, rata-rata nilai *posttest* yaitu sebesar 90,5% termasuk kedalam kategori sangat valid, dengan demikian hal tersebut menyatakan bahwa setelah menggunakan *e-book* berbasis web dengan pendekatan *problem based learning* mengalami peningkatan. Untuk hasil rata-rata uji *n-gain* skor yaitu sebesar 0,7 jika dikonversikan kedalam tiga kriteria besarnya

faktor *gain*, maka rata-rata *gain* ternormalisasi peserta didik berada pada interval $0,3 < g < 0,7$, yang artinya peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII MTs Al-Ikhwan Banjarmasin setelah menggunakan *e-book* berbasis web mengalami peningkatan dan berada pada kategori “**sedang**” dan hasil dari rata-rata uji *N-Gain* skor (%) yaitu sebesar 71,5% maka bisa ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *e-book* berbasis web dengan pendekatan *problem based learning* berada dikategori presentase 65% - 75% yang artinya penggunaan produk tersebut “**cukup efektif**”.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Anisah Candra Meidita dan Joni Sosilowibowo (2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* Berbasis *Flipbook* sebagai Pendukung Pembelajaran Administrasi Pajak dengan Kompetensi Dasar PPh Pasal 21” menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), produk yang dikembangkan berupa *e-book* berbasis *flipbook* dimana ditujukan bagi XI AKL 2 SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo yang mana analisis kelayakan produk mendapatkan rata-rata validasi para ahli dengan menunjukkan kriteria sangat layak. Lalu untuk analisis respon siswa mendapatkan rata-rata dengan menunjukkan kriteria sangat memahami.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sabrina Intan Maulida, Putu Budi Adnyana, Ida Ayu Purnama Bestari (2022) dengan judul “Pengembangan *E-Book* Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Perubahan Lingkungan dan Daur Ulang Limbah untuk Siswa di MAN Karangasem” menunjukkan bahwa penerapan model pengembangan 4-D yang dimodifikasi menjadi tiga tahapan yaitu *define, design, dan develop*, yaitu dengan melakukan penilaian uji validitas oleh ahli materi dan ahli media dengan hasil presentase *e-book* berbasis PBL

sebesar 91,9% termasuk dalam kriteria sangat valid dan untuk uji kepraktisan dengan mengujikan pada 3 orang siswa kelas X IPA 3 dalam uji perseorangan serta 9 orang siswa kelas X IPA 3 dalam uji kelompok kecil *e-book* berbasis PBL mendapatkan hasil presentase sebesar 90,5% termasuk dalam kriteria sangat praktis. Dari hasil penelitian tersebut, disimpulkan bahwa *e-book* berbasis PBL yang dikembangkan sangat valid dan sangat praktis sebagai bahan ajar pada materi perubahan lingkungan dan daur ulang limbah kelas X di MAN Karangasem.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sylvia Maulidah Rahmah dan Joni Sosilowibowo (2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Bahan Ajar berupa *E-Book* pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Akuntansi Piutang Kelas XI Berbasis Pendekatan Saintifik di SMK Yapalis Krian” menerapkan model pengembangan 4-D. dengan produk yang dikembangkan menghasilkan interpertasi sangat layak dengan rekapitulasi rerata kelayakan 89,49%. Dari hasil tersebut ada beberapa komponen yang dicantumkan dengan interpertasi sangat layak yaitu kelayakan materi 89,89%, kelayakan bahasa 86,67% dan kelayakan grafis 91,93%. Untuk hasil rerata peserta didik menyatakan interpertasi sangat dipahami dengan persentase sebesar 88,12%. Maka bahan ajar ini cocok digunakan dalam proses pembelajaran.

Jika dibandingkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu seperti yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pengembangan yang digunakan pada penelitian tersebut adalah pengembangan 4-D dan produk pengembangan yang dihasilkan yaitu *e-book* yang hasilnya efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan hasil kelayakan

produk sangat layak dan tingkat kepraktisan produk sangat praktis. Begitupun dengan penelitian yang telah peneliti lakukan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan *e-book* berbasis web dengan pendekatan *problem based learning* sangat layak digunakan dengan tingkat kepraktisan sangat praktis serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII di MTs Al-Ikhwan Banjarmasin dan cocok digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam Penelitian pengembangan *e-book* berbasis web ini menggunakan pendekatan *problem based learning* (PBL). *Problem based learning* merupakan pendekatan yang menekankan pada terpaparnya masalah sebagai pemicu belajar, sehingga belajar tidak lagi terkotak-kotak menurut bidang ilmu, tetapi terintegrasi secara keseluruhan (Gagne, 1985 p.35).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Problem Based Learning* adalah suatu pendekatan yang mana berfokus pada pemecahan suatu masalah yang dikaitkan atau di padukan dengan kehidupan nyata. Maka dari itu, dalam penelitian pengembangan *e-book* berbasis web dengan pendekatan PBL ini terbukti bahwa mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sesuai dengan data hasil uji *N-gain* yang telah dihitung.

Kesimpulan

Berdasarkan data yang didapat dari hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan *e-book* berbasis dengan pendekatan *problem based learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks deskripsi didesain dengan menggunakan *canva & Microsoft Office Word*. Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D dengan empat tahapan

yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*.

2. Kelayakan ahli media yang divalidasi oleh 2 orang ahli media dan 2 orang ahli materi memiliki hasil yang sangat layak. Hasil dari ahli media 1 mendapatkan skor presentase 96,6% dan ahli media 2 dengan skor presentase 88,8% keduanya termasuk dalam kategori sangat layak/valid. Kemudian untuk validasi ahli materi 1 mendapatkan skor presentase 98% termasuk dalam kategori sangat layak dan ahli materi 2 dengan skor presentasi 80% kategori layak/valid.
3. Hasil dari peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII menggunakan *e-book* berbasis web dengan pendekatan *problem based learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks deskripsi mengalami peningkatan. Hal ini dilihat dari uji coba *one by one* dengan skor presentase 93,3%, kelompok kecil dengan skor presentase 87,4%, dan kelompok besar dengan skor presentase 84,5%. Kemudian, untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa terhadap penggunaan *e-book* berbasis web melalui uji *Normalized Gain (N-gain)* diperoleh hasil *N-gain* skor sebesar 0,7 termasuk dalam kategori sedang, dan *N-gain* skor dengan presentase 71,5% yang artinya penggunaan bahan ajar termasuk dalam kategori cukup efektif. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari nilai *posttest* lebih baik dari nilai *pretest* siswa.

Setelah melakukan Setelah melakukan penelitian, ada beberapa saran dari peneliti sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik, Penggunaan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran, karena dengan bahan ajar seperti *e-book* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga mampu membuat siswa termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Bagi guru, hendaknya mempelajari pembuatan bahan ajar *e-book* berbasis

web agar mampu membuat dan menciptakan sebuah produk *e-book* yang lebih kreatif dan inovatif.

3. Bagi sekolah, hendaknya memberikan pelatihan pembuatan bahan ajar kepada guru-guru di sekolah dan memperhatikan lebih pada ketersediaan alat sarana dan prasarana dalam penggunaan atau pembuatan bahan ajar untuk kebutuhan belajar siswa.
4. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai perbandingan dan referensi untuk peneliti selanjutnya dan sebagai bahan pertimbangan untuk lebih memperdalam penelitian selanjutnya dengan menggunakan variabel yang sama atau berbeda yang akan digunakan peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktis*, (Cet ke 13), Jakarta: Rhineka Cipta, 2006
- Ernawati, I. (2017). *Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server*. Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education), Volume 2, No 2, (pp.204-210).
- Firmansyah, R.I. S. & Rusimamto, P. W. (2020) Validitas dan Kepraktisan Modul Pembelajaran *Human Machien Interface* pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik di SMK Negeri 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Volume 2 no 2*, (pp.395-403).
- Gagne, R.M. (1985), *The Condition of Learning and Theory of Instruction*, New York: Holt, Rinehart and Winston (p.35)
- Khotimah, A, Suhartono, & Salimi, M (2017). Penerapan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Perkalian dan Pembagian Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN 1 Tamanwinangun Tahun Ajaran 2016/2017. *Dalam Jurnal Kalam Cendekia*; Vol 5, No 2.1 (pp.182-186).
- Maulida, S I., Adnyana, P. B., Ayu, I., & Bestari, P. (2022). Pengembangan E-book Berbasis Problem Based Learning pada Materi Perubahan Lingkungan dan Daur Ulang Limbah untuk Siswa di MAN Karang Asem. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha, Volume 9 no 2*, (pp.116-129).
- 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), (pp.2217–2231). <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/784>
- Rahmawati, S., & Susanti. (2019). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Berbasis Kontekstual Untuk Smk. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 7(3), (pp.383–391).
- Rahmah. S. M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar berupa *E-book* pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Akuntansi Piutang kelas XI Berbasis Pendekatan Saintifik di SMK Yapalis Krian. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi (JRPE)*, 6(2).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010)
- Sackstein, S., Spark, L., & Jenkins, A. (2015). *Are e-books effective tools for learning? Reading speed and comprehension: iPad® i vs. paper*. *South African Journal of Education*, 35(4).
- Thiagarajan, S 1974. *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. Bomington Indiana: Indiana University.