
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK TEMATIK KELAS 4 SEKOLAH DASAR

Shintya Utami, Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama
Universitas Lambung Mangkurat

Shintyautami7@gmail.com, Hamsi.mansur@ulm.ac.id, Agus.utama@ulm.ac.id

Abstract

Ebook is an electronic version of a book. Ebook are a combination of software and hardware designed to be accessed via computer, laptops, cellphones, and Ipads. The objectives of this study are (1) to Produce thematic ebook learning media and (2) to determine the feasibility of the thematic ebook learning media for grade 4. This development research use the ADDIE development model. The stages of this development model are as follows: (1) Analysis (2) Design (3) Development (4) Implement (5) Evaluate. In this development, it combines several applications to support the creation of ebooks. This development resulted in a product in the form of an ebook with the results of a feasibility test that has been assessed by several experts, namely material expert, a percentage of 85,6% was obtained with the criteria of "very feasible" and media experts obtained a percentage of 83,7% with a percentage of "very feasible". The results of this study can be concluded that ebook is very suitable to be used in this school as a learning medium for students.

Keywords: development, ebook

Abstrak

E-Book merupakan versi elektronik dari sebuah buku. E-Book merupakan kombinasi dari software dan hardware yang dirancang untuk diakses melalui komputer, laptop, handphone, dan Ipad. Tujuan penelitian ini yaitu (1)menghasilkan media pembelajaran E-Book tematik dan (2)mengetahui kelayakan media pembelajaran E-Book tematik kelas 4. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan-tahapan dari model pengembangan ini sebagai berikut: (1)Analysis (2)Design (3)Development (4)Implement (5)Evaluate. Dalam pengembangan ini mengkombinasikan beberapa aplikasi untuk mendukung pembuatan E-Book. Pengembangan ini menghasilkan produk berupa ebook dengan hasil uji kelayakan yang telah dilakukan penilaian oleh beberapa ahli yaitu ahli materi diperoleh persentase sebesar 85,6% dengan kriteria "sangat layak" dan ahli media diperoleh persentase 83,7% dengan persentase "sangat layak". Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa ebook sangat layak digunakan disekolah ini sebagai media pembelajaran untuk peserta didik.

Kata kunci: Pengembangan, Ebook

Pendahuluan

Ebook merupakan versi elektronik dari sebuah buku. Jika buku umumnya terbuat dari kumpulan kertas yang berisikan teks dan gambar, maka ebook juga berisikan informasi digital yang berisikan teks dan gambar. Seperti yang telah diungkapkan juga oleh Subiyantoro (2014) mengatakan ebook atau electronic book (atau digital book) adalah evolusi dari buku cetak yang biasa kita baca sehari-hari. (Mentari dkk., 2018, p.131)

Ebook juga bisa dibilang adalah media pembelajaran dan bahan ajar yang berbentuk elektronik. Ebook mengkombinasikan antara perangkat hardware dan perangkat software yang dirancang untuk diakses melalui komputer, laptop, handphone dan ipad. Media pembelajaran ebook juga sangat membantu pendidik dan peserta didik dalam keberhasilan pada proses belajar mengajar.

Adapun beberapa fungsi media pembelajaran, yaitu: a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka); b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Seperti misalnya, obyek yang terlalu besar bisa digunakan oleh realita, gambar, film, atau model. Obyek yang kecil dibantu oleh proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar. Gerak terlalu lamban atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau hagh speed photograpy; c) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto ataupun secara verbal; d) Obyek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain; e) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain. (Tafonao, 2018, p.107-108)

Dengan penggunaan media pembelajaran berupa ebook ini juga peserta didik lebih dimudahkan dalam belajar, ebook yang sudah dibuat akan bisa disimpan dengan mudah diperangkat elektronik. Sehingga peserta didik dapat melakukan

proses belajar dimana saja, kapan saja, dan dengan siapa saja. Bahkan melalui media ini proses belajar dapat dijalankan secara online atau didownload untuk keperluan offline. Peserta didik dapat mengakses sistem kapan aja dan sesering mungkin (time independen). Tidak terbatas pada jam belajar dan tidak tergantung pada tempat (place independen). (Zahara dkk., 2014, p.106)

Buku ajar juga dapat mendukung terwujudnya program student centered learning (SCL), dimana paradigma belajar disekolah diarahkan lebih banyak pada siswa sebagai subyek pembelajaran dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Salah satu buku ajar adalah buku sekolah elektronik (BSE). Namun, dalam penggunaannya di berbagai sekolah memiliki kelemahan yang patut disempurnakan dengan menampilkan simulasi dengan memadukan video, audio, dan gambar yang dikemas kedalam ebook. (Sanuaka dkk., 2017, p.10)

Ebook memberikan sejumlah keunggulan dibandingkan buku cetak biasa seperti akses online, kemampuan penelusuran, manfaat biaya, dan portabilitas. Media pembelajaran ebook (Electronic book) berfungsi menawarkan berbagai kemudahan dalam memperkaya audiens dengan ilmu dan wawasan, terlebih untuk keperluan pembelajaran. (Wulandari dkk., 2019, p.37). Dewasa ini ebook memang banyak sekali peminatnya, selain ukurannya yang lebih kecil dibanding buku. Ebook juga dapat dibawa kemana-mana selain itu ebook juga memiliki kelebihan lain yaitu formatnya yang beragam dari mulai *PDF*, *Exe*, *HTML*, *Microsoft word*, *Link web*, dan masih banyak lagi. (Novitasari dkk., 2019, p.108)

Dimana secara teoritis komputer dengan perangkatnya dapat berupa ebook mempunyai manfaat yang sangat luar biasa untuk mendukung proses pembelajaran yaitu: a) Siswa dapat terlihat lebih aktif karena ada proses belajar dan pembelajaran yang menarik dan mempunyai makna yang dalam; b) Siswa dapat menggabungkan ide kreatif baru kedalam pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya untuk memahami makna atau keingintahuan dan keraguan yang selama ini ada dalam pikirannya;

c) Memungkinkan siswa saling bekerja sama dalam berkelompok; d) Memungkinkan siswa dapat secara aktif dan antusias berusaha untuk mencapai tujuan yang diinginkan; e) Situasi pembelajaran lebih bermakna; f) Memungkinkan siswa dapat menyadari apa yang telah dipelajarinya. Sehingga adanya ebook interaktif yang dikembangkan dapat mengarahkan perhatian siswa dan mendorong minat siswa untuk belajar. (Lestari dkk., 2018, p.74)

Berdasarkan hasil studi penelitian awal, sekolah ini memiliki beberapa masalah dalam proses pembelajaran yang mana pendidik dalam proses belajar mengajar hanya menggunakan buku paket saja, sedangkan peserta didik masih merasa kurang memahami materi yang mengakibatkan kurangnya ketertarikan respon dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran dikarenakan tidak adanya bantuan media, dengan ini peserta didik perlu media pembelajaran untuk belajar mandiri dirumah. Kurangnya sumber daya manusia untuk pengembangan media pembelajaran disekolah juga menjadi salah satu masalah yang dihadapi. Berdasarkan masalah tersebut pendidik memerlukan media pembelajaran yang akan membantu dalam proses belajar mengajar, yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik saat ini. Peserta didik memerlukan media belajar yang mudah digunakan dan bisa dibawa kemana saja. Penggunaan ebook masih belum diterapkan disekolah ini.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan atau mengembangkan media pembelajaran berupa elektronik book. Ebook ini dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik agar lebih mudah dan tertarik dalam belajar secara mandiri dirumah atau belajar pada saat disekolah.

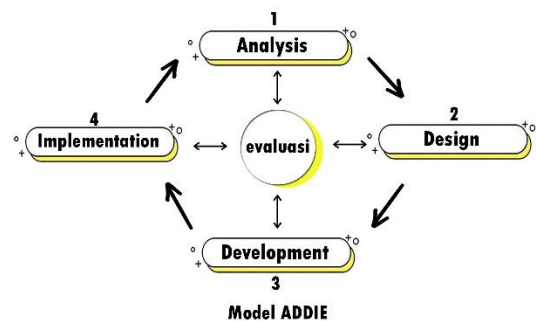
Dengan adanya ebook disekolah ini, pendidik dan peserta didik akan mengurangi masalah-masalah yang ada. Pembelajaran daring bisa lebih efektif dan efisien tidak perlu membawa buku konvensional untuk pembelajaran selama dirumah. Ebook akan memudahkan pendidik untuk mengajar dengan cara yang berbeda dari biasanya. Dengan

adanya ebook juga pendidik tidak perlu khawatir tentang pembelajaran karena ebook bisa digunakan dimana saja, kapan saja dan dengan siapa saja.

Metode Penelitian

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa Ebook atau digital book untuk kelas 4 pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan peneliti kali ini menggunakan model ADDIE yang menyatakan bahwa suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada. (Rayanto & Sugianti, 2020, p.29)

ADDIE is a product development paradigm and not a model per se. The ADDIE concept is being applied here for constructing performance-based episode designated for learning space. ADDIE is an acronym for analyze, design, develop, implement, and evaluate. (Branch, 2009, p.20)



Gambar 1. Skema Model ADDIE
(Sumber: Branch, 2 : 2009)

Pada Tahap analisis (Analysis) merupakan kegiatan menganalisis yang dilakukan pada studi pendahuluan, analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa yang disesuaikan dengan lingkungan siswa. Dalam penelitian ini adalah media pembelajaran ebook tematik. Tahap perencanaan (design) merupakan tahapan untuk merancang pembuatan ebook tersebut dari mulai rancangan materi, desain ebook, serta instrumen-instrumen untuk mendukung penelitian. Selanjutnya tahapan pengembangan

(development) pada tahapan ini desain yang sudah dirancang ditahap sebelumnya dilakukan pembuatan. Rancangan yang sudah dibuat akan dimasukkan keaplikasi yang telah ditentukan sebelumnya. Setelah media sudah selesai dibuat maka masuk ketahap uji kelayakan, yang diuji oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Validator memberikan penilaian, komentar dan saran tentang media yang dikembangkan. Dari hasil penilaian, komentar dan saran tersebut akan digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan agar layak digunakan dari segi materi maupun tampilannya. Selanjutnya ada tahapan implementasi (implementation) pada tahap ini dilakukan uji coba lapangan kepada peserta didik. Tetapi karena telah terjadi masa pandemi pada saat ini maka model ADDIE dimodifikasi dan tahapan implementasi ditiadakan. Serta media nantinya hanya bisa digunakan disekolah yang dijadikan penelitian saja. Tahapan terakhir adalah tahapan evaluasi (evaluation) merupakan tahapan akhir dari setiap langkah-langkah pengembangan diatas. Dari hasil observasi kepada pendidik akan dievaluasi terhadap produk yang dikembangkan untuk memperbaiki apabila masih ada kekurangan pada produk. Hasil dari evaluasi ini diharapkan layak digunakan oleh pendidik maupun peserta didik dalam membantu proses pembelajaran karena telah melalui prosedur penelitian pengembangan secara bertahap dan tepat.

Subyek penelitian pengembangan ebook meliputi, 3 orang ahli materi dan 3 orang ahli media. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini berupa studi dokumenter, observasi dan kuesioner. Studi dokumenter berupa dokumen sebagai pendukung dan penunjang dalam penelitian seperti referensi dari buku, jurnal, dan internet. Sedangkan observasi dilakukan secara langsung mengamati kesekolah untuk melihat bagaimana keadaan sekolah. Catatan observasi ini tercantum pada hasil penelitian awal. Dan yang terakhir adalah kuesioner yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh responden. Responden pada instrumen ini adalah ahli materi dan ahli media.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian

ini diperoleh dari masukkan validator pada tahap validasi. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang memaparkan hasil pengembangan produk yang dikembangkan. Data ini diperoleh melalui instrumen penelitian lalu dianalisis menggunakan perhitungan sebagai berikut :

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase penilaian (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

(Mansur, H. & Rafiudin, 2020, p.43)

Sedangkan persentase penilaian produk ebook tematik menggunakan prinsip sebagai berikut :

Tabel 1. Kategori Kelayakan

No	Skor Persentase %	Interpretasi
1	0% - 24,99%	Sangat Kurang Baik
2	25% - 49,99%	Kurang Baik
3	50% - 74,99%	Baik
4	75% - 100%	Sangat Baik

(Sumber : diadaptasi dari Riduwan, 2015, P.13)

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbentuk Ebook yang diakses berupa link. Ebook ini dikembangkan dengan beberapa software aplikasi untuk membuat ebook. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE dengan 5 tahapan antara lain Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Tahapan penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut :

Pada tahapan Analysis dilakukan identifikasi permasalahan yang ada pada saat proses pembelajaran. Dengan adanya identifikasi maka peneliti dapat mengetahui karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil observasi disekolah terdapat beberapa masalah yang harus diatasi, yaitu:

Pertama, media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran kurang mendukung. Kedua, media yang tersedia minim dikembangkan. Ketiga, pendidik hanya menggunakan metode ceramah pada saat pembelajaran yang mengakibatkan kurangnya respon peserta didik. Keempat, kurangnya

sumber daya manusia untuk mengembangkan media pembelajaran. Kelima, kurang memahaminya peserta didik tentang materi yang disajikan dengan buku cetak biasa. Berdasarkan uraian masalah diatas maka peneliti mengembangkan media pembelajaran ebook dengan harapan mampu membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan bisa memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran secara daring maupun tatap muka nantinya.

Selanjutnya, Tahap design. Tahapan ini melakukan beberapa perencanaan tentang media sebelum media tersebut dikembangkan, yaitu: Pertama, Penyusunan desain pada media merupakan pemilihan aplikasi Flip PDF Professional yang digunakan untuk mengembangkan ebook. Pengembangan ebook ini akan memuat cover depan, cover belakang, kata pengantar, daftar isi, kompetensi inti, pemetaan kompetensi dasar, isi materi, latihan-latihan soal, kunci jawaban, dan daftar pustaka. Kedua, perencanaan penyajian materi yaitu menetapkan materi yang akan dimuat dimedia yang dikembangkan adalah Berbagai pekerjaan dengan 3 subtema yaitu: jenis-jenis pekerjaan, pekerjaan disekitarku, dan pekerjaan orang tuaku. Yang mana materi yang dimuat pada media diambil dari buku paket tematik tema 4. Penyajian ebook juga akan disesuaikan dengan standar kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ditetapkan sekolah. Ketiga, perancangan instrumen yaitu merancang sebuah lembar penilaian yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang akan di isi oleh para ahli, dengan 3 orang ahli materi dan 3 orang ahli media. Guna instrumen ini untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kemenarikan ebook yang dibuat.

Selanjutnya, tahap development merupakan tahapan pembuatan ebook yang dikembangkan sesuai dengan rancangan pada tahapan design. Setelah ebook selesai dibuat maka selanjutnya dilakukan uji kelayakan terhadap media yang telah selesai dibuat. Validasi dilakukan oleh para ahli yaitu, 3 orang ahli materi dan 3 orang ahli media.

Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil dari penilaian 3 orang ahli materi diperoleh jumlah skor 113

dengan skor maksimal 132 dari 11 indikator. Hasil persentase rata-rata 85,6% sehingga dimuat kedalam data deskriptif, kategori kelayakan produk yang didapatkan adalah “Sangat Layak”.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Skor	Kelayakan
1	Isi	71	
2	Penyajian	20	
3	Teknik Penyajian	22	Sangat
4	Jumlah Total	113	Layak
5	Skor Maksimal	132	
6	Persentase	85,6%	

(Sumber : Data Primer)

Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil dari penilaian 3 orang ahli media diperoleh jumlah skor 191 dengan skor maksimal 228 dari 19 indikator. Hasil persentase rata-rata 83,7% sehingga dimuat kedalam data deskriptif, kategori kelayakan produk yang didapatkan adalah “Sangat Layak”.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Jumlah Skor	Kelayakan
1	Kualitas	44	
2	Grafis	55	
3	Kelayakan Bahasa	53	
4	Interaktif	39	Sangat
5	Jumlah Total	191	Layak
6	Skor Maksimal	228	
7	Persentase	83,7%	

(Sumber : Data Primer)

Selanjutnya, tahapan implementation. Tahapan ini adalah tahapan penerapan uji coba media ebook kepada peserta didik, tetapi dikarenakan adanya kendala berupa masih terjadinya pandemi Covid-19, maka penerapan uji coba produk pada peserta didik ditiadakan. Dengan begitu media yang dibuat hanya dapat digunakan disekolah tempat penelitian.

Tahap evaluation, adalah tahapan terakhir yang dilakukan untuk mengevaluasi secara keseluruhan dari tahapan yang telah dilakukan. Apabila masih terdapat kekurangan

pada media pembelajaran ebook maka akan direvisi kembali.

Simpulan

Proses pengembangan media pembelajaran ebook tematik kelas 4 dikembangkan dengan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan antara lain Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Pengembangan ebook ini mencakup 3 subtema yaitu, jenis-jenis pekerjaan, Pekerjaan disekitarku, dan Pekerjaan orang tuaku. Ebook dikembangkan dengan menggunakan aplikasi software berupa Flip PDF Professional dengan menggunakan link online untuk mengaksesnya.

Berdasarkan uji kelayakan yang telah dilakukan oleh validator yaitu ahli materi dengan hasil rata-rata persentase sebesar 85,6% dengan kriteria "Sangat Layak" dan ahli media dengan hasil rata-rata persentase sebesar 83,7% dengan kriteria "Sangat layak". Maka dengan ini media pembelajaran ebook dinyatakan layak digunakan bagi peserta didik disekolah tersebut.

Saran

Bagi peneliti lain untuk dikembangkan lebih baik lagi dengan memperhatikan aspek yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R.M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer
- Lestari, R. T., dkk. (2018) *Ebook Interaktif* ,Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, April, Vol.1, No.1, 74.
- Mansur, H. & Rafiudi. (2020) "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 4.1, (pp.37-48)
- Mentari, D., dkk. (2018) "Pengembangan media pembelajaran e-book berdasarkan hasil riset elektroforesis 2-d untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif mahasiswa", *Journal Of Science Education*, p.131.
- Novitasari, D., dkk. (2019) "Pengembangan Media Pembelajaran Electronic Book (E-Book) Berbasis Edmodo Kelas X SMK Kartikatama Metro" ,Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro, Vol.7, No.2,108.
- Rayanto, Y. H. & Sugianti. (2020) *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Riduwan, (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sanuaka, I. W. A. A., dkk. (2017) "Pengembangan Media Pembelajaran Electronic Book (E-Book) Interaktif Multimedia Dalam Mata Pelajaran Teknik Animasi 3D Dan Teknik Animasi 2D Dijurusan Multimedia SMK Negeri 3 Singaraja", *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, Vol.6, No.1,10.
- Tafonao, T., (2018) "Peranan Media Pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa", *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, 107-108.
- Wulandari, V., dkk. (2019) "Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Infografis Sebagai Penguatan Kognitif Siswa X MIA", *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol.2, No.1, 37.
- Zahara, N., dkk. (2014) "Optimalisasi pembelajaran dengan E-Book dan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA pada materi dunia tumbuhan", *Jurnal Biotik*, September, Vol. 2 No. 2,106.