

Tersedia secara online di

PISCES

Proceeding of Integrative Science Education Seminar

Beranda prosiding : <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>

Artikel

Pengembangan *E-book* Interaktif Materi Tata Surya untuk Peserta Didik SMP/MTs Kelas VII

Ahmad Niamul Hadi^{1*}, Astrida Bela Priandini², Wikhdatul Ummi Khairatul W³, Ju'subaidi⁴, Vika Puji Cahyani⁵

^{1,2,3,4,5}Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

*Corresponding Address: ahmadniam9090@gmail.com

Info Artikel

1st AVES
Annual Virtual Conference of
Education and Science 2021

Kata kunci:

Book Creator
Media pembelajaran
E-book interaktif
Penelitian pengembangan

ABSTRACT

Electronic book atau ebook merupakan buku digital yang menyajikan informasi berupa teks, gambar, video, audio, maupun bentuk multimedia lain yang bisa diakses melalui laptop, komputer, dan smartphone yang sesuai dengan selera generasi milenial saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran e-book menggunakan Book Creator pada materi Tata Surya untuk peserta didik SMP/MTs kelas VII. (2) Mengetahui kualitas e-book dan respon dari peserta didik SMP/MTs Kelas VII. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan mengadopsi model pengembangan 4D dan dilaksanakan sampai tahap keempat yakni *define* (pendefinisian dalam pengembangan produk), *design* (pemilihan media), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik dari MTs N 3 Ponorogo, MTs M 3 Yanggong, dan MTs N 6 Ponorogo. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa wawancara, observasi, penyebaran angket kuisioner, dan tes hasil belajar. Media pembelajaran e-book yang telah dikembangkan menurut pendidik memperoleh kualitas Sangat Baik (SB) dengan presentase keidealan 87,5% yang bermakna kualitas sangat baik. Hasil tersebut membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan *book creator* sangat layak digunakan untuk siswa dengan syarat kualitas jaringan internet yang mendukung.

PENDAHULUAN

Mengajar merupakan tugas utama seorang pendidik, sehingga pendidik dituntut untuk selalu kreatif dalam menciptakan ide-ide untuk merancang sebuah sistem pembelajaran yang mampu membuat peserta didik mencapai tujuan belajarnya. Seiring dengan perkembangan zaman, dalam dunia Pendidikan yang berkaitan dengan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di sekolah dianjurkan untuk menggunakan beberapa variasi media pembelajaran yang digunakan untuk mengajarkan ilmu kepada peserta didik yang semakin maju dan canggih dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Iswanto et al., 2019).

Menurut Arif S. Sadiman dkk (2007) pada jurnal (Iswanto et al., 2019) mengemukakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim kepada

penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran berjalan dengan semestinya. sedangkan media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu proses pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran (Astuti et al., 2019). Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu komponen sistem pembelajaran. tanpa adanya media, komunikasi tidak akan terjadi begitupun dengan proses pembelajaran juga tidak akan bisa berlangsung secara maksimal. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran akan memberikan makna bagi peserta didik dan mempermudah peserta didik untuk memahami sesuatu yang kurang konkrit.

Meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil pembelajaran siswa merupakan keharusan bagi seorang guru. Dalam memahami suatu konsep, siswa harus lebih berinteraksi dengan sumber belajar. Dengan demikian seorang guru harus mendesain atau memodifikasi suatu pembelajaran sedemikian rupa dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran (Hastuti, n.d.). Berdasarkan Permendikbud RI No. 65 tahun 2013 dalam jurnal (Wijayanti et al., n.d.) terkait tentang standar proses menjelaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan Pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) saat ini merupakan salah satu upaya untuk mewujudkan proses pembelajaran yang sesuai dengan standar. Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang interaktif (Wijayanti et al., n.d.). Dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan sumber belajar merupakan hal yang sangat penting, apalagi didukung dengan teknologi yang semakin berkembang. Salah satu sumber belajar alternatif yang dapat dikembangkan dengan berbasis TIK yaitu buku digital atau biasa disebut dengan *e-book*.

Seiring dengan perkembangan teknologi, sumber belajar yang biasanya berupa *text book* saat ini sudah berkembang menjadi elektronik book atau biasa disebut *e-book* (Darlen & Lukman, 2015). *E-book* merupakan buku teks yang diubah menjadi format digital. *E-book* juga bisa diartikan sebagai lingkungan belajar yang mempunyai aplikasi dan mengandung database multimedia yang menyimpan presentasi multimedia terkait topik dalam sebuah buku. Sesuai dengan perkembangannya, *e-book* telah banyak perubahan menjadi lebih interaktif (Huda et al., n.d.). Salah satu keuntungan dalam penggunaan *e-book* yaitu dapat menghemat dalam penggunaan kertas sehingga lebih ramah lingkungan. Dalam *e-book* interaktif biasanya terdapat simulasi-simulasi yang interaktif dengan memadukan video, animasi, audio, dan gambar. Pada *e-book* interaktif juga terdapat kuis interaktif bagi peserta didik yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif dari materi yang telah dipelajari (Darlen & Lukman, 2015).

Salah satu sumber belajar yang berbasis *digital* yang sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu *book creator*. Di dalam *book creator* ini terdiri dari teks, gambar, maupun suara yang dapat dipublikasikan secara online. Kemampuan kognitif peserta didik akan disesuaikan dengan *Book creator* ini untuk meningkatkan kemampuan peserta didik baik dari segi berbicara, menulis, menyimak dan membaca (Siti Rodi'ah, 2021). Pada media pembelajaran berupa *Book creator* ini memiliki beberapa kelebihan yaitu adanya ikon atau opsi untuk menambahkan atau menginput teks, audio, visual, dan link. Akan tetapi juga terdapat kelemahan, Salah satu kelemahan pembelajaran berbasis web ini yaitu peserta didik harus mempunyai *smartphone* yang tentunya harus ada koneksi internet karena media pembelajaran berupa *Book creator* ini harus tersambung koneksi internet untuk dapat mengaksesnya.

Menurut Isatul Hasanah dan Siti Rodi'ah (Siti Rodi'ah, 2021) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa bahan ajar berupa *Book creator* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Karena dengan tampilannya dan susunan materi dikemas sesuai dengan perkembangan kognitif dan gaya belajar peserta didik. Pembuatan *Book creator* yang sangat mudah ini menjadi salah satu kelebihan dari *Book creator* sendiri. Dengan demikian dapat memudahkan guru untuk membuatnya sendiri yang digunakan untuk bahan ajar bagi peserta didik di masa pembelajaran daring maupun tatap muka. Selain itu, bahan ajar *Book creator* ini juga mudah dibagikan oleh guru kepada peserta didik melalui *smartphone* secara langsung.

Dengan *e-book* interaktif peserta didik dapat belajar secara aktif. Penggunaan sumber belajar dengan *e-book* interaktif ini dalam satu semester lebih praktis tanpa siswa harus mencari *e-book* yang membahas materi lain, sehingga lebih efisien waktunya. Selain itu, melalui *e-book* interaktif berupa *Book creator* ini peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan buku *digital* yang berisikan materi, gambar berwarna, animasi, video dan lembar evaluasi. Pada *e-book* interaktif ini terjadi penginterasian multimedia kedalam sebuah buku *digital* yang bersifat interaktif dan cocok digunakan pada materi tata surya. Objek yang semula ditampilkan dalam bentuk gambar, dengan *Book creator* materi dapat ditampilkan dalam bentuk animasi, simulasi dan video. Sehingga peserta didik selain dapat membaca buku juga dapat menyaksikan secara langsung objek-objek yang berkaitan dengan materi yang dipelajari tersebut (Darlen & Lukman, 2015).

Penelitian ini mendeskripsikan hasil dari pengembangan *e-book* interaktif pada materi Sistem Tata Surya untuk peserta didik SMP/MTs Kelas VII yang telah di validasi oleh 3 dosen diantaranya dosen ahli materi, dosen ahli bahasa dan dosen ahli media. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu dapat dimanfaatkan sebagai literatur tambahan bagi seorang pendidik maupun peserta didik serta mempermudah siswa untuk mencapai kompetensi dasar pada materi tata surya.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, diperlukan sebuah pengembangan *e-book* interaktif berupa *Book creator* sebagai sumber belajar yang disertai dengan teks, audio, visual, link dan soal-soal Latihan yang memungkinkan siswa untuk menjawabnya secara langsung di *Book creator* tersebut. Sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar yang digunakan secara mandiri oleh peserta didik. Materi yang dikembangkan pada *Book creator* ini yaitu tata surya.

METODE

Model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4-D (Four D) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974: 5). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas oleh beberapa ahli diantaranya yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media.

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4-D (*Four D Models*) menurut Thiagarajani. Hal ini meliputi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan 90 (*design*), pengembangan (*develop*) dan diseminasi (*disseminate*) yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap pendefinisian (*define*) Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta

- mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan.
2. Tahap Perancangan (*design*) Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media e-book yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA
 3. Tahap Pengembangan (*develop*) Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media e-book yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba kepada peserta didik.
 4. Tahap penyebaran (*diseminate*). Setelah uji coba terbatas dan instrumen telah direvisi, tahap selanjutnya adalah tahap penyebaran dengan tujuan untuk menyebarluaskan media e-book. Penyebaran (*disseminate*) ini juga dapat dilakukan dengan cara uji kelayakan.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dapat dipahami sebagai metode penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang dan pelaku yang dapat diamati. Sedangkan data kuantitatif merupakan data yang mencantumkan angka. Dalam penelitian dan pengembangan ini, data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran para validator. Adapun data kuantitatif diperoleh dari data hasil validasi oleh para validator.

Instrument dalam penelitian pengembangan ini berupa lembar validasi. Terdapat tiga lembar validasi yakni lembar validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dimana masing-masing lembar validasi menggunakan skala Linkert 1-5. Adapun kisi-kisi instrumen telah dijabarkan pada Tabel 1., Tabel 2., dan Tabel 3.

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen lembar validasi ahli materi

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang dipaparkan mudah dipahami					
2	Materi yang dipaparkan menarik					
3	Materi dipaparkan secara runtut					
4	Materi disajikan dengan singkat, padat dan jelas					
5	Gambar yang dipilih relevan dengan materi yang dijabarkan					
6	Ketersediaan latihan soal yang sesuai dengan materi					
7	Kelengkapan dan kedalaman materi					

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen lembar validasi ahli media

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan pemilihan warna cover					
2	Keserasian padu padan antara tulisan dan warna cover					
3	Ukuran gambar proporsional					
4	Kesesuaian penempatan gambar					
5	Kesesuaian penempatan teks					
6	Resolusi gambar jelas (tidak retak)					
7	Keharmonisan tata letak					

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen lembar validasi ahli bahasa

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan untuk menjelaskan ilustrasi sesuai dengan tingkat intelektual peserta didik					
2.	Penyampaian pesan antara bagian satu dengan bagian lain yang berdekatan mencerminkan hubungan logis					
3.	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan					
4.	Istilah yang digunakan sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)					

Kriteria penilaian untuk lembar validasi sebagaimana termuat dalam Tabel 4.

Tabel 4. Kriteria penilaian pengembangan media pembelajaran

Skor	Indikator
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

(Muriati,2013)

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis data kuantitatif merupakan analisis data yang digunakan dalam pengolahan data yang diperoleh dari hasil validasi ahli media, materi, dan bahasa yang berupa masukan/saran disertai komentar perbaikan pada angket instrumen validasi. Selain itu, untuk mengolah data yang diperoleh dalam bentuk analisis persentase digunakan analisis statistik deskriptif kualitatif. Pernyataan dalam setiap poin yang ada pada angket validasi dibagi menjadi lima kategori, yaitu sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik sehingga data yang dikumpulkan ini termasuk data kualitatif. Dalam pengolahannya, data diubah menjadi data kuantitatif terlebih dahulu dengan menyesuaikan bobot skor. Rumus yang digunakan dalam pengubahan data, yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum(\text{seluruh skor jawab angket})}{n \times \text{tertinggi} \times \text{jml responden}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = menyatakan persentase penilaian

n = menyatakan jumlah seluruh item angket

Analisis data secara deskriptif dilakukan terhadap data yang diperoleh dari hasil penilaian media pembelajaran oleh validator dengan kriteria kelayakan dan revisi adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Kriteria kelayakan dan revisi produk

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
0-20	Sangat Kurang	Revisi/Tidak Valid
21-40	Kurang	Revisi/Tidak Valid
41-60	Cukup	Revisi/Tidak Valid
61-80	Baik	Tidak Revisi/ Valid
81-100	Sangat Baik	Tidak Revisi/ Valid

(Muriati,2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan bahan ajar berupa *e-book* menggunakan *Book Creator* mata pelajaran Sistem Tata Surya untuk kelas VII SMP/MTs yang telah divalidasi oleh para validator. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi Sistem Tata Surya, ahli bahasa dan ahli media masing-masing dihitung persentasenya. Persentase untuk masing-masing aspek validasi kemudian dicocokkan dengan tabel persentase kelayakan produk. Hasil uji validasi dari ahli materi dijelaskan dalam Tabel 6.

Tabel 6. Persentase hasil uji validasi ahli materi

No	Aspek Validasi	Jumlah Penilaian	Jumlah Maksimal	%
1	Materi yang dipaparkan mudah dipahami	4	5	80

2	Materi yang dipaparkan menarik	3	5	60
3	Materi dipaparkan secara runtut	4	5	80
4	Materi disajikan dengan singkat, padat dan jelas	3	5	60
5	Gambar yang dipilih relevan dengan materi yang dijabarkan	4	5	80
6	Ketersediaan latihan soal yang sesuai dengan materi	4	5	80
7	Kelengkapan dan kedalaman materi	3	5	60
Total		25	35	71.43

Hasil perhitungan persentase aspek validasi oleh ahli materi pada Tabel 6. Tiga diantaranya berada pada kategori cukup dan empat lainnya berada pada kategori baik jika dicocokkan dengan kriteria kelayakan bahan ajar pada Tabel 5. Adapun rangkuman hasil penilaian kriteria kelayakan produk tersaji dalam Tabel 7.

Tabel 7. Penilaian kriteria kelayakan produk oleh ahli materi

No	Aspek yang Divalidasi	%	Kriteria Kelayakan Produk
1	Materi yang dipaparkan mudah dipahami	80	Layak dengan predikat baik
2	Materi yang dipaparkan menarik	60	Tidak layak dengan predikat cukup
3	Materi dipaparkan secara runtut	80	Layak dengan predikat baik
4	Materi disajikan dengan singkat, padat dan jelas	60	Tidak layak dengan predikat cukup
5	Gambar yang dipilih relevan dengan materi yang dijabarkan	80	Layak dengan predikat baik
6	Ketersediaan latihan soal yang sesuai dengan materi	80	Layak dengan predikat baik
7	Kelengkapan dan kedalaman materi	60	Tidak layak dengan predikat cukup
% Keseluruhan produk		71.43	Layak dengan predikat baik

Berdasarkan Tabel 7. rata-rata persentase validasi isi materi berada pada kategori layak dengan predikat baik namun masih perlu revisi. Segala hal yang berkaitan dengan aspek-aspek validasi materi direvisi berdasarkan pada saran dan masukan dari validator ahli materi.

Tabel 8. Persentase hasil uji validasi ahli media

No	Aspek Validasi	Jumlah Penilaian	Jumlah Maksimal	%
1	Ketepatan pemilihan warna cover	5	5	100
2	Keserasian padu padan antara tulisan dan warna cover	5	5	100
3	Ukuran gambar proporsional	5	5	100
4	Kesesuaian penempatan gambar	4	5	80
5	Kesesuaian penempatan teks	5	5	100
6	Resolusi gambar jelas (tidak retak)	5	5	100
7	Keharmonisan tata letak	4	5	80
Total		33	35	94.29

Persentase hasil penilaian oleh validator ahli media selanjutnya dicocokkan dengan kriteria kelayakan pada Tabel 5. Hasil perhitungan persentase aspek validasi oleh ahli media berdasarkan Tabel 8. dua diantaranya berada pada kategori baik dan lima aspek lainnya berada pada kategori sangat baik. Rangkuman hasil penilaian kriteria kelayakan produk tersaji dalam Tabel 9.

Tabel 9. Penilaian kriteria kelayakan produk oleh ahli media

No	Aspek yang Divalidasi	%	Kriteria Kelayakan Produk
1	Ketepatan pemilihan warna cover	100	Layak dengan predikat sangat baik
2	Keserasian padu padan antara tulisan dan warna cover	100	Layak dengan predikat sangat baik
3	Ukuran gambar proporsional	100	Layak dengan predikat sangat baik
4	Kesesuaian penempatan gambar	80	Layak dengan predikat baik
5	Kesesuaian penempatan teks	100	Layak dengan predikat sangat baik
6	Resolusi gambar jelas (tidak retak)	100	Layak dengan predikat sangat baik
7	Keharmonisan tata letak	80	Layak dengan predikat baik
% Keseluruhan produk		94.29	Layak dengan predikat sangat baik

Berdasarkan Tabel 9. rata-rata persentase dari tujuh aspek validasi kualitas produk berada pada kategori layak dengan predikat sangat baik. Berdasarkan persentase tiap aspek validasi, bagian yang harus direvisi yaitu “Kesesuaian penempatan gambar” dan “Keharmonisan tata letak” dalam bahan ajar berupa *e-book* ini. Adapun revisi yang dilakukan juga didasarkan pada saran dan masukan dari validator ahli media. Saran yang diberikan oleh validator antara lain pemberian keterangan pada masing-masing gambar, pengaturan jarak baik antar tulisan, antar gambar maupun antara tulisan-gambar

Tabel 10. Persentase hasil uji validasi ahli bahasa

No	Aspek Validasi	Jumlah Penilaian	Jumlah Maksimal	%
1	Bahasa yang digunakan untuk menjelaskan ilustrasi sesuai dengan tingkat intelektual peserta didik	4	5	80
2	Penyampaian pesan antara bagian satu dengan bagian lain yang berdekatan mencerminkan hubungan logis	5	5	100
3	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	5	5	100
4	Istilah yang digunakan sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)	4	5	80
Total		18	20	90

Hasil perhitungan persentase masing-masing aspek validasi oleh ahli bahasa berdasarkan Tabel 10. dua diantaranya berada pada kategori baik dan dua aspek lainnya berada pada kategori sangat baik jika dicocokkan dengan kriteria kelayakan bahan ajar pada Tabel 5. Rangkuman hasil penilaian kriteria kelayakan produk oleh ahli bahasa tersaji dalam Tabel 11.

Tabel 11. Penilaian kriteria kelayakan produk oleh ahli bahasa

No	Aspek yang Divalidasi	%	Kriteria Kelayakan Produk
1	Bahasa yang digunakan untuk menjelaskan ilustrasi sesuai dengan tingkat intelektual peserta didik	80	Layak dengan predikat baik
2	Penyampaian pesan antara bagian satu dengan bagian lain yang berdekatan mencerminkan hubungan logis	100	Layak dengan predikat sangat baik
3	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	100	Layak dengan predikat sangat baik
4	Istilah yang digunakan sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)	80	Layak dengan predikat baik
% Keseluruhan produk		90	Layak dengan predikat sangat baik

Berdasarkan Tabel 11. rata-rata persentase dari empat aspek validasi, kualitas produk berada pada kategori layak dengan predikat sangat baik. Hal yang perlu direvisi adalah aspek pada poin 1 dan 4 dimana terdapat beberapa pilihan kata atau diksi yang kurang tepat, seperti kata “tertumbang” bisa diubah menjadi ditumbangkan maupun bentuk kalimat aktif lainnya. Tindakan revisi dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli bahasa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan bahan ajar yang berupa *e-book* menggunakan *Book Creator* pada materi Sistem Tata Surya kelas VII SMP/MTs yang telah tervalidasi beberapa ahli diantaranya yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Hasil

persentase rata-rata dari ahli materi dengan nilai 71.43% yang menyatakan produk yang dibuat terkategori layak dengan predikat baik. Sedangkan hasil persentase rata-rata dari ahli media dengan nilai 94.29% menyatakan bahwa produk dalam kategori layak dan predikat sangat baik. Adapun hasil dari ahli bahasa dengan nilai persentase rata-rata 90% menyatakan produk dalam kategori layak berpredikat sangat baik. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan *book creator* sangat layak digunakan untuk siswa dengan syarat kualitas jaringan internet yang mendukung.

Saran

Untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya diharapkan bahan ajar berupa *e-book* menggunakan *book creator* ini bisa disebarkan pada peserta didik sehingga hasil persentase kelayakan yang didapat bisa lebih akurat. Selain itu, juga diharapkan pula bahan ajar ini dikembangkan lebih lanjut agar lebih lengkap dan sempurna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian dan pengembangan ini dapat diselesaikan dengan baik tentu berkat bantuan dari semua pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam melakukan penelitian dan pengembangan. Terimakasih diucapkan kepada Ibu Vika Puji Cahyani yang telah membimbing dan memberikan arahan selama proses pembuatan artikel, Bapak/Ibu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa yang telah meluangkan waktunya untuk turut memberikan kontribusi dalam pembuatan artikel, serta bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan semestinya.

REFERENSI

- Astuti, I. A., Harwanto, A., & Hidayat, T. (2019). Pengembangan Media Interaktif Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Framework MDLC. *Eksplora Informatika*, 8(2), 158–166. <https://doi.org/10.30864/eksplora.v8i2.220>
- Darlen, R. F., & Lukman, A. (2015). *Pengembangan E-Book Interaktif Untuk Pembelajaran Fisika SMP*. 5(1), 11.
- Hasanah, Isatul & Siti Rodi'ah. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Journal of Science and Research*. 2(2), 23-25. <http://pusdikra-publishing.com/index.php/josr/article/view/225>
- Hastuti, I. D. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Materi Tata Surya*. 69.
- Huda, T. A., Fadiawati, N., & Tania, L. (n.d.). *Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Termokimia Berbasis Representasi Kimia*. 13.
- Iswanto, E., Sumiharsono, R., & Hidayat, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Buku Teks Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Materi Tata Surya Siswa Kelas Vi Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018-2019 di MI Negeri 2 Jember. *Journal of Education Technology and Inovation*, 1(2), 7–20. <https://doi.org/10.31537/jeti.v1i2.172>
- Restiyowati, Illa & I Gusti Made Sanjaya. (2012). Pengembangan *E-book* Interaktif pada Materi Kimia Semester Genap Kelas XI SMA. *Unesa Journal of Chemical Education*. 1(1), 130-135. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/journal-of-chemical-education/article/view/167>
- Siti Rodi'ah, I. H. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada

Tingkat Sekolah Dasar. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 2(2), 23–35. <https://doi.org/10.51178/ce.v2i2.225>
Wijayanti, S., Fadiawati, N., & Tania, L. (n.d.). *Pengembangan E-Book Interaktif Kesetimbangan Kimia Berbasis Representasi Kimia*. 12.