

PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF PADA MATERI PUISI RAKYAT SISWA SMP DI MASA PANDEMI COVID-19

Qurratul'aini Attamimy As-saqathi

(Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Unisma)

Email: atta_mimy@yahoo.co.id dan 21701071039@unisma.ac.id

Abstrak: Penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian plomp (1997:5) terdiri dari lima fase pengembangan. Sampel penelitian ini merupakan siswa kelas VII B dengan jumlah 31 siswa. Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah materi puisi rakyat. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan angket dan tes. Hasil dari penelitian ini adalah: 1) hasil analisis kebutuhan siswa 65,50% menyatakan sangat dibutuhkan serta 100% guru menyatakan sangat dibutuhkan, 2) hasil pengembangan *e-book* dikembangkan mulai dari analisis kebutuhan, tahap desain hingga pengembangan produk, dari hasil tersebut dapat di lihat dalam bentuk *e-book* dimulai dari bagian awal, bagian tengah dan bagian penutup, 3) hasil analisis kelayakan *e-book* dari ketiga validator dapat disimpulkan bahwa *e-book* sangat layak digunakan, 4) hasil respon peserta didik terhadap kemenarikan *e-book* rata-rata 81% sangat menarik, 5) hasil pengaruh pengembangan *e-book* memiliki pengaruh peningkatan terhadap hasil belajar dengan penghitungan n gain dengan skor sebanyak 0,55. ketuntasan peserta didik dalam mengikuti pretest adalah sebanyak 11 peserta didik dengan presentase 35% dan tidak tuntas sebanyak 20 peserta didik dengan presentase 65%. sedangkan untuk ketuntasan peserta didik dalam mengikuti posttest adalah sebanyak 27 peserta didik dengan presentase 87% dan tidak tuntas sebanyak 4 peserta didik dengan presentase 13%.

Kata kunci : pengembangan *e-book*, puisi rakyat

PENDAHULUAN

Di era modern atau yang lebih dikenal sebagai era revolusi industri 4.0 adalah masa di mana kemajuan yang pesat dalam berbagai bidang kehidupan. Kemajuan ini terletak pada aspek-aspek seperti ekonomi, sosial, budaya, dan juga berpengaruh dalam dunia pendidikan. Dalam bidang pendidikan, guru harus dapat mengimbangi adanya perkembangan ilmu, pengetahuan, teknologi, dan seni (Iptek). Guru memiliki peran penting dalam pengembangan Ipteks. Peran guru adalah sebagai pendidik, pengajar, dan motivator bagi para siswa untuk mengembangkan diri dengan memanfaatkan teknologi yang sangat dibutuhkan sekarang ini. Menurut Muttaqin (2019:2) Perkembangan teknologi sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dapat didefinisikan sebagai sebuah perkembangan zaman yang berhubungan dengan pengambilan pengumpulan (Akusisi), pengolahan informasi yang bermanfaat. Teknologi saat ini sangat berperan besar dalam dunia pendidikan khususnya disaat seperti ini dunia sedang dilanda pandemi covid-19 yang mengharuskan peserta didik untuk belajar di rumah. Saat ini banyak sumber belajar berupa buku yang awalnya berbentuk *text book* berkembang menjadi *electronic book (e-book)*. Kurangnya bahan ajar yang berbasis *e-*

book membuat sebagian guru kesulitan ketika mengajar, walaupun sudah terdapat materi-materi berbasis *e-book* namun kebutuhan bahan ajar yang sesuai masih belum memadai.

Bahan ajar merupakan materi pembelajaran yang disampaikan guru kepada peserta didik, sehingga diperlukan bahan ajar yang sesuai. Menurut Werdiningsih (2015:107) Keberhasilan belajar siswa dapat dicapai apabila siswa secara sadar mampu mengontrol proses kognitifnya secara berkesinambungan dan berdampak pada peningkatan kemampuan metakognitif. Bahan ajar mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses belajar selain peranan seorang guru, maka dari itu perlu dirumuskan dibuat bahan ajar yang mampu mendukung proses pembelajaran ke arah dunia pendidikan yang lebih baik, khususnya dalam hal ini adalah mata pelajaran bahasa Indonesia. Idealnya materi pembelajaran harus relevan dengan kompetensi yang dibutuhkan, materi, dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Berkaitan dengan pembelajaran bahasa Indonesia, sampai saat ini telah banyak bahan ajar yang dapat ditemukan, namun bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik masih sulit ditemukan. Menurut Muttaqin (2019:2) Media dalam pendidikan dapat didefinisikan sebagai instrumen yang sangat tepat dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Keberadaan media pembelajaran secara langsung dapat memberikan hasil tersendiri terhadap siswa sebagai pengguna utama dari media pembelajaran. Media juga merupakan sebuah alat untuk membantu meningkatkan daya nalar dan daya pemahaman peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pendidikan.

Menurut James OheneDjan(dalam Noer Fajri,2020:370) *e-book* interaktif berisi jaringan unit informasi digital yang terdiri dari teks, grafik, video, animasi atau suara dan soal-soal yang semuanya dikemas dalam bentuk visualisasi animasi flash yang dipadukan dalam satu program dan dilengkapi dengan warna, suara dan musik. Penjelasan yang ada didalam program akan memperjelas materi yang ada didalam *e-book* tersebut, pokok bahasan tertentu diberi tanda untuk mengetahui pokok bahasan yang ada penjelasan tambahan dalam program interaktif. Ketika unit-unit informasi tersebut digunakan disediakan link opsional untuk unit informasi lainnya. Link tersebut dapat memberikan konteks berbasis nonlinear navigasi antara unit informasi. Melalui *e-book* interaktif siswa dapat belajar secara aktif. Penggunaan sumber belajar dengan *e-book* interaktif lebih praktis.

Pentingnya pengembangan bahan ajar berbasis *e-book* di masa covid-19 seperti ini sebagai media pembelajaran yang bisa meringankan dan mempermudah pembelajaran siswa. Dengan adanya pengembangan bahan ajar berbasis *e-book* berarti meningkatkan kualitas dalam pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Indonesia pada materi pembelajaran puisi rakyat. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul Pengembangan *E-Book* Interaktif

pada Materi Puisi Rakyat Siswa SMP dimasa Pandemi Covid-19. Secara khusus penelitian pengembangan ini bertujuan untuk memperoleh deskripsi mengenai kebutuhan bahan ajar, pengembangan bahan ajar, kelayakan bahan ajar, kemenarikan bahan ajar dan pengaruh pengembangan bahan ajar terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini berfokus pada pengembangan *e-book* interaktif, karena bahan ajar atau media pembelajaran seperti ini sangat di butuhkan dimasa seperti sekarang namun bahan ajar ini juga dapat digunakan oleh guru secara tatap muka nantinya.

METODE PENGEMBANGAN

Penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan atau *research and development*. Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan dari Plomp (1997:5). Model penelitian dan pengembangan ini terdiri dari lima fase pengembangan, yaitu (1) fase investigasi awal, (2) fase design, (3) fase realisasi, (4) fase tes, evaluasi, dan revisi, dan (5) fase implementasi.

Tahap Investigasi (*Preliminary Investigation*) peneliti mengumpulkan data dan informasi berupa angket yang disebar untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru dalam mengembangkan *e-book* khususnya pada materi puisi rakyat. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan angket kebutuhan media pembelajaran *e-book* interaktif kepada siswa dan guru mengenai bahan ajar *e-book* interaktif pada materi puisi rakyat siswa SMP di masa pandemi covid-19. Angket kebutuhan yang nantinya akan diisi oleh peserta didik dan guru akan di observasi dan dicarikan solusi dalam pengembangan *e-book*.

Tahap Desain (*Design*) peneliti mulai merancang desain produk berupa media pembelajaran *E-Book* interaktif. Setelah materi pembelajaran ditentukan, selanjutnya adalah penyusunan konsep mulai dari cover sampai penutup.

Tahap Realisasi/Konstruksi (*Realization/Cnstruction*) tahap ini sudah dihasilkan produk. Pada tahap ini, media pembelajaran mulai dikembangkan sesuai dengan desain yang sudah dirancang pada tahap desain.

Tahap Tes, Evaluasi, dan Revisi (*Test, Evaluation, and Revision*) dilakukan penilaian oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk menilai sebuah produk, apakah produk berupa *e-book* yang sudah dikembangkan sudah layak atau belum. Validasi dilakukan oleh dosen yang ahli di bidang media pembelajaran dan materi serta guru mapel yang ahli di bidang media dan materi untuk menilai dalam angket validasi yang sudah dibuat peneliti. Kegiatan yang dilakukan pada waktu memvalidasi media pembelajaran adalah sebagai berikut. 1) Meminta pertimbangan ahli tentang kelayakan media pembelajaran yang telah

direalisasikan. Untuk kegiatan ini diperlukan instrumen berupa lembar validasi dan media pembelajaran yang diserahkan kepada validator. 2) Melakukan analisis terhadap hasil validasi dari validator. Jika hasil analisis menunjukkan: a) Valid tanpa revisi, artinya proses selanjutnya adalah melakukan uji coba lapangan. b) Valid dengan sedikit revisi, artinya proses selanjutnya adalah direvisi dulu kemudian baru uji coba lapangan. c) Tidak valid, artinya produk tidak layak dan tidak bisa di uji coba.

Tahap Implementasi (*Implementation*) produk sudah siap untuk di gunakan secara luas, namun juga harus memperhatikan kebutuhan, dan harus tetap diperhatikan jika ternyata ada kekurangan maka bisa dilakukan perbaikan.

Instrumen penelitian yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu (1) Angket Kebutuhan siswa dan guru, (2) lembar validasi materi dan media dan lembar angket respon siswa, (3) tes. Sedangkan teknik analisis data penelitian ini yaitu 1) verifikasi data, 2) tabulasi data, 3) Penskoran angket.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada hasil pembahasan ini dipaparkan tentang 1) Kebutuhan *E-Book* Interaktif pada Materi Puisi Rakyat Siswa SMP di Masa Pandemi Covid-19. 2) Pengembangan *E-Book* Interaktif pada Materi Puisi Rakyat Siswa SMP di Masa Pandemi Covid-19. 3) Kelayakan *E-Book* Interaktif pada Materi Puisi Rakyat Siswa SMP di Masa Pandemi Covid-19. 4) Respon Peserta Didik Terhadap Kemenarikan *E-Book* Interaktif pada Materi Puisi Rakyat Siswa SMP di Masa Pandemi Covid-19. 5) Pengaruh Pengembangan *E-Book* Interaktif pada Materi Puisi Rakyat Siswa SMP di Masa Pandemi Covid-19 dalam Hasil Belajar.

1. Kebutuhan *E-Book* Interaktif pada Materi Puisi Rakyat Siswa SMP di Masa Pandemi Covid-19

Analisis kebutuhan *E-Book* Interaktif pada Materi Puisi Rakyat siswa SMP di masa pandemi covid-19 ini dilakukan melalui wawancara dan angket. Berdasarkan analisis kebutuhan siswa, 65,50% siswa menyatakan sangat dibutuhkan *e-book* interaktif, 25,8% menyatakan cukup dibutuhkan *e-book* interaktif, dan , 9,7% menyatakan kurang dibutuhkan *e-book* Interaktif. Berdasarkan angket kebutuhan guru menyatakan bahwa masih perlu dikembangkan *e-book* interaktif pada materi puisi rakyat siswa SMP di masa pandemi covid-19 dengan presentase 100% sangat dibutuhkan, dilihat dari hasil analisis kebutuhan *e-book* dari siswa maupun guru agar terdapat sumber belajar *e-book* interaktif sebagai sumber belajar yang menarik tidak monoton dan dapat memotivasi siswa semangat dalam belajar, selain itu juga dilengkapi gambar, audio, video, soal tes/*quiz* sehingga mudah dipahami. Berdasarkan kebutuhan siswa dan guru, materi yang disampaikan adalah materi puisi rakyat yang di bagi

menjadi empat kegiatan belajar. Pertama belajar mengenal dan memahami puisi rakyat, kedua belajar merinci kata sulit dan menyimpulkan isi puisi rakyat, menelaah struktur dan kebahasaan puisi rakyat, serta menyajikan puisi rakyat secara lisan dan tulis. Menurut Sa'dun Akbar (dalam Fauziyah, 2016:19-21) dalam bukunya yang berjudul Instrumen Perangkat Pembelajaran dijelaskan sesuai atau relevansi sebuah buku ajar yang baik memiliki kesesuaian antara kompetensi yang harus dikuasai dengan cakupan isi, kedalaman pembahasan, dan kompetensi pembaca. Relevansi juga menggambarkan adanya kesesuaian antar materi, tugas, contoh penjelasan, latihan dan soal, kelengkapan uraian, ilustrasi.

2. Pengembangan *E-Book* Interaktif pada Materi Puisi Rakyat Siswa SMP di Masa Pandemi Covid-19

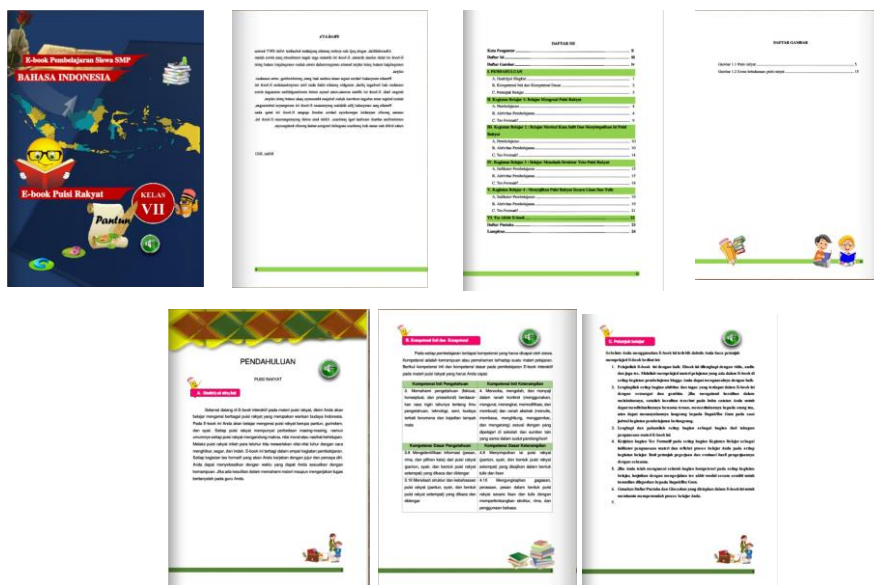
Pada tahap pengembangan. Peneliti menggunakan model pengembangan Plomp dimulai dari fase investigasi, fase desain dan fase realisasi. Pengembangan e-book interaktif diuraikan sebagai berikut:

Pertama fase investigasi (*preliminary investigation*). Fase investigasi awal dilakukan untuk menentukan masalah dasar yang diperlukan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. Pada tahapan dilakukan observasi dalam bentuk angket kebutuhan untuk mencari kebutuhan siswa dan guru dalam proses pengembangan e-book interaktif pada materi puisi rakyat di masa pandemi covid-19, cara mengumpulkan dan menganalisis informasi yang mendukung untuk merencanakan kegiatan selanjutnya. Analisis kebutuhan guru dan siswa berdasarkan analisis angket kebutuhan guru dan siswa menunjukkan bahwa peserta didik dan guru membutuhkan bahan ajar berupa e-book interaktif yang dilengkapi gambar, audio, video, contoh dan soal tes sehingga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah siswa dalam memahami materi serta menyenangkan dalam belajar.

Kedua fase desain (*design*). Pada tahap ini, peneliti mendesain produk berupa media pembelajaran berbasis *E-Book* interaktif. Dalam mendesain sebuah bahan ajar, yang perlu didesain terlebih dahulu adalah desain *cover* dan materi pembelajaran. Alasan utama adalah materi pembelajaran merupakan inti dari keseluruhan media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum, silabus beserta kompetensi dasar. Setelah kandungan materi pembelajaran ditentukan, selanjutnya adalah penyusunan konsep mulai dari *cover* sampai penutup. Fase Ketiga fase realisasi/konstruksi (*realization/cnstruction*). Pada tahap ini dihasilkan bentuk dasar produk sebagai hasil realisasi dari fase desain. Pada tahapan ini, media pembelajaran mulai dikembangkan sesuai dengan desain yang sudah dirancang pada tahap desain. Hasil produk *e-book* interaktif pada materi puisi rakyat siswa SMP di masa pandemi Covid-19 disusun berdasarkan karakteristik bahan ajar dan prinsip pengembangan bahan ajar. *Prototipe*

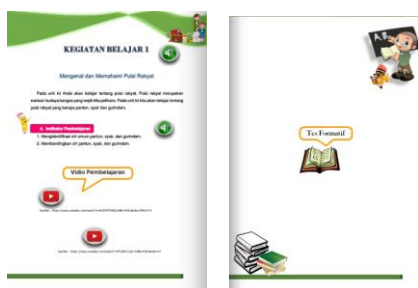
bahan ajar dikategorikan menjadi tiga bagian, meliputi: a) Bagian depan, b) bagian isi /materi, c, bagian penutup.

- a) Bagian depan. Pada bagian depan berisi *cover* depan, prakata, daftar isi, daftar gambar, pendahuluan, kompetensi inti dan kompetensi dasar, dan petunjuk belajar.



Gambar 1. Bagian depan

- b) Bagian isi/materi. Pada bagian isi/materi berisi materi dan soal tes. Materi yang dimuat meliputi 4 kegiatan pembelajaran, pertama belajar mengenal dan memahami puisi rakyat, kedua belajar merinci kata sulit dan menyimpulkan isi puisi rakyat, menelaah struktur dan kebahasaan puisi rakyat, serta menyajikan puisi rakyat secara lisan dan tulis.



Gambar 2. Bagian isi/materi

- c) Bagian penutup. Pada bagian penutup berisi daftar pustaka, glosarium, kata motivasi dan cover belakang.



Gambar 3. Bagian penutup

Menurut Sa'dun Akbar (dalam Fauziyah, 2016:19-21) dalam bukunya yang berjudul Instrumen Perangkat Pembelajaran dijelaskan beberapa kriteria buku ajar yang baik adalah 1) Komunikatif, komunikatif artinya isi buku mudah dicerna pembaca, sistematis, jelas, dan tidak mengandung kesalahan bahasa. 2) Lengkap dan Sistematis Buku ajar yang baik menyebutkan kompetensi yang harus dikuasai pembaca, memberikan manfaat pentingnya penguasaan kompetensi bagi kehidupan pembaca, menyajikan daftar isi, dan menyajikan kajian pustaka. Uraian materinya sistematis, mengikuti alur pikir sederhana ke kompleks, dari lokal ke global. 3) Kaidah Bahasa Benar Buku ajar yang ditulis menggunakan ejaan, istilah, dan struktur kalimat yang tepat. 4) Terbaca Buku ajar yang keterbacaannya tinggi mengandung panjang kalimat dan struktur kalimat sesuai pemahaman pembaca, penjang alineanya sesuai pemahaman pembaca

3. Kelayakan *E-Book* Interaktif pada Materi Puisi Rakyat Siswa SMP di Masa Pandemi Covid-19

Tabel 1. Hasil validasi ahli materi validator 1

No	Indikator	Pesentase	Kriteria
1	Kelayakan Isi	92%	Sangat Layak
2	Kelayakan Bahasa	87%	Sangat Layak
3	Kelayakan Penyajian	98%	Sangat Layak
Rara-rata		92%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa diperoleh validasi/penilaian dengan aspek kelayakan isi diperoleh presentase sebanyak 92% dengan kriteria “Sangat Layak”, aspek kelayakan bahasa diperoleh presentase sebanyak 87% dengan kriteria “Sangat Layak”. aspek kelayakan penyajian diperoleh presentase sebanyak 98% dengan kriteria “Sangat Layak”. Keseluruhan aspek yang dicakup terdapat presentase rata-rata sebanyak 92% dengan kriteria “Sangat Layak”.

Tabel 2. Hasil validasi ahli media validator 1

No	Indikator	Pesentase	Kriteria
1	Tampilan	87%	Sangat Layak
2	Keseluruhan	100%	Sangat Layak
Rara-rata		94%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa diperoleh validasi/penilaian dengan aspek kelayakan isi diperoleh presentase sebanyak 92% dengan kriteria “Sangat Layak”, aspek kelayakan bahasa diperoleh presentase sebanyak 87% dengan kriteria “Sangat Layak”. aspek kelayakan penyajian diperoleh presentase sebanyak 98% dengan kriteria “Sangat Layak”. Keseluruhan aspek yang dicakup terdapat presentase rata-rata sebanyak 92% dengan kriteria “Sangat Layak”.

Tabel 3. Hasil validasi ahli materi oleh praktisi/guru validator 2

No	Indikator	Pesentase	Kriteria
1	Kelayakan Isi	100%	Sangat Layak
2	Kelayakan Bahasa	100%	Sangat Layak
3	Kelayakan Penyajian	100%	Sangat Layak
Rara-rata		100%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa diperoleh validasi/penilaian dengan aspek kelayakan isi diperoleh presentase sebanyak 100% dengan kriteria “Sangat Layak”, aspek kelayakan bahasa diperoleh presentase sebanyak 100% dengan kriteria “Sangat Layak”. aspek kelayakan penyajian diperoleh presentase sebanyak 100% dengan kriteria “Sangat Layak”. Keseluruhan aspek yang dicakup terdapat presentase rata-rata sebanyak 73% dengan kriteria “Sangat Layak”.

Tabel 4. Hasil validasi ahli materi oleh praktisi/guru validator 3

No	Indikator	Pesentase	Kriteria
1	Kelayakan Isi	93%	Sangat Layak
2	Kelayakan Bahasa	93%	Sangat Layak
3	Kelayakan Penyajian	96%	Sangat Layak
Rara-rata		94%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa diperoleh validasi/penilaian dengan aspek kelayakan isi diperoleh presentase sebanyak 93% dengan kriteria “Sangat Layak”, aspek kelayakan bahasa diperoleh presentase sebanyak 93% dengan kriteria “Sangat Layak”. aspek kelayakan penyajian diperoleh presentase sebanyak 96% dengan kriteria “Sangat Layak”. Keseluruhan aspek yang dicakup terdapat presentase rata-rata sebanyak 94% dengan kriteria “Sangat Layak”.

Tabel 5. Hasil validasi ahli media oleh praktisi/guru validator 2

No	Indikator	Pesentase	Kriteria
1	Tampilan	87%	Sangat Layak

2	Keseluruhan	100%	Sangat Layak
Rara-rata		94%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa diperoleh validasi/penilaian dengan aspek tampilan diperoleh presentase sebanyak 87% dengan kriteria “Sangat Layak”, aspek keseluruhan diperoleh presentase sebanyak 100% dengan kriteria “Sangat Layak”. Keseluruhan aspek yang dicakup terdapat presentase rata-rata sebanyak 94% dengan kriteria “Sangat Layak”.

Tabel 6. Hasil validasi ahli media oleh praktisi/guru validator 3

No	Indikator	Pesentase	Kriteria
1	Tampilan	87%	Sangat Layak
2	Keseluruhan	100%	Sangat Layak
Rara-rata		94%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa diperoleh validasi/penilaian dengan aspek tampilan diperoleh presentase sebanyak 87% dengan kriteria “Sangat Layak”, aspek keseluruhan diperoleh presentase sebanyak 100% dengan kriteria “Sangat Layak”. Keseluruhan aspek yang dicakup terdapat presentase rata-rata sebanyak 94% dengan kriteria “Sangat Layak”.

Kelayakan yang diperoleh di atas sesuai dengan Furqon (dalam Mutala'iah 2018:5). Buku yang berkualitas harus memenuhi beberapa kriteria antar lain 1) Substansi yang dibahas harus mencakup kompetensi atau sub kompetensi yang relevan dengan profil kemampuan tamatan. 3) Substansi yang dibahas harus benar, lengkap, dan aktual, meliputi konsep fakta, prosedur, istilah dan notasi serta disusun berdasarkan hirarki atau step penguasaan kompetensi. 4) Tingkat keterbacaan, baik dari segi kesulitan bahasa maupun substansi harus sesuai dengan tingkat kemampuan pembelajaran. 5) Sistematika penyusunan bahan ajar harus jelas, runtut, lengkap, dan mudah dipahami.

4. Respon Peserta Didik Terhadap Kemenarikan *E-Book* Interaktif pada Materi Puisi Rakyat Siswa SMP di Masa Pandemi Covid-19

Tabel 7. Presentase penilaian respon kemenarikan peserta didik.

No	Indikator	Pesentase	Kriteria
1	Aspek Isi	81%	Sangat Menarik
2	Aspek Bahasa	80%	Menarik
3	Aspek Penyajian	81%	Sangat Menarik
4	Aspek Tampilan/media	80%	Menarik
Rara-rata		81%	Sangat Menarik

Berdasarkan tahap implementasi, hasil analisis angket respon peserta didik terhadap kemenarikan e-book interaktif yang di ujicobakan di kelas VII B mengenai produk e-book

interaktif pada materi puisi rakyat siswa SMP di masa covid-19 yang telah dikembangkan diperoleh hasil pada aspek isi sebanyak 81% dengan kriteria sangat menarik, pada aspek bahasa sebanyak 80% dengan kriteria menarik, pada aspek penyajian sebanyak 81% dengan kriteria sangat menarik, dan pada aspek tampilan atau media sebanyak 80% dengan kriteria menarik, serta presentase rata-rata sebanyak 81% dengan kriteria sangat menarik. Artinya media/bahan ajar e-book interaktif ini sangat menarik untuk digunakan oleh peserta didik di masa pandemi covid-19 yang kemungkinan dapat menyebabkan kebosanan maka dengan e-book interaktif ini dapat digunakan sebagai tambahan sumber belajar. Menurut Djaali (dalam syarifuddin 2011:5) ada banyak faktor yang mempengaruhi belajar di antaranya adalah minat dan motivasi dengan *e-book* yang sudah dikembangkan ini membuat peserta didik lebih tertarik dapat dilihat dari hasil respon siswa terhadap kemenarikan *e-book*, peserta didik lebih termotivasi dan menumbuhkan minat dalam belajar.

5. Pengaruh Pengembangan *E-Book* Interaktif pada Materi Puisi Rakyat Siswa SMP di Masa Pandemi Covid-19 dalam Hasil Belajar

Tabel 8. Analisis pengaruh pengembangan e-book terhadap hasil belajar.

No	Cod e Sisw a	Pre st	Kriteria Ketuntas an (KBM)≥7 5	Poste st	Kriteria Ketuntas an (KBM)≥7 5	Postes t- Pretes t	Skor ideal- prete st	n- gain scor e	n- gain scor e %
Rata-rata		68		86				0,55	55,2 2
Tuntas		11	35%	27	87%				
Tidak tuntas		20	65%	4	13%				
Ket									

Berdasarkan hasil analisis tabel di atas di dapatkan hasil sebagai berikut. Ketuntasan peserta didik dalam mengikuti pretest adalah sebanyak 11 peserta didik dengan presentase 35% dan tidak tuntas sebanyak 20 peserta didik dengan presentase 65%. Sedangkan untuk ketuntasan peserta didik dalam mengikuti posttest adalah sebanyak 27 peserta didik dengan presentase 87% dan tidak tuntas sebanyak 4 peserta didik dengan presentase 13%, dilihat dari perbandingan tersebut maka dapat dikatakan terdapat peningkatan sebelum diberikan bahan ajar e-book interaktif pada materi puisi rakyat siswa SMP di masa pandemi covid-19 dan sesudah diberikan bahan ajar e-book interaktif pada materi puisi rakyat siswa SMP di masa pandemi covid-19 meskipun masih terdapat beberapa siswa yang tidak tuntas, dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan e-book interaktif pada materi puisi rakyat siswa SMP di masa pandemi covid-19 berpengaruh terhadap hasil belajar

siswa. Begitu pula dengan penghitungan N Gain dengan skor sebanyak 0,55 dengan kategori sedang, artinya bahan ajar e-book tidak kurang maupun tidak lebih berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Menurut Furqon (dalam Mutala'iah, 2018:5). Buku ajar yang berkualitas harus mencangkup respon atau umpan balik atau feedback terhadap hasil evaluasi. Hal ini sesuai dengan pengaruh *e-book* interaktif pada materi puisi rakyat siswa SMP di Masa Pandemi covid-19.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil analisis kebutuhan E-Book Interaktif pada Materi Puisi Rakyat Siswa Smp di Masa Pandemi Covid-19, sangat dibutuhkan oleh guru dan siswa. Berdasarkan angket kebutuhan guru menyatakan bahwa masih perlu dikembangkan e-book interaktif pada materi puisi rakyat siswa smp di masa pandemi covid-19, dilihat dari hasil analisis kebutuhan e-book dari siswa maupun guru agar terdapat sumber belajar e-book interaktif sebagai sumber belajar yang menarik tidak monoton dan dapat memotivasi siswa semangat dalam belajar, selain itu juga dilengkapi gambar, audio, video, soal tes/quiz sehingga mudah dipahami. dengan presentase 65,50% siswa menyatakan sangat dibutuhkan e-book interaktif pada materi puisi rakyat siswa SMP di masa pandemi covid-19, 25,8% menyatakan cukup dibutuhkan e-book interaktif pada materi puisi rakyat siswa SMP di masa pandemi covid-19, dan , 9,7% menyatakan kurang dibutuhkan e-book Interaktif Pada Materi Puisi Rakyat Siswa Smp Di masa Pandemi Covid-19. Sedangkan berdasarkan angket kebutuhan guru menyatakan bahwa masih perlu dikembangkan e-book interaktif pada materi puisi rakyat siswa smp di masa pandemi covid-19 dengan presentase 100% sangat dibutuhkan.

Hasil analisis pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Puisi Rakyat Siswa Smp Di masa Pandemi Covid-19, dikembangkan mulai dari analisis kebutuhan, tahap desain hingga pengembangan produk, dari hasil tersebut dapat di lihat dalam bentuk e-book dimulai dari bagian awal, bagian tengah dan bagian penutup.

Hasil analisis kelayakan E-Book Interaktif Pada Materi Puisi Rakyat Siswa Smp Di masa Pandemi Covid-19, dikatakan bahwa e-book yang dikembangkan sudah sangat layak untuk di gunakan. Dilihat dari rata-rata keseluruhan aspek materi dari validator 1 yang dicakup terdapat presentase rata-rata sebanyak 92% dengan kriteria “Sangat Layak”. Keseluruhan aspek media dari validator 1 yang dicakup terdapat presentase rata-rata sebanyak 94% dengan kriteria “Sangat Layak”. Keseluruhan aspek materi dari validator guru 1 yang dicakup terdapat presentase rata-rata sebanyak 73% dengan kriteria “Sangat Layak”. Keseluruhan aspek materi dari guru validator 2 yang dicakup terdapat presentase rata-rata sebanyak 94%

dengan kriteria “Sangat Layak”. Keseluruhan aspek media dari validator guru1 yang dicakup terdapat presentase rata-rata sebanyak 94% dengan kriteria “Sangat Layak”. Keseluruhan aspek media dari guru validator 2 yang dicakup terdapat presentase rata-rata sebanyak 94% dengan kriteria “Sangat Layak”.

Hasil analisis respon Peserta Didik Terhadap Kemenarikan E-Book Interaktif pada Materi Puisi Rakyat Siswa SMP di Masa Pandemi Covid-19, kemenarikan e-book interaktif yang di ujicobakan di kelas VII B mengenai produk e-book interaktif pada materi puisi rakyat siswa SMP di masa covid-19 yang telah dikembangkan diperoleh hasil pada aspek isi sebanyak 81% dengan kriteria sangat menarik, pada aspek bahasa sebanyak 80% dengan kriteria menarik, pada aspek penyajian sebanyak 81% dengan kriteria sangat menarik, dan pada aspek tampilan atau media sebanyak 80% dengan kriteria menarik, serta presentase rata-rata sebanyak 81% dengan kriteria sangat menarik. Artinya media/bahan ajar e-book interaktif ini sangat menarik untuk digunakan oleh peserta didik di masa pandemi covid-19 yang kemungkinan dapat menyebabkan kebosanan maka dengan e-book interaktif ini dapat digunakan sebagai tambahan sumber belajar.

Hasil analisis pengaruh Pengembangan E-Book Interaktif pada Materi Puisi Rakyat Siswa SMP di Masa Pandemi Covid-19 memiliki pengaruh peningkatan terhadap hasil belajar yaitu terdapat peningkatan sebelum diberikan bahan ajar e-book interaktif pada materi puisi rakyat siswa SMP di masa pandemi covid-19 dan sesudah diberikan bahan ajar e-book interaktif pada materi puisi rakyat siswa SMP di masa pandemi covid-19 meskipun masih terdapat beberapa siswa yang tidak tuntas, dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan e-book interaktif pada materi puisi rakyat siswa SMP di masa pandemi covid-19 berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Begitu pula dengan penghitungan N Gain dengan skor sebanyak 0,55 dengan kategori sedang, artinya bahan ajar e-book tidak kurang maupun tidak lebih berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Ketuntasan peserta didik dalam mengikuti pretest adalah sebanyak 11 peserta didik dengan presentase 35% dan tidak tuntas sebanyak 20 peserta didik dengan presentase 65%. Sedangkan untuk ketuntasan peserta didik dalam mengikuti posttest adalah sebanyak 27 peserta didik dengan presentase 87% dan tidak tuntas sebanyak 4 peserta didik dengan presentase 13%.

Saran

Dalam penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan referensi atau bahan kajian dalam menambah ilmu pengetahuan di bidang Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Puisi Rakyat Siswa Smp. 1) Disarankan bagi peserta didik agar menggunakan e-book interaktif pada materi puisi rakyat sebagai sumber belajar pendamping buku cetak, 2) Bagi Pendidik

diharapkan dapat menjadi tolak ukur dalam mengembangkan e-book interaktif secara mandiri dengan cakupan yang lebih luas dan dengan materi yang berbeda. 3) Bagi peneliti, diharapkan dapat dijadikan referensi untuk menambah wawasan mengenai e-book interaktif pada materi puisi rakyat yang akan digunakan dalam penelitian selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Fauziyah, Nourma Fahmatullahil. 2016. *Pengembangan bahan ajar fisika berbasis integrasi sains dan Islam kelas X SMA/MA materi alat optik, suhu dan kalor, listrik dinamis, dan gelombang elektromagnetik. Undergraduate (S1) thesis*, UIN Walisongo.
- Muttaqin, Khoirul A. 2019. *Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran Teks Eksplanasi Kompleks Siswa Kelas XI SMA Islam Sunan Gunung Jati Tulungagung*. Vol 7 No.2 :1-7
- Noer Fajri , Usmeldi. 2020. *Pengembangan Buku Elektronik Interaktif pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika untuk Siswa SMK*. Vol 06 No 02:1-6
- Nurdyansyah, Nurdyansyah and nahdliyah, Mutala'iah. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Plomp, Tj. 1997. *Educational Design: Introduction. From Tjeerd Plomp (eds). Educational & Training System Design: Introduction. Design of Education and Training (in Dutch)*. Utrecht (the Netherlands): Lemma. Netherland. Faculty of Educational Science and Technology, University of Twente.
- Syarifuddin, Ahmad. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. TA'DIB*, Vol. XVI (01): 113-136.
- Werdiningsih, Dyah. 2015 . *Strategi Metakognisi Pembelajar Anak Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. Cakrawala Pendidikan*, Th. XXXIV, No. 1: 107-117