

PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF UNTUK Mendukung Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Teks Puisi Kelas X MAN Kota Batu

Shufairah Ilmi Sholihah

(Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Unisma)

email: 21701071027@gmail.com

Abstrak: proses belajar mengajar dimasa pandemi saat ini dilakukan secara daring. Ada beberapa dampak negatif yang timbul ketika pembelajaran daring berlangsung, salah satunya yaitu kurangnya tingkt motivasi belajar peserta didik. Maka dengan hal tersebut untuk dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik diperlukan bahan ajar dan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa *e-book* interaktif. Dari *e-book* interaktif ini diharapkan dapat mendukung kemampuan berpikir kreatif peserta didik khususnya pada materi teks puisi. Pengembangan ini termasuk dalam jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dan menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari *define* (pembatasan/kajian awal), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran produk).

Kata Kunci: pengembangan, *e-book*, interaktif, berpikir kreatif, puisi

PENDAHULUAN

Pendidikan, perkembangan, dan teknologi merupakan tiga hal yang tidak dapat dipisahkan. Karena, dengan hal ini manusia dituntut untuk semakin berkembang, baik dalam berpikir maupun dalam menghasilkan suatu hal yang baru. Namun, wabah *covid-19* yang belum berakhir hingga saat ini menyebabkan semua sektor diharuskan untuk bekerja dari rumah, begitupula dengan pembelajaran yang harus dilakukan secara daring. Pembelajaran yang dilakukan secara daring selama ini menyebabkan prestasi dan motivasi belajar peserta didik menurun, sehingga membutuhkan media yang cocok digunakan dalam media.

Menurut Muttaqin (2019) menyebutkan bahwa perkembangan zaman dan teknologi dalam dunia pendidikan atau sering disebut dengan (IPTEK) dapat diartikan sebagai sebuah perkembangan zaman yang berhubungan dengan pengelolaan informasi yang bermanfaat. Produk pengembangan media pembelajaran ini berupa *e-book* interaktif. Menurut Nurudin (2015:1) mengatakan bahwa *e-book* atau buku elektronik adalah salah satu teknologi yang memanfaatkan computer atau *smart phone* untuk menayangkan informasi multimedia dalam bentuk ringkas dan dinamis.

Muttaqin (2019) juga menyebutkan bahwa ada keuntungan antara pengembangan

media pembelajaran dengan pembelajaran interaktif, yaitu sebagai pendorong atas komunitas pendidikan untuk lebih dapat diapresiasi (apresiatif), produktif, dan kreatif dalam memaksimalkan proses belajar mengajar dan hasil proses pembelajaran. Selain itu, Muttaqin juga mengungkapkan bahwa pengembangan dalam pendidikan baik itu model maupun media pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam memanfaatkan segala hal baik berupa materi, sarana dan pra sarana, serta yang hal yang dapat diperoleh dari bahan yang tidak terbatas.

Andriani, Sunismi, dan Faudy (2019:78) berpendapat bahwa interaktif dapat meningkatkan kreativitas dan terjadinya umpan balik terhadap apa yang dimasukkan oleh pengguna sehingga pembelajaran bisa dua arah atau lebih apabila dibantu media lain. Sedangkan Menurut Wicaksono (2018: 51) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedural yang saling memengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Mafruhah, Sulistiani, dan Mustafida (2019:25) dalam proses belajar mengajar guru harus bisa mengajak peserta didik untuk mendengarkan, menyajikan media bagi peserta didik, memberikan kesempatan untuk menulis dan menyampaikan pendapat peserta didik supaya terjadi dialog yang kreatif.

Menurut Arief (2014) kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah kemampuan peserta didik dalam mengembangkan berbagai informasi dan pengalaman untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru, baik berbentuk produk maupun ide/gagasan/pendapat. Menurut Arief (2014) ciri kemampuan berpikir kreatif dapat dilihat dari (1) selalu ingin tahu atau memiliki dorongan ingin tahu yang kuat, (2) memiliki harga diri dan kepercayaan diri yang tinggi, (3) memiliki sifat mandiri atau independen, (4) kemampuan mengemukakan pendapat (*asertif*), dan (5) keberanian mengambil resiko atau berani mencoba.

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa. Selain itu menulis juga dapat digunakan sebagai sarana komunikasi. Sesuai dengan pendapat (Tarigan, 2008: 22) yang mengatakan bahwa, menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir secara kreatif. Rahmatina berpendapat (dalam Ishak, dkk 2017: 6) yang mengatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan potensi yang dimiliki oleh setiap manusia. Menurut Werdiningsih (2015:107) keberhasilan belajar peserta didik dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik secara sadar mampu mengontrol proses kognitifnya secara berkesinambungan dan berdampak pada kemampuan metakognitifnya.

Terutama dalam penulisan puisi juga memerlukan tingkat kekreativitasan penulis agar dapat memberikan kesan estetik dalam karya tersebut. Puisi merupakan bentuk ungkapan

seorang penulis tentang perasaannya. Sulistyorini (dalam Lestari, dkk 2017: 214) yang mengatakan bahwa puisi merupakan bentuk suatu karya sastra yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penyair secara imajinatif dan disusun dengan mengkonsentrasikan/memfokuskan semua kekuatan bahasa dengan pengkonsentrasian struktur fisik dan struktur batin puisi. Menurut Werdiningsih (2015:107) keberhasilan belajar peserta didik dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik secara sadar mampu mengontrol proses kognitifnya secara berkesinambungan dan berdampak pada kemampuan metakognitifnya.

Model pengembangan 4-D yang terdiri dari *define, design, develop, disseminate* yang dikembangkan oleh S. Thagarajan, dkk dalam Megawati (2014:65). Peserta didik dalam hal ini sebagai subjek uji coba penelitian peneliti menggunakan peserta didik di kelas X MIPA-4 MAN Kota Batu. Harapan peneliti dengan adanya media pembelajaran berupa *e-book* interaktif ini berharap peserta didik bisa lebih mudah menulis puisi secara kreatif. Dalam penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan kualitas belajar peserta didik melalui media pembelajaran yang efektif, menarik, dan mudah diakses yakni berupa *e-book* interaktif. Dari latar belakang di atas dapat dijabarkan rumusan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana kebutuhan media pembelajaran *e-book* interaktif, (2) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *e-book* interaktif pada pembelajaran teks puisi, dan (3) Bagaimana hasil uji coba kelayakan produk berupa *e-book* interaktif pada materi teks puisi kelas X MIPA-4.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah R & D (*Research and Development*). Model pengembangan penelitian ini menggunakan model prosedural yang diadaptasi dari model pengembangan 4-D. model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh S. Thagarajan, dkk (dalam Megawati 2014: 65) ini terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu *define* (pembatasan awal), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

Proses penelitian pengembangan ini diawali dari tahap *define* (pembatasan awal/pendefinisian) Megawati (2014: 65) yang terdiri dari (1) *front-end-analysis* (analisis ujung depan yang berisi analisis kebutuhan guru, kebutuhan peserta didik, serta motivasi belajar peserta didik), (2) *learner analysis* (analisis siswa), (3) *task analysis* (analisis tugas), (4) *concept analysis* (perumusan konsep), dan (5) *specifying instructional objectives* (spesifikasi tujuan pembelajaran). tahap pendefinisian ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan hal apa yang akan dikembangkan dalam produk. Tahap pembatasan ini dalam

metode penelitian lain disebut dengan analisis kebutuhan.

Tahap selanjutnya yaitu *design* (perencanaan) menurut Megawati (2014: 65) yang terdiri dari (1) *criterion-test- construction* (penyusunan standar tes) yang terdiri dari (a) angket kebutuhan peserta didik, (b) angket kebutuhan guru, (c) motivasi peserta didik, (d) respon peserta didik terhadap media, (e) penilaian materi oleh guru/ahli dan (f) penilaian media oleh guru/ahli. (2) *media selection* (pemilihan media), (3) *format selection* (pemilihan format), dan (4) *initial design* (membuat rancangan awal). Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk merancang perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan.

Kemudian ditahap yang ketiga ini tentang *develop* (pengembangan) menurut Megawati (2014: 65) ini melalui dua tahap yaitu *expert appraisal* (menilai kelayakan rancangan produk), dan *developmental testing* (uji coba produk pengembangan). Dalam tahap *develop* ini berujuan untuk menilai rancangan produk apakah sudah layak digunakan atau disebarakan lebih luas lagi. Sedangkan tahap terakhir yaitu tahap *dessiminate* (penyebaran) tahap pengembangan ini juga melalui tahapan yaitu *validation testing, packing, diffusion, and adoption*.

Tahap uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan layak digunakan atau tidak. Desain uji coba penelitian pengembangan media pembelajaran *e-book* interaktif ini untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas X MAN Kota Batu . Sedangkan subjek uji coba ini dilakukan pada kelompok kecil yang terdiri dari sepuluh peserta didik di kelas X MIPA-4 MAN Kota Batu. Jenis data pada penelitian pengembangan ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif.

Instrument pengumpulan data menurut Megawati (2014: 65) dalam penelitian pengembangan *e-book* interaktif ini menggunakan pedoman angket, lembar penilaian oleh ahli dan praktisi, serta lembar validasi produk. Sedangkan, teknis analisis data dilakukan berdasarkan jenis data yang harus diperoleh dari data kualitatif ini dari analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan peserta didik, dan motivasi belajar peserta didik. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian materi dan media oleh ahli dan praktisi, serta penilaian respon peserta didik terhadap *e-book* interaktif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

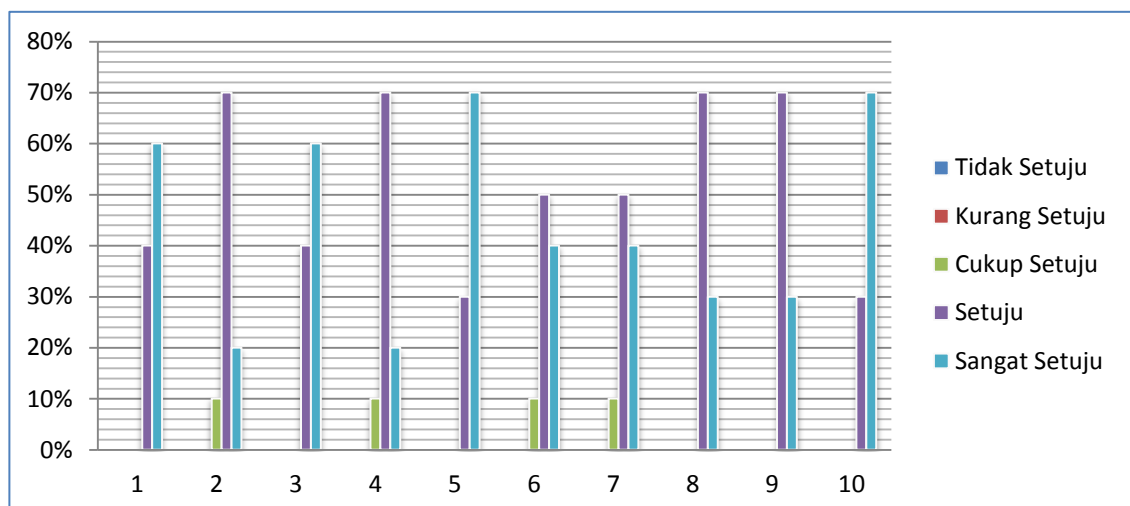
Hasil penlitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan *e-book* interaktif untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi teks puisi kelas X MIPA-4 MAN Kota Batu. Pada bagian ini dibahas tentang (1) hasil analisis kebutuhan, (2) proses pengembangan produk, dan (3) hasil uji coba produk. Ketiga

pembahasan tersebut akan dijabarkan sebagai berikut.

Analisis Kebutuhan

Pembahasan pertama dalam bagian ini mengenai hasil analisis kebutuhan menurut Megawati 2014: 65) ini ada dua analisis kebutuhan yang diperoleh yaitu kebutuhan guru dan kebutuhan peserta didik. Pertama, data analisis kebutuhan guru yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa guru sangat setuju apabila dalam proses belajar mengajar diberikan media pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran. Karena, kemampuan peserta didik dalam pembelajaran teks puisi sangat beragam, seperti tidak semua peserta didik gemar mempelajari teks puisi dan guru juga menyadari bahwa peserta didik juga mengalami kesulitan dalam menulis puisi, padahal guru sudah menggunakan metode pembelajaran yang sesuai. Namun, guru masih belum menemukan media pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran khususnya materi teks puisi. Sehingga dengan hal ini dapat disimpulkan bahwa guru sangat setuju apabila ada media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar mengajar yang dapat memahami kondisi peserta didik.

Kedua, data analisis data kebutuhan peserta didik. Analisis kebutuhan peserta didik ini, peneliti menyebarkan angket kepada 10 peserta didik di kelas X MIPA-4 MAN Kota Batu. Dalam hasil analisis kebutuhan peserta didik ini terdapat delapan pertanyaan yang berkaitan dengan respon peserta didik pada materi puisi, proses pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan guru sebelum adanya pengembangan. Analisis kebutuhan peserta didik ini dilakukan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan peserta didik sebelum peneliti mengembangkan produk yang lebih inovatif. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik, diperoleh data bahwa dari 10 peserta didik 70% setuju apabila media pembelajaran yang digunakan di sekolah menggunakan media pembelajaran yang menarik dan dapat mempermudah dalam menulis puisi serta dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.



Proses Pengembangan Produk

Pembahasan kedua pada bagian pembahasan ini tentang proses pengembangan *e-book* interaktif. Proses pengembangan produk berupa *e-book* interaktif ini dilakukan sesuai dengan model pengembangan yang dikembangkan oleh S. Thagarajan, dkk (dalam Megawati 2014: 65) yaitu, model pengembangan 4-D yang terdiri dari *definie* (pembatasan awal), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *dessiminate* (penyebaran). Berikut ini proses pengembangan *e-book* interaktif yakni sebagai berikut.

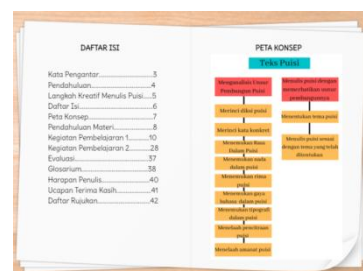
Pertama, tahap *definie* (pembatasan/kajian awal) menurut Megawati (2014: 65) yang terdiri dari lima tahap yaitu: (1) analisis ujung depan, analisis ujung depan ini diperoleh dari hasil analisis dari kebutuhan guru serta analisis dari kebutuhan peserta didik. Angket kebutuhan guru dan kebutuhan peserta didik ini diperoleh dari memberikan angket kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan 10 peserta didik di kelas X MIPA-4 MAN Kota Batu. (2) analisis motivasi belajar peserta didik, dalam angket analisis motivasi belajar peserta didik terdiri dari 10 pertanyaan mengenai hal-hal yang dapat berhubungan dengan motivasi belajar peserta didik sehingga, diharapkan dari pengembangan *e-book* interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi teks puisi khususnya dalam menulis puisi. (3) analisis tugas ini dilakukan untuk mendeskripsikan isi materi dalam bahan ajar. (4) perumusan konsep dilakukan untuk konsep isi *e-book* interaktif yaitu tentang KI dan KD yang digunakan dalam materi *e-book* interaktif, dan (5) Spesifikasi tujuan pembelajaran ini ada kaitannya dengan KI dan KD yang digunakan dalam hal ini menggunakan KD 3.17 dan 4.17.

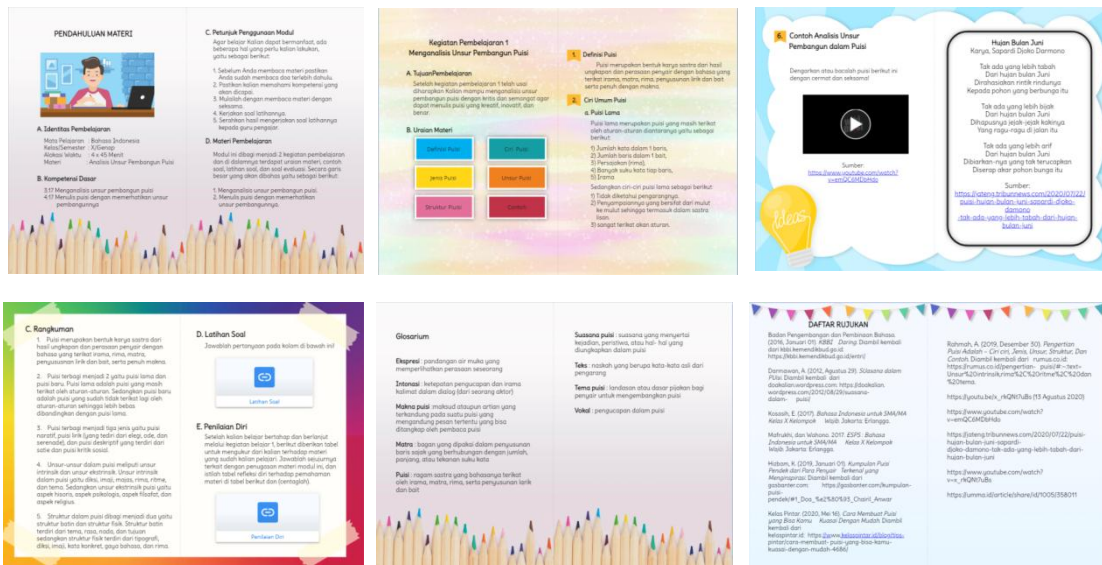
Kedua, *design* (perencanaan) pada penelitian pengembangan ini bertujuan untuk merancang *e-book* interaktif sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kebutuhan guru. Menurut Sammel (dalam Megawati 2014: 65) Langkah pertama, penyusunan standar tes yang terdiri dari (1) angket kebutuhan guru, dalam analisis kebutuhan guru ini terdiri dari empat dimensi sebagai acuan dalam angket analisis kebutuhan guru. (2) Analisis kebutuhan peserta didik ini terdiri dari tiga dimensi, terdiri dari beberapa topik pembahasan yaitu respon peserta didik terhadap materi, proses belajar mengajar, dan tentang media pembelajaran *e-book* interaktif. (3) Motivasi belajar peserta didik ini terdiri dari 10 indikator yang terdiri topik-topik yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. (4) respon peserta didik terhadap media ini terdiri dari dua dimensi yaitu tentang materi dan media. Selanjutnya, (5) Penilaian materi oleh guru dan ahli ini mencakup tiga aspek yang terdiri dari, kelayakan isi

(kesesuaian materi dengan KD, kedalaman materi sesuai perkembangan kognitif, kebenaran konsep yang disajikan, kelengkapan bahan ajar dan kebermanfaatan *e-book* interaktif), kebahasaan (kesesuaian dengan kaidah PUEBI, efektivitas dan efisiensi bahasa, kejelasan tujuan dan indikator pembelajaran, kelengkapan informasi dan penyajian materi secara logis dan sistematis serta penyajian materi motivasi peserta didik. (6) Penilaian media oleh ahli dan praktisi ini mencakup dua aspek yaitu tampilan dan konten.

Langkah kedua, pemilihan media dalam penelitian pengembangan ini menggunakan *e-book* interaktif berbantu aplikasi *book creator*. Menggunakan *book creator* karena pembuatane-*book* dapat dilakukan dengan lebih mudah dan hasilnya dapat dibagikan melalui tautan. Selain itu, mengaksesnya hanya diperlukan kuota data internet dan jaringan yang stabil agar *e-book* bisa dibuka dengan sempurna. Langkah ketiga, yaitu pemilihan format, format dalam hal ini yaitu format isi *e-book* interaktif yang terdiri dari (1) pendahuluan (sampul luar, sampul dalam, kata pengantar, tentang *e-book* interaktif, pengetahuan umum langkah-langkah kreatif menulis puisi, daftar isi, peta konsep materi teks puisi dan pendahuluan materi teks puisi). (2) Isi materi/inti bagian isi materi ini mencakup 2 kegiatan pembelajaran. (3) Penutup, pada bagian penutup ini berisi glosarium, harapan penulis, ucapan terima kasih, daftar rujukan, dan pesan penutup.

Langkah keempat, yaitu membuat rancangan awal. (1) pendahuluan (sampul luar, sampul dalam, kata pengantar, tentang *e-book* interaktif, pengetahuan umum langkah-langkah kreatif menulis puisi, daftar isi, peta konsep materi teks puisi dan pendahuluan materi teks puisi). Bagian (2) isi materi/ inti isi materi ini mencakup 2 kegiatan pembelajaran. Disetiap kegiatan pembelajaran berisi tentang tujuan pembelajaran, uraian materi, rangkuman, latihan soal dan penilaian diri peserta didik. Selain itu diakhir pembelajaran di KD yang sudah dipilih ada soal Evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi teks puisi yang telah mereka pelajari. Bagian (3) bagian penutup Pada bagian penutup ini berisi glosarium, harapan penulis, ucapan terima kasih, daftar rujukan, dan pesan penutup. Berikut ini tampilan pada bagian penutup pada *e-book* interaktif. Berikut ini gambaran pengembangan *e-book*.





Selanjutnya tahap proses pengembangan ketiga yaitu *develop* (pengembangan), menurut (Megawati 2014: 65) dalam tahap *develop* (pengembangan) ini dibagi menjadi dua tahap pengembangan yaitu, *expert appraisal* (uji coba rancangan produk) dan *developmental testing* (menilai kelayakan rancangan produk). Dari kedua tahap dalam *develop* (pengembangan) digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan masih ada yang harus diperbaiki atau tidak. (1) Uji coba rancangan produk (*Expert Appraisal*) ini dilakukan pada guru mata pelajaran bahasa Indonesia MAN Kota Batu, ahli media serta materi dan 10 peserta didik kelas X MIPA-4 MAN Kota Batu. Uji coba rancangan produk ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan rancangan produk yang dikembangkan. Data yang dihasilkan dalam tahap ini yaitu berupa respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan, respon guru bahasa Indonesia dan ahli media. Selain itu, komentar dan saran dari pengguna *e-book* interaktif ini dapat menjadikan masukan untuk perbaikan rancangan produk *e-book* interaktif yang telah dikembangkan.

Kemudian, tahap kedua dalam proses pengembangan *develop* yaitu tentang (2) *Developmental Testing* (menilai kelayakan rancangan produk). Dalam tahap *Developmental Testing* atau menilai kelayakan rancangan produk ini Penilaian atau evaluasi oleh orang yang ahli dibidangnya. Ahli dalam bidangnya ini yaitu guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan ahli media serta materi yang mampu dibidangnya. Selain itu, dalam tahap ini juga dianjurkan untuk diberikan saran terhadap rancangan media karena dapat digunakan untuk memperbaiki materi atau perencanaan pembelajaran yang sudah disusun sebelumnya. Kemudian untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti memberikan latihan soal dan soal evaluasi yang sudah tertera dalam *e-book* interaktif. Jadi,

sepuluh peserta didik kelas X MAN Kota Batu akan mengerjakan soal evaluasi maupun latihan soal.

Proses pengembangan keempat pada tahap *dessiminate*. Tahap *disseminate* (penyebaran) menurut (Megawati 2014: 65) ini terdiri dari dua kegiatan yang harus dilakukan yaitu, *validation testing* dan *packaging, diffusion*, dan *adoption*. (1) Tahap *validation testing* ini ketika produk yang sudah diperbaiki pada tahap pengembangan kemudian diuji cobakan kembali kepada subjek penelitian. Subjek penelitian ini sepuluh peserta didik kelas X MIPA-4 MAN Kota Batu. Uji coba dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan dan mengetahui keefektifan produk yang sudah dikembangkan.

Dalam tahap (2) yaitu tahap *packing* (pengemasan) ada dua akses yang pertama melalui daring dan melalui luring, dalam penelitian ini pengemasan dilakukan melalui daring karena, lebih mudah hanya dengan membuka tautan yang sudah diberikan dan dapat diakses dari mana saja dan kapan saja. Selain itu jika membuka melalui tautan tidak banyak memakan penyimpanan dan tidak banyak memakan data internet. Tahap *diffusion*/penyebaran ini juga berkaitan dengan diberikan komentar dan diperbaiki maka *e-book* yang telah dikembangkan harus mudah dipahami oleh orang yang menggunakan media tersebut. Jika dalam uji coba rancangan mendapatkan hasil yang baik atau peserta didik dapat menerima materi pembelajaran dengan baik maka *e-book* interaktif yang telah dikembangkan sudah dapat disebarkan.

Langkah selanjutnya yaitu tahap *adoption*/adopsi media ini dapat digunakan di kelas dalam kelompok besar atau seluruh peserta didik kelas X MIPA-4 ataupun media pembelajaran tersebut dapat digunakan satu sekolah untuk pelajaran bahasa Indonesia tentang teks puisi. Selain itu apabila media ini berhasil digunakan dapat dibagikan di media sosial jadi semua orang bisa mengakses *e-book* interaktif yang berisi materi teks puisi tentang analisis unsur pembangun puisi ini dengan mudah. Namun, pada penelitian kali ini rancangan *e-book* interaktif yang telah dikembangkan hanya diuji cobakan pada sepuluh peserta didik kelas X MIPA-4 tidak ada langkah adopsi karena, dalam penelitian ini termasuk penelitian pada kelompok kecil.

Hasil Uji Coba Produk

Hasil analisis pada penilaian produk ini dinilai oleh praktisi (guru) dan ahli terhadap media dan materi dari produk yang telah dikembangkan. Pertama, hasil analisis penilaian materi oleh ahli dan praktisi. Setelah diperoleh skor penilaian dari ahli materi dan praktisi selanjutnya dilakukan analisis data untuk mengetahui keefektifan dari media *e-book*

interaktif. Analisis data penilaian materi oleh ahli dan praktisi. Setelah data hasil penilaian didapatkan hasil penilaian materi oleh ahli, kemudian diolah hasilnya disetiap aspeknya dengan menghitung jumlah nilai, kemudian diperoleh nilai keseluruhan setiap aspek. Diperoleh hasil rata-rata sebesar 3,40 dalam hal ini Widiyoko (dalam Andriani 2019:71) dapat dinyatakan valid dengan keputusan produk siap digunakan/tidak direvisi.

Kedua analisis data penilaian media oleh ahli dan praktisi. Setelah data hasil [enilaian didapatkan hasil penilaian media oleh praktisi dan ahli, kemudian diolah setaip aspeknya dengan menghitung nilai, kemudian diperoleh hasil rata-rata keseluruhan setiap aspek dengan hasil 3.51 dalam hal ini Widiyoko (dalam Andriani 2019:71) dapat dinyatakan valid dengan keputusan produk siap digunakan/tidak direvisi. Ketiga, hasil analisis data respon peserta didik terhadap media dilakukan oleh 10 peserta didik di kelas X MIPA-4 MAN Kota Batu, dan diperoleh hasil rata-rata sebesar 3.20 dalam hal ini Widiyoko (dalam Andriani 2019:71) dapat dinyatakan valid dengan keputusan produk siap digunakan/tidak direvisi.

Keempat, bagian kesimpulan analisis data kebutuhan, penilaian media dan materi, serta respon peserta didik. Dari data hasil penilian dan respon peserta didik terhadap media diperoleh dari penilaian materi oleh ahli dan praktisi, penilaian media oleh ahli dan praktisi serta penilaian respon peserta didik terhadap media diperoleh data sebagai beikut.

Tabel 1. Kesimpulan Penilaian terhadap Media dari Ahli, Praktisi dan Pengguna

No.	Penilai	K (hasil setiap penilai)	Keterangan
1.	Materi oleh Praktisi (guru) dan Ahli	3.40	Valid
2.	Media oleh Praktisi (guru) dan Ahli	3,51	Valid
3.	Pengguna (Pesrta Didik)	3,20	Valid
ΣK		10,11	
$S = \frac{\Sigma K}{N}$		3,37	Valid

Hasil penilaian terhadap media yang dilakukan oleh ahli, praktisi dan pengguna diperoleh nilai rata-rata sebesar 3.37. Rata-rata nilai tersebut diperoleh dengan rincian penilaian materi oleh ahli dan praktisi diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,40. Selanjutnya untuk rata-rata nilai media yang dinilai oleh ahli dan praktisi sebesar 3,51. Kemudian respon perserta didik terhadap produk yang telah dikembangkan memperoleh hasil rata-rata sebesar 3,20. Dengan hasil tersebut maka pengembangan media pembelajaran berupa *e-book* interaktif untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif peseta didik pada materi teks puisi kelas X MIPA-4 MAN Kota Batu ini menurut Widiyoko (dalam Andriani 2019:71) dinyatakan valid dan produk siap digunakan/tidak direvisi.

SIMPULAN DAN SARAN

Dalam bagian simpulan dan saran ini terdiri dari 5 bagian yang terdiri dari kajian produk, kelebihan dan kekurangan produk, desiminasi produk, simpulan dan saran. Berikut ini penjelasan berdasarkan hasil yang diperoleh, berikut ini penjelasannya.

Kajian Produk

Dalam kajian produk ini produk yang dikembangkan berupa *e-book* interaktif. Proses pengembangan *e-book* interaktif ini sesuai dengan model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh S. Thagarajan (dalam Megawati 2014:65) yang terdiri dari *definie* (pembatasan), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *dessiminate* (penyebaran), keempat proses pengembangan dapat diperoleh sebagai berikut. Pertama, *definie* (pembatasan) pada tahap ini dilakukan analisis ujung depan yang mencakup analisis kebutuhan yang dilakukan oleh guru dan 10 peserta didik di kelas X MIPA-4 MAN Kota Batu, kemudian dilakukan analisis tugas, perumusan konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran sebagai acuan dalam pengembangan *e-book* interaktif untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Kedua, *design* (perencanaan) dalam tahap ini dilakukan pengembangan produk berupa *e-book* interaktif yang meliputi penyusunan standar tes, pemilihan media, pemilihan format, dan pembuatan rancangan awal prdouk.

Ketiga, *develop* (pengembangan) dalam tahap ini dilakukan pengembangan produk yang telah divalidasi oleh ahli dan praktisi media, ahli dan praktisi materi, serta pengguna (peserta didik). penilaian media dan materi oleh ahli ini dilakukan oleh salah satu dosen PBSI di Universitas Islam Malang. Sedangkan penilaian yag dilakukan oleh praktisi terhadap materi dan media ini dilakukan oleh salah sattu guru mata pelajaran bahasa Indonesia di MAN Kota Batu. Kemudian untuk pengguna ini 10 peserta didik di kelas X MIPA-4 MAN Kota Batu.

Keempat, *dessiminate* (penyebaran) penyebaran produk yang telah dikembangkan diberikan kepada peserta didik dan guru sebagai uji coba rancangan produk awal. Pembagian *e-book* interaktif ini diberikan hanya melalui tautan.

Setelah produk berupa *e-book* interaktif ini dikembangkan dan diuji cobakan kemudian dilakukan penilaian terhadap *e-book* interaktif yang mencakup penilaian terhadap materi dan penilaian terhadap media dalam hal ini adalah *e-book* interaktif. Penilaian uji kelayakan ini berdasarkan pada tabel penilaian Widiyoko (dalam Andriani 2019:71), data yang diperoleh sebagai berikut. (1) hasil penilaian ahli dan praktisi pada materi dalam *e-book* interaktif dinyatakan valid karena, memperoleh hasil rata-rata sebesar 3,40. (2) hasil

penilaian ahli dan praktisi pada materi dalam *e-book* interaktif dinyatakan valid karena, memperoleh hasil dengan rata-rata sebesar 3,51, (3) hasil penilaian/respon pengguna (peserta didik) dinyatakan valid karena, memperoleh hasil dengan rata-rata sebesar 3.20, dan (4) rata-rata hasil keseluruhan penilaian media dan materi yang dilakukan oleh ahli dan praktisi serta respon peserta didik ini juga dinyatakan valid karena, memperoleh hasil rata-rata sebesar 3.37. dari hasil rata-rata yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa *e-book* interaktif untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif peserta didik ini dinyatakan valid dan dapat digunakan tanpa adanya revisi pada *e-book* interaktif yang telah dikembangkan.

Kelebihan dan Kekurangan Produk

Kelebihan dan kekurangan *e-book* interaktif untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran teks puisi kelas X MAN Kota Batu sejalan dengan Parkin (dalam Arnyana, 2006:499) ini sebagai berikut. Pertama, kelebihan *e-book* interaktif (1) Produk dapat digunakan di beberapa media elektronik misalnya *Smart Phone*, laptop/computer, dan lain sebagainya yang memiliki akses internet. (2) Akses produk disediakan 2 jenis, yaitu dalam bentuk tautan dan dokumen. Hal ini dapat mempermudah penyebaran produk ke calon pengguna (peserta didik). (3) Produk pengembangan ini dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar di kelas ataupun sebagai sumber belajar secara mandiri. (4) Penyajian materi lebih singkat dan jelas sehingga dapat dengan lebih mudah dipahami peserta didik. (5) Latihan soal, penilaian diri, dan evaluasi disajikan dengan lebih praktis dengan menggunakan *google form* sebagai pengumpulan tugasnya.

Kedua yaitu kekurangan *e-book* interaktif yakni sebagai berikut. (1) Jaringan internet tidak stabil maka proses membuka halaman selanjutnya akan membutuhkan waktu lebih lama. (2) Akses penggunaan *e-book* interaktif melalui dokumen membutuhkan penyimpanan lebih besar karena hasil dokumen dari *e-book* menjadi lebih besar dan memerlukan aplikasi tambahan untuk dapat membuka produk. (3) Hasil dari mengerjakan latihan soal dan evaluasi tidak dapat disimpan siswa secara mandiri karena, setelah mengirimkan tugas yang diberikan tidak dapat dibuka/diisi ulang. (4) Media ini tidak dilengkapi dengan suara sebagai pengiring untuk menjelaskan materi yang terdapat dalam produk. (5) Media ini tidak dilengkapi dengan fitur otomatis untuk mengganti tampilan jadi harus dilakukan secara manual.

Desiminasi Produk

Penyebaran produk menurut menurut (Megawati 2014: 65) pada penelitian pengembangan ini disebarakan melalui tautan karena, dengan menggunakan tautan proses penyebaran produk dapat lebih mudah disebarakan dan tidak memerlukan banyak data

maupun penyimpanan. Tahap awal penyebaran pada penelitian pengembangan ini dilakukan di kelompok kecil 10 peserta didik kelas X MIPA-4 MAN Kota Batu setelah media dianggap berhasil digunakan maka produk dapat disebarakan lebih luas lagi di dalam satu kelas, satu sekolah, maupun disebarakan lebih luas lagi melalui media sosial.

Simpulan

Pengembangan *e-book* interaktif untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran teks puisi kelas X MAN Kota Batu ini menggunakan proses pengembangan 4-D yaitu *Definie* (pembatasan), *Design* (perencanaan), *Develop* (pengembangan), dan *Desseminate* (penyebaran). Setelah produk dikembangkan kemudian diuji cobakan pada kelompok kecil yaitu sebanyak 10 peserta didik di kelas X MIPA-4 MAN Kota Batu dan produk dinilai oleh ahli dan praktisi (guru) dan didapatkan hasil 3,37 dan menurut Widiyoko (dalam Andriani 2019:71) produk sudah dinyatakan valid dan produk tidak perlu direvisi. Kemudian desiminasi dilakukan ketika produk yang telah diuji cobakan telah direvisi kembali. Apabila produk berupa *e-book* interaktif ini dapat diguanakn dengan efektif dan efisien maka produk padat disebarakan lebih luas lagi.

Saran

Saran pemanfaatan dari produk yang telah dikemabngkan ini meliputi saran pemanfaatan produk, saran penyebaran produk, dan saran pengembangan produk lebih lanjut. Ketiga saran tersebut dijelaskan sebagai berikut. Pertama saran pemanfaatan produk bagi guru ini dari pengembangan ini diharapkan guru dapat menggunakan produk berupa *e-book* interaktif ini dengan baik, dan dapat menunjang proses belajar mengajar. Serta dengan produk yang telah dikembangkan dapat memberikan arahan tentang kelebihan dari produk ini dan dapat memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada peserta didik untuk lebih bijak menggunakan produk yang telah dikembangkan. Kedua, saran penyebaran produk disarankan bagi pengembang lanjutan untuk melakukan penyebaran poduk pada skala yang lebih luas agar dapat menjawab tentang perkembangan zaman termasuk dalam bidang IT yang menuntut manusia juga harus berkembang. Ketiga, saran pengembangan produk lebih lanjut (a) disarankan untuk pengembang lebih lanjut untuk memperluas/menambah bahasa materi teks puisi, (b) Disarankan kepada pengembang selanjutnya untuk mengembangkan lebih jelas dan kreatif lagi, dan (c) Penilaian produk untuk kelompok kecil pada pengembangan ini hanya menggunakan 10 peserta didik kelas X MIPA-4 MAN Kota Batu. Disarankan untuk pengembang selanjutnya melakukan penilaian produk yang lebih luas untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran *e-book* interaktif yang telah dikembangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arief Fajar, N. 2014. *“Pengembangan Partisipatif dalam Membentuk Berpikir Kreatif Peserta Didik”* Vol 1 No 4 hal 1-24
- Andriani S, Sunismi, Fuady A. 2019. *“Pengembangan Vidio Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Realistik pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP”*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Islam Malang.
- Aryanti, 2017. *“Pengembangan Buku Panduan Menulis Puisi dengan Media Pop-Up Book Peserta Didik Kelas III”*. Semarang: Universitas Negeri Semarang, (Online) diunduh pada 22 Oktober 2020.
- Citraningrum, 2016. *“Menulis Puisi dengan Teknik Pembelajaran yang Kreatif”*. Jember: Universitas Muhammadiyah Jember, (Online), diunduh pada 22 Oktober 2020.
- Ishak, dkk 2017. *“Pengaruh Penerapan Pendekatan Saintifik Menggunakan Model Pembelajaran Discovery dan Kooperatif Tipe Stad Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik SDN 13 Ampenan”*. Mataram: Pascasarjana Universitas Mataram, (Online), diunduh pada 17 Oktober 2020.
- Lestari, dkk 2017. *“Keefektifan Media Audio Visual Sebagai Kreativitas Guru Sekolah Dasar dalam Menumbuhkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa”*. Semarang: PGSD Universitas PGRI Semarang (Online), diunduh pada 18 Oktober 2020.
- Mafruhah. S, Sulistiani R. I, Mustafida. F. 2019 *“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (KAHOOT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAI Al-Maarif Singosari Malang”*. Vol. 4 No. 7 hal 23-29
- Megawati, Citra. 2014. *“Keefektifan Media Audio Visual Sebagai Kreativitas Guru Sekolah Dasar dalam Menumbuhkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa”*. Semarang: PGSD Universitas PGRI Semarang (Online), diunduh pada 18 Oktober 2020.
- Muttaqin, Khoirul A. 2019. *“Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran Teks Eksplanasi Kompleks Siswa Kelas XI SMA Islam Sunan Gunung Jati Tulungagung”*. Vol 7 No.2 : 2
- Nurudin, Ali. 2015. *“Penerpan E-Book Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Pokok Bahasan Perencanaan dan Perubahan Lingkungan di Kelas X SMA Negegi 1 Waled”*. Cirebon: IAIN Syekh Nurjati Cirebon (Online), diunduh 18 Oktober 2020.

- Nurseto, Tejo, 2011. "*Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*". Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta (*Online*), diunduh pada 22 Oktober 2020
- Weridingsih, Dyah. 2015. "*Strategi Metakognisi Pembelar Anak Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Cakrawala Pendidikan*". Th. XXXIV, No.1:107-117
- Wicaksono, Helmi. 2018. "*Model Pembelajaran 'Bermain dengan Ekspresi IKL (Ide-Lambang-Karya)' untuk Mengembangkan Kompetensi Etika dan Estetika dalam Pembelajaran Memproduksi Teks Puisi Baru*". Vol 2 No. 1 Hal: 51-62

Mengetahui,
Dosen Pembimbing I



Dr. Hj. Dyah Werdiningsih, M.Pd