

## Pengembangan *E-Book* untuk Meningkatkan Literasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Luthfia Chaerunissa Lukman<sup>1</sup>, Nurhikmah H<sup>2</sup>, Farida Febriati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar

Email: [luthfiachaerunissa01@gmail.com](mailto:luthfiachaerunissa01@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui tingkat kebutuhan pengembangan *e-book* bahasa Inggris, (2) mendesain *e-book* Bahasa Inggris, (3) mengetahui tingkat validasi dan kepraktisan *e-book* bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan pendekatan *R&D* dengan model pengembangan 4D (*define, design, development, disseminate*). Penelitian ini dilakukan di SMP 40 Makassar dengan subjek penelitian keseluruhan 29 siswa kelas VII dan 1 guru mata pelajaran Bahasa Inggris. Hasil dari penelitian ini adalah hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa identifikasi tingkat kebutuhan siswa berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan. Selanjutnya tahap desain dilakukan berdasarkan informasi yang telah diperoleh yaitu menentukan objek yang akan dikembangkan pada *e-book* berupa teks, gambar dan video. Selanjutnya hasil validasi ahli media berada pada kualifikasi sangat baik, hasil validasi ahli materi/isi berada pada kualifikasi sangat baik. Pada tahap uji coba kelompok kecil mendapatkan hasil kualifikasi sangat praktis. Kemudian pada tahap uji coba kelompok besar mendapatkan kualifikasi sangat praktis dan hasil tanggapan guru mata pelajaran bahasa Inggris berada pada kualifikasi sangat baik. Kesimpulan dari hasil penelitian ini tingkat analisis kebutuhan produk *e-book* berada pada kualifikasi dibutuhkan serta produk *e-book* ini sudah valid dan praktis.

**Kata Kunci :** Pengembangan; *E-book*; Bahasa Inggris

### ABSTRACT

*This research aims to (1) determine the level of need for developing English e-books, (2) design English e-book, (3) determine the level of validation and practicality of English e-book. This research uses an R&D approach with a 4D development model (define, design, development, disseminate). This research was conducted at SMP 40 Makassar with a total of 29 research subjects in class VII and 1 English subject teacher. The results of this research are: The results of this research show that identifying the level of student needs for qualifications is very necessary. Next, the design stage is carried out based on the information that has been obtained, namely determining the objects that will be developed in the e-book in the form of text, images and videos. At the trial stage, the small group obtained very practical qualification results. Then at the trial stage the large group received very practical qualifications and the results of the English subject teachers' responses were very good qualifications. The conclusion from the results of this research is that the level of analysis of e-book media product needs is at the required qualifications and this e-book media product is valid and practical.*

**Keywords:** Development; *E-books*; English

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan pendidikan di bidang teknologi dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk membangun kreatifitas peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan potensi belajar, manfaat mengaplikasikan media bahan ajar diharapkan mampu memudahkan peserta didik memahami materi. Dalam pembelajaran, media dibutuhkan untuk melancarkan peserta didik memahami materi yang disajikan sehingga tanpa sebuah media maka seorang pendidik merasa kesulitan menjelaskan materi pelajaran yang sifatna abstrak.

Kualitas pendidikan di Indonesia terbilang kurang dibandingkan kualitas pendidikan di negara-negara maju yang lain. Indonesia tercatat sebagai salah satu negara yang berhasil mengurangi angkat buta huruf disitu membuktikan bahwa Indonesia telah melewati tahap krisis literasi. Meskipun demikian di Indonesia masih memiliki minat baca yang relative rendah. Diera globalisasi seperti ini pendidikan haruslah sangat ditingkatkan agar dapat bersaing dan mengejar ketinggalan-ketinggalan dengan negara lain. Pemerintah beberapa kali telah berusaha untuk memajukan mutu pendidikan di Indonesia tetapi mungkin hasilnya masih kurang dikarenakan oleh banyak faktor salah satunya adalah minat baca. Minat baca merupakan salah satu kunci dalam keberhasilan pendidikan.

Cara yang dapat memudahkan guru dalam memberikan materi pelajaran maka diperlukan media pembelajaran. Media yang digunakan guru haruslah dapat memberikan dorongan atau motivasi belajar bagi peserta didik sehingga akan lebih memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media yang dipilih juga haruslah dapat menjaga fokus peserta didik kepada materi yang disampaikan oleh guru.

Salah satu media yang dapat guru gunakan pada proses pembelajaran adalah *e-book*. *E-book* adalah sebuah buku dalam bentuk elektronik yang disajikan dengan memadukan video, animasi, audio, dan gambar (Wulandari, 2018). Sedangkan menurut Ahuja dan Goel (2010:31) menambahkan bahwa *e-book* yang dapat diperoleh secara elektronik dan disimpan serta dibaca pada berbagai perangkat memberikan kemudahan bagi penggunanya karena *e-book* dapat di akses dengan berbagai cara, di mana saja, dan kapan saja.

Pengembangan *e-book* dapat menjadi pembelajaran interaktif karena perpaduan konten-konten yang ada didalamnya membuat peserta didik lebih fokus dalam menerima materi pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Salah satu cara untuk membangkitkan fokus belajar

peserta didik dapat dilakukan dengan merancang dan mendesain media pembelajaran disesuaikan dengan tahapan perkembangan peserta didik dengan menggunakan teori belajar konstruktivistik sebagai landasan dalam mendesain media *e-book*.

Pendekatan konstruktivistik dalam hal sarana belajar menekankan bahwa peranan utama dalam kegiatan belajar adalah aktivitas siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui: bahan, media, peralatan lingkungan, fasilitas lainnya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis di SMP 40 Makassar ternyata, selama ini sebagian besar pengajaran bahasa Inggris terdiri dari guru yang memberikan ceramah, siswa mengerjakan latihan, dan memberikan latihan, dan memberikan tugas. Instruktur terus menerapkan strategi pengajaran yang tidak efektif, sehingga menurunkan keterlibatan siswa dalam pelajaran bahasa Inggris. Selain itu bahan ajar yang digunakan oleh guru ketika menyampaikan materi pembelajaran bahasa Inggris terbatas. Guru hanya menggunakan buku pembelajaran cetak yang disediakan sekolah untuk menyampaikan materi, sehingga membuat siswa menjadi tidak semangat dalam membaca. Dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang aktif dalam belajar. Hal ini disebabkan karena guru masih kurang kreatif dan tidak mampu dalam membuat media pembelajaran yang dapat digunakan siswa untuk meningkatkan keaktifan dalam belajar.

Maka peneliti mengambil bahan ajar *e-book* karena dari penelitian terdahulu yang dilakukan memang bahan ajar *e-book* dapat meningkatkan literasi membaca siswa dan meningkatkan minat siswa dalam belajar dan membaca, dan juga dari hasil observasi siswa merasa mereka membutuhkan media ini.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini berlokasi di SMP 40 Makassar dan subjek penelitian ini adalah siswa SMP 40 Makassa kelas VII yang berjumlah 29 siswa, serta 1 guru mata pelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *research and development*. penelitian jenis ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut Penelitian ini dikembangkan menggunakan model 4D (*four-d*) yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan). Namun, peneliti memodifikasi

Tahap pertama *define* (pendefinisian), membantu dalam menentukan dan menjelaskan kebutuhan serta mengumpulkan informasi tentang komponen yang akan dibuat dalam produk. Analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan tujuan instruksional khusus termasuk dalam tahap ini. Tahap kedua *design* (perancangan), Tahap desain, yang juga dikenal sebagai perancangan, membantu menentukan desain yang akan digunakan. Pada tahap ini, pemilihan media, pemilihan format, dan pembuatan awal rancangan dapat dilakukan. Tahap ketiga *develop* (pengembangan), yaitu mengembangkan perangkat produk (materi/bahan dan alat) yang diperlukan dalam pengembangan. Berbasis pada hasil rancangan produk, pada tahap ini mulai dibuat produknya (materi/bahan, alat) yang sesuai dengan struktur model, membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Angket (*Kuisoner*) yang digunakan untuk mendapatkan data validasi dari ahli media dan ahli isi/materi untuk menguji kevalidan media, kemudian angket penilaian kepraktisan. Angket ini disusun untuk mendapatkan data mengenai respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Untuk mengukur kepraktisan, angket respon siswa diberikan sebanyak 2 kali yaitu pada saat uji kelompok kecil dengan tujuan untuk memperoleh perbaikan produk dan kemudian diberikan kembali pada saat uji coba kelompok besar dalam satu kelas untuk menguji tingkat kepraktisan produk. Angket respon guru mata pelajaran bahasa Inggris diberikan untuk menguji tingkat kepraktisan produk.

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil review ahli media pembelajaran, ahli isi atau materi pembelajaran, teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi- informasi dari kata kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan. Hasil analisis data ini kemudian digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran *e-book*. Kemudian analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket respon dalam bentuk deskripsi persentase. Instrumen penelitian ini menggunakan dua jenis pengukuran yaitu skala Likert dan skala Guttman. Kemudian rumus yang digunakan untuk menghitung presentase dari masing-masing subjek sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengembangan

#### 1. Hasil Identifikasi tingkat kebutuhan siswa terhadap media *e-book* untuk meningkatkan literasi pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas VII SMP 40 Makassar

##### a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap awal yang dilakukan yaitu identifikasi tingkat kebutuhan, dari hasil identifikasi kebutuhan tersebut perlu dicermati agar menjadi dasar dalam mengembangkan media *e-book* bahasa Inggris. Pada tahap ini dilakukan identifikasi karakteristik siswa, kemudian dilakukannya penyebaran angket identifikasi kebutuhan yang diisi sebanyak 29 siswa.

**Tabel 1** Hasil identifikasi kebutuhan siswa.

No	Pertanyaan	Skor
1.	Apakah anda mengetahui Apakah anda mengetahui apa itu materi <i>My School Activities</i> dalam bahasa inggris?	126
2.	Apakah anda senang belajar bahasa inggris dengan buku cetak?	117
3.	Apakah anda senang belajar bahasa inggris dengan menggunakan gambar?	114
4.	Apakah anda senang belajar dengan menggunakan video?	111
5.	Saya lebih mudah memahami pelajaran bahasa inggris jika menggunakan media pembelajaran?	133
6.	Bagaimana pendapat anda mengenai ketersediaan media untuk mempelajari bahasa inggris?	128
7.	Apakah anda pernah membaca menggunakan <i>E-Book</i> ( <i>Electronic Book</i> )?	106
8.	Apakah anda mempunyai <i>handphone</i> (hp)/laptop?	140
9.	Apakah anda setuju <i>E-Book</i> digunakan dalam pembelajaran bahasa inggris?	128
10.	Apakah anda setuju dalam <i>E-Book</i> tersebut perlu ada gambar?	128
11.	Apakah anda setuju dalam <i>E-Book</i> tersebut perlu ada video?	122
12.	Apakah media pembelajaran menggunakan <i>E-Book</i> merupakan media yang menarik?	131
<b>Jumlah</b>		<b>1484</b>
<b>Persentase (%)</b>		<b>88,3%</b>

Berdasarkan tabel 1, hasil presentase yang di dapatkan dari akumulasi keseluruhan pertanyaan pada angket data identifikasi kebutuhan pengembangan *e-book* sebesar 88,3% berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan. Tahap identifikasi kebutuhan ini responden

menyatakan bahwa apabila *e-book* bahasa Inggris dilengkapi teks, gambar dan video maka siswa lebih menarik dan mampu membantu dalam memahami materi yang diajarkan.

**Tabel 2** Hasil Identifikasi Kebutuhan Guru Bahasa Inggris

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Menurut Bapak/Ibu guru, apakah siswa kesulitan memahami pembelajaran Bahasa Inggris?	1	
2	Menurut Bapak/Ibu guru, apakah siswa mudah merasa bosan selama pembelajaran Bahasa Inggris?	1	
3	Apakah Bapak/Ibu guru menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran Bahasa Inggris?	1	
4	Apakah Bapak/Ibu guru menggunakan buku paket dalam pembelajaran Bahasa Inggris?	1	
5	Berdasarkan pengamatan Bapak/Ibu, apakah peserta didik rajin membaca buku pelajaran Bahasa Inggris?		0
6	Apakah Bapak/Ibu guru membutuhkan media pembelajaran berbentuk buku digital ( <i>E-book</i> ) dalam proses pembelajaran?	1	
7	Apakah Bapak/Ibu guru membutuhkan media pembelajaran berbentuk <i>E-book</i> yang praktis digunakan?	1	
8	Apakah Bapak/Ibu guru tertarik menggunakan media pembelajaran berbentuk <i>E-Book</i> dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris?	1	
9	Menurut Bapak/Ibu guru, Apakah dengan menggunakan <i>E-Book</i> membuat proses pembelajaran bahasa Inggris lebih menyenangkan?	1	
10	Menurut Bapak/Ibu guru, Apakah dengan menggunakan <i>E-Book</i> membuat siswa tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran Bahasa Inggris?	1	
<b>Skor</b>		<b>9</b>	<b>0</b>

Berdasarkan tabel 2, hasil analisis kebutuhan jawaban Ya dengan skor 9, jawaban Tidak dengan skor 0. Dari hasil analisis kebutuhan guru memperoleh sebesar 90% berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan media *e-book* untuk meningkatkan literasi pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas VII SMP 40 Makassar.

Gambaran Desain *E-Book* Untuk Meningkatkan Literasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII SMP 40 Makassar

a) Tahap Perancangan (*design*)

Pada tahap ini mulai dirancang media pembelajaran yang dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Adapun beberapa tahap yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

1) Mengumpulkan sumber-sumber

Penetapan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan dalam *e-book* merupakan hasil diskusi dan berbagai pertimbangan dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris Di SMP 40 Makassar. Selain itu sumber-sumber materi tentang *My School Activities* peneliti mengambil rujukan berdasarkan modul yang ada disekolah.

2) Merancang media pembelajaran

Pada tahap ini yaitu membuat gambaran dan rancangan *e-book* untuk kelas VII pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang akan dikembangkan. Tahap ini meliputi desain tampilan juga materi yang akan ditampilkan dalam *e-book* termasuk pemilihan gambar, video pendukung dan latihan yang sesuai dengan materi dan tujuan pembuatan *e-book*.

3) Tahap pengembangan (*develop*)

Pada tahap ini peneliti mulai mengembangkan *e-book* menggunakan *heyzine flipbook*. Tahapan pemilihan format dilakukan pengembang dengan menggambarkan storyboard. Storyboard dibuat untuk mempermudah dalam memvisualisasikan pokok tampilan agar lebih tertata.

**2. Hasil Pengujian Tingkat Validitas dan Kepraktisan *E-Book* Untuk Meningkatkan Literasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII SMP 40 Makassar**

Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu penilaian validasi untuk menguji tingkat kevalidan atau kelayakan media yang dikembangkan. Kemudian dilakukan uji coba produk untuk mendapatkan hasil atau respon yang digunakan untuk memenuhi tingkat kepraktisan produk.

a) Validasi media pembelajaran oleh ahli media

Validasi *e-book* untuk meningkatkan literasi pada mata pelajaran bahasa Inggris adalah ibu Merrisa Monoarfa, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

**Tabel 3** Hasil Validasi Ahli Media Terhadap Media *E-Book*

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Tampilan <i>e-book</i> menarik	5
2	Kesesuaian warna <i>background</i> dengan teks	5
3	Kesesuaian pemilihan jenis huruf/ <i>font</i>	5
4	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf/ <i>font</i>	5
5	Tulisan dapat dibaca dengan baik	4
6	Kualitas tampilan gambar	4
7	Kualitas resolusi video	4

8	<i>E-book</i> mudah untuk di operasikan	5
9	<i>E-book</i> tidak berjalan lambat pada saat pengoperasian	5
10	<i>E-book</i> tidak berhenti pada saat pengoperasian	5
11	Tombol navigasi mudah digunakan	5
12	Tombol navigasi letaknya konsisten	5
<b>Jumlah</b>		<b>52</b>
<b>Persentase (%)</b>		<b>86,7%</b>

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{52}{12 \times 5} \times 100\% = 86,7\% \end{aligned}$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, didapatkan persentase tingkat pencapaian 86,7% berada pada kualifikasi sangat baik dengan keterangan tidak perlu direvisi.

b) Validasi media *e-book* oleh ahli materi/isi

Validasi materi *e-book* untuk meningkatkan literasi pada mata pelajaran bahasa Inggris adalah bapak Hasnawi, S.Pd yang merupakan salah satu guru yang ada di SMP 40 Makassar.

**Tabel 4** Hasil Validasi Ahli Materi/isi Terhadap Media *E-Book*

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan materi yang disajikan	5
2	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	5
3	Vidio yang disajikan sesuai dengan materi	5
4	Ketetapan urutan materi yang disajikan	4
5	Materi yang disampaikan secara tertulis dalam media mudah di pahami	4
6	Penggunaan Bahasa Inggris yang benar	5
7	Ketetapan pemilihan kata atau redaksi	5
8	Keefektifan bahasa yang digunakan dalam media (tidak berbelit-belit)	5
9	<i>E-book</i> yang dikembangkan memuat soal latihan yang dapat memicu motivasi belajar peserta didik	5
<b>Jumlah</b>		<b>45</b>
<b>Persentase (%)</b>		<b>95,6%</b>

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{45}{9 \times 5} \times 100\% = 95,6\% \end{aligned}$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, didapatkan persentase tingkat pencapaian 95,6% berada pada kualifikasi sangat baik dengan keterangan tidak perlu direvisi.

c) Uji kepraktisan kelompok kecil

Uji kelompok kecil dilakukan kepada 5 orang siswa yang dipilih secara acak kemudian memberikan penilaian atau tanggapan yang terdiri dari 8 pertanyaan terhadap *e-book* tersebut.

**Tabel 5** Uji Coba Kelompok Kecil

No	Responden	Skor							
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
1	Siswa 1	5	5	4	5	5	4	5	5
2	Siswa 2	5	5	4	4	5	4	4	5
3	Siswa 3	4	4	5	5	5	4	4	5
4	Siswa 4	3	4	3	4	3	4	3	4
5	Siswa 5	5	5	4	4	5	5	4	5
<b>Jumlah</b>		22	23	20	22	23	20	20	24
<b>Keseluruhan</b>		<b>174</b>							
<b>Persentase (%)</b>		<b>90,6%</b>							

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$= \frac{174}{8 \times 24} \times 100\% = 90,6\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, didapatkan persentase tingkat pencapaian 90,6% berada pada kualifikasi sangat baik dengan keterangan tidak perlu direvisi.

d) Uji kepraktisan kelompok besar

Uji kelompok besar dilakukan kepada 24 orang siswa yang diminta untuk menilai produk pengembangan *e-book* tersebut. Penilaian yang terdapat pada angket uji kelompok besar mencakup aspek tampilan dan aspek pembelajaran yang terdiri dari 8 butir pertanyaan.

**Tabel 5** Uji Coba Kelompok Besar

	Aspek yang dinilai	Skor
1	Bahasa Inggris lebih menarik dengan adanya media <i>e-book</i>	111
2	Saya lebih mudah memahami materi <i>My School Activities</i> dengan <i>e-book</i>	100
3	Materi yang ada dalam <i>e-book</i> disajikan secara runtut dan sistematis	98
4	Teks yang digunakan dalam <i>e-book</i> ini mudah saya pahami	101
5	Gambar dan video dalam <i>e-book</i> yang disajikan sesuai dengan materi	103
6	Saya tertarik saat melihat tampilan (bentuk dan warna) <i>e-book</i> ini	114

7	<i>E-book</i> dapat dikelola dengan mudah	106
8	<i>E-Book</i> ini membuat saya lebih termotivasi untuk mempelajari bahasa Inggris	109
<b>Jumlah</b>		<b>842</b>
<b>Persentase (%)</b>		<b>92.3%</b>

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{842}{8 \times 114} \times 100\% = 92.3\% \end{aligned}$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, didapatkan persentase tingkat pencapaian 92.3% berada pada kualifikasi sangat baik dengan keterangan tidak perlu direvisi.

e) Tanggapan guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan

Tanggapan yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Inggris adalah Rajab S.Pd bertujuan untuk mendapatkan penilaian respon serta kinerja program *e-book* ketika digunakan.

**Tabel 6** Hasil Tanggapan Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Media <i>e-book</i> ini kreatif	5
2	Media <i>e-book</i> ini inovatif	5
3	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang benar dan efektif)	4
4	Efektif dan efisien dalam penggunaan media pembelajaran	4
5	Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran	5
6	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian	4
7	Unsur gambar/video mendukung materi, agar mudah dicerna oleh siswa	4
8	Materi disajikan secara unik agar menarik perhatian siswa	4
<b>Jumlah</b>		<b>35</b>
<b>Persentase (%)</b>		<b>87,5%</b>

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{35}{8 \times 5} \times 100\% = 87,5\% \end{aligned}$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, didapatkan persentase tingkat pencapaian 87,5% berada pada kualifikasi sangat baik dengan keterangan tidak perlu direvisi.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil pengembangan dapat diketahui bahwa produk media *e-book* ini dengan menggunakan *Hyazine flipbook* yang dikembangkan sesuai dengan prosedur dan langkah-langkah pengembangan model 4D (*four-D*) yaitu tahap pendefenisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Pengembangan *e-book* untuk meningkatkan literasi pada mata pelajaran bahasa inggris dengan menggunakan *heyzine flipbook* mengacu pada *prototype* yang telah dibuat. Faktor-faktor pendukung yang melatar belakangi pengembangan *e-book* ini telah dikumpulkan melalui angket analisis karakteristik kebutuhan siswa dan guru.

Pengembangan *e-book* melibatkan kinerja-kinerja *software* seperti *hyzine flipbook* yang digunakan untuk mendesain tampilan yang termuat dalam buku digital (*e-book*) dan aplikadi *canva* dipakai untuk menyusun materi dan membuat cover serta pembuatan video. Komponen *e-book* ini terdiri dari teks, gambar dan video. Keluaran (*output*) dari produk ini yaitu menghasilkan media pembelajaran *e-book*. Hal tersebut juga diperkuat oleh Aprilia (2017) mengemukakan bahwa *e-book* adalah salah satu teknologi yang memanfaatkan komputer yang digunakan untuk menampilkan informasi baik berupa teks, gambar, audio, video, maupun multimedia lainnya dalam bentuk yang ringkas dan dinamis yang dapat dibaca oleh komputer maupun perangkat alat elektronik lainnya.

Proses pengembangan *e-book* ini telah dilakukan tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi/isi kemudian dilakukan uji kelompok kecil dan pengujian kelompok besar yang melibatkan berbagi pihak, dengan hasil yang dicapai yaitu produk *e-book* ini merupakan produk yang valid dan praktis berdasarkan penilaian tim ahli media, ahli isi/materi, siswa dan guru mata pelajaran Bahasa Inggris.

Dari penilaian ahli media dan ahli materi/isi terhadap *e-book* ini dapat dinyatakan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hal tersebut produk *e-book* ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran yang menarik sehingga siswa dapat lebih aktif dan semangat saat belajar, kemudian *e-book* ini dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri karena penyusunan materi yang dituangkan dalam *e-book* ini dilakukan secara sistematis berdasarkan modul yang telah ada sebelumnya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan menurut Rini (2022) mengatakan bahwa media pembelajaran *e-book* memiliki fungsi yang memungkinkan guru untuk menyajikan materi dalam bentuk yang lebih bervariasi dan mudah dipahami oleh siswa

melalui berbagai komponen yang dapat diintegrasikan ke dalam *e-book*, seperti gambar, tayangan suara dan video pembelajaran.

## **SIMPULAN**

Hasil identifikasi kebutuhan menunjukkan bahwa siswa kelas VII SMP 40 Makassar membutuhkan produk *e-book* yang hasil data berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan. Penelitian ini menghasilkan produk *e-book* Bahasa Inggris dengan menggunakan model pengembangan 4D (*four-d*). Penyusunan isi materi dirancang menggunakan *canva* yang di export dalam bentuk pdf, selanjutnya dimasukkan kedalam *heyzine flipbook* untuk dilengkapi dengan hyperlink pada daftar isi, gambar dan video yang dimasukkan sesuai karakteristik materi. *E-book* ini dapat dibuka menggunakan laptop, komputer maupun *smartphone*.

Hasil validasi oleh ahli media berada pada kualifikasi sangat baik dan hasil validasi oleh ahli materi/isi berada pada kualifikasi sangat baik. Uji coba kelompok kecil terhadap produk media *e-book* ini berada pada kualifikasi sangat baik. Kemudian hasil uji coba kelompok besar terhadap produk media *e-book* ini berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi. Selanjutnya hasil tanggapan guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan terhadap produk media *e-book* berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi sehingga produk media *e-book* pembuatan Dangke telah valid dan praktis.

## **REFERENSI**

- Aprilia, T., Sunardi, & Djono. (2017). Prosiding Seminar Pendidikan Nasional Pemanfaatan Medasis Kontekstual dalam Pembelajaran IPA Prosiding Seminar Pendidikan Naia Buku Digital berbsional. *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional*, 195–206.
- Halil, A. Q. (2022). *Analisis Usaha Dangke Susu Sapi Perah di Dusun Panette, Desa Lebang, Kecamatan Cendana, Kabupaten Enrekang* [Universitas Bosowa Makassar]. <http://localhost:8080/xmlui/handle/123456789/1845>
- Indonesia, P. R. (2006). *Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*.
- Riyadi, S. (2021). *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial Pengembangan Buku Prakarya Berbasis Kearifan Lokal Tapanuli Tengah I Slamet Riyadi*. 8(2), 377–386. <https://doi.org/10.31604/jips.v8i2.2021.377-386>
- Rini Haryani, & M.Joharis Lubis, D. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan *E- Book* Mitigasi Bencana Gempa Bumi Untuk Disabilitas Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 7352–7359. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Wulandari, E. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-book Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk SMP KELAS VIII*. Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung