

Volume 9 Nomor 2 Agustus 2024

E-ISSN 2541-0938 P-ISSN 2657-1528

JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI
JURKAMI

JURKAMI

VOLUME 9
NOMOR 2

SINTANG
AGUSTUS
2024

DOI
10.31932

E-ISSN
2541-0938
P-ISSN
2657-1528



PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI BOOK CREATOR PADA MATA PELAJARAN PPK KELAS XI AKUNTANSI

Alviona Hewi Briliyant Avanda✉, Vivi Pratiwi²

Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Surabaya, Indonesia ¹²

✉ Corresponding Author Email: alviona.20063@mhs.unesa.ac.id

Author Email : vivipratiwi@unesa.ac.id

Abstract:

Article History:

Received: July 2024

Revision: July 2024

Accepted: July 2024

Published: August 2024

Keywords:

Interactive E-book s,
Book Creator,
Creative Products,
Entrepreneurship,
School.

This study aims to describe the process of developing an interactive E-book based on the book creator application, analyse the feasibility of interactive E-book s, and students' responses to the use of interactive E-book s developed. This research uses the ADDIE development model which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation with a website-based interactive E-book output. The instruments used are expert review sheets, expert validation sheets, learner review sheets, and learner response sheets. The results showed that the interactive E-book had been developed in accordance with the ADDIE model. Then the feasibility results show that the validation of the content feasibility component is 87.5% with a very feasible category, the presentation feasibility component is 86.11% with a very feasible category, the language feasibility component is 94% with a very feasible category and the feasibility component is 91.67% with a very feasible category. While the response of students at SMK Negeri 4 Surabaya was 98.32% with a very good category. According to the results of the validation of experts and the response of students, it shows that the interactive E-book produced can be well received for learning activities.

Abstrak:

Sejarah Artikel

Diterima: Juli 2024

Direvisi: Juli 2024

Disetujui: Juli 2024

Diterbitkan: Agustus 2024

Kata kunci:

E-book interaktif,
Book Creator,
Produk Kreatif,
Kewirausahaan,
Sekolah.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan E-book interaktif berbasis aplikasi *book creator*, menganalisis kelayakan E-book interaktif, dan respon peserta didik terhadap penggunaan E-book interaktif yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* dengan output E-book interaktif berbasis *website*. Instrumen yang digunakan yaitu lembar telaah ahli, lembar validasi ahli, lembar telaah peserta didik, dan lembar respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-book interaktif telah dikembangkan sesuai dengan model ADDIE. Kemudian hasil kelayakan menunjukkan bahwa validasi dari komponen kelayakan isi sebesar 87,5% dengan kategori sangat layak, komponen kelayakan penyajian sebesar 86,11% dengan kategori sangat layak, komponen kelayakan Bahasa sebesar 94% dengan kategori sangat layak dan komponen kelayakan kegrafikan sebesar 91,67% dengan kategori sangat layak. Sedangkan respon peserta didik pada SMK Negeri 4 Surabaya sebesar 98,32% dengan kategori sangat baik. Menurut hasil validasi para ahli dan respon peserta didik menunjukkan bahwa E-book interaktif yang dihasilkan dapat diterima dengan baik untuk kegiatan pembelajaran



How to Cite: Alviona Hewi Briliyant Avanda, Vivi Pratiwi. 2024. *Pengembangan E-book Interaktif Berbasis Aplikasi Book Creator Pada Mata Pelajaran PPK Kelas XI Akuntansi.* Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI), 9 (2), DOI : [10.31932/jpe.v9i2.3651](https://doi.org/10.31932/jpe.v9i2.3651)



PENDAHULUAN

Pendidikan yaitu landasan bagi seluruh pengalaman belajar sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi serta berdampak positif terhadap perkembangan setiap individu. Pendidikan mempengaruhi pertumbuhan, perubahan dan kondisi setiap orang (Pristiwanti *et al.*, 2022). Pendidikan memberikan seseorang berbagai pengetahuan, keahlian, dan keterampilan, serta pentingnya tatanan hidup yang baik, yaitu aturan dan norma yang positif. Salah satu komponen yang sangat penting dalam proses pendidikan adalah penguasaan konsep dasar dalam suatu pembelajaran, pembelajaran akan berhasil jika pendidik menerapkan prinsip penyampaian pembelajaran, yaitu menarik perhatian peserta didik (Rahmawati *et al.*, 2021). Untuk melayani peserta didik secara tepat, penyampaian pembelajaran harus direncanakan dengan matang dan bervariasi, salah satunya dengan pemanfaatan teknologi (Budiyono, 2020).

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan sudah semakin berkembang dan sudah tidak asing lagi (Purnasari dan Sadewo 2020). Perkembangan teknologi menjadi dampak positif bagi dunia pendidikan yaitu dengan adanya berbagai sumber belajar berbasis teknologi yang bertujuan sebagai alat peningkatan kualitas pembelajaran (Purnasari & Sadewo, 2020). Teknologi pendidikan muncul karena ada permasalahan dalam dunia pendidikan seperti, kesempatan mendapatkan pendidikan, peningkatan kualitas, relevansi, serta efisiensi pendidikan (Kusumawati, 2023). Salah

satu elemen penting dalam kurikulum pendidikan adalah metode dan media pembelajaran. Kurikulum pendidikan di Indonesia pada saat ini telah menggunakan Kurikulum Merdeka (Cholilah *et al.* 2023).

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beraneka ragam dengan mengoptimalkan perangkat pembelajaran supaya peserta didik memiliki keleluasan waktu untuk mendalami konsep dan memperkuat kompetensi yang dimiliki (Ariga, 2023). Pada kurikulum ini tidak ada batasan terkait konsep pembelajaran yang berlangsung di kelas namun menuntut kreativitas pendidik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Rindayati *et al.*, 2022). Di era teknologi yang semakin maju seorang pendidik harus mengembangkan potensi yang dimiliki termasuk dalam keterampilan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi untuk membantu proses kegiatan pembelajaran (Eka *et al.*, 2022). Pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dari berbagai media disebut dengan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk penyampaian informasi yang dibuat atau digunakan sesuai dengan teori belajar untuk tujuan belajar, menyampaikan informasi dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta keinginan peserta didik, sehingga mendorong mereka untuk belajar secara sadar dan terarah serta dapat mengendalikan proses pembelajaran (Eka *et al.*, 2022). Sedangkan media pembelajaran interaktif merupakan jenis media pembelajaran menarik yang tersusun dari berbagai macam media dan dimanipulasi serta digunakan oleh penggunanya dalam bentuk perintah (Afidah, 2020). Media pembelajaran interaktif dapat memberikan tampilan yang menarik dengan menggabungkan audio, gambar, dan animasi.



Peserta didik menjadi sangat terpacu dan tidak terbuka wawasannya jika tidak ada media pembelajaran baru di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak termotivasi, jenuh, dan tidak memperhatikan instruksi pendidik akibatnya, semangat belajar jelas menurun (Razi *et al.*, 2022).

Salah satu jenis media pembelajaran interaktif adalah *E-book* interaktif. Media pembelajaran *E-book* interaktif merupakan media pembelajaran dalam bentuk buku elektronik yang menggabungkan berbagai media pembelajaran interaktif untuk mengontrol instruksi dalam penyajiannya, sehingga memungkinkan terjadinya hubungan dua arah antara media pembelajaran dengan penggunaannya (Tuljannah dan Khabibah, 2021). *E-book* dapat digabungkan dengan video, audio, hyperlink, dan game kreatif yang terhubung dengan internet sehingga konten dapat berfungsi dengan baik dan lebih menarik (Nurfaizah dan Novita, 2024). Pemanfaatan teknologi media pembelajaran berbasis *E-book* merupakan salah satu solusi di era saat ini karena perkembangan gadget dalam bentuk smartphone sedang meningkat (Fathoni dan Marpanaji, 2018). *E-Book* merupakan elektronik book yang mempermudah siswa dalam belajar, *e-book* dapat diakses dengan mudah serta dapat dibawa kemana saja (Nurfaizah dan Novita, 2024). Serta *E-book* dapat dibuat dengan cara interaktif yang dapat memungkinkan peserta didik memilih bagian dari subjek yang akan dipelajari (Palupi *et al.*, 2022). Menurut Mahardika *et al* (2022) Pengembangan *E-book* yaitu buku digital yang dapat diakses melalui berbagai macam perangkat seperti smartphone, laptop, tablet dan lain sebagainya. Book creator memiliki

keunggulan yaitu dapat dibuka melalui smartphone yang memiliki ukuran sedang dan ringan untuk dibawa-bawa (Hasanah dan Rodi'ah, 2021). Menurut Anam *et al* (2024) salah satu keunggulan dari book creator yaitu praktis, fitur pencarian materi cepat dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minatbaca dan pemahaman materi peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan bahwa pendidik memerlukan inovasi media pembelajaran pada mata pelajaran Project Kreatif dan Kewirausahaan agar kegiatan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan wawasan peserta didik. Pendidik menyatakan bahwa mata pelajaran Project Kreatif dan Kewirausahaan pada materi *Break Even Point*, pemasaran produk, media pemasaran dan Hak Atas Kekayaan Intelektual di kelas XI lebih banyak teori dibandingkan dengan parktek. Berdasarkan survei yang telah dilakukan bahwa peserta didik belum memiliki buku paket atau sejenisnya yang dapat dijadikan sumber belajar secara mandiri sehingga peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih bervariasi selain powerpoint untuk dijadikan alat belajar dan dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan yang lebih luas lagi. Berdasarkan permasalahan tersebut dan untuk memenuhi kebutuhan tersebut maka, diperlukan media pembelajaran tambahan untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa *E-book* interaktif maka pembelajaran akan bervariasi dan dapat menambah pengetahuan terkait materi kegiatan produksi dan dapat dijadikan alat belajar peserta didik secara mandiri.

Berdasarkan permasalahan diatas maka dibutuhkan hasil penelitian sebelumnya yang mendukung untuk penelitian ini, seperti yang dilakukan oleh (Palupi *et al.*, 2022), bahwa



media pembelajaran berupa *E-book* interaktif menggunakan aplikasi book creator menunjukkan bahwa kualitas media serta materi sangat baik dan sangat praktis sehingga dinyatakan sangat valid dan layak dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Nugroho *et al.*, 2024), menyatakan bahwa validitas buku ajar yang telah dikembangkan dinyatakan sangat valid, dan kepraktisan buku ajar dalam penelitian tersebut dinyatakan sangat praktis, dan buku ajar yang dikembangkan tergolong kriteria efektif sehingga dinyatakan layak digunakan pada proses pembelajaran di kelas. Pada penelitian terdahulu mengembangkan pada mata Pelajaran Project Kreatif dan Kewirausahaan berbasis *Augmented Reality* dan produk berupa *softfile* sedangkan pada penelitian ini produk berupa html yang berisikan *E-book* interaktif. Penelit sebelumnya menyarankan untuk menambahkan video terkait materi yang dikembangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *research development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Menurut (Branch, 2009) prosedur penelitian pengembangan model ADDIE yang meliputi, tahapan pertama (*analysis*) yaitu menganalisis permasalahan yang terjadi pada peserta didik dan pendidik kemudian menentukan tujuan pembelajaran. Tahapan kedua yaitu (*design*) yang merupakan tahapan dalam penyusunan materi dan rancangan prototipe yang akan diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran. Tahapan ketiga yaitu (*development*) merupakan tahap dalam proses

memproduksi program yang telah ditentukan dan dilaksanakannya uji coba terbatas. Tahapan keempat yaitu (*implementation*) tahap ini merupakan tahap pengimplementasian media pembelajaran yang dikembangkan pada situasi yang sesungguhnya dalam proses pembelajaran. Tahapan kelima yaitu (*evaluation*) pada tahap ini dilakukan pengevaluasian pada produk yang telah dilaksanakan.

Sugiyono (2016) mengatakan bahwa model ADDIE yaitu model perancangan kegiatan pembelajaran dengan proses penerapan yang terorganisasi dalam pengembangannya sehingga cocok untuk pengembangan media pembelajaran online maupun offline model ADDIE bertujuan untuk menciptakan produk serta menguji kelayakan produk. Penelitian ini nantinya akan mengembangkan produk berupa media pembelajaran berupa *E-book* interaktif berbasis aplikasi book creator pada mata pelajaran Project Kreatif dan Kewirausahaan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Akuntansi 3 SMKN 4 Surabaya dengan jumlah 32 peserta didik. Uji coba media pembelajaran dilakukan dengan 12 peserta didik diluar kelas XI Akuntansi 3 yang dilakukan sebelum implementasi media pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan dua teknik yaitu analisis kelayakan media pembelajaran meliputi analisis hasil telaah ahli media, ahli bahasa, dan analisis hasil validasi meliputi validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Hasil penilaian dari validator pada lembar validasi produk yang dikembangkan dan akan memaparkan dalam bentuk presentase skor yang diperleh dari lembar validasi yang didasarkan pada Riduwan (2013): 81% - 100% kriteria Sangat Layak, 61% - 80% kriteria layak, 41% - 60% kriteria cukup layak, 21% - 40% kriteria tidak layak dan 0%-20% kriteria sangat tidak layak. Berdasarkan kriteria tersebut, media pembelajaran dikatakan layak



untuk digunakan apabila memperoleh skor >61% dengan skala layak atau sangat layak. Teknik analisis yang kedua yaitu analisis respon peserta didik yaitu teknik analisis data yang diterapkan untuk memperoleh Pemahaman tentang respon peserta didik terhadap produk

yang telah dikembangkan. Adapun analisis data untuk respon peserta didik terhadap produk menggunakan skala *Guttman*. Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari skala *Guttman* maka akan dilakukan analisis dengan teknik analisis sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \dots \dots \dots (1)$$

Dari perhitungan yang dilakukan dengan rumus diatas, maka data akan

diinterpretasikan dengan mengacu pada kriteria dibawah ini.

Tabel 1 Kriteria Peserta Didik

| Rentang Persentase | Kriteria |
|--------------------|-------------------|
| 81% - 100% | Sangat Baik |
| 61% - 80% | Baik |
| 41% - 60% | Cukup Baik |
| 21% - 40% | Tidak Baik |
| 0% - 20% | Sangat Tidak Baik |

Sumber: Riduwan, 2013.

Berdasarkan table diatas, maka *E-book* interaktif dalam penelitian ini dikatakan sangat baik dan baik jika menunjukkan presentase $\geq 61\%$ dari total keseluruhan aspek penilaian pada implementasi bagi peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengembangan produk yang dilakukan peneliti, menghasilkan sebuah media pembelajaran *E-book* berbasis *book creator* pada mata pelajaran Project Kreatif dan Kewirausahaan di SMKN 4 Surabaya. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran *E-book* adalah *Break Even Point* (BEP), pemasaran produk, media pemasaran, dan Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI). Berikut hasil dari penelitian yang dipaparkan melalui pengembangan, kelayakan, dan respon

peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini melakukan pengumpulan informasi yang diperlukan untuk menetapkan tahap pengembangan selanjutnya sehingga dapat menjadikan produk yang dikembangkan sesuai dengan sasaran yang dituju. Tahapan analisis yang dilakukan diantaranya yaitu analisis permasalahan peserta didik, analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran, dan perumusan tujuan pembelajaran. Hasil dari tahapan tersebut diantaranya (1) analisis permasalahan peserta didik, yaitu peserta didik hanya mengandalkan media pembelajaran berupa powerpoint yang disediakan oleh pendidik sebagai satu – satunya sumber belajar. (2) analisis kebutuhan peserta didik dan pendidik menghasilkan bahwa dengan keterbatasannya media pembelajaran pada mata pelajaran Project



Kreatif dan Kewirausahaan maka peserta didik membutuhkan variasi media pembelajaran yang lebih interaktif sebagai sumber belajar tambahan bagi peserta didik dan pendidik memerlukan sebuah inovasi media pembelajaran yang dapat berfungsi sebagai sumber pengetahuan bagi peserta didik dan dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. (3) Hasil perumusan tujuan pembelajaran yaitu menentukan tujuan pembelajaran yang akan dibahas dalam *E-book* interaktif sesuai dengan modul ajar.

2. Desain (Design)

Dalam penelitian ini, tahap desain dilakukan dengan beberapa tahapan,

antara lain: (1) Menentukan materi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam menyusun *E-book* interaktif dengan bantuan *book creator*. Berdasarkan hasil analisis, menunjukkan bahwa perlu dilakukan pengembangan *E-book* interaktif pada mata pelajaran Project Kreatif dan Kewirausahaan yaitu pada materi *Break Even Point*, pemasaran produk, media pemasaran, dan Hak Atas Kekayaan Intelektual. Penyajian yang digunakan yaitu secara elektronik sehingga menjadi *E-book* interaktif. Penyusunan *E-book* interaktif menggunakan aplikasi *book creator* (2) Menentukan format *E-book* interaktif yang sesuai dengan kebutuhan dan penyajian *E-book* interaktif. Berikut format *E-book* interaktif secara rinci.

Tabel 2. Format *E-book* Inteaktif

| No | Bagian | Rincian |
|----|------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Pendahuluan | Halaman cover, kata pengantar, profil pengembang dan daftar isi |
| 2. | Materi 1 (<i>Break Even Poin</i>) | Pengertian BEP, tujuan BEP, asumsi dasar dan sasaran BEP, manfaat analisis BEP, dan perhitungan BEP |
| 3 | Materi 2 (Pemasaran Produk) | Segmentasi pasar, tujuan segmentasi pasar, manfaat segmentasi pasar, dan prosedur melakukan segmentasi pasar |
| 4 | Materi 3 (Media Pemasaran) | Jenis media promosi, kegiatan pemasaran online, manfaat pemasaran online, keuntungan pemasaran online, kekurangan pemasaran online, dan komponen pemasaran online |
| 5 | Materi 4 (Hak Atas Kekayaan Intelektual) | Pengertian HAKI, manfaat HAKI, jenis HAKI, simbol terkait HAKI, dan prinsip HAKI |
| 6 | Penilaian Akhir | Soal pilihan ganda |
| 7 | Penutup | Rangkuman, glosarium, dan daftar pustaka |

Sumber: Data diolah, 2024

3. Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan ini, format rancangan yang telah dibuat pada tahap desain direalisasikan ke dalam bentuk *E-book* interaktif menggunakan aplikasi *book creator*. Pada tahap, pengembangan dilakukan sesuai dengan

desain yang telah dirancang sebelumnya sehingga menghasilkan *E-book* interaktif sebagai prototipe 1. Desain awal yang telah dikembangkan sebagai berikut. Pembuatan background halaman dan simbol dirancang sendiri menggunakan *coreldraw*. Untuk gambar ilustrasi yang terdapat pada *E-book*

diperoleh dari *website bing image creator*. Selanjutnya video yang terdapat pada materi 1 dirancang sendiri melalui *powtoon*. Rancangan tersebut dijadikan satu untuk menghasilkan *E-book* interaktif melalui aplikasi *book creator* dengan luaran berupa link *website* dan *code QR*. Penggunaan *book creator* sebagai media pembelajaran digital terinspirasi dengan adanya perkembangan teknologi terutama pada media pembelajaran digital di bidang pendidikan menuntut peserta didik untuk terus berkreatif dan inovatif. *E-book* interaktif yang telah selesai akan dilaksanakan telaah oleh para ahli untuk mendapatkan saran dan masukan dari

para ahli sebelum melanjutkan ke tahap implementasi. Setelah melakukan telaah selanjutnya peneliti melakukan revisi berdasarkan saran dan masukan dari para ahli antara lain ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Selanjutnya, melaksanakan telaah oleh peserta didik dengan menguji cobakan *E-book* interaktif terhadap 12 peserta didik jurusan akuntansi SMK Negeri 4 Surabaya untuk mendapatkan saran dan masukan. Hal sesuai dengan pernyataan Branch (2009) bahwa pada tahap pengembangan terdapat uji coba produk kepada peserta didik sebelum produk di gunakan pada kegiatan pembelajaran. Desain awal yang telah dikembangkan sebagai berikut:



Gambar 1

Desain *E-book* Interaktif
Sumber: diolah peneliti, (2024)



Format *E-book* interaktif yang telah disusun pada tahap desain dan berhasil dikembangkan pada tahap pengembangan kemudian dilanjutkan untuk di telaah oleh para ahli. Data telaah *E-book* interaktif diperoleh hasil telaah ahli materi dari Dosen Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Negeri Surabaya serta Guru Akuntansi SMK Negeri 4 Surabaya yaitu

menunjukkan tingkat kelayakan isi sebesar 87,5% dan untuk tingkat kelayakan penyajian sebesar 86,11%. Data telaah ahli Bahasa dari Dosen Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya yaitu menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 94%. Data telaah ahli media dari Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya menunjukkan skor kelayakan sebesar 91,67%. Rincian skor disajikan dalam table berikut:

Tabel 3. Hasil Data Telaah

| No | Aspek | Presentase | Ket |
|----|----------------------|------------|--------------|
| 1 | Kelayakan Isi | 87,50% | Sangat Layak |
| 2 | Kelayakan Penyajian | 86,11% | Sangat Layak |
| 3 | Kelayakan Bahasa | 94% | Sangat Layak |
| 4 | Kelayakan Kefrafikan | 91,67% | Sangat Layak |

Sumber: Data diolah, 2024

4. Implementasi (Implementation)

Setelah menerima telaah dan validasi dari para ahli kemudian *E-book* interaktif sudah dapat dilanjutkan pada tahap implementasi. Implementasi dilakukan terhadap peserta didik dengan tujuan untuk menilai respon peserta didik pada saat *E-book* interaktif digunakan dalam pembelajaran. Implementasi dilaksanakan di SMK Negeri 4 Surabaya pada kelas XI Akuntansi 3. Pada tahap implementasi terdapat sedikit kesulitan yaitu untuk menyesuaikan capaian pembelajaran dengan waktu pelaksanaan implementasi yang telah ditentukan. Pelaksanaan implementasi *E-book* interaktif diawali dengan memberikan link atau *QR Code* dan peserta didik harus memiliki jaringan internet untuk mengakses *E-book* interaktif tersebut.

Peserta didik diberi arahan dalam penggunaan *E-book* interaktif kemudian melaksanakan kegiatan pembelajaran pada materi awal yaitu materi *Break Even Point* dengan metode pembelajaran *Discovery Learning* yaitu model pembelajaran dengan menekankan proses pemahaman secara aktif dan mandiri pada suatu konsep materi. Menurut Saragih *et al.*, (2021) Penerapan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam memperoleh suatu pengetahuan, sehingga materi lebih mudah di pahami, dan dapat membantu peserta didik memahami konsep dasar terkait materi yang dipelajari. Kemudian, peserta didik diminta untuk mengisi angket untuk menanggapi respon terhadap penggunaan *E-book* interaktif. Berikut adalah table yang menampilkan hasil respon peserta didik setelah menggunakan *E-book* interaktif.



Tabel 4. Hasil Respon Peserta Didik

| No | Komponen yang dinilai | Presentase | Ket |
|----|-----------------------|------------|-------------|
| 1 | Isi Materi | 98,44% | Sangat Baik |
| 2 | Penyajian | 96,88% | Sangat Baik |
| 3 | Kebahasaan | 98,75% | Sangat Baik |
| 4 | Kegrafikan | 99,22% | Sangat Baik |

Sumber: Data diolah, 2024

Berdasarkan hasil analisis skor dari angket respon peserta didik diperoleh hasil sebesar 98,44% untuk isi materi dengan kriteria sangat baik, sebesar 96,88% untuk penyajian materi dengan kriteria sangat baik, sebesar 98,75% untuk kebahasaan dengan kriteria sangat baik dan sebesar 99,22% untuk kegrafikan dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil respon peserta didik keseluruhan mendapatkan skor sebesar 98,32%. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Juliana dan Sulistyowati (2023) menyatakan bahwa hasil respon peserta didik pada penelitian tersebut sebesar 87,1% sehingga masuk pada kategori sangat baik dan dinyatakan layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *E-book* interaktif berbasis aplikasi *book creator* pada mata pelajaran Project Kreatif dan Kewirausahaan dinyatakan layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang bervariasi.

5. Evaluasi (Evaluation)

Tujuan melaksanakan tahap evaluasi yaitu mengetahui kesesuaian pelaksanaan pengembangan setiap tahapnya dan mengetahui hasil akhir kelayakan maupun respon peserta didik yang sesuai dengan kriteria kelayakan *E-book* atau tidak. Tahapan evaluasi dalam

model pengembangan yaitu evaluasi formatif dimana revisi dilakukan setelah menerima saran dan masukan dari proses telaah oleh para ahli. Kemudian untuk menilai kelayakan *E-book* interaktif berdasarkan dari hasil validasi yang telah diberikan oleh para ahli yang dinamakan dengan evaluasi sumatif.

Berdasarkan hasil evaluasi formatif dan hasil evaluasi sumatif maka *E-book* interaktif layak digunakan pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Hal ini penelitian yang didukung oleh Putri dan Pratiwi (2022) menyatakan bahwa evaluasi yang dilakukan bersifat formatif. Evaluasi formatif ini berarti penilaian dilakukan pada setiap tahap dari lima tahap dalam model pengembangan ADDIE, sehingga evaluasi tidak hanya dilakukan di akhir tahap saja.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *E-book* berbasis *book creator* pada materi Kewirausahaan kelas XI Akuntansi 3 SMKN 4 Surabaya, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan menghasilkan produk media pembelajaran *E-book* berbasis *book creator*. Proses pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE dimulai dari tahap *analysis*, yang mencakup analisis permasalahan peserta didik, kebutuhan peserta didik dan pendidik, serta menetapkan tujuan pembelajaran. *Design*, yaitu menyusun rancangan awal *E-book* interaktif yang akan dikembangkan. *Development*, dimulai dengan



menyusun *E-book* interaktif berdasarkan rancangan awal yang menghasilkan prototipe 1 selanjutnya melakukan telaah oleh para ahli kemudian menghasilkan prototipe 2 dan dilanjutkan dengan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa. Setelah itu melaksanakan ujicoba terhadap 12 peserta didik di SMK Negeri 4 Surabaya untuk mendapatkan masukan/saran dari peserta didik kemudian di revisi sehingga menghasilkan *prototipe* akhir atau produk final. *Implementation*, melakukan implementasi pada 32 peserta didik di SMK Negeri 4 Surabaya. *Evaluation*, melakukan analisis terhadap hasil telaah dan validasi oleh para ahli dan peserta didik terhadap produk *E-book* interaktif yang telah dikembangkan.

Kelayakan *E-book* interaktif berbasis aplikasi *book creator* pada mata pelajaran Project Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI Akuntansi memperoleh kriteria sangat layak yang diperoleh dari validasi ahli kelayakan isi, penyajian materi, Bahasa dan kegrafikan. Dan respon peserta didik kelas XI Ak 3 SMK Negeri 4 Surabaya terhadap penggunaan *E-book* interaktif berbasis aplikasi *book creator* masuk pada kriteria sangat baik berdasarkan komponen yang dinilai yaitu isi materi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan *E-book* interaktif berbasis aplikasi *book creator* pada mata pelajaran Project Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI Akuntansi. Pengembangan produk ini guna untuk mengetahui kelayakan dan respon peserta didik dalam menggunakan *E-book* interaktif. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan *E-book* interaktif

berbasis aplikasi *book creator* terhadap hasil belajar menggunakan produk yang telah dikembangkan, selain itu peneliti selanjutnya dapat mengembangkan *E-book* interaktif berbasis aplikasi *book creator* dengan menyajikan materi lainnya pada materi kegiatan produksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, Vivin Nur. 2020. "Prinsip - Prinsip Teori Beban Kognitif Dalam Merancang Media Pembelajaran Matematika." *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)* 1(2): 72. <https://www.mendeley.com/search/?add=4ca43ae7-e584-3dc7-beeb-b33fa016a3ea&page=1&query=teori cognitive load&sortBy=relevance>.
- Anam, K. A., Susanto, S., Al Asror, D., MK, M. N. R., & Mukhlas, E. A. (2024). Pendampingan dan Pelatihan Pengembangan Buku Ajar Digital Berbasis Bookcreator bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 518-526.
- Ariga, Selamat. 2023. "Implementasi Kurikulum Merdeka Pasca Pandemi Covid-19." *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(2): 662-70. <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety/article/view/225>.
- Eka, Herlina Friska, Dwi Oktaviana, and Rahman Haryadi. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel." *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA* 2(1): 1-13.



- Branch, Robert Maribe. 2009. 4 Instructional Design: The ADDIE Approach. Boston, MA: *Springer US*.
<http://link.springer.com/10.1007/978-0-387-09506-6>.
- Budiyono, Budiyono. 2020. "Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Revolusi 4.0." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 6(2): 300.
- Cholilah, Mulik et al. 2023. "Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21." 01(02): 57–66.
- Fathoni, M. I., & Marpanaji, E. (2018). Pengembangan e-book interaktif mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk SMK kelas X. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 70-81.
- Hasanah, I., & Rodi'ah, S. (2021). Strategi pembelajaran pendidikan jasmani berbantu media book creator digital dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa pada tingkat sekolah dasar. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 2(2), 23-35.
- Juliana, Ira, and Raya Sulistyowati. 2023. "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Aplikasi Book Creator Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Kelas XII BDP SMK PGRI 13 Surabaya." *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 11(3): 328–34.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/54013>.
- Kusumawati, Kiki. 2023. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pendidikan." *Jurnal Limits* 5(1): 7–14.
- Mahardika, A. I., Saputra, N. A. B., Muda, A. A., Riduan, A., & Lazuardi, N. S. (2022). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Digital E-book Menggunakan Flipbook PDF Professional bagi Guru di Kota Banjarmasin. *Kawanad: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(2), 124-134.
- Nugroho, M. N. D., Yasa, A. D., & Triwahyudianto, T. (2024). Pengembangan Media E-Modul Interaktif Berbasis Google Sites Dalam Model Problem Based Learning (PBL) Muatan Pelajaran IPAS Materi Rantai Makanan (Memakan Dan Dimakan) Kelas V SDN Keras 1. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(8), 305-323.
- Nurfaizah, F., & Novita, L. (2024). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Menggunakan Aplikasi Flipbuilder Berbantuan Canva Pada Subtema Keberagaman MakhluK Hidup Di Lingkunganku. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 1072-1089.
- Palupi, D. A. R., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2022). Pengembangan E-book menggunakan Aplikasi BookCreator berbasis QR Code pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 78-90.
- Pristiwanti, Desi, Badariah Bai, Sholeh Hidayat, and Ratna Sari Dewi. 2022. "Pengertian Pendidikan." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4(1980): 1349–58.
- Purnasari, Pebria Dheni, and Yosua Damas Sadewo. 2020. "Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya



- Peningkatan Kompetesnsi Pedagogik.” *Publikasi Pendidikan* 10(3): 189.
- Putri, Dhiny Avriliamin, and Vivi Pratiwi. 2022. “Pengembangan Multimedia Interaktif DIGITAX (Digital Tax Administration Media) Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI SMK.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)* 10(2): 94–105. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/45605>.
- Rahmawati, Rina, Khaeruddin, and Amri Amal. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar.” *JUDIkdAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 1(1): 29–38.
- Razi, Pahrur, Ervon Veriza, and Linda Linda. 2022. “Pengembangan Video Interaktif Untuk Meningkatkan Perilaku Mencuci Tangan Pakai Sabun.” *Jurnal Vokasi Kesehatan* 8(2): 121.
- Riduwan. 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung:Alfabeta.
- Rindayati, Evilia, Cindi Arjihan Desita Putri, and Rian Damariswara. 2022. “Kesulitan Calon Pendidik Dalam Mengembangkan Perangkat Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka.” *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 3(1): 18–27. <https://jurnal.ciptamediaharmoni.id/index.php/ptk/article/view/104>.
- Saragih, Marice, Risma Hartati, Ropinus Sidabutar, and Rini Wati Sembiring. 2021. “Penerapan Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Di Sekolah Yabes School Medan.” *Jurnal Widya* 2(1): 75–82.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta Bandung
- Tuljannah, L., & Khabibah, S. (2021). Pengembangan e-book Interaktif pada Materi Bentuk Aljabar untuk Siswa SMP. *MATHEdunesa*, 10(2), 330-338.

