
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS E-BOOK MENGUNAKAN APLIKASI BOOK CREATOR PADA MATERI PERSAMAAN LINGKARAN

Suryanti¹, Irfan Arsid²

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pancasakti Makassar

e-mail: suryanti@unpacti.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangatlah pesat, sehingga membuat media pembelajaran semakin berkembang termasuk dalam hal penyajian media pembelajaran. Saat ini, banyak aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat *e-book* salah satunya adalah aplikasi *book creator*. *Book Creator* adalah "tool" sederhana untuk membuat sebuah buku atraktif. sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk (1) mengetahui dan mendeskripsikan kualitas *e-book* menggunakan *book creator* dengan materi persamaan lingkaran ditinjau dari kevalidan, efektifitas, dan kepraktisan. Jenis penelitian ini menggunakan metode pengembangan (research and development) model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang melibatkan 2 orang guru matematika dan 30 orang siswa. Dalam uji coba penggunaan, subjek ujinya adalah satu kelas. Instrumen penelitian meliputi instrumen validasi produk materi dan desain, instrumen persepsi guru dan siswa untuk mengetahui keefektifan buku elektronik menggunakan *book creator*, instrumen observasi, dan tes pilihan ganda dengan lima alternatif pilihan jawaban. Untuk instrumen tes pilihan ganda, terlebih dahulu melakukan uji coba untuk memastikan bahwa tes yang digunakan berkualitas tinggi, kemudian melakukan analisis item. Analisis ini digunakan untuk mengetahui validitas, daya pembeda, indeks kesukaran, dan reliabilitas. Hasil penelitian ini: *e-book* menggunakan *book creator* pada materi persamaan lingkaran memiliki kualitas baik karena telah memenuhi 3 aspek yaitu valid, efektif dan praktis.

Kata Kunci: *e-book*, *book creator*, persamaan lingkaran

ABSTRACT

The development of information and communication technology is very rapid, making learning media increasingly developed, including in terms of the presentation of learning media. Currently, there are many applications that can be used to create e-books, one of which is the book creator application. Book Creator is a simple "tool" for creating an attractive book. so the aim of this research is to (1) find out and describe the quality of e-books using a book creator with circle equation material in terms of validity, effectiveness and practicality. This type of research uses the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) research and development method, which involves 2 mathematics teachers and 30 students. In use trials, the test

subjects are one class. Research instruments include material and design product validation instruments, teacher and student perception instruments to determine the effectiveness of electronic books using book creators, observation instruments, and multiple choice tests with five alternative answer choices. For multiple choice test instruments, first carry out a trial to ensure that the test used is of high quality, then carry out item analysis. This analysis is used to determine validity, differentiating power, difficulty index, and reliability. The results of this research: e-books using a book creator on circle equation material have good quality because they fulfill 3 aspects, namely valid, effective and practical.

Keywords: *e-book, book creator, circle equation*

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika mempunyai kedudukan yang sangat berarti sebab matematika merupakan ilmu bawah yang digunakan secara luas dalam bermacam bidang kehidupan. Lewat pendidikan matematika siswa diharapkan bisa meningkatkan keahlian berpikir kritis, logis, sistematis, teliti, efisien, serta efektif dalam memecahkan permasalahan.

Dalam pendidikan matematika, siswa hendaknya dibiasakan buat memperoleh uraian dari pengalaman lewat proses mengenali watak yang dipunyai serta tidak dipunyai dari sesuatu objek matematis. Dengan terdapatnya perihal ini, dalam pendidikan matematika di sekolah, guru hendaknya bisa memilah serta memakai strategi, pendekatan, tata cara serta media yang banyak mengaitkan siswa dalam belajar, baik secara mental, raga ataupun sosial sehingga terbentuk pendidikan matematika yang aktif serta kreatif dan mandiri. Terpaut dengan menghasilkan pendidikan matematika yang aktif serta kreatif dan mandiri, kedatangan fitur pendidikan sangatlah berarti selaku pendukung proses pendidikan. Dengan terdapatnya fitur pendidikan yang baik hendak menolong guru beserta siswa buat menggapai tujuan pendidikan secara runtut serta sistematis.

Bahan ajar ialah seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga terbentuk area ataupun atmosfer yang membolehkan siswa buat belajar dan digunakan dalam proses pendidikan dengan tujuan perencanaan serta penelaahan implementasi pendidikan. Bahan ajar dalam proses pendidikan matematika disekolah bisa berbentuk buku pelajaran, modul serta Lembar Kerja Siswa (LKS). Siswa diharapkan belajar mandiri dengan memakai serta menggunakan bahan ajar yang sudah disediakan.

Petunjuk teknis pengembangan bahan ajar mengelompokkan bahan ajar menjadi 5 jenis, yaitu: 1) bahan ajar cetak, seperti buku, modul, poster, brosur, LKS wallchat, photo atau gambar, dan leaflet; 2) bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan compact dish audio; 3) bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti compact dish video, film; 4) bahan ajar multimedia interaktif (interactive teaching material) seperti CAI (*computer assisted*

instruction), compact dish (CD) multimedia pembelajaran interaktif, dan 5) bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*) (Depdiknas, 2010).

Bahan ajar yang paling banyak dipakai selama ini adalah bahan ajar cetak, karena mudah digunakan, kapanpun dan dimanapun². Sejalan dengan perkembangan TIK yang sangat pesat berdampak pada gaya hidup yang ingin serba cepat dalam pemenuhan kebutuhan akan informasi. Sehingga, bermunculan berbagai perangkat teknologi canggih yang praktis guna memenuhi antusiasme tersebut, seperti elektronik book atau yang lebih dikenal dengan singkatan e-book.

Pada era globalisasi saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangatlah pesat, sehingga membuat media pembelajaran semakin berkembang termasuk dalam hal penyajian media pembelajaran. Penyajian media pembelajaran tidak hanya sampai dimedia cetak saja, akan tetapi sudah memanfaatkan media berupa media elektronik/digital. Salah satu bentuk media elektronik tersebut adalah *e-book*. *E-book* atau buku elektronik merupakan buku cetak versi elektronik, digunakan dengan perangkat elektronik seperti computer, laptop, hp atau perangkat elektronik lainnya (Amalia, dkk: 2017).

E-book adalah singkatan dari electronic book atau buku elektronik, nama lain yang sering digunakan adalah digital book. E-book sebagai buku elektronik yang dapat dibaca secara digital pada layar komputer, piranti khusus pembaca *e-book* (*e-book reader*), personal digital assistant (PDA), atau bahkan pada telepon genggam. Dengan perkataan lain, *e-book* dinikmati dan dibaca dilayar dari pada lembaran kertas. *E-book* yang dapat diperoleh secara elektronik dan disimpan serta dibaca pada berbagai perangkat memberikan kemudahan bagi penggunanya karena *e-book* dapat diakses dengan berbagai cara, dan bisa digunakan dimana saja dan kapan saja. Dalam banyak hal, *e-book* lebih sempurna karena mudah diakses dan memiliki berbagai keunggulan dibandingkan dengan buku cetak (Ahuja dan Goel, 2010).

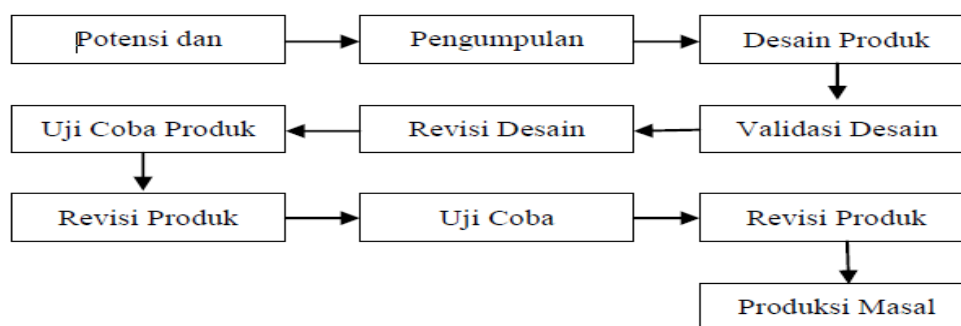
Saat ini, banyak aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat *e-book* salah satunya adalah aplikasi *book creator*. *Book Creator* dapat mendukung yang belajar bahasa asing. *Book Creator* menjadi suatu aplikasi yang tepat untuk pembelajaran bahasa asing karena mendukung 4 domain dalam pembelajaran bahasa yakni, membaca, menulis, berbicara dan menyimak. *Book Creator* juga memberi pemelajar suatu materi yang dapat dikreasikan sesuai dengan tingkat kemahiran berbahasa mereka. Setiap anak dapat membuat buku yang menunjukkan pemikiran dan pemahaman mereka tentang dunia di sekitar mereka dan menyisipkan konsep apa yang telah mereka pelajari di sekolah (Towner dan Carrera, 2019)

Book Creator adalah "*tool*" sederhana untuk membuat sebuah buku atraktif. Mengapa dikatakan atraktif karena biasanya sebuah buku hanya menampilkan tulisan dan gambar, namun dengan tool ini kita tidak hanya bisa mengampilkan gambar dan tulisan tetapi juga dapat menyisipkan audio ataupun video.

Berdasarkan pada permasalahan di atas, dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana mengembangkan bahan ajar berbasis *e-book* menggunakan aplikasi *book creator* yang ditinjau dari segi kevalidan, kepraktisan dan keefektifannya?

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini dikatakan penelitian pengembangan karena menghasilkan sebuah bahan ajar berbasis *e-book* yang kemudian akan di uji validitas dan keefektifannya (Sugiyono, 2013).

Adapun langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah-langkah penggunaan R&D

B. METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah modul pada materi persamaan lingkaran dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Tahap ini peneliti mendesain bahan ajar berbasis *e-book*. Desain modul sesuai dengan apa yang menjadi kompetensi yang akan di capai siswa. Langkah-langkah dalam membuat bahan ajar berbasis *e-book* adalah sebagai berikut:

1. Menentukan judul *e-book*
2. Pengumpulan Referensi
3. Pembuatan *e-book*
4. Mempublish bahan ajar berbasis *e-book*

Subjek Uji Coba

Dalam uji coba produk, yang menjadi subjek adalah 2 orang guru matematika dan 10 orang siswa. Pada uji coba pemakaian yang menjadi subjek uji coba adalah satu kelas yaitu siswa kelas XI SMA.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2013). Instrumen dalam penelitian ini adalah instrument validasi produk dari segi materi dan desain, instrumen persepsi guru dan siswa untuk mengetahui efektifitas modul, instrument observasi dan tes pilihan ganda (objektif) dengan empat alternative pilihan jawaban. Untuk instrumen tes pilihan ganda dilakukan uji coba terlebih dahulu agar tes yang digunakan berkualitas kemudian dilakukan analisis item. Analisis ini digunakan untuk mengetahui validitas, daya pembeda, indeks kesukaran dan realibilitas.

Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengembangan menurut langkah-langkah pengembangan Sugiyono dengan tahapan sebagai berikut:

1. Mengumpulkan informasi untuk pembuatan bahan ajar berbasis *e-book*
2. Membuat desain bahan ajar berbasis *e-book*
3. Desain yang telah dibuat selanjutnya divalidasi oleh tenaga ahli materi berdasarkan validasi isi, konstruk, dan bahasa serta tenaga ahli desain media pembelajaran. Jika ditemukan suatu kelemahan dan kekurangan pada *e-book* tersebut, maka desain tersebut harus direvisi kembali berdasarkan saran validator.
4. Setelah merevisi desain tersebut, maka dilakukan uji coba produk terbatas. Ujicoba dilaksanakan pada 2 orang guru mata pelajaran matematika dan kepada 10 orang siswa kelas XI SMA. Uji coba ini dilakukan untuk melihat tanggapan dan penilaian dari guru dan siswa tentang manfaat penggunaan *e-book* yang telah dibuat, kemudian akan dilakukan revisi sesuai dengan data angket terbuka pada uji coba produk.
5. Setelah dilakukan revisi, maka dilakukanlah uji coba pemakaian untuk keadaan sesungguhnya (dalam pembelajaran) pada satu kelas. Pada tahap uji coba pemakaian ini dilakukan observasi untuk melihat keaktifan siswa dalam belajar menggunakan bahan ajar berbasis *e-book*.

Berikutnya dilakukan analisis dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Jumlah skor kriterium (N)/indikator} = \frac{\text{jumlah skor aspek yang tampak}}{\text{jumlah responden}} \times 100\%$$

6. Setelah siswa diajarkan dengan menggunakan *e-book* tersebut kemudian dilakukan *post-test* pada satu kelas untuk melihat manfaat penggunaan modul pada hasil belajar siswa tersebut. *Post-test* yang dilakukan berpatok pada KKM yaitu 76 dengan standar ketuntasan kelas yaitu 70%. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{m}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase nilai siswa yang sesuai KKM

m = banyak siswa yang nilainya sesuai KKM

n = banyaknya siswa

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah modul pada materi dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Tahap ini peneliti mendesain bahan ajar berbasis e-book. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan (*Research and Development*). yang menjadi subjek adalah 2 orang guru matematika dan 10 orang siswa. Pada uji coba pemakaian yang menjadi subjek uji coba adalah satu kelas yaitu siswa kelas XI SMA. Instrumen dalam penelitian ini adalah instrument validasi produk dari segi materi dan desain, instrumen persepsi guru dan siswa untuk mengetahui efektifitas modul, instrument observasi dan tes uraian (objektif) dengan empat alternative pilihan jawaban. Teknik pengumpulan data berupa (1) mengumpulkan informasi untuk pembuatan bahan ajar berbasis e-book, (2) membuat desain bahan ajar berbasis e-book, (3) desain yang telah dibuat selanjutnya divalidasi oleh tenaga ahli materi berdasarkan validasi isi, konstruk, dan bahasa serta tenaga ahli desain media pembelajaran. Jika ditemukan suatu kelemahan dan kekurangan pada e-book tersebut, maka desain tersebut harus direvisi kembali berdasarkan saran validator, (4) setelah merevisi desain tersebut, maka dilakukan uji coba produk terbatas. Ujicoba dilaksanakan pada 2 orang guru mata pelajaran matematika dan kepada 10 orang siswa kelas XI SMA. Uji coba ini dilakukan untuk melihat tanggapan dan penilaian dari guru dan siswa tentang manfaat penggunaan e-book yang telah dibuat, kemudian akan dilakukan revisi sesuai dengan data angket terbuka pada uji coba produk.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah-langkah pengembangan bahan ajar sesuai dengan model pengembangan ADDIE sebagai berikut (Hamimi dkk, 2018):

1. Analysis (Analisis)

Analisis kebutuhan didasarkan pada observasi dan datang langsung ke sekolah untuk wawancara. Pengamatan pertama adalah mencari bagaimana reaksi siswa terhadap media yang digunakan guru dalam. Wawancara dengan guru matematika, guru hanya menggunakan buku cetak. Karena adanya perkembangan teknologi sehingga guru memerlukan media yang interaktif dalam proses pembelajaran. Atas dasar kebutuhan tersebut, sehingga perlu adanya pengembangan e-book salah satunya dengan menggunakan *book creator* yang dapat diharapkan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, dengan kemajuan teknologi siswa lebih sering membuka ponsel dari pada membuka buku. Dilihat dari kondisi dan kebutuhan generasi saat ini,

maka *e-book* dengan menggunakan *book creator* dapat menunjang pembelajaran pada masa sekarang.

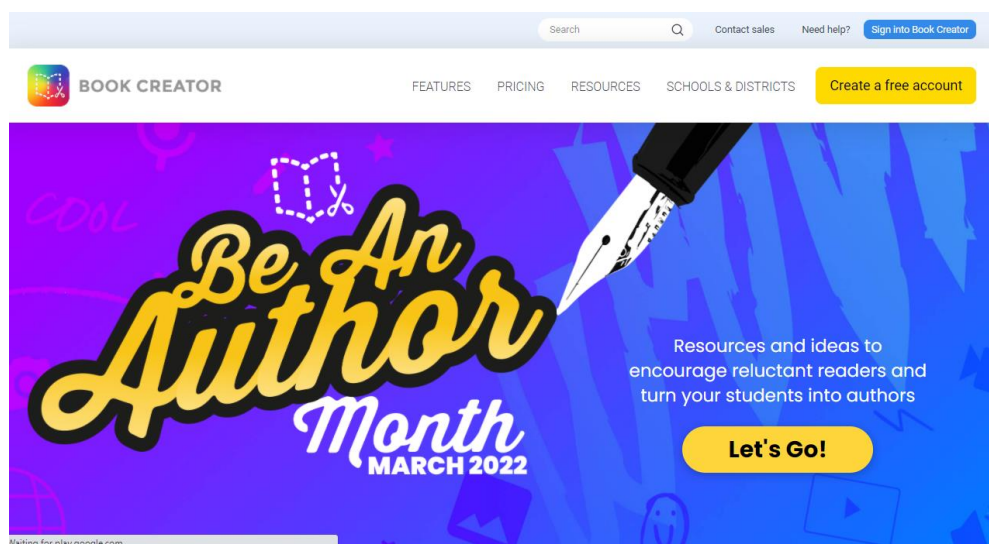
2. *Design* (desain)

Setelah dilakukan analisis kebutuhan langkah selanjutnya adalah merancang/membuat *e-book* menggunakan *book creator*. Buku ini disusun berdasarkan kompetensi dasar dan indikator yang ingi dicapai pada materi persamaan lingkaran.

Langkah-langkah pembuatan *book creator*, pertama pastikan komputer atau laptop kita sudah terinstal *Google Chrome* terlebih dulu. Selanjutnya arahkan url pada address bar *google chrome* kita menuju alamat <https://app.bookcreator.com>, unduh dan instal aplikasi tersebut

Untuk memulai membuat sebuah buku baru cukup mudah, jalankan aplikasi *book creator* lalu klik ikon *New Book* yang ada di pojok kanan atas. Selanjutnya kita dipersilahkan untuk memilih layout buku kita apakah *Portrait*, *Square*, *Landscape* atau yang lainnya tinggal pilih sesuai keinginan kita. Jika sudah memilih layout silahkan berkreasi untuk mendesain buku pelajaran dengan menekan tombol +. Ada dua tabulasi disana tabulasi pertama yaitu *Media* dimana kita bisa menyisipkan sebuah file audio, video melalui tombol *Import*. Menggambil gambar dengan menggunakan camera di laptop kita dengan menekan menu *Camera*. Menggambar dengan menggunakan menu *Pen*. Menyalin teks dengan menggunakan menu *Text* serta merekam suara dengan menggunakan menu *Record*.

Tabulasi kedua adalah tabulasi *Shapes* dimana menu ini digunakan untuk menyisipkan bentuk gambar gambar yang tersedia di dalamnya. Agar halaman buku kita tidak membosankan ketika dibaca oleh siswa, coba kita tekan icon *inspector* (i) disamping logo +. Disana akan ada banyak pilihan warna dasar untuk buku kita⁶.



Gambar 2. Halaman depan *book creator*

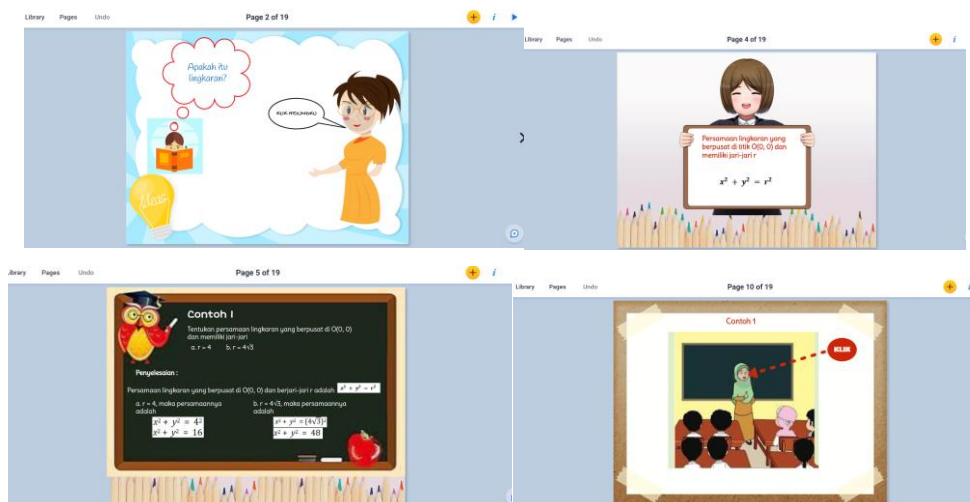
3. Development (Pengembangan)

Pada tahap design produk di buat sesuai dengan analisis isi yaitu sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi persamaan lingkaran. Adapaun alat dan bahan yang diperlukan dalam membuat pengembangan *e-book* dengan menggunakan *book creator* adalah sebagai berikut:

- Mempersiapkan laptop
- Mempersiapkan platform book creator yang ada di aplikasi chrome.
- Mempersiapkan desain yang sesuai untuk book creator.
- Menyiapkan bahan seperti gambar, video, animasi yang mendukung tampilan book creator.



Gambar 3. Halama cover



Gambar 4. Halaman materi

Buku elektronik yang telah selesai kemudian di validasi oleh dua orang guru matematika. Menyatakan bahwa *e-book* menggunakan *book creator* dapat digunakan untuk penelitian karena telah memenuhi kriteria valid.

Table 1. Hasil Validasi

NO	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan <i>cover</i> depan <i>book creator</i> menarik.	√				
2	Ukuran unsur-unsur tata letak pada <i>book creator</i> tematik integrative proporsional (judul, subtema, pengarang, ilustrasi, logo).		√			
3	Penggunaan Bahasa dalam <i>book creator</i> mudah dipahami.	√				
4	Kesesuaian video yang digunakan.		√			
5	Animasi yang digunakan pada <i>book creator</i> sangat menarik.		√			
6	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti	√				
7	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	√				
8	Kesesuaian materi dengan indikator	√				
9	Kesesuaian materi dengan pencapaian tujuan pembelajaran	√				
10	Materi disusun secara sistematis.	√				
11	Materi yang disajikan mudah dipahami dan dipelajari	√				
12	Ketersediaan latihan di akhir kegiatan belajar.	√				
13	Pengemasan isi materi lebih sigkat, padat dan jelas.	√				
14	Penyajian materi/isi menumbuhkan motivasi untuk mengetahui lebih jauh.	√				
15	Materi yang disajikan dapat menambah pengetahuan siswa.	√				
Jumlah Skor		72				
Skor Maksimal		75				
Persentase (%)		96%				
Kategori		Sangat Layak				

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini merupakan tahap dari pengembangan. Setelah instrumen divalidasi, peneliti melakukan uji coba kepada 10 orang siswa kelas XI, untuk melihat respon/masukan dari siswa terhadap *e-book* menggunakan *book creator* yang telah dikembangkan.

Tabel 2. Analisis Respon Siswa

No	Pertanyaan	Rata-rata Skor
1	Tampilan <i>Book Creator</i> menarik	3,8
2	<i>Book Creator</i> ini membuat saya senang belajar.	3,5
3	<i>Book Creator</i> membuat saya tidak mudah bosan untuk belajar.	3,6
4	Tampilan video menambah pengetahuan saya	3,52
5	Tampilan gambar dan animasi sangat menarik	3,67
6	<i>Book Creator</i> mendukung saya menguasai materi	3,45
7	Materi yang disajikan mudah saya pahami	3,53
8	Penggunaan Bahasa dalam <i>book creator</i> mudah saya pahami.	3,4
9	Ukuran dan jenis huruf mudah untuk dibaca	3,5
10	Pemilihan warna sudah sesuai dan menarik	3,6
11	Saya merasa tertarik belajar dengan	3,52

No	Pertanyaan	Rata-rata Skor
	menggunakan book creator.	
12	Latihan yang terdapat diakhir pembelajaran dapat menguji pemahaman saya terhadap materi.	3,3
	Jumlah	42,39
	Skor rata-rata	3,53

Berdasarkan tabel respon siswa untuk setiap pertanyaan berkisar antara setuju dan sangat setuju atau dapat dikatakan bahwa respon siswa terhadap *e-book* menggunakan *book creator* baik dan sangat baik. Berdasarkan nilai rata-rata keseluruhan diperoleh skor 3,53, maka dapat disimpulkan respon siswa terhadap *e-book* menggunakan *book creator* sangat positif sehingga dapat dikatakan sangat praktis.

Penilaian pada penelitian ini dilakukan melalui tes hasil belajar secara tertulis dan dilaksanakan dalam satu tahap, yaitu tes dilaksanakan setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan *e-book* menggunakan *book creator*. Skor hasil belajar siswa dapat dilihat dari tabel berikut

Tabel 3. Tes Hasil Belajar Siswa

Kode Siswa	Skor	Keterangan
AA	92	Tuntas
AM	90	Tuntas
AY	95	Tuntas
AL	85	Tuntas
AN	87	Tuntas
AD	88	Tuntas
AF	80	Tuntas
AP	80	Tuntas
AW	70	Tidak Tuntas
AI	65	Tidak Tuntas
DR	87	Tuntas
DM	93	Tuntas
DP	62	Tidak Tuntas
FF	85	Tuntas
FM	87	Tuntas
IF	82	Tuntas
IZ	85	Tuntas
JF	87	Tuntas
KR	83	Tuntas
MN	80	Tuntas
MR	100	Tuntas
MF	100	Tuntas
MH	97	Tuntas
MA	80	Tuntas
QA	100	Tuntas
RM	90	Tuntas

Kode Siswa	Skor	Keterangan
RS	87	Tuntas
SR	83	Tuntas
SP	85	Tuntas
ZA	89	Tuntas

$$P = \text{Persentase ketuntasan siswa} = \frac{Pa}{Pb} \times 100\%$$

$$Pa = \text{Jumlah siswa tuntas} = 27 \text{ siswa}$$

$$Pb = \text{Jumlah siswa keseluruhan} = 30 \text{ siswa}$$

$$\begin{aligned} P &= \frac{Pa}{Pb} \times 100\% \\ &= \frac{27}{30} \times 100\% \\ &= 90\% \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa 27 siswa (90%) tuntas belajar, sedangkan 3 siswa (10%) tidak tuntas belajarnya. Berdasarkan KKM pelajaran matematika di SMA, ketuntasan individu adalah 76 dan ketuntasan klasikal 90% dan hasil belajar menunjukkan bahwa *e-book* menggunakan *book creator* memiliki ketuntasan sangat tinggi sehingga dapat dikatakan sangat efektif.

5. *Evaluatin* (Evaluasi)

Pada tahan evaluasi dilakukan revisi terhadap *e-book* yang telah dikembangkan. Perbaikan dilakukan berdasarkan hasil pengamatan selama implementasi buku elektronik menggunakan *book creator* di kelas dan beberapa saran dari siswa. Dari uraian di atas dapat disimpulkan *e-book* menggunakan *book creator* yang dikembangkan memiliki kualitas baik karena memenuhi 3 aspek yaitu valid, efektif dan praktis.

Pembahasan

E-book menggunakan *book creator* yang dikembangkan memiliki kualitas baik karena memenuhi 3 aspek yaitu valid, efektif dan praktis. *E-book* menggunakan *book creator* yang berkualitas, maka *e-book* menggunakan *book creator* ini bermanfaat dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, dan dapat membantu siswa meningkatkan hasil pembelajaran⁹.

Walaupun dalam pengembangan *e-book* menggunakan *book creator* ini belum masih memiliki banyak kekurangan akan tetapi siswa tetap tertarik dengan *e-book* menggunakan *book creator* tersebut. Ketika siswa sudah tertarik terhadap *e-book* menggunakan *book creator* maka akan membangkitkan motivasi siswa untuk belajar, menyediakan siswa untuk belajar sesuai dengan minat, bakat dan talentanya, meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang yang mereka sukai, sampai dengan memberikan pengaruh positif dalam suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membatasi siswa¹⁰. Ditambah dengan bahan ajar yang disediakan

seperti *e-book* menggunakan *book creator* akan sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran. tidak hanya menjadikan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan. Siswa dapat menyelesaikan masalah yang terdapat dalam pelajaran dengan kemampuan yang mereka miliki.

D. PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa *e-book* menggunakan *book creator* pada materi persamaan lingkaran dikembangkan melalui model ADDIE (*analysis, design, development, implementasion, evaluation*) memiliki kualitas baik karena telah memenuhi 3 aspek yaitu valid, efektif dan praktis.

2. Saran

Penulis dapat meyarankan untuk lebih banyak lagi penelitian tentang pengembangan bahan ajar berbasis e-elektronik, dikarenakan siswa pada zaman ini lebih menyukai membuka ponsel dari pada buku cetak, jadi sebaiknya sebagai seorang guru yang kreatif lebih disarankan untuk membuat sendiri bahan ajar untuk siswa agar pembelajaran dapat terlaksana dengan lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahuja, and H.K Goel, 2010. E-Books: basic issues, advantages an disadvantages (International Research Journal 2010), h.31
- Amalia, F, dan R Kustijono, 2017. "Efektifitas Penggunaan E-Book Dengan Sigil Untuk Melatihkan Kemampuan Berfikir Kritis", SEMINAR NASIONAL FISIKA (SNF) 2017 "Menghilirkan Penelitian-penelitian Fisika Dan Pembeajarannya", 25 (2017), h.84
- Depdiknas. 2010. Jugnis Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Ernawati, A., Ibrahim, M, M., & Afiif, A. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa berbasis Multiple Intelligences Pada Pokok Bahasan Substansi Genetika Kelas XII IPA SMA Negeri 16 Makassar. *Jurnal Biotek*, 5(2), 1-18.
- Fannie, R. D., & Rohati, R. (2014). Pengembangan lembar kerja siswa (LKS) berbasis POE (predict, observe, explain) pada materi program linear kelas XII SMA. *Sainmatika: Jurnal Sains Dan Matematika Universitas Jambi*, 8(1), 96-109.
- Hamimi, L, Ikhsan, M., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan perangkat pembelajaran pembuktian menggunakan model pembelajaran guided inquiry untuk meningkatkan kemampuan geometri siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Didaktik Matematika*, 5(1), 16-26.
- Sanjaya, W., (2011) Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta : Kencana, Prenada Media Group
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Towner, R. & Carrera, L. (2019). Supporting language learners with Book Creator [E-redear Version]. Diakses di https://read.bookcreator.com/library/-LCESe5qTaw-qLZCBqm3/book/k4SA4B5_SJ-L93mTB4U76w

_____. 2019. Pembuatan Media Ajar dengan Book Creator. Diakses di <http://smkistektegal.sch.id/v2/berita/detail/pembuatan-media-ajar-dengan-book-creator>).