

Pengembangan E-Book Interaktif sebagai Media Tambahan Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas X SMA

Widya Putri M.K., Enis Fitriani, Ike Dian Puspitasari

Pendidikan Bahasa Inggris, IKIP Budi Utomo

e-mail: widya.putri.mk@gmail.com , enisfitriani@budiutomomalang.ac.id , ikedianpuspitasari@budiutomomalang.ac.id

Abstract

This study aims to develop interactive electronic book learning media (E-book) in English subject and determine the feasibility of electronic book learning media (E-book). This study uses a Research and Development approach. The setting of this research is in SMA Darul Karamah Singosari. The object of this research is an interactive electronic book of English subject. The data collection technique is a questionnaire method, which is used to analyze the needs of students in learning English online, then the second questionnaire is used to collect data about the feasibility of English learning media, including: material expert and media expert. The method of data analysis is expressed in the distribution of scores of five scales to a predetermined rating scale category. From the research results, among others: the material expert test obtained a score of 76% in good category, the media expert test obtained a score of 78% in good category, so that the interactive e-book learning media in English subjects is appropriate in the teaching and learning activities for the students of Tenth Grade Senior High School.

Keywords: *Interactive e-book, english language*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran buku elektronik (e-book) interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris dan mengetahui kelayakan media pembelajaran buku elektronik (e-book). Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Tempat penelitian ini di SMA Darul Karamah Singosari. Objek penelitian ini berupa media buku elektronik Interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Teknik pengumpulan data adalah metode angket, yang digunakan untuk menganalisis kebutuhan siswa dalam belajar Bahasa Inggris selama daring, kemudian angket kedua digunakan untuk mengumpulkan data tentang kelayakan media pembelajaran Bahasa Inggris antara lain: ahli materi dan ahli media. Metode analisis data diungkapkan dalam distribusi skor lima skala ke kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Dari hasil penelitian antara lain: uji ahli materi memperoleh skor 76% dengan kategori baik, uji ahli media memperoleh skor 78% dengan kategori baik, sehingga media pembelajaran buku elektronik (e-book) interaktif pada Mata pelajaran Bahasa Inggris cocok digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di Kelas 10 SMA.

Kata kunci : E-book interaktif, bahasa inggris

A. PENDAHULUAN

Saat ini dunia sedang mengalami kondisi krisis yang disebabkan oleh virus Covid-19. (WHO, 2020) menyatakan bahwa virus ini menular dengan sangat cepat dan menyebabkan kematian. Virus COVID-19 menyebar terutama melalui tetesan air liur atau keluarnya cairan dari hidung ketika orang yang terinfeksi batuk atau bersin. Berdasarkan data (Worldometer, 2020) Kasus Coronavirus menyatakan 2.176.744 pasien terpapar virus ini dan beberapa meninggal sehingga wabah virus ini disebut sebagai pandemi Covid-19 dunia. Sebagai bentuk pencegahan, pemerintah mengeluarkan kebijakan baru untuk menghentikan penyebaran Covid-19 dengan menjaga jarak (kurang lebih 6 kaki atau 2 meter) dari orang lain bila memungkinkan panggilan masyarakat dan menghindari keramaian dan berbagai acara pertemuan yang mengarah pada perkumpulan (Covid-19, 2020). Selain itu, pemerintah telah mendorong masyarakat untuk melakukan praktik kerja di rumah atau Work From Home (WFH) dan segala aktivitas yang berhubungan dengan perkumpulan atau rapat dihilangkan dan diganti dengan media online. (KEMENDIKBUD, 2020) menerbitkan Surat edaran tentang belajar online dan bekerja dari rumah untuk mencegah penyebaran Covid-19. Salah satu surat tersebut adalah meniadakan kegiatan belajar mengajar dan menggantinya dengan pembelajaran berbasis jaringan (online) melalui e-learning dimana semua guru atau pendidik diwajibkan menggunakan teknologi seperti internet untuk mendukung proses pembelajaran.

Internet adalah salah satu sumber pembelajaran pada masa ini dimana informasi dan pengetahuan dapat diakses dengan mudah. (Said 2015) dalam penelitiannya mengatakan bahwa pembelajaran berbasis e-learning menciptakan lingkungan belajar yang fleksibel dan terdistribusi sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja. Pada penelitian lain (Yanti 2016) mengatakan e-learning dapat dipandang sebagai suatu sistem yang dikembangkan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dengan berupaya menembus keterbatasan ruang dan waktu. (Sasmita 2020) juga mengatakan dengan menggunakan internet peserta didik semakin banyak mendapatkan informasi dan mendapatkan pengetahuan maka, prestasi akan semakin meningkat. Namun pada questionnaire dan interview yang dilakukan oleh peneliti di Madrasah Aliyah Darul karamah Singosari kepada 20 siswa dan 1 guru Bahasa Inggris. Peneliti menemukan beberapa kendala dan faktor yang mempengaruhi kelas online atau e-learning tidak berlangsung kondusif dikarenakan keterbatasan alat atau teknologi dalam proses pembelajaran. Komputer pribadi seperti laptop masih dianggap mahal untuk kalangan menengah ke bawah, sehingga smartphone menjadi alternatif solusi karena lebih murah dibandingkan komputer. Kendala lain muncul dimana perangkat

yang digunakan dalam e-learning atau kelas online kurang inovatif dan maksimal. Kelas dilakukan dengan menggunakan aplikasi WA, dimana guru memberikan tugas dan menentukan waktu pengumpulan tugas. Hal ini dilakukan oleh guru karena siswa mengalami kesulitan dalam menyediakan paket data internet. Problematika diatas mempengaruhi proses belajar siswa yang mana sebagian besar siswa terlambat dalam mengumpulkan tugas, sebagian yang lainnya memilih untuk tidak mengumpulkan tugas karena tidak memahami instruksi dan materi.

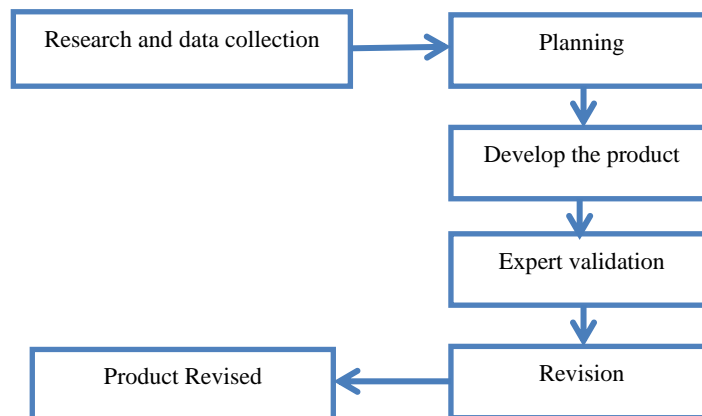
Berdasarkan temuan diatas, peneliti terdorong untuk membuat sebuah media pembelajaran online yang dapat diakses secara offline. Salah satu media yang dapat digunakan adalah e-book interaktif. E-book adalah buku yang diprogramkan ke dalam komputer atau smartphone. Buku elektronik bersifat multisensori di mana pembaca disajikan dengan gambar visual, suara, dan tombol dapat disentuh untuk menavigasi halaman. (Poon 2014) mengatakan Sebagian besar e-book memiliki fitur seperti in-book atau in-collection search, bookmarks, highlight, note-taking, dan annotations tetapi buku elektronik juga dapat menggabungkan hypermedia seperti suara, animasi, teks yang disorot, musik, dan narasi sehingga e-book juga disebut Interactive e-book. (Aswirna dan Ritonga 2020) dalam penelitiannya mengatakan e-book interaktif adalah media berupa buku digital sekaligus sumber belajar yang dirancang dan dikembangkan dengan menghadirkan kombinasi beberapa bentuk media antara lain teks, gambar grafik, audio, video dan animasi. Menurut (Asrowi, Hadaya, and Hanif 2019) e-book interaktif adalah jenis pengembangan buku elektronik yang tidak hanya berisi teks dan gambar tetapi juga audio, video, dan latihan interaktif.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dan pengembangan tentang "Pengembangan E-book Interaktif Sebagai Media Tambahan Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas X SMA". Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam mengembangkan e-book interaktif untuk pembelajaran bahasa Inggris. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar bahasa Inggris, sehingga siswa dapat memperoleh motivasi dalam belajar bahasa Inggris. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan media yang inovatif untuk mengajar siswa di era new normal.

Media pembelajaran E-book interaktif sebagai pelengkap materi bahasa Inggris memiliki keterbatasan. Produk ini hanya berfokus pada keterampilan Menulis dan Membaca, terdiri dari pembangun Kosakata, bacaan dan latihan di setiap bab, video, audio dan gambar disediakan untuk membantu siswa dalam memahami materi. Produk ini akan dapat dibuka secara offline menggunakan Smartphone.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk. Model yang digunakan untuk mengembangkan produk dalam penelitian ini adalah Borg&Gall (1983) tujuan utamanya adalah mengembangkan produk inovatif yang dapat digunakan sebagai media tambahan dalam pembelajaran bahasa Inggris secara daring. Penelitian ini tidak termasuk uji efektivitas karena kriteria kelayakan ditentukan oleh konversi data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner. Media e-book Interaktif untuk SMA ini diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris di era new normal dan membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif. Prosedur penelitian ini terdiri dari sepuluh langkah, namun menyesuaikan dengan tujuan penelitian pengembangan produk, sehingga peneliti hanya menggunakan enam dari sepuluh langkah yang tersedia. Ke-enam langkah tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Enam urutan metode R&D oleh peneliti

Uji validasi dilakukan dengan dua kali, yaitu uji ahli materi dan uji ahli media, yaitu validasi dari segi isi atau materi pembelajaran, uji media dari segi kualitas, petunjuk penggunaan media, kebahasaan dari segi pemilihan bahasa, dan kesesuaian. Tes ahli desain dan materi diberikan kepada dua ahli, yakni ahli media dan ahli material yang merupakan pendidik bersertifikat. Dalam penilaian angket uji validasi ahli terdapat lima pilihan jawaban dengan skor 1-5 sebagai tanggapan atas pertanyaan yang diberikan. Skor penilaian uji validasi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Skor validasi uji materi dan uji media oleh peneliti

Criteria of Media	Score
Very good	5
Good	4
Enough	3
Less	2
Very less	1

Teknik Analisis dan Pemrosesan Data

Hasil validasi yang tertera pada lembar validasi media akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut, dikemukakan oleh Sugiyono.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{F (Respon x Nilai setiap Respon)}}{\text{N x Nilai tertinggi dari Respon}} \times 100\%$$

Deskripsi:

F = total nomer

N = total semua item questionnaire

Kemudian, hasil persentase validasi media dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media, kriteria interpretasi skor berdasarkan likert adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Skala likert

Interpretation criteria	Score
Very good	80-100 %
Good	60-80 %
Enough	40-60 %
Poor	20-40 %
Very poor	0-20 %

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap penilaian potensi dan masalah dilakukan untuk menggali informasi pembelajaran di sekolah. Pada tahap ini, data dikumpulkan dengan studi lapangan dan kuesioner. Hasil yang diperoleh dari observasi dan angket menunjukkan bahwa terdapat kesenjangan antara kondisi nyata dan kondisi ideal pembelajaran yang kemudian membuat peneliti mengembangkan bahan ajar alternatif berupa e-

book interaktif, khususnya pada pelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dari guru dan siswa diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Inggris yang dilakukan secara daring masih kurang efektif hal ini dikarenakan penggunaan media pengajaran yang masih kurang inovatif, guru hanya menggunakan WA grup dalam proses pembelajaran. Siswa hanya mengumpulkan tugas yang diminta oleh guru tanpa tatap muka atau pertemuan online sedangkan kemampuan siswa cukup beragam. Permasalahan tersebut terjadi dikarenakan siswa tergolong sebagai keluarga yang berpenghasilan menengah kebawah, sehingga orangtua kurang mampu menyediakan paket data internet bulanan untuk melaksanakan kelas tatap muka online.

Dilatar belakangi Permasalahan di atas, peneliti terdorong untuk mengembangkan e-book interaktif yang dapat diakses offline sebagai media tambahan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar mandiri dan terarah.

Desain Produk

Untuk memenuhi kriteria e-book interaktif, digunakan beberapa program pendukung untuk mengembangkan produk ini seperti Microsoft word 2007/2010, *Canva.com*, *Adobe PDF Reader DC*, *Google quiz*, *Flip PDF Corporate Edition Portable*, *Website.2.APK.Builder.v4.0.1.Installer*

Microsoft word 2007/2010 digunakan sebagai aplikasi dasar dalam pembuatan e-book Bahasa Inggris. Aplikasi ini berfungsi sebagai tempat untuk menyusun materi berupa teks dan gambar. Selain itu peneliti menggunakan *canva.com* yakni Sebuah situs web atau aplikasi yang digunakan untuk mendesain sampul e-book interaktif. Aplikasi dapat diakses melalui internet online dan offline dengan mendownload aplikasi, kemudian file disatukan dan di convert menggunakan aplikasi *Adobe PDF Reader DC* untuk mengubah format file menjadi PDF sebagai e-book online/offline, selanjutnya peneliti membuat hypermedia quiz menggunakan *Google kuis* untuk membuat latihan dan tugas bagi siswa. Umpan balik juga tersedia didalamnya, sehingga siswa dapat melihat skor setelah mengikuti kuis. *Flip PDF Corporate Edition Portable* digunakan sebagai Tahap akhir dalam pembuatan e-book Bahasa Inggris. Aplikasi ini berfungsi sebagai tempat untuk menggabungkan materi berupa teks, gambar, audio, video, animasi, simulasi, atau bahkan pertanyaan interaktif. *Flip PDF Corporate Edition Portable* merupakan aplikasi yang dapat menerima berbagai bentuk ekstensi file sehingga dalam mengembangkan e-book interaktif yang membutuhkan media interaktif seperti video, animasi, atau simulasi eksperimen untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Agar e-book dapat digunakan dalam pembelajaran, maka e-book harus dirubah menjadi sebuah aplikasi menggunakan

Website.2.APK.Builder.v4.0.1.Installer. Aplikasi ini digunakan untuk merubah file e-book ataupun file sejenisnya kedalam sebuah aplikasi yang dapat diakses dan di install dalam android/smartphone.

Produk awal e-book interaktif Bahasa Inggris dapat dilihat pada Gambar 1. e-book interaktif yang dikembangkan berisi daftar isi, materi reading comprehension, vocabulary builder, writing, audio dan video yang dapat membantu siswa dalam proses belajar.



Gambar 2. E-book interaktif

Uji Validasi

Produk yang dikembangkan berupa aplikasi sehingga dilakukan uji validasi ahli yaitu uji media dan uji materi. Uji ahli media dilakukan untuk mengetahui apakah desain yang digunakan sudah sesuai seperti pemilihan kombinasi warna, font, kejelasan simulasi, dan kejelasan gambar yang dituangkan dalam e-book interaktif agar siswa mampu memahami materi dengan baik. Alat yang digunakan untuk validasi uji ahli adalah angket.

Tabel 3. Hasil Uji Ahli Desain

Indikator	Skor total	Kualitas produk
Desain tata letak dalam e-book interaktif	15	
Tipografi dalam e-book interaktif	14	
Gambar / audio / Video	23	
Kesesuaian produk dengan materi	22	
Software dan penggunaan	11	
Kesesuaian program dengan pengguna	18	
Skala Likert	78%	Baik

Berdasarkan hasil skor rata-rata yang diperoleh pada uji ahli desain, dapat disimpulkan bahwa e-book interaktif yang dikembangkan layak dan dirancang dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa komponen-komponen dalam tes desain e-book interaktif bahasa Inggris jelas, dapat dipahami, dapat dieksplorasi secara mandiri, mudah diakses serta memiliki instruksi yang jelas. Media yang dihasilkan inovatif dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran. Pada indikator uji validasi media, e-book interaktif bahasa Inggris yang dikembangkan dibuat dengan menggunakan kombinasi gambar, video, warna, bahasa yang mudah dipahami, dan didesain secara interaktif menggunakan

slide seperti kembali, berikutnya, peluncuran, sehingga siswa dapat mengoperasikan e-book secara mandiri. Menurut pernyataan (Darlen et al., 2015) bahwa dalam mengembangkan e-book interaktif, desain tampilan harus menarik, bahasa yang digunakan harus diatur dengan baik, dan memiliki tombol navigasi yang efisien.

Multimedia interaktif yang digunakan dalam e-book memudahkan siswa mempelajari materi abstrak menjadi lebih kontekstual sehingga siswa dapat memahami topik secara keseluruhan seperti penggunaan audio dan video yang menampilkan penjelasan sebuah materi yang dibimbing dan dijelaskan langsung oleh guru dalam bentuk video dalam aplikasi yang mudah untuk digunakan sehingga siswa dapat memahami seluruh konsep secara mandiri.

Uji ahli materi mengkaji beberapa indikator yang tertera pada e-book interaktif yaitu kelengkapan, keluasan, dan kedalaman materi, ketepatan materi, ketepatan tes interaktif, pembaruan materi, dan kesesuaian materi dengan pendekatan saintifik. Uji ahli juga dilakukan oleh validator yang sama pada uji validasi desain produk. Berdasarkan hasil uji ahli materi pada Tabel 5 dengan skala 76%, sehingga dapat disimpulkan bahwa materi yang terdapat dalam e-book interaktif ini layak dan baik dengan disesuaikan dengan kompetensi kurikulum 2013.

Tabel 4..Hasil Uji Ahli materi

Indikator	Total skor	Kualitas Produk
Kelengkapan, keluasan, dan kedalaman materi	10	
Kesesuaian materi dengan pengguna	22	
Pembaruan materi	13	
Penyajian materi	16	
Akurasi tes interaktif dan referensi	10	
Skala likert	76%	Good

Berdasarkan hasil skor rata-rata yang diperoleh pada uji ahli material, dapat disimpulkan bahwa e-book interaktif yang dikembangkan layak dan dirancang dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa komponen-komponen dalam tes material e-book interaktif bahasa Inggris jelas, dapat dipelajari secara mandiri, materi yang di sajikan sesuai dengan kurikulum 2013, memiliki instruksi yang jelas dilengkapi dengan kuis interaktif menggunakan hypermedia, media yang dihasilkan inovatif dan dapat dipelajari secara mandiri sehingga meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

Berdasarkan uraian hasil analisis uji ahli materi dan desain menunjukkan bahwa pengembangan e-book interaktif sebagai media tambahan dalam mata pelajaran bahasa Inggris ini valid dan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar yang membina kemampuan berbahasa Inggris siswa. Hasil ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Istikharoh 2015) bahwa buku elektronik interaktif yang

berisi multimedia interaktif dapat menumbuhkan keterampilan membaca dan menulis siswa, dalam penelitian lain yang dilakukan oleh (Utari 2014) mengatakan bahwa media e-book dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa khususnya bahasa Inggris. Pada penelitian lain yang dilakukan (Hasan, Suyatna, and Suana 2018) pada topik sumber daya energi terbukti mampu meningkatkan daya kritis siswa dalam kemampuan berpikir.

Dari penjelasan di atas, e-book interaktif bahasa Inggris yang dikembangkan dapat menjadi media tambahan bagi siswa dan guru dalam proses pembelajaran yang inovatif dan mudah diakses sehingga siswa dapat belajar dan memahami materi tanpa menggunakan banyak data internet.

Revisi Desain

E-book interaktif yang telah divalidasi oleh ahli media dan materi dengan rata-rata mendapatkan skor 75% ke atas dengan kategori baik dengan beberapa perbaikan yang direkomendasikan oleh para ahli untuk kemajuan e-book yang dikembangkan. Berikut revisi produk yang disarankan oleh para ahli:

Tabel 5. Revisi validasi media

NO	Indikator	Rekomendasi	perbaikan
1	Kesesuaian program dengan pengguna	Menggunakan instruksi Bahasa Inggris pada setiap topic	Merubah instruksi Bahasa Indonesia pada setiap topik menjadi Bahasa Inggris

Tabel 6. Revisi validasi materi

NO	Indikator	Rekomendasi	perbaikan
1	Penyajian materi	Penggunaan tanda baca dan ejaan	Memperbaiki tanda baca dan ejaan
2	Penyajian materi	Penggunaan audio yang lebih bervocal dan berintonasi	memperbaiki audio yang bervocal dan berintonasi
3	Akurasi tes interaktif dan referensi	Penggunaan fitur google form dan feedback	menambahkan kuis interaktif menggunakan google form disertai dengan feedback
4	Akurasi tes interaktif dan referensi	Referensi harus ditambah	Menambahkan daftar referensi dalam e-book

PEMBAHASAN

Setelah melewati beberapa tahapan validitas ahli materi dan ahli media. Hasil rata-rata validasi dari ahli media adalah 78%, dan ahli materi adalah 76% dengan kategori baik. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Istikharoh 2015) dengan judul mengembangkan multimedia interaktif untuk bahan ajar membaca dan menulis siswa kelas X SMA Negeri 2 Yogyakarta penelitian ini

mengembangkan tiga unit multimedia interaktif yang berbasis pada buku teks “Buku Bahasa Inggris ” untuk Tahun X yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014). Berdasarkan hasil penelitian dari expert judgement, multimedia interaktif sudah sesuai yakni berupa gambar bergerak, audio, video kuis serta hypermedia. Rerata skor untuk aspek konten dan media adalah 3,23 yang dikategorikan “Baik”. Penelitian lain juga dilakukan oleh (Utari 2014) penelitian pengembangan media e-book Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X di SMA Negeri 2 Padang Panjang untuk mengetahui kondisi pembelajaran pada mata pelajaran bahasa inggris di SMA Negeri 2 Padang Panjang, menghasilkan produk berupa media pembelajaran e-book pada mata pelajaran bahasa inggris kelas X SMA, dan mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran ini. Hasil data validasi dari ahli media diperoleh rata-rata 4.45 dan hasil data dari validasi materi diperoleh rata-rata 4.4 dengan kategori sangat baik. sedangkan Pada mata pelajaran lain penelitian yang dilakukan oleh (Hasan, Suyatna, and Suana 2018) tentang pengembangan e-book interaktif berbasis Learning Content Development System (LCDS) E-book interaktif berisi materi berupa teks, gambar, grafik, animasi, simulasi, video pembelajaran dan tes interaktif. E-book interaktif sumber daya energi mudah dioperasikan dengan skor 3,68 dengan kualitas sangat mudah, dan e-book interaktif memiliki keterbacaan baik dengan skor 3,60 dengan kualitas sangat baik.

Sifat E-book ini mudah digunakan serta fleksibel, bisa dimasukkan kedalam perangkat smartphone sehingga siswa lebih mudah untuk belajar kapan saja dan dimana saja tanpa harus khawatir dengan paket data internet. Fitur-fitur yang disediakan membantu siswa dalam belajar mandiri dan terarah. E-book ini sudah termasuk interaktif dikarenakan terdapat lima kriteria berupa yakni teks, gambar, video, audio dan bentuk kuis online. Menurut (Asrowi, Hadaya, and Hanif 2019) E-book interaktif adalah jenis pengembangan buku elektronik yang tidak hanya berisi teks dan gambar tetapi juga audio, video, dan latihan interaktif. Dikemukakan pula oleh (Aswirna and Ritonga 2020) bahwa Interactive e-book adalah media berupa buku digital sekaligus sumber belajar yang dirancang dan dikembangkan dengan menghadirkan kombinasi beberapa bentuk media antara lain teks, gambar grafik, audio, video. Kedua pernyataan tersebut didukung oleh (Najihah and Sanjaya 2014) bahwa E-books interaktif atau buku digital merupakan kombinasi antara teks, gambar, suara, dan video yang digunakan komputer atau media lain yang didukung.

Penyusunan materi e-book ini dibangun berdasarkan buku paket terbitan Kementerian pendidikan dan kebudayaan edisi revisi 2016 sebagai implementasi kurikulum 2013. E-book interaktif yang dikembangkan mencakup dua keterampilan yaitu membaca dan menulis. E-book interaktif terdiri

dari lima bab yang berisi beberapa komponen. Yang pertama adalah judul bab dan tujuan. Judul bab menjelaskan judul unit dan siswa dapat memprediksi apa yang akan di pelajari. Kemudian tujuan pembelajaran berisi tentang tujuan dari bab. Komponen selanjutnya adalah kegiatan pembukaan yang terdiri dari pembangun kosa kata. Dalam kosakata, siswa diberikan beberapa pertanyaan terkait dengan materi yang akan mereka pelajari. Kegiatan utama adalah Pendekatan saintifik terdiri dari lima langkah yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan data, menganalisis data, dan menjawab pertanyaan.

Berdasarkan pembahasan diatas, pada kesimpulannya e-book Interaktif sebagai media pelengkap pembelajaran Bahasa Inggris di SMA Darul Karomah Singosari dapat disebut interaktif e-book yang terdiri dari 5 komponen, yakni kombinasi teks, gambar, audio, video dan kuis online. Media ini diciptakan sebagai media pembantu dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang terfokus pada keterampilan membaca dan menulis. E-book ini dapat di gunakan oleh siswa dengan mudah dan flexible sehingga tercipta siswa dapat belajar secara mandiri dan terarah

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa e-book interaktif sebagai media pelengkap pembelajaran bahasa Inggris SMA dapat digunakan sebagai pelengkap bahan bacaan dan menulis bahasa Inggris untuk siswa SMA. Media pembelajaran yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sehingga layak digunakan.

Untuk mendukung pengembangan lebih lanjut terkait e-book Interaktif sebagai media pelengkap pembelajaran bahasa Inggris di SMA, peneliti menyarankan kepada penelitian berikut ini untuk: 1.Uji coba produk untuk mengetahui keefektifan produk; 2) Mengembangkan produk dengan materi pendukung, kuis interaktif dan animasi atau vide, 3) Pengembangan e-book Interaktif sebagai media pelengkap pembelajaran bahasa Inggris SMA hanya sampai pada tahap validasi ahli. dikarenakan keterbatasan waktu, penelitian ini tidak diuji cobakan pada siswa, namun telah dilakukan perbaikan sesuai saran dari para ahli agar media dapat digunakan sesuai dengan tujuan penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

- Asrowi, Aupal Hadaya, and Muhammad Hanif. 2019. "The Impact of Using the Interactive E-Book on Students' Learning Outcomes." *International Journal of Instruction* 12 (2): 709–22. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12245a>.
- Aswirna, Prima, and A Ritonga. 2020. "The Development of Discovery Learning - Based E-Book Teaching E-Book Based on Kvisoft Flipbook Maker on Science Literation." *HUNafa: Jurnal Studia Islamika* 17 (2): 47–79. <https://doi.org/10.24239/jsi.v17i2.590.47-79>.

- Hasan, Muhammad Fikri, Agus Suyatna, and Wayan Suana. 2018. "Development of Interactive E-Book on Energy Resources to Enhance Student's Critical Thinking Ability." *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 3 (2): 109. <https://doi.org/10.24042/tadris.v3i2.3114>.
- Istikharoh. 2015. "Developing Interactive Multimedia for Reading and Writing Learning Materials for Grade X Students of SMAN 2 Yogyakarta. State University of Yogyakarta.
- Najihah, Safinatun, and I gusti Made Sanjaya. 2014. "Pengembangan Model E-Book Interaktif Termodifikasi Majalah Pada Materi Struktur Atom." *Unesa Journal of Chemical Education* 3 (3): 100–104.
- Poon, J. K. L. 2014. "Empirical Analysis of Factors Affecting the E-Book Adoption—Research Agenda." *Open Journal of Social Sciences* 02 (05): 51–55. <https://doi.org/10.4236/jss.2014.25011>.
- Said, Hamka. 2015. "Penggunaan Internet Sebagai Media Pembelajaran Pada Mahasiswa lain Palu." *HUNafa: Jurnal Studia Islamika* 12 (1): 95–119. <http://www.jurnalhunafa.org/index.php/hunafa/article/view/383>.
- Sasmita, Rimba Sastra. 2020. "Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 2 (1): 99–103. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.603>.
- Utari, Sherley Yudistiya. 2014. "Pengembangan Media E-Book Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X Di SMA Negeri 2 Padang Panjang," 103. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/42088/MTQxNjA1/Pengembangan-Media-E-book-Pada-Mata-Pelajaran-Bahasa-Inggris-Kelas-X-di-SMA-Negeri-2-Padang-Panjang-abstrak.pdf>.
- Yanti, Halida. 2016. "Pemanfaatan ICT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar," no. 1602730: 1–15.