



Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* Menggunakan *3D Pageflip Professional* Pada Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar Dan Buku Teks

Noferli Tuazmi¹, Eldarni²

Prodi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

noferlituazmi11098@gmail.com eldarni16011961@gmail.com

ABSTRACT

The development of e-book teaching materials using 3D Pageflip Professional in the Course of Development of Teaching Materials and Textbooks is carried out to overcome learning problems at the MK PBAT which are still classified as using teaching materials that are dominated by powerpoint, so that students pay very little attention to learning. The completeness of visual learning content as outlined in this e-book allows students to understand what is conveyed by the lecturer, increases student interest and motivation to learn, and allows students to study independently.

The type of research carried out is research and development (R&D). In this study using validity and practicality analysis techniques. The validity test was carried out by involving 3 validators from the KTP FIP UNP Department, namely one material validator and two media validators. Then the practicality test of the e-book product was carried out on 27 students of the KTP FIP UNP BP 2019 class MK PBAT 40035 Session Wednesday 13.20-15.50.

The MK PBAT e-book was produced using 5 flipbook processing software, namely Adobe Photoshop CS6, Microsoft Office Word 2010, Nitro Pro 12, Ispring Suite Quizmaker 8. The output of the software is then integrated into 3D Pageflip Professional to produce an e-book in 3D. Based on the results of the assessment of the material validator and media validator, the material validation results obtained an average of 4.82 with a percentage of 96.4% with the qualification "Very Valid". The results of the validity of the media obtained an average of 4.68 by the media validator 1 and 4.84 by the media validator 2 with the qualification "Very Valid". The results of the product practicality test by students obtained an average of 4.24 with a percentage of 85% with the qualification "Very Practical". Based on the results of the validity and practicality tests, it can be concluded that the e-book teaching materials developed are very valid and very practical to use in the MK PBAT learning process.

Keywords : *Teaching materials, E-book, 3D Pageflip Professional*



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Universitas Negeri Padang.

PENDAHULUAN

Tantangan nyata bagi dunia pendidikan abad kedua puluh satu ditandai dengan perkembangan dalam berbagai ranah disiplin ilmu. Salah satu faktor yang sangat mempengaruhi perkembangan ilmu pengetahuan adalah teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Selain itu, pengajar juga tidak harus bertumpu dengan metode ceramah, tapi dapat dibantu dengan bahan ajar yang mampu memunculkan kemampuan nalar dengan kreativitas dan kemandirian. Hal ini ditandai dengan kecenderungan cara belajar mahasiswa pada era milenial saat ini yaitu, mahasiswa lebih tertarik untuk belajar dengan menggunakan perangkat teknologi seperti *smartphone* yang dapat digunakan dengan mudah, sehingga mahasiswa kurang tertarik dengan pembelajaran menggunakan buku cetak.

Bahan ajar merupakan salah satu bagian dari sistem pembelajaran, oleh karena itu, adanya bahan ajar sangat berpengaruh sekali terhadap jalannya proses pembelajaran. Bahan ajar yang praktis memungkinkan materi pembelajaran dapat diserap oleh mahasiswa dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selaras dengan pertumbuhan dunia Teknologi Informasi dan Komunikasi yang semakin universal dan global, sehingga berdampak pada gaya hidup yang ingin serba instan dalam memenuhi setiap keinginan manusia akan informasi, sehingga bermunculan bermacam-macam perangkat TIK yang canggih dan bermanfaat dalam memenuhi keingintahuan tersebut, seperti buku elektronik atau yang biasa disebut dengan bahan ajar digital/*elektronik-book*. *E-book* merupakan salah satu bahan ajar yang dikembangkan berkat kemajuan teknologi. *E-book* adalah singkatan dari *elektronik book* atau buku elektronik. *E-book* adalah sebuah pencapaian produk pembelajaran dengan bentuk buku dalam versi digital, yang mampu mengasumsikan pembaca dapat membaca pada *Personal Computer* (PC) ataupun perangkat *gadget* lainnya seperti *Android*.

Salah satu mata kuliah sebagai bidang kajian Teknologi Pendidikan dalam ranah sebagai Pengembang Teknologi Pendidikan adalah Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar dan Buku Teks (MK PBAT). Berpedoman kepada RPS (Rencana Pelajaran Semester), mendeskripsikan bahwa MK PBAT pada Prodi Teknologi Pendidikan merupakan kelompok mata kuliah keahlian dan ilmunan, yang memberikan pengetahuan, keterampilan dan pengalaman yang dasar kepada mahasiswa dalam membuat bahan ajar. Proses pembelajaran pada Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar dan Buku Teks dapat ditunjang dengan beberapa poin penunjang. Adapun poin-poin penunjang tersebut seperti penambahan bahan ajar untuk mempermudah terlaksananya proses belajar.

Hasil *searching* atau pencarian di media internet yang dilakukan penulis selama kurang lebih satu minggu, dimulai dari tanggal 7 s/d 13 September Tahun 2021 mengenai pencarian media pembelajaran untuk Mata Kuliah di perguruan tinggi menghasilkan data yang menyatakan bahwa secara umum gambaran media pembelajaran untuk mendukung mata kuliah masih didominasi oleh *powerpoint*, hal ini menunjukkan bahwa masih sangat minim ditemukannya bahan pembelajaran yang berisikan konten-konten multimedia di dalamnya. Selain itu, hasil temuan penulis selama melaksanakan perkuliahan pada beberapa mata kuliah penting di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, terkhusus kepada Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar dan Buku Teks. Secara umum, gambaran bahan ajar yang mendukung mata kuliah ini masih didominasi dengan penggunaan media pembelajaran *powerpoint*, sehingga hal ini menunjukkan bahwa masih sangat minim ditemukan bahan ajar yang bersifat inovatif dan memiliki kelengkapan fitur multimedia di dalamnya. Salah satu media inovatif dengan kelengkapan fitur-fitur multimedia di dalamnya yang diasumsikan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mahasiswa adalah dengan penggunaan bahan ajar *e-book*.

Hasil wawancara dengan salah satu dosen yang bertanggung jawab pada Mata Kuliah PBAT sekaligus Dosen Pembimbing Akademik penulis, Ibu Dra. Eldarni, M.Pd, yang dilakukan pada tanggal 03 September 2021 menyebutkan bahwa bahan pembelajaran yang saat ini digunakan pada Mata Kuliah PBAT memanfaatkan *Powerpoint*. Untuk media pendukung lainnya belum ada pengembangannya, hal ini menjadi sebuah perhatian khusus untuk mengembangkan media pembelajaran yang memiliki kualitas baik untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran MK PBAT. Hasil wawancara dengan mahasiswa Jurusan KTP yang mengambil MK PBAT pada tanggal 28 September 2021 memberikan gambaran bahwa motivasi dalam belajar sebagai efek dari pemanfaatan media pembelajaran masih tergolong kepada hal yang dapat digolongkan masih tidak memiliki pengaruh yang terlalu tinggi. Begitu juga dalam hal daya tarik belajar, pemanfaatan media pembelajaran pada MK PBAT masih kurang dalam hal menarik minat mahasiswa dalam belajar, para mahasiswa juga menyebutkan bahwa mereka ingin belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif.

E-book menggunakan *3D Pageflip Professional* pada Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar dan Buku Teks ini mampu mengkonkretkan topik pembelajaran yang sulit dipahami menjadikannya lebih spesifik dan mudah untuk dicerna oleh mahasiswa sehingga sangat berbeda dengan *e-book* pada umumnya yang hanya memuat konten teks dan gambar saja di dalamnya. *E-book* berbantuan *3D Pageflip Professional versi 1.7.7* sebagai produk bahan/media ajar yang akan dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan prosedur model 4-D, dikarenakan model pengembangan ini sangat sederhana dan mudah sehingga sesuai dengan prosedur pengembangan produk bahan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa untuk mengatasi kendala dan memenuhi kebutuhan terhadap media pembelajaran sebagai bahan pembelajaran untuk MK PBAT maka dibutuhkan pengembangan untuk menghasilkan sebuah media dalam bentuk produk, dikarenakan pengembangan dalam hal ini masih belum banyak ditemukan. Menerapkan *e-book* pada Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar dan Buku Teks mampu mendorong mahasiswa untuk belajar secara mandiri (*self instruction*), apalagi dalam situasi pembelajaran *online/ daring*.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan *Research & Development (R&D)*. Model penelitian yang digunakan adalah model 4-D (*Four D*). Instrumen pengumpulan data yang digunakannya yaitu angket, observasi dan wawancara. Proses pengembangan bahan ajar *e-book* ini dilakukan melalui tiga tahap. Tahapan pertama yaitu *define*, tujuan tahap ini adalah untuk menentukan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi oleh mahasiswa pada Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar dan Buku Teks.

Tahap yang kedua adalah *design*, pada tahap ini yang akan dilakukan adalah merancang *prototype* bahan ajar *e-book* dengan tahap analisis sesuai dengan tahap analisis kebutuhan dan analisis konten. Pada tahap ini dilakukan perancangan produk dengan *flowchart* dan *storyboard* serta menyiapkan perangkat komponen pembuatan bahan ajar *e-book*, perangkat yang digunakan adalah aplikasi *3D Pageflip Professional* sebagai aplikasi utama. Adapun untuk aplikasi pendukung dalam pembuatan bahan ajar *e-book ini* adalah *software Adobe Photoshop CS6, Microsoft Office Word 2010, ISpring Suite Quizmaker 8, dan Nitro Pro 12*. Tahap ketiga yaitu *development*, yaitu tahap menghasilkan produk yang telah berhasil direvisi berdasarkan kepada masukan-masukan dari validator. Pada tahap *development* ini juga dilakukannya uji validitas dan uji kepraktisan produk. Uji validitas dilakukan dengan melibatkan partisipasi 1 orang dosen ahli bagian materi dan 2 orang

dosen ahli bagian media. Validasi materi dilaksanakan oleh Dosen Jurusan KTP FIP Universitas Negeri Padang yaitu Ibu Dr. Fetri Yeni J, M.Pd. Selanjutnya validasi media pada pengembangan bahan ajar *e-book* ini melibatkan dua orang validator dari Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Validator media dalam pengembangan produk bahan ajar *e-book* ini adalah Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd sebagai validator media 1 dan Ibu Novrianti, S.Pd, M.Pd sebagai validator media 2. Setelah produk divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media, maka selanjutnya produk diujicobakan. Ujicoba dilakukan kepada 27 responden yang merupakan mahasiswa TP BP 2019 Kelas MK PBAT 40035 Sesi Rabu 13.20-15.50. Tahap praktikalitas dilakukan dengan memperhatikan kepada tingkat kepraktisan produk yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran pada MK PBAT. Setelah produk dilakukan uji validitas dan praktikalitas maka lanjut ke tahap keempat yaitu *dissemination*. *E-book* yang sudah teruji valid dan praktis selanjutnya akan disebarluaskan dengan skop yang lebih luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Berdasarkan prosedur pengembangan 4-D yang digunakan, maka pengembangan terhadap produk *electronic-book* berbantuan *software 3D Pageflip Professional* dilaksanakan dengan 4 tahap yaitu, *pertama*, tahap *define* (pendefinisian). Tujuan dari tahap *define* (pendefinisian) ini adalah penentuan dan penetapan inti permasalahan dasar yang dihadapi pada kelas pembelajaran mahasiswa pada Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar dan Buku Teks. Tahap analisis dalam pengembangan *e-book* MK PBAT ini dilakukan dengan 2 tahapan yaitu, analisis kebutuhan dan analisis konten. Analisis kebutuhan adalah tahapan meninjau karakteristik mahasiswa, situasi dan kondisi lingkungan belajar, serta menentukan materi yang cocok. Analisis konten merupakan tahap dalam menelaah tentang karakter mahasiswa yang selaras dengan desain dan pengembangan produk bahan ajar *e-book*, sehingga produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Selain itu, analisis kebutuhan dapat diartikan melakukan penyesuaian materi MK PBAT yang ada pada RPS (Rencana Pembelajaran Semester) MK PBAT yang disajikan dalam *e-book* menggunakan *3D Pageflip Professional*.

Kedua tahap *design* (perancangan), adalah tahap yang dilakukan untuk merancang *prototype* bahan ajar *e-book*. Tahap *design* berarti tahapan membuat dan mengembangkan *flowchart*. *Flowchart* merupakan gambaran kasar bentuk produk yang akan dikembangkan. *Flowchart* memiliki pengaruh besar dalam membantu kegiatan pengembangan produk, karena dengan adanya *flowchart* maka langkah kerja lebih terarah sehingga pengembang akan mengetahui bagaimana akhir dari produk yang akan dibuat. Selanjutnya yaitu membuat dan mengembangkan *storyboard*. *Storyboard* dikembangkan atas dasar dari *flowchart*. *Flowchart* berisikan inti dan garis besar konten pada setiap alur program bahan ajar *e-book*, sedangkan *storyboard* adalah penjelasan detail jalan cerita *flowchart*.

Ketiga, tahap *development* (pengembangan). Bahan ajar *e-book* pada MK PBAT dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *3D Pageflip Professional*. Sebelum membuat *e-book* dengan menggunakan *software 3D Pageflip Professional*, peneliti menggunakan beberapa aplikasi pendukung lainnya untuk mendesain konten-konten yang ada dalam *e-book*, diantaranya *Adobe Photoshop CS6*, *Microsoft Office Word 2010*, *Nitro Pro 12*, dan *Ispring Suite Quizmaker 8*. Adapun bahan ajar *e-book* yang dihasilkan berjumlah 588 halaman yang dilengkapi dengan konten-konten multimedia pembelajaran di dalamnya seperti teks, gambar, grafik, *audio/musik*, dan video, sehingga menampilkan *e-book* dengan

konten visual yang kompleks. Secara rinci, bagian-bagian *e-book* yang dihasilkan yaitu, halaman pembuka *e-book* yang berisikan cover depan, hak cipta pengembang, kata pengantar, petunjuk *e-book*, halaman daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, RPS MK PBAT, halaman BAB yang berisikan materi yang kompleks seperti adanya peta konsep, pendahuluan, tujuan pembelajaran, uraian materi, video pembelajaran, rangkuman serta evaluasi. Adapun untuk halaman akhir *e-book* berisikan daftar pustaka, glosarium, profil pengembang dan diakhiri dengan dengan cover belakang *e-book*.

Pada tahap ketiga ini juga dilakukan uji kevalidan dan kepraktisan dari produk bahan ajar *e-book*. Adapun untuk hasil dari uji validitas dan praktikalitas produk *e-book* dapat dijabarkan yaitu :

1. Uji Validitas

Uji validitas produk melibatkan salah seorang dosen ahli materi dan dua orang dosen ahli bagian media dari Jurusan KTP FIP Universitas Negeri Padang. *Pertama*, validasi materi. Data validasi materi diperoleh dari satu orang ahli materi yang merupakan Dosen pengampu Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar dan Buku Teks Prodi TP FIP UNP yaitu Ibu Dr. Fetri Yeni J, M.Pd, pada Hari Kamis Tanggal 11 November 2021 di Ruang Pasca Sajana Teknologi Pendidikan. Validator materi melihat dan mencoba menggunakan *e-book* dengan di dampingi oleh pengembang, sehingga validator materi dapat bertanya dan memberikan saran tentang hal yang erat kaitannya dengan *e-book*. Validasi ini dilakukan dengan cara menyerahkan lembar penilaian validasi materi kepada validator materi tersebut.

Berdasarkan data penilaian dari validator materi ditinjau dari aspek (1) kebenaran konsep, (2) kedalaman materi, (3) kelengkapan materi, (4) instruksional, dan (5) evaluasi, maka didapatkan rerata 4,82 dengan rasio 96,4%. Jadi, hasil penilaian termasuk dalam tingkat pencapaian 81% - 100% dengan kualifikasi "**Sangat Valid**". Secara menyuluruh, uji validitas dari ahli materi dapat diambil kesimpulan bahwa produk sudah baik dan bias lanjut ke tahap ujicoba.

Kedua, uji validitas media dilakukan dengan melibatkan dua orang dosen ahli media dari Jurusan TP FIP UNP yaitu Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd dan Ibu Novrianti, S.Pd, M.Pd. Uji validitas media I dilakukan dengan Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd pada Hari Senin Tanggal 08 November 2021 melalui *Zoom Meeting*. Berdasarkan data penilaian dari Validator Media I maka diperoleh rata-rata sebesar 4,68 dengan persentase 93,6%. Jadi, hasil penilaian termasuk ke dalam tingkat pencapaian 81% - 100% dengan kualifikasi "**Sangat Valid**". Akan tetapi masih ada saran oleh Validator Media I pada lembar penilaian untuk dilakukan revisi ringan.

Uji validitas media II dilakukan dengan Ibu Novrianti, S.Pd, M.Pd pada Hari Senin Tanggal 08 November 2021 di Ruang Labor Fotografi KTP FIP UNP. Berdasarkan data penilaian dari Validator Media II dihasilkan rata-rata berjumlah 4,84 dengan persen 96,8%. Jadi, hasil penilaian termasuk ke dalam tingkat pencapaian 81% - 100% dengan kualifikasi "**Sangat Valid**". Akan tetapi masih ada komentar yang diberikan oleh Validator Media II pada lembar penilaian untuk dilakukan perbaikan. Kesimpulan dari tingkat validasi dari ahli media I dan ahli media II memperoleh tingkat pencapaian 81% - 100% dengan kualifikasi "**Sangat Valid**". Walaupun dalam lembar penilaian masih dituliskan beberapa saran dan komentar ringan, namun sesuai dengan arahan dari kedua validator media, bahwasanya produk *e-book* MK PBAT yang dikembangkan sudah bisa untuk dilakukan ujicoba dengan kategori perbaikan ringan, sehingga tahap uji validitas media ini hanya dilakukan satu kali saja tanpa harus melaporkan hasil perbaikan *e-book* kepada validator media kembali.

2. Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan kepada 27 responden yang merupakan mahasiswa TP BP 2019 Kelas MK PBAT 40035 Sesi Rabu 13.20-15.50. Tahap ujicoba dilakukan dengan memperhatikan kepada tingkat kepraktisan produk yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran pada MK PBAT. Uji praktikalitas dilakukan dengan cara, pertama peneliti akan memperlihatkan kepada mahasiswa produk bahan ajar *e-book* yang telah peneliti kembangkan, yang sudah memiliki kriteria valid berdasarkan penilaian dari validator, kemudian setelah memperlihatkan produk bahan ajar *e-book*, peneliti memberikan lembar penilaian mahasiswa untuk dinilai layak dan praktisnya produk bahan ajar *e-book* tersebut.

Berdasarkan data penilaian subjek uji kepraktisan dari jenis variabel (1) kemudahan penggunaan, (2) tampilan, (3) penyajian materi, (4) manfaat, dan (5) evaluasi, maka diperoleh rata-rata sebesar 4,24 dengan persentase 85%. Jadi, hasil penilaian termasuk ke dalam tingkat pencapaian 81% - 100% dengan kualifikasi "**Sangat Praktis**". Menjadi hasil penilaian sebagai acuan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *e-book* MK PBAT dengan *3D Pageflip Professional* ini praktis untuk digunakan.

Keempat, tahap *dissemination* (penyebaran). Setelah dilakukan validasi dan uji kepraktisan produk bahan ajar *e-book* tersebut, maka diperoleh hasil penelitian dan pengembangan berupa produk bahan ajar *e-book* menggunakan aplikasi *3D Pageflip Professional* pada Mata Kuliah PBAT yang dapat dikategorikan valid dan praktis. Tahapan akhir dalam penelitian dan pengembangan ini adalah Tahap *Dissemination* (Penyebarluasan). Adapun pada tahap *dissemination* di sini, peneliti melakukan penyebarluasan produk bahan ajar *e-book* melalui *link Google Drive*.

B. PEMBAHASAN

Pengembangan bahan ajar ini dilatarbelakangi dari permasalahan bahwa dalam proses pembelajaran pada Mata Kuliah PBAT masih menggunakan media yang didominasi dengan *powerpoint*, sehingga mahasiswa menjadi sangat kurang memperhatikan dalam pembelajaran. Kemudian dalam proses pembelajaran mahasiswa menggunakan bahan ajar atau buku cetak sehingga membuat mahasiswa malas dan susah dalam mencerna pembelajaran. Buku yang digunakan masih hanya bersifat buku paket biasa yang hanya menampilkan konten pembelajaran berupa gambar diam dan tidak bisa melihat gambar dalam bentuk lain seperti berbentuk gambar 3D, dan juga tidak bisa melihat fenomena atau visualisasi nyata seperti video yang terdapat dalam buku. Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut dikembangkanlah dalam sebuah bahan ajar bentuk *e-book* pada Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar dan Buku Teks dengan memakai aplikasi *3D Pageflip Professional*.

E-book merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar ke dalam bentuk format digital atau berbentuk elektronik yang di dalamnya dilengkapi dengan gambar diam, gambar animasi, gambar dengan tampilan 3D, *sound* dan *film* dengan visualisasi *effect three dimenstions* dapat dimanfaatkan sebagai bahan belajar mandiri maupun klasikal. Produk bahan ajar untuk Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar dan Buku Teks digunakan sebagai bahan belajar yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. *E-book* dapat meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa. *E-book* bertujuan untuk menambah sumber belajar ilmu pengetahuan khususnya pada bidang Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar dan Buku Teks. Dengan berbantuan *e-book*, peserta didik dapat mengerti dan memahami maksud yang disampaikan oleh guru/ pendidik.

Bahan ajar yaitu sekumpulan topik pembelajaran yang memuat konten berisikan tulisan yang tersusun secara berurutan yang bisa dimanfaatkan pendidik pada pembelajaran dengan tujuan mencapai semua kompetensi dan substansi pembelajaran. Penggunaan bahan ajar *e-book* pada Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar dan Buku Teks menggunakan aplikasi *3D Pageflip Professional* ini dapat membangkitkan motivasi dan minat mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran. Abdul Munif, dkk (2013: 153) salah satu tujuan dari pengembangan buku digital atau *e-book* ini adalah dapat mempermudah proses memahami materi ajar. Secara umum, keuntungan yang diperoleh melalui penggunaan *e-book* adalah dapat memuat konten multimedia (gambar, video, musik atau *audio*, dan animasi) dalam penyajian materi dan kuis interaktif dalam evaluasinya. Dengan menggunakan *e-book* dapat memudahkan dosen dan mahasiswa dalam mendapatkan materi yang dipelajari. Belajar menjadi menarik dengan tampilan *e-book* yang dilengkapi visualisasi konten berupa gambar, animasi, video, musik atau nada.

Hasil validasi dan praktikalitas *e-book* yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dan sangat praktis sehingga dinyatakan layak untuk digunakan. *E-book* menggunakan aplikasi *3D Pageflip Professional* yang telah dikembangkan memperoleh hasil validitas materi oleh Dosen Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar dan Buku Teks yang mencakup aspek (1) kebenaran konsep, (2) kedalaman materi, (3) kelengkapan materi, (4) instruksional, dan (5) evaluasi yang memperoleh jumlah rata-rata sebesar 4,82 dengan persentase 96,4% yang termasuk ke dalam tingkat pencapaian 81% -100% dengan kualifikasi "**Sangat Valid**". Hasil validitas dari media 1 dan 2 ditinjau dari aspek (1) tampilan, (2) komponen *e-book*, (3) kemudahan penggunaan, (4) keterbacaan, dan (5) evaluasi yang memperoleh jumlah rata-rata sebesar 4,68 oleh validator media 1 dan 4,84 oleh validator media 2 yang dikategorikan "**Sangat Valid**", dan hasil uji praktikalitas untuk mahasiswa memperoleh rata-rata rata-rata sebesar 4,24 dengan persentase 85% yang termasuk ke dalam tingkat pencapaian 81% -100% dengan kualifikasi "**Sangat Praktis**".

Tabel 1. Hasil Akhir Validitas dan Praktikalitas Produk Bahan Ajar *E-Book*

Validitas				Praktikalitas	
Materi		Media			
Nilai	Kategori	Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
4,82	Sangat Valid	I 4, 68	II 4, 84	4,24	Sangat Praktis

Dari data ujicoba kepraktisan produk yang dilakukan, maka bahan ajar *e-book* menggunakan aplikasi *3D Pageflip Professional* dinyatakan layak digunakan sebagai produk bahan ajar yang dapat dimanfaatkan mahasiswa dan dosen dalam proses pembelajaran Mata Kuliah PBAT. Produk ini dapat menunjang minat dan motivasi mahasiswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, mengkonkretkan materi ajar dengan beraneka ragam efek visual. Secara menyeluruh, dengan adanya produk *e-book* ini juga membantu mahasiswa untuk belajar sesuai dengan keinginan tanpa dibatasi ruang dan waktu.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Produk pembelajaran adalah *Learning Content* yang berisikan *information or text* yang ditata secara rapi yang diimplementasikan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga menimbulkan suasana belajar yang menarik bagi siswa/ peserta didik, sedangkan bahan ajar *e-book* merupakan sebuah bahan ajar yang berbentuk buku elektronik atau buku digital yang dilengkapi dengan musik serta video yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar.
2. Berdasarkan kepada hasil validitas dari validator materi, validator media, serta dengan hasil deskripsi data ujicoba kepraktisan *e-book* melalui uji praktikalitas yang memperoleh hasil nilai produk dengan kategori **“Sangat Valid”** dan **“Sangat Praktis”**, maka dapat diambil kesimpulan bahwa *e-book* Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar dan Buku Teks sangat valid dan sangat praktis serta layak digunakan dalam pembelajaran.
3. Pengembangan *e-book* MK PBABT untuk pendidik dan peserta didik Jurusan KTP FIP UNP telah selesai dilakukan. Berdasarkan hasil penilaian uji validitas dan uji praktikalitas yang dilakukan dengan memperoleh nilai sangat valid dan sangat praktis, maka produk *e-book* ini dapat digunakan sebagai bahan ajar bagi dosen khususnya dan mahasiswa umumnya untuk menunjang minat dan motivasi mahasiswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar serta memperjelas materi pembelajaran dengan beragam visualisasi dan konten multimedia di dalamnya.

B. SARAN

1. Diharapkan produk bahan ajar *e-book* ini dapat dimanfaatkan oleh dosen dan mahasiswa pada Mata Kuliah PBAT.
2. Diharapkan dengan adanya *Research and Development* bahan ajar *e-book* ini dapat menjadi sumber rujukan bagi penelitian lain untuk dapat mengembangkan media-media pembelajaran inovatif lainnya khususnya pada bahan ajar *e-book*.
3. Pengembangan terhadap produk-produk media pembelajaran inovatif lainnya yang dilakukan oleh mahasiswa, dosen ataupun pengembang teknologi pembelajaran lainnya, hendaknya memiliki keahlian dan *skill* dalam menggunakan perangkat komputer baik itu pada bidang desain, animasi, ilustrasi, video, maupun dalam hal penguasaan berbagai *software* atau aplikasi agar hasil yang diperoleh lebih berkualitas.
4. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, *e-book* ini layak digunakan sebagai bahan ajar bagi dosen khususnya dan mahasiswa pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Efry, Mindula. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Metakognitif Menggunakan 3D Pageflip Professional pada Materi Reaksi Redoks di Kelas X MIPA SMA Negeri 1 Jambi*. Artikel Ilmiah. Universitas Negeri Padang.

-
- Eka, Sanjaya Patama. 2017. *Pengembangan E-Modul 3D pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan Menggunakan Aplikasi 3D Pageflip Professional di Universitas Negeri Padang*. Skripsi. Universitas Negeri Padang.
- Eldarni. 2017. *Kiat Sukses Menulis Bahan Ajar*. Padang: Suka Bina Press.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Fury, Novita Ratna. 2013. *Pengembangan E-book dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMP*. Artikel Ilmiah. Universitas Negeri Padang.
- Ika, Lestari. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi: Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Padang: Akademia.
- Mulyasa, E. 2009. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Restiyowati. 2012. Pengembangan E-Book Interaktif pada Materi Kimia Semester Genap Kelas XI SMA. *Journal of Chemical Education*. Vol. 1. Hal: 130-135.
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2015. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2015. *Metode Penelitian*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryani & Sukarmin. 2018. Pengembangan Buku Teks Digital Interaktif Untuk Pemahaman Konsep Geografi. *Jurnal Pendidikan Geografi*. Vol: 15. Hal: 46-58.
- Syafril. 2010. *Statistika*. Padang: Suka Bina Press.
- Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers - PT. Raja Grafindo Persada.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.