

Pengembangan *E-Book* Berbasis *iSpring Suite 11* pada Materi Hikayat (Cerita Rakyat OKU)

Lukman Hakim^{1*}, Dedy Mardiansyah², Syaiful Anam³

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas Nurul Huda

silukman002@gmail.com
bangded@stkipnurulhuda.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-book* berbasis *iSpring Suite 11* pada materi hikayat (cerita rakyat OKU) di SMA Negeri 2 Ogan Komering Ulu. Pengembangan produk ini dilatarbelakangi oleh belum tersedianya media pembelajaran *e-book* sebagai alternatif pengganti buku cetak. Media ini diharapkan dapat menambah variasi pembelajaran serta meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari teks hikayat agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Namun, penelitian ini hanya sampai pada tahap ketiga, yaitu *development* (pengembangan), karena fokus penelitian adalah mengembangkan produk *e-book*. Dengan demikian, tujuan penelitian telah tercapai. Pengumpulan data dilakukan melalui uji validitas produk oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi, serta uji kemenarikan oleh peserta didik. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner dengan skala Likert. Hasil validasi menunjukkan bahwa penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat layak, ahli media sebesar 82,6% dengan kategori layak, dan praktisi sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Sementara itu, hasil uji kemenarikan terhadap 34 peserta didik memperoleh persentase sebesar 87,9% dengan kategori sangat menarik.

Kata Kunci: *E-book; Media Pembelajaran; Pengembangan*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara guru mengajar dan mendorong inovasi dalam pendidikan (Ambarwati, 2021). Pemanfaatan teknologi memperkaya pengalaman belajar serta mengembangkan keterampilan kognitif, terutama berpikir kritis dan pemecahan masalah. Pendidikan digital membantu membentuk generasi muda yang kreatif, adaptif, dan sadar sosial. Teknologi membawa banyak dampak positif, seperti kemudahan akses informasi, pembelajaran daring, dan peningkatan kualitas pendidikan (Maritsa, 2021). Hal ini sejalan dengan Permendiknas No. 41 Tahun 2007 yang menegaskan pentingnya pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Destiana, 2019). Guru juga diuntungkan karena dapat mengelola data dan media pembelajaran dengan lebih mudah.

Di era abad ke-21, guru dituntut menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik (Aswar, 2022). Media digital mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan literasi digital. Platform *e-learning*, video, aplikasi, dan *e-book* memfasilitasi siswa belajar secara mandiri dan kolaboratif (Faiza, 2024). *E-book* sendiri merupakan inovasi modern yang mengubah buku fisik menjadi digital dengan fitur interaktif seperti gambar, animasi, dan video (Dewi, 2023). Media ini mendorong siswa belajar mandiri sekaligus meningkatkan minat belajar.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia fase E kelas X, teks hikayat menjadi materi penting untuk melatih analisis unsur intrinsik dan nilai-nilai cerita (Harian, 2023). Hikayat menggambarkan kisah kepahlawanan atau keajaiban masa lampau dan berkaitan erat dengan cerita rakyat (Badriyah, 2024). Salah satu contohnya adalah cerita lokal dari Ogan Komering Ulu seperti Legenda *Putri Dayang Merindu* dan *Batu Bintang*. Mengangkat cerita rakyat lokal dalam pembelajaran membantu siswa mengenal, menghargai, dan melestarikan budaya daerah mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan. Jenis penelitian ini bertujuan untuk menciptakan serta menguji suatu produk, baik produk yang benar-benar baru maupun pengembangan dari produk yang sudah ada. Menurut Sugiyono (2015), penelitian dan pengembangan dilakukan untuk menghasilkan atau menyempurnakan sebuah produk agar lebih bermanfaat. Produk hasil *R&D* dapat berbentuk perangkat keras seperti buku, modul, atau alat bantu pembelajaran, maupun perangkat lunak seperti media digital berbasis komputer atau ponsel yang mendukung proses belajar mengajar. Dengan demikian, tujuan utama penelitian *R&D* adalah menghasilkan inovasi baru yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa *e-book* materi hikayat berbasis *iSpring Suite 11* yang memuat cerita rakyat Ogan Komering Ulu (OKU). Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah metode sistematis yang digunakan untuk menemukan, merancang, memperbaiki, dan menguji suatu produk agar memiliki kualitas yang lebih baik, efektif, efisien, serta relevan dengan kebutuhan pengguna. Dalam proses pengembangannya, penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Tegeh dalam Safitri, 2023:34).

- 1) *Analyze* (Analisis): Menelaah kebutuhan dan masalah pembelajaran untuk menentukan solusi yang tepat serta kompetensi yang harus dicapai peserta didik.
- 2) *Design* (Perancangan): Merancang secara rinci program pembelajaran, termasuk pemilihan metode, pengembangan materi, dan perencanaan kegiatan belajar.
- 3) *Development* (Pengembangan): Membuat dan memproduksi media atau bahan ajar sesuai rancangan yang telah disusun.
- 4) *Implementation* (Implementasi): Menerapkan program pembelajaran atau produk yang telah dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar.
- 5) *Evaluation* (Evaluasi): Melakukan penilaian terhadap efektivitas program serta hasil belajar peserta didik untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Prosedur pengembangan ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE dengan prosedur pengembangan yang meliputi: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Penelitian ini mencapai tahap pengembangan karena fokus penelitian adalah pengembangan *e-book* berbasis *iSpring Suite 11* pada materi hikayat (cerita rakyat OKU). Tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. *Analysys* (Analisis)

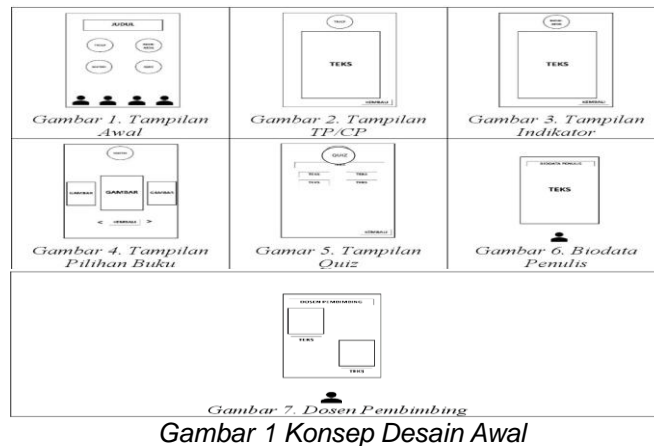
a. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Langkah awal model pengembangan ADDIE adalah analisis mengenai kebutuhan. Langkah ini dilakukan dengan wawancara terhadap guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan penyebaran angket kebutuhan peserta didik. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh, sekolah menggunakan Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran di sekolah sudah menggunakan metode pembelajaran *PowerPoint* dan model pembelajaran yang bervariasi seperti, *Project Base Learning, Discovery Learning* dan diskusi. Proses pembelajaran tersebut dinilai cukup efektif bagi peserta didik, tetapi belum adanya media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi berbasis digital seperti *e-modul, E-LKPD, dan e-book*. *E-book* merupakan salah satu media yang relevan dalam memanfaatkan teknologi digital terutama saat proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan media *e-book* teks hikayat dalam pembelajaran sangat relevan untuk memperkaya media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini menjadi solusi bagi seorang pendidik untuk menyediakan alternatif lain dari buku paket yang disediakan sekolah. Selain itu, *e-book* teks hikayat akan memberikan pengalaman baru kepada peserta didik dengan adanya fitur-fitur menarik yang disediakan.

b. Analisis Konsep Pembelajaran

Analisis konsep merupakan tahap penentuan konsep media pembelajara dan materi yang akan digunakan sebagai sarana pembelajaran siswa. Pada analisis konsep pembelajaran, *e-book*

yang dibuat berisi materi-materi teks hikayat yang ditujukan kepada kelas X fase E dan dibuat menggunakan *iSpring Suite 11*. Adapun konsep desain awal e-book yang akan dikembangkan dapat dilihat pada gambar berikut.



2. Design

Produk yang dikembangkan dibuat menggunakan dua aplikasi yaitu *iSpring Suite 11* dan *Website to APK Builder Pro*. *iSpring Suite 11* merupakan aplikasi desktop yang dapat merubah atau mengkonversi bentuk *PowerPoint* menjadi website dengan format *html5*. Kemudian, format tersebut diubah menjadi aplikasi yang dapat di akses melalui perangkat mobile atau android menggunakan *Website to APK Builder Pro*. *E-book* ini diawali dengan tampilan awal sebagai halaman pembuka. Selanjutnya, terdapat menu utama yang memudahkan pengguna mengakses setiap bagian. Isi *e-book* mencakup capaian dan tujuan pembelajaran sebagai acuan, serta indikator pembelajaran sebagai penjabaran tujuan. Selain itu, tersedia pilihan buku sebagai sumber belajar tambahan dan kuis untuk mengukur pemahaman peserta didik. *E-book* ini juga dilengkapi dengan cover sebagai identitas visual, kata pengantar yang memuat gambaran umum, serta pendahuluan yang menjelaskan latar belakang dan tujuan penyusunan materi.

3. Development (Pengembangan)

Berdasarkan *design* yang telah dibuat, produk jadi media pembelajaran *e-book* teks hikayat kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi. Produk media yang sudah divalidasi direvisi sesuai saran dari validator kemudian diuji coba kepada peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Ogan Komering Ulu untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan media. Validasi dilakukan oleh tiga validator yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi. Produk yang telah dihasilkan pada tahap *design* kemudian dikonsultasikan untuk mendapatkan masukan serta saran terhadap media yang dikembangkan kemudian akan divalidasi. Penilaian persentase kelayakan *e-book* teks hikayat adalah memberikan hasil penilaian berupa data-data kualitatif dari skala kategori tidak baik (TB), kurang baik (KB), cukup baik (CB), baik (B) dan sangat baik (SB). Kemudian akan dikonversikan menjadi data kuantitatif melalui skala likert.

1) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi untuk pengembangan *e-book* teks hikayat dilakukan oleh Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Ibu Hj. Niar, M.Pd. Lembar validasi materi digunakan untuk mengetahui seberapa dalam keterkaitan materi yang disampaikan dengan kompetensi yang diharapkan. Hasil penilaian materi pembelajaran dari pandangan materi secara keseluruhan dengan jumlah 15 butir pernyataan. Rata-rata total nilai yang diperoleh 4,8 dengan persentase sebesar 96% sehingga dapat dinyatakan *e-book* berbasis *iSpring Suite 11* pada materi hikayat (cerita rakyat OKU) sangat layak. Menurut ahli materi pada media yang dikembangkan perlu perbaikan, yang sebelumnya hanya memberikan penjelasan mengenai pengertian gaya bahasa dan pesan moral, kemudian diminta untuk menambahkan contoh gaya bahasa dan pesan moral.

2) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media untuk pengembangan *e-book* berbasis *iSpring Suite 11* pada materi hikayat (cerita rakyat OKU) ini dilakukan oleh dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Ibu

Nindy Devita Sari, M.Kom. Lembar validasi media digunakan untuk mengetahui seberapa layak desain ini digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia materi teks hikayat. Rata-rata total nilai yang diperoleh 4,1 dengan persentase sebesar 82,6% sehingga dapat dinyatakan *e-book* berbasis *iSpring Suite 11* pada materi hikayat (cerita rakyat OKU) dinyatakan layak. Saran dan masukan dari validator ahli media yaitu perbaikan pada judul yang terdapat di dalam menu aplikasi disesuaikan dengan judul materi serta menambahkan tipografi yang menarik.

3) Validasi Praktisi

Validasi ahli praktisi untuk pengembangan *e-book* berbasis *iSpring Suite 11* pada materi hikayat (cerita rakyat OKU) ini dilakukan Oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA Negeri 2 Ogan Komering Ulu Ibu Ririn Melviani, S.Pd. Validasi praktisi digunakan untuk mengetahui seberapa dalam keterkaitan materi yang disampaikan dengan kompetensi yang diharapkan, Validasi ini dilakukan oleh guru mata pelajaran bahasa indonesia yang ada. Rata-rata nilai yang diperoleh yakni 4,7 dari aspek media dan aspek komulasi visual yaitu sebesar 94%. Sehingga dapat dinyatakan *e-book* berbasis *iSpring Suite 11* pada materi hikayat (cerita rakyat OKU) dinyatakan sangat layak. Menurut praktisi produk yang dikembangkan peneliti tidak perlu perbaikan karena dinilai sudah cukup bagus dan sesuai untuk proses pembelajaran di kelas sehingga tidak ada saran terkait media yang dikembangkan peneliti.

4) Uji Coba Produk

Berdasarkan pengembangan yang dilakukan peneliti, produk jadi *e-book* berbasis *iSpring Suite 11* pada materi hikayat (cerita rakyat OKU) setelah dilakukan validasi dari ahli materi, ahli media dan praktisi, selanjutnya dilakukan uji coba kemenarikan produk di SMA Negeri 2 Ogan Komering Ulu kelas X.3 dengan jumlah siswa 34 orang. Peneliti membagikan angket penilaian peserta didik mengenai kemenarikan media yang telah dibuat dengan jumlah 10 butir pernyataan. Berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan di atas persentase keseluruhan 87,9% dengan rata-rata nilai 4,3. Sehingga dapat dinyatakan *e-book* berbasis *iSpring Suite 11* pada materi hikayat (cerita rakyat OKU) di SMA Negeri 2 Ogan Komering Ulu dinyatakan "sangat menarik" untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap; *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Namun, penelitian ini hanya sampai pada tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan, karena fokus utamanya adalah menghasilkan produk media pembelajaran yang layak dan efektif digunakan dalam proses belajar. Produk yang dikembangkan berupa *e-book* berbasis *iSpring Suite 11* pada materi hikayat (cerita rakyat Ogan Komering Ulu). Media ini dirancang sebagai buku digital yang disesuaikan dengan Tujuan Pembelajaran (TP) dan Capaian Pembelajaran (CP) pada materi hikayat kelas X. Diharapkan *e-book* ini dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran Bahasa Indonesia dengan lebih mudah. Pemilihan media ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan pembelajaran yang dilakukan di SMA Negeri 2 Ogan Komering Ulu. Proses pengembangan dilakukan dengan mendesain *e-book* menggunakan aplikasi *iSpring Suite 11* dan *Website to APK Builder Pro*. Struktur media pembelajaran mencakup tampilan awal, menu utama, redaksi, tujuan dan capaian pembelajaran, indikator, pilihan materi, kuis, cover, kata pengantar, pendahuluan, peta konsep, daftar isi, pertanyaan pemantik, serta enam bab utama: pengertian hikayat, unsur intrinsik, unsur kebahasaan, pesan moral, video pembelajaran, dan analisis unsur intrinsik hikayat. Selain itu, juga terdapat bagian refleksi, glosarium, daftar pustaka, biografi penulis, dosen pembimbing, serta validator.

Media diketik menggunakan *iSpring Suite 11* dengan ukuran kertas A4 (*portrait*), font *Open Sans* dan *Times New Roman*, serta spasi 1 cm. Desain *e-book* menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, video, efek suara, dan musik. Semua konten dikonversi ke format HTML5, lalu diubah menjadi aplikasi Android menggunakan *Website to APK Builder Pro*. Produk akhir berupa *e-book* interaktif yang dapat diakses melalui perangkat Android. *E-book* ini dilengkapi dengan berbagai fitur menarik, seperti teks yang ringkas dan mudah dipahami, ilustrasi gambar, kuis interaktif, tautan menuju video pembelajaran di YouTube, musik latar yang ceria, serta pilihan cerita rakyat dari OKU. Media ini memiliki beberapa keunggulan, di antaranya praktis, mudah dibawa, ramah lingkungan, tahan lama, sederhana, terjangkau, dan portabel. Selanjutnya, produk diuji kelayakannya oleh tiga pihak, yaitu ahli materi, ahli

media, dan praktisi. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan skor 96% (kategori sangat layak), ahli media memberikan skor 82,6% (kategori layak). Praktisi memberikan skor 94% (kategori sangat layak). Dengan demikian, *e-book* berbasis *iSpring Suite 11* yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dan siap diuji coba kepada siswa.

Uji coba dilakukan kepada 34 siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap produk. Berdasarkan hasil angket, diperoleh skor 87,6% (kategori sangat menarik). Hal ini menunjukkan bahwa *e-book* tersebut dinilai sangat menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selama proses pengembangan, terdapat beberapa revisi berdasarkan masukan dari validator. Dari ahli materi, revisi dilakukan pada bagian materi gaya bahasa dan pesan moral dengan menambahkan contoh konkret agar lebih mudah dipahami siswa. Sedangkan dari ahli media, revisi meliputi perubahan judul tampilan dari "OKU (Ogan Komering Ulu)" menjadi "E-BOOK TEKS HIKAYAT" serta penyesuaian tipografi agar lebih menarik. Pada tahap validasi praktisi dan uji kemenarikan, media tidak memerlukan revisi tambahan karena telah mendapat apresiasi dari guru Bahasa Indonesia dan para siswa. Hasil akhir *e-book* yang dikembangkan dapat diakses melalui *barcode* yang disertakan di bagian bawah.



Gambar 2 Barcode E-Book Teks Hikayat

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan yaitu pengembangan *e-book* berbasis *iSpring Suite 11* pada materi hikayat (cerita rakyat OKU), maka didapat beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a. Pengembangan *e-book* berbasis *iSpring Suite 11* pada materi hikayat (cerita rakyat OKU) yang dikembangkan melalui aplikasi *iSpring Suite 11* dan *Website to Apk Builder Pro*. Media pembelajaran ini berukuran A4 Portrait berbentuk buku digital. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Fokus penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan (*development*).
- b. Produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh validator ahli materi, validator ahli media dan validator praktisi. Pada tahap validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 96% sehingga termasuk dalam kategori "sangat layak", tahap validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 82,6% yang termasuk dalam kategori "layak", dan tahap validasi praktisi memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori "sangat layak" Maka produk *e-book* berbasis *iSpring Suite 11* pada materi hikayat (cerita rakyat OKU) dinyatakan "layak untuk diuji cobakan"
- c. Uji coba kemenarikan dilakukan pada siswa kelas X.3 SMA Negeri 2 Ogan Komering Ulu dengan jumlah siswa sebanyak 34 orang, dengan memperoleh persentase 87,6% dengan kategori "sangat menarik". Berdasarkan hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa produk *e-book* berbasis *iSpring Suite 11* pada materi hikayat (cerita rakyat OKU) sangat menarik digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2021). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184.

- Aswar, N., & Ilham, D. (2022). Improving Indonesian Language Learning Outcomes For Elementary School Students Through The Use Of Picture Media. *Jurnal Sinestesia*. 12(1), 178–189.
- Badriyah, S. (N.D.). Ciri-Ciri Hikayat: Pengertian, Tujuan, Nilai, Unsur, Jenis, Dan Contoh. Gramedia Blog. https://www.gramedia.com/literasi/ciri-ciri-hikayat/?srsltid=Afmbooqosvcktog18uxjt7yrfhyie6fmgfsc_Fhqdcud3tb6lsbq#G_Nilai-Nilai_Dalam_Hikayat
- Dewi, E. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Di Sma Negeri 1 Kotagajah.
- Faiza, N. N., Wardhani, I. S., Madura, U. T., & Indah, P. T. (2024). Media Pembelajaran Abad 21: Membangun Generasi. *Jurnal Media Akademik*. 2(12).
- Kabar Harian. (2023). Teks Hikayat: Pengertian, Ciri-Ciri, Unsur, Jenis, Dan Contohnya. Kumparan.Com. <https://kumparan.com/kabar-harian/teks-hikayat-pengertian-ciri-ciri-unsur-jenis-dan-contohnya-21zjhftibg6>
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*. 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Sugiyono. (2015). *Metode Peneliiian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.