

PENGEMBANGAN MEDIA *E-BOOK* PADA MATERI KEANEKARAGAMAN HAYATI TUMBUHAN

Tika Ridianti¹

SMP Negeri 3 Matan Hilir, Matan Hilir Selatan, Ketapang, Kalimantan Barat¹
tikaridianti99@gmail.com¹

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media *e-book*, serta respon siswa terhadap media *e-book* materi keanekaragaman jenis tumbuhan obat di Kelurahan Ulak Jaya Kecamatan Sintang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*define, design, develop, disseminate*). Pada penelitian pengembangan ini dilakukan sampai tahap pengembangan (*develop*) saja. Subyek pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Matan Hilir, Ketapang, Kalimantan Barat. Pengujian validitas *e-book* sebagai media pembelajaran dilakukan melalui lembar validasi media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata total validasi media *e-book* dari validator ahli media dan materi yaitu sebesar 3,51 dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa media *e-book* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil uji coba kelompok kecil diperoleh nilai pada aspek penilaian faktor minat belajar sebesar 4,16 dengan kategori sangat setuju, sehingga media *e-book* yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Matan Hilir, Ketapang, Kalimantan Barat.

Kata Kunci: *E-book*, Keanekaragaman Hayati, Tumbuhan

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha menarik sesuatu di dalam manusia sebagai upaya memberikan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal di sekolah, dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi kemampuan-kemampuan individu agar dikemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat (Triwiyanto, 2014). Oleh karena itu, pendidikan menjadi salah satu bagian terpenting dalam kehidupan seseorang.

Berbagai permasalahan banyak ditemukan dalam dunia pendidikan, salah satu diantaranya adalah yang erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran sendiri memiliki peranan terhadap kelangsungan pemahaman subjek didik (pembelajar) dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien tentunya memerlukan sarana yang tepat untuk dapat mempelajarinya. Salah satu sarana pembelajaran dalam mencapai

tujuan pembelajaran adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang berguna untuk memudahkan proses pembelajaran. Media pembelajaran seharusnya dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh guru yang merupakan fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar agar dapat tercapai pembelajaran yang efektif.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong berbagai inovasi dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga guru dituntut untuk dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan teknologi informasi. Perkembangan media teknologi informasi juga menjadi salah satu landasan pokok dalam perkembangan pembelajaran abad 21. Media berbasis teknologi menjadi

hal yang wajib digunakan dalam kehidupan sehari-hari, dibuktikan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 tahun 2007 menyebutkan bahwa salah satu kompetensi wajib guru yaitu memanfaatkan teknologi informasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar (Agustin dan Wardhani, 2023), serta dapat membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Arsyad, 2016). Keberhasilan dalam proses pembelajaran ditentukan oleh dua komponen yaitu metode dan media pembelajaran. Kerumitan dalam materi atau bahasan yang akan disampaikan dapat disederhanakan dengan bantuan media. Tantangan dalam pembelajaran abad 21 terdapat perubahan kurikulum 2013 yang menuntut kemampuan pedagogis guru sebagai pengajar untuk lebih mampu mendesain pembelajaran agar lebih menarik dan bermakna.

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital memberikan beberapa keuntungan yaitu bersifat interaktif dan mandiri, dapat meningkatkan ingatan dan pengalaman belajar siswa, dan dapat memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi. Salah satu media pembelajaran berbasis digital yang dapat dijadikan sebagai alternatif yaitu media *e-book*.

E-book (electronic book) merupakan versi digital pada sebuah buku. E-book memuat informasi digital berupa teks, gambar maupun audio yang dikemas dalam sebuah file (Matamaya, 2010). *E-book* dapat digunakan dalam proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas (Setiawan dan Wardhani, 2018). *E-book* juga dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang memiliki cakupan luas, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar secara mendalam (Ningsih, 2019).

Materi yang sesuai dicantumkan di media *e-book* adalah materi yang memiliki

gambar untuk menjelaskan materi secara ringkas (Darlen dkk, 2015). *E-book* yang dikembangkan mengandung materi yang lebih ringkas dan disusun dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa dan disertai dengan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi yang disajikan, sehingga dapat menarik minat siswa untuk membaca. Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah keanekaragaman jenis tumbuhan obat. Sehingga, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media *e-book*, serta respon siswa terhadap media *e-book* materi keanekaragaman jenis tumbuhan obat di Kelurahan Ulak Jaya Kecamatan Sintang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan metode *Research and Development (R&D)* dengan model 4D (*define, design, develop, disseminate*) yang dikembangkan oleh S. Thigarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (Karimah dkk, 2014; Arywiantari dkk, 2015) yang dimodifikasi menjadi 3D (*define, design, develop*). Sehingga pada penelitian pengembangan ini hanya dilakukan sampai pada tahap pengembangan (*develop*) saja. Materi yang dicantumkan pada media *e-book* merujuk pada hasil penelitian Ridianti, dkk (2022). Subyek pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Matan Hilir, Ketapang, Kalimantan Barat. Pengujian validitas *e-book* sebagai media pembelajaran dilakukan melalui lembar validasi media.

Pengujian validasi *e-book* dilakukan oleh 6 orang validator yaitu 3 orang ahli media dan 3 orang ahli materi, untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Setelah dilakukan validasi media dan dinyatakan layak, maka selanjutnya media *e-book* diuji cobakan guna mengetahui respon siswa. Uji coba kelompok kecil dilakukan terbatas pada 10 siswa kelas VII SMP Negeri 3 Matan Hilir, Ketapang, Kalimantan Barat.

HASIL DAN PEMBAHASAN
Pengembangan media e-book pada materi keanekaragaman hayati

Tahap Define (Pendefinisian)

Pada tahap *define* (pendefinisian) dilakukan observasi untuk mengetahui kondisi awal yang terjadi di sekolah hal-hal yang diperlukan dalam mengembangkan media. Observasi dilakukan pada proses pembelajaran, metode/model pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan oleh guru, serta karakteristik siswa. Observasi dilakukan di SMP Negeri 3 Matan Hilir, Ketapang, Kalimantan Barat.

Tahap Design (Perancangan)

Design atau biasa disebut dalam bahasa Indonesia desain, merupakan tahap pembuatan rancangan produk yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini desain merupakan tahap pembuatan media pembelajaran. Desain produk yang dilakukan yaitu merancang dan menyusun materi yang akan disajikan dalam *e-book* sebagai media pembelajaran.

Hal-hal yang harus dilakukan pada tahap ini yaitu: 1) Melakukan pemilihan sumber media ajar, 2) Melakukan pemilihan format, dan 3) Melakukan rancangan awal.

Tahap Development (Pengembangan)

Tahap ini merupakan tahapan yang difokuskan dalam rangka merealisasikan produk yang akan dibuat setelah dikonsep pada tahapan *design*. Selanjutnya akan dilakukan proses validasi media, yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media *e-book* yang telah diproduksi.

Hasil validasi media yang dilakukan oleh validator ahli media dan materi inilah yang kemudian digunakan sebagai dasar dalam melakukan perbaikan media sebelum dilakukan uji coba terbatas. Setelah semua tahapan dalam pengembangan media *e-book* dilakukan dan memberikan hasil yang memenuhi kriteria, maka media siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Validasi Media E-Book

Validasi media *e-book* sebagai media pembelajaran dilakukan guna mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Hasil validasi terhadap media *e-book* yang dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada Tabel.1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Hasil Analisis Media *E-book* oleh Validator Ahli Materi

Aspek	Kriteria	Validator ke			Ki	Ai
		1	2	3		
Umum	Kreatif dan inovatif yaitu baru, menarik dan unik	3	3	2	2.7	3.2
	Komunikatif yaitu mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar dan efektif	4	4	3	3.7	
Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran	4	4	3	3.7	3.4
	Kesesuaian materi dengan animasi pada media	3	3	3	3	
	Kemudahan untuk dipahami	4	3	3	3.3	
		4	3	3	3.3	

	Kejelasan uraian, pembahasan dan contoh	4	4	3	3.7	
	Rumus materi sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran disilabus					
Subtansi materi	Kebenaran materi secara teori dan konsep	4	3	3	3.3	3.1
	Kedalaman materi	3	3	2	2.7	
	Kesesuaian media terhadap materi	4	3	3	3.3	
RTVtk						3.3

Tabel 2. Hasil Analisis Media *E-book* oleh Validator Ahli Media

Aspek	Kriteria	Validator ke			Ki	Ai
		1	2	3		
Kesederhanaan	Gambar dalam media sederhana dan mudah dimengerti	4	4	4	4	4
Keterpaduan	Kejelasan materi yang disampaikan pada media <i>e-book</i>	4	3	4	3.7	3.7
	Kejelasan gambar yang mendukung dalam penyampaian materi	4	3	4	3.7	
Penekanan	Media dapat mengkomunikasikan informasi dengan jelas, efektif dan akurat	3	3	4	3.3	3.3
Keseimbangan	Ukuran tulisan pada tiap halaman sudah sesuai	3	4	4	3.7	3.85
	Ukuran gambar pada tiap halaman sudah sesuai	4	4	4	4	
Bentuk	Kesesuaian gambar yang digunakan dalam media <i>e-book</i>	4	3	4	3.7	3.85
	Kesesuaian warna yang digunakan pada tulisan	4	4	4	4	
Warna	Warna pada tiap halaman sesuai dan serasi sehingga menarik untuk dilihat	3	4	4	3.7	3.7
RTVtk						3.73

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa hasil validasi media *e-book* yang dilakukan oleh validator ahli materi memperoleh nilai tiap aspek yaitu untuk aspek umum sebesar 3,2, aspek pembelajaran sebesar 3,4 dan aspek subtansi materi sebesar 3,1. Jika ditotalkan dari tiga aspek tersebut maka

rata-rata total validasi media *e-book* oleh validator ahli materi yaitu sebesar 3,3 dengan kategori valid.

Selanjutnya berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa nilai tiap aspek yaitu untuk aspek kesederhanaan yaitu sebesar 4, aspek keterpaduan sebesar 3,7, aspek penekanan

sebesar 3,3, aspek keseimbangan sebesar 3,85, aspek bentuk sebesar 3,85 dan aspek warna sebesar 3,7. Maka nilai total rata-rata validasi media *e-book* dari keenam aspek tersebut yaitu sebesar 3,73 dengan kategori valid.

Kevalidan media *e-book* yang dikembangkan, didasarkan dari hasil penilaian 3 orang ahli materi dan 3 orang ahli media. Hasil analisis validasi media *e-book* dari validator ahli materi dan ahli media, diperoleh nilai rata-rata total validasi ahli materi yaitu sebesar 3,3 dan nilai rata-rata total validasi ahli media yaitu sebesar 3,73 sehingga diperoleh nilai rata-rata total validasi media *e-book* yaitu sebesar 3,51 dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa media *e-book* dengan judul “Tumbuhan Berkhasiat Obat di Kelurahan Ulak Jaya Kabupaten Sintang” layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini berarti bahwa media *e-book* yang dikembangkan telah memuat desain yang menarik dan proporsional sehingga mudah menggunakan *e-book* secara mandiri, memudahkan siswa dalam penggunaan *e-book* yang dikembangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Terton & Greenaway (2015) yang menyebutkan bahwa *e-book* sangat ideal untuk memberikan pembelajaran dan materi pembelajaran dengan cara yang lebih imersif daripada materi cetak.

E-book yang dikembangkan juga dapat membantu guru dalam menyampaikan isi pembelajaran kepada siswa. Menurut Laili, dkk (2021) dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa)

dan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji validasi media *e-book* dari ahli materi dan ahli media terdapat beberapa saran yang diberikan oleh keenam validator agar media *e-book* lebih baik. Perbaikan yang disarankan oleh ahli materi yaitu perbaikan nama spesies karena masih terdapat kesalahan dalam penulisan nama spesies, saran tersebut dilakukan perbaikan.

Nama spesies sebelum diperbaiki menggunakan huruf kapital pada kalimat kedua dan sesudah diperbaiki nama spesies menggunakan huruf kecil pada kalimat kedua (Gambar 1). Perbaikan *background* karena *background* yang digunakan terlalu biasa, saran tersebut dilakukan perbaikan. Sebelum diperbaiki *background* pada media terlihat biasa dan sesudah diperbaiki *background* terlihat lebih menarik (Gambar 2).

Materi pada bagian kegunaan tumbuhan dan cara pengolahan disarankan untuk dibandingkan dengan literatur. Akan tetapi untuk saran ini tidak dilakukan perbaikan karena pada penelitian ini harus spesifik sesuai dengan hasil yang didapatkan dari lapangan atau yang digunakan oleh masyarakat setempat.

Selain itu, saran dari ahli media yaitu perbaikan pada tata penulisan agar mudah untuk dipahami, saran ini dilakukan perbaikan. Sebelum perbaikan tata penulisan terdapat kesalahan dalam penulisan dan sesudah perbaikan tata penulisan lebih mudah untuk dipahami.

1. Liak (*Zingiber Officinale*)



Adapun klasifikasi menurut Sinaga dkk, (2000:91) yaitu :

Divisi : *Spermatophyta*
 Sub divisi : *Angiospermae*
 Kelas : *Monocotyledoneae*
 Ordo : *Zingiberales*
 Famili : *Zingiberaceae*
 Genus : *Zingiber*
 Spesies : *Zingiber Officinale*

Deskripsi : Spesies *Zingiber Officinale* dikenal oleh masyarakat Kelurahan Ulak Jaya Kabupaten Sintang dengan sebutan liak, sedangkan dalam Bahasa Indonesia spesies *Zingiber Officinale* disebut dengan jahe. Liak merupakan tumbuhan terna, dengan batang berwarna hijau, beralur dan batang membentuk rumpun. Daun berwarna hijau, berbentuk pita memanjang, jenis daunnya tunggal, tepi daun rata, ujung daun meruncing, dan pangkal daun tumpul. Sistem perakaran yaitu akar serabut dan berwarna putih. Rimpang bercabang, tebal dan berwarna putih pucat. *Zingiber Officinale* memiliki bunga berwarna hijau merah, majemuk, bunga berbentuk bulir, kelopak bunga berbentuk tabung, bergigi tiga, mahkota bunga berbentuk corong dan berwarna ungu. Buah berwarna putih kecoklatan, berbentuk bulat sampai bulat panjang dan buahnya memiliki percabang pada rimpang. Biji berbentuk bulat dan berwarna hitam (Sinaga dkk, 2000:92-93).

1. Liak (*Zingiber officinale*)



Adapun klasifikasi menurut Sinaga dkk, (2000:91) yaitu :

Divisi : *Spermatophyta*
 Sub divisi : *Angiospermae*
 Kelas : *Monocotyledoneae*
 Ordo : *Zingiberales*
 Famili : *Zingiberaceae*
 Genus : *Zingiber*
 Spesies : *Zingiber officinale*

Deskripsi : Spesies *Zingiber officinale* dikenal oleh masyarakat Kelurahan Ulak Jaya Kabupaten Sintang dengan sebutan liak, sedangkan dalam Bahasa Indonesia spesies *Zingiber officinale* disebut dengan jahe. Liak merupakan tumbuhan terna, dengan batang berwarna hijau, beralur dan batang membentuk rumpun. Daun berwarna hijau, berbentuk pita memanjang, jenis daunnya tunggal, tepi daun rata, ujung daun meruncing, dan pangkal daun tumpul. Sistem perakaran yaitu akar serabut dan berwarna putih. Rimpang bercabang, tebal dan berwarna putih pucat. *Zingiber officinale* memiliki bunga berwarna hijau merah, majemuk, bunga berbentuk bulir, kelopak bunga berbentuk tabung, bergigi tiga, mahkota bunga berbentuk corong dan berwarna ungu. Buah berwarna putih kecoklatan, berbentuk bulat sampai bulat panjang dan buahnya memiliki percabang pada rimpang. Biji berbentuk bulat dan berwarna hitam (Sinaga dkk, 2000:92-93).

Kegunaan: menghangatkan badan dan meredakan batuk.

Gambar 1. Nama spesies sebelum diperbaiki (kiri) dan sesudah diperbaiki (kanan)

Kegunaan: menghangatkan badan dan meredakan batuk.
Bagian yang digunakan: bagian rimpangnya.
Cara pengolahan: 3-4 rimpang direbus dengan 2 gelas air dan dibiarkan mendidih atau selama 10 menit kemudian setelah dingin airnya disaring dan diminum 3x sehari.

2. Cekor (*Kaempferia galanga*)



Adapun klasifikasi menurut Sinaga dkk, (2000:72) yaitu :

Divisi : *Spermatophyta*
 Sub divisi : *Angiospermae*
 Kelas : *Monocotyledoneae*
 Ordo : *Zingiberales*
 Famili : *Zingiberaceae*
 Genus : *Kaempferia*
 Spesies : *Kaempferia galanga*

Deskripsi: Masyarakat Kelurahan Ulak Jaya Kabupaten Sintang mengenal spesies *Kaempferia galanga* dengan sebutan cekor, sedangkan dalam Bahasa Indonesia spesies ini disebut dengan kencur. Cekor merupakan tumbuhan terna, yang tidak memiliki batang. Daun berwarna hijau, daun tunggal, ujung daun meruncing, tepi daun rata, permukaan daun halus dan tangkai daun pendek. Akar serabut dan berwarna coklat. Menurut Sinaga dkk, (2000:72) kencur memiliki bunga tunggal, berbentuk terompet, benang sari berwarna kuning dan putik berwarna putih keunguan. Rimpangnya pendek berwarna coklat, berbentuk jari dan tumpul, bagian

Bagian yang digunakan: bagian rimpangnya.
Cara pengolahan: 3-4 rimpang direbus dengan 2 gelas air dan dibiarkan mendidih atau selama 10 menit kemudian setelah dingin airnya disaring dan diminum 3x sehari.

2. Cekor (*Kaempferia galanga*)



Adapun klasifikasi menurut Sinaga dkk, (2000:72) yaitu :

Divisi : *Spermatophyta*
 Sub divisi : *Angiospermae*
 Kelas : *Monocotyledoneae*
 Ordo : *Zingiberales*
 Famili : *Zingiberaceae*
 Genus : *Kaempferia*
 Spesies : *Kaempferia galanga*

Deskripsi: Masyarakat Kelurahan Ulak Jaya Kabupaten Sintang mengenal spesies *Kaempferia galanga* dengan sebutan cekor, sedangkan dalam Bahasa Indonesia spesies ini disebut dengan kencur. Cekor merupakan tumbuhan terna, yang tidak memiliki batang. Daun berwarna hijau, daun tunggal, ujung daun meruncing, tepi daun rata, permukaan daun halus dan tangkai daun pendek. Akar serabut dan berwarna coklat. Menurut Sinaga dkk, (2000:72) kencur memiliki bunga tunggal, berbentuk terompet, benang sari berwarna kuning dan putik berwarna putih keunguan. Rimpangnya pendek berwarna coklat, berbentuk jari dan tumpul, bagian luar rimpang bersisik, daging tidak

Gambar 2. Background sebelum diperbaiki (kiri) dan sesudah diperbaiki (kanan)

Respon Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Matan Hilir, Ketapang, Kalimantan Barat

Uji coba kelompok kecil bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap minat belajar. Uji coba dilakukan secara online dengan menggunakan angket respon melalui *google form*. Media *e-book* diberikan kepada siswa melalui *smartphone*.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh nilai pada aspek penilaian faktor minat belajar sebesar 4,16 dengan kategori sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa media *e-book* dengan judul “Tumbuhan Berkhasiat Obat di Kelurahan Ulak Jaya Kabupaten Sintang” dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Matan Hilir, Ketapang, Kalimantan Barat.

Berdasarkan penilaian tersebut dapat dikatakan bahwa media mendapatkan respon yang positif serta dapat diterima dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat praktis. Dari observasi di lapangan, siswa terlihat antusias dalam menggunakan media *e-book* yang telah dikembangkan. Hal tersebut ditunjukkan dalam beberapa aktivitas belajar mereka yang terlihat lebih antusias, dapat merangsang aktivitas diskusi antara siswa serta menumbuhkan kepercayaan diri siswa dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru. Siswa juga berpendapat bahwa media tersebut sangat menarik dan praktis, serta dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.

Penggunaan teknologi informasi pada produk merupakan salah satu faktor yang membuat suatu media dapat diterima dalam suatu pembelajaran. Penggunaan teknologi informasi menurut Uno (2010) dapat digunakan untuk mengolah data, mendapatkan, menyusun serta memanipulasi dengan berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang relevan, tepat waktu dan akurat bagi kebutuhan tiap individu. Kebutuhan individu akan

teknologi ini yang membuat media berbasis teknologi mendapat respon yang positif.

Penyajian *e-book* dengan menggunakan banyak gambar dan warna dapat memberikan tampilan yang menarik bagi siswa. Siswa cenderung menyukai bacaan yang menarik dengan sedikit uraian dan menampilkan banyak gambar atau warna. Gambar dapat meningkatkan minat baca karena gambar dapat membantu pembaca berimajinasi. Imajinasi dapat membantu seseorang meningkatkan kinerja ingatannya, sehingga hasil akhir yang diharapkan adalah dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata total validasi media *e-book* dari validator ahli media dan materi yaitu sebesar 3,51 dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa media *e-book* dengan judul “Tumbuhan Berkhasiat Obat di Kelurahan Ulak Jaya Kabupaten Sintang” layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil uji coba kelompok kecil diperoleh nilai pada aspek penilaian faktor minat belajar sebesar 4,16 dengan kategori sangat setuju, sehingga media *e-book* yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Matan Hilir, Ketapang, Kalimantan Barat.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, A., & Wardhani, H.A.K. (2023). Pengaruh Media Augmented Reality (AR) Berbantuan Assemblr Edu Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP IT Robbani Sintang. *Edumedia: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 7(2):7-13
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Arywiantari, D., Agung, A.A.G., & Tastra, I.D.K. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Model 4D

- Pada Pembelajaran IPA di SMP Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3 (1) : 1-12.
- Darlen, R.F., Sjakawi, S., & Lukman, A. (2015). Pengembangan e-book interaktif untuk pembelajaran fisika SMP. *Jurnal Tekno-Pedagogi*, 5(1), 13–23.
- Karimah, R.F., Supurwoko., & Wahyuningsih, D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika untuk Siswa SMP/MTs Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2 (1) : 6-10.
- Laili, Y. R., Putriani, I., & Widiastuti, S. (2021). Pengembangan *E-book* Interaktif Taksi (Cerita Fiksi) sebagai Media Keterampilan Apresiasi Sastra. *Musamus Journal of Primary Education*, 3(2):166-175
- Matamaya Studio. (2010). *Berbisnis E-Book Dikala Krisis*. Jakarta. Pt elex media komputindo
- Ningsih, S., & Adesti, A. (2019). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Universitas Baturaja. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 163-172.
- Ridianti, T., Wardhani, H.A.K., & Octavianus, C. (2022). Identifikasi Tumbuhan Berkhasiat Obat di Kelurahan Ulak Jaya Kabupaten Sintang Kalimantan Barat. *Edumedia: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(1): 19-23.
- Setiawan, H., & Wardhani, H.A.K. (2018). Pengembangan Media *E-Booklet* Pada Materi Keanekaragaman Jenis Nepenthes. *Edumedia: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2(2):82-88
- Triwiyanto, T. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Uno, H.B. (2010). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi aksara.