

**PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL BERBASIS KOTOBEE
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA
SMP NU SUNAN GIRI KEPANJEN KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI

Oleh
Endang Kurnia
NIM. 220102110096



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2026**

PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL BERBASIS KOTOBEE

UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA

SMP NU SUNAN GIRI KEPANJEN KABUPATEN MALANG

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

Endang Kurnia

NIM. 220102110096



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "Pengembangan Buku digital Berbasis Kotobee Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa SMP NU Sunan Giri Kepanjen" oleh Endang Kurnia ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan kesidang ujian skripsi.

Pembimbing,



Dr. Luthfiva Fathi Pusposari, ME
NIP. 199008312023212037

Ketua Program Studi,



Dr. Saiful Amin, M.Pd

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Buku Digital Berbasis Kotobee Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa SMP NU Sunan Giri Kepanjen Kabupaten Malang” oleh Endang Kurnia ini telah dipertahankan di depan sidang penguji pada tanggal 23 Juni 2026 dan dinyatakan

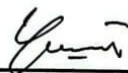
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata atau sarjana pendidikan (S.Pd)

Dewan Penguji

Tanda Tangan

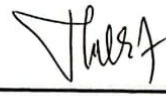
Ketua Penguji
Dr. Muh. Yunus, M.Si
NIP. 1969032419960310002



Penguji
Kusumadyahdewi, M.AB
NIP. 197201022014112005



Sekretaris Sidang
Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E
NIP. 198107192008012008



Pembimbing
Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E
NIP. 198107192008012008



Mengesahkan,



Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 1973082320000

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Endang Kurnia Malang, 9 Juni 2026

Lamp : 4 (empat) ekslembar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

Assalamualaikum, Wr,Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun Teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Endang Kurnia

Nim : 220102110096

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengembangan Buku Digital Berbasis Kotobee Untuk
Meningkatkan Minat Baca Siswa SMP NU Sunan Giri
Kepanjen

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan. Demikian mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr,Wb

Pembimbing



Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E

NIP. 199008312023212037

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Endang Kurnia
NIM : 220102110096
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengembangan Buku digital Berbasis Kotobee
Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa SMP NU
Sunan Giri Kepanjen

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia di proses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 15 Juni 2026
Hormat Saya,



Endang Kurnia
NIM.220102110096

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alaamiin. Syukur tak terhingga kepada Allah SWT. , yang melimpahkan berkah, petunjuk, kesehatan, kelancaran, serta kemudahan sehingga peneliti berhasil menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, panutan mulia yang telah menuntun manusia menuju jalan kebenaran. Skripsi ini dipersembahkan dengan penuh rasa hormat, cinta dan terima kasih kepada :

Kedua Orang Tua dan Keluarga

*Kupersembahkan karya ini untuk cinta pertamaku bapak Iksan, yang bekerja dari pagi hingga malam, beliau memang tidak pernah menempuh bangku perkuliahan, tetapi beliau mampu mendidik penulis dengan cara yang berbeda hingga bisa menyelesaikan pendidikannya. Pintu surgaku Ibu Mistiah, terimakasih yang sebesar – besarnya atas segala bantuan dan doa yang tak pernah putus selama ini. Meskipun kita bukan keluarga yang terbiasa berbicara dari hati ke hati. Untuk kakak-kakak penulis, Kiswatun, Ahmad Rohib, Samsul Arif, Nasrifatul Khoiroh, dan Muhammad Shodiqin, terimakasih atas segala bantuan yang diberikan kepada adik kalian. Sehingga bisa menjadi sarjana pertama dalam keluarga ini. ***I'm Proud of This Family****

Dosen Pembimbing

Terimakasih yang sebesar -besarnya kepada ibu Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E. atas bimbingannya, arahan dan kesabarannya dalam proses skripsi penulis. Dukungan, semangat dan waktu yang diberikan mengantarkan skripsi ini hingga selesai.

Untuk Sahabat-Sahabatku

Terimakasih banyak untuk teman-teman ku Qona 'ah, Karisma, Karina, Asril, Tika, Zilda, Shovia dan Bela sudah menerima ku dalam pertemaman ini, yang selalu mengingatkan dalam proses perkuliahan ini hingga selesai. Terimakasih mbak ninis dan mbak ika atas semangatnya. Untuk teman-teman SMA, Dani, Diki, mas Ali, Agus, Rendi yang selalu ingat dengan penulis dan memberikan semangat untuk menyelesaikan kuliah ini. Untuk teman-teman sepermainan dari kecil, firoh, ismi, tasya telah menjadi motivasi untuk melanjutkan pendidikan ini. Untuk seseorang yang tidak bisa disebut namanya, selamat bertemu di titik paling indah.

Untuk Penulis

Terakhir untuk diri sendiri Endang Kurnia, terimakasih sudah berjuang keras dan bertahan hingga saat ini. Kepada raga dan jiwa yang tetap kuat, meski berkali-kali hampir menyerah karena kondisi. Terimakasih karena tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin. Selamat berpetualang di level kehidupan selanjutnya untuk menjemput kesuksesanmu. Dan hari ini penulis berkata:

I'm So Proud Of You, Endang Kurnia

LEMBAR MOTTO

Skripsi bukanlah soal siapa yang selesai duluan, tapi bagaimana kamu bertahan di setiap prosesnya, dengan berbagai tekanan yang datang dari berbagai arah. Jangan merasa tertinggal, kita tidak sedang berlomba, kamu hanya perlu berjalan dijalurmu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti diberi kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “ Pengembangan Buku digital Berbasis Kotobee Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa SMP NU Sunan Giri Kepanjen”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr Hj Ilfi Nur Diana, M.Si, Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof.Dr. Muhammad Walid, MA Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Saiful Amin, M.Pd Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E selaku dosen pembimbing yang sudah banyak memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini bisa diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.
5. Nur Cholifah M.Pd selaku dosen wali yang sudah banyak memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis ketika menjadi mahasiswa baru.
6. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, yang telah memberikan Ilmu dan bimbingan selama masa studi di universitas ini.
7. Seluruh guru, civitas akademik dan siswa SMP NU Sunan Giri Kepanjen yang telah berkontribusi dalam penelitian skripsi.

8. Kedua orang tua dan keluarga, yang senantiasa mendoakan, memberikan dukungan, kasih sayang, dan pengorbanan bagi penulis.
9. Seluruh teman-teman angkatan 2022 yang telah menemani dan belajar bersama selama proses perkuliahan.

Semoga skripsi yang peneliti buat dapat menjadi manfaat dan memberikan kontribusi untuk pengembangan pengetahuan dan pemikiran di masa yang akan datang, baik bagi peneliti maupun pihak lain.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
LEMBAR MOTTO	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xvii
ABSTRAK.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
ملخص.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Pengembangan	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
E. Keterbatasan Pengembangan	11
F. Spesifikasi Produk.....	11
G. Orisinalitas Pengembangan	12
H. Definisi Istilah	16
I. Sistematika Penulisan	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
A. Kajian Teori.....	18
B. Perspektif Teori Dalam Islam.....	29
C. Kerangka Berpikir.....	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Jenis Penelitian.....	34

B. Model pengembangan	34
C. Prosedur Pengembangan	35
D. Uji Produk	38
E. Jenis Data	40
F. Instrumen Pengumpulan Data	41
G. Teknik Pengumpulan Data	45
H. Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	50
A. Hasil Pengembangan Buku Digital Berbasis Kotobee	50
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk	69
C. Revisi Produk	70
BAB V PEMBAHASAN	77
A. Kelayakan Buku Digital Berbasis Kotobee Untuk diBaca Siswa SMP NU Sunan Giri Kepanjen	77
B. Ketertarikan Siswa Pada Buku Digital Berbasis Kotobee di SMP NU Sunan Giri Kepanjen	80
C. Efektivitas Buku Digital Berbasis Kotobee Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa SMP NU Sunan Giri Kepanjen	81
BAB VI PENUTUP	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	96
BIODATA	135

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 kerangka berfikir	32
Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan	35
Gambar 4. 2 Desain Pembukaan Buku Digital	56
Gambar 4. 3 Memasukkan desain materi ke dalam canva	57
Gambar 4. 4 Mengaplikasikan fitur video, gambar dan link.....	58
Gambar 4. 5 Membuat game di Wordwall	59
Gambar 4. 6 Hasil pengembangan di download dari canva.....	59
Gambar 4. 7 Kotobee Author	60
Gambar 4. 8 Mengimpor buku kedalam Kotobee Author.....	61
Gambar 4. 9 Buku dipublikasikan di fitur book manager.....	61
Gambar 4. 10 Buku Digital Bebas Kotobee siap Digunakan	62

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Pengembangan	14
Tabel 3. 1 Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest	40
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Materi	41
Tabel 3. 3 kisi kisi Instrumen Kelayakan Media	42
Tabel 3. 4 kisi – kisi instrumen respon guru	43
Tabel 3. 5 kisi kisi Instrumen Respon Siswa.....	43
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Minat Baca	44
Tabel 3. 7 Kriteria penilaian validasi	47
Tabel 3. 8 kriteria penilaian respon terhadap kelayakan buku digital	49
Tabel 4. 1 Hasil Analisis.....	50
Tabel 4. 2 Desain Buku Digital Berbasis Kotobee.....	53
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi 1	63
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi 2	64
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Ahli Media	64
Tabel 4. 6 Hasil Respon Siswa.....	67
Tabel 4. 7 Hasil Angket Respon Guru	68
Tabel 4. 8 Hasil Uji Efektivitas dengan Paired Sample Test.....	69
Tabel 4. 9 revisi Produk Ahli Materi.....	70
Tabel 4. 10 Revisi Produk Ahli Media	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	96
Lampiran 2 Modul Ajar	97
Lampiran 3 Barcode Buku Digital Berbasis Kotobee.....	107
Lampiran 4 Angket Validasi Materi Bu Lusty Firmantika M.Pd	108
Lampiran 5 Angket Validasi Materi Ibu Rika Inggit.....	111
Lampiran 6 Angket Validasi Media Bapak Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I	114
Lampiran 7 Angket Respon Guru IPS.....	117
Lampiran 8 Angket Pretest kelas 8	120
Lampiran 9 Angket posttest kelas 8	123
Lampiran 10 Angket respon siswa	126
Lampiran 11 Hasil Data Pre-test	129
Lampiran 12 Hasil Data Post-test	130
Lampiran 13 Hasil Data Respon Siswa.....	131
Lampiran 14 Penyerahan Bahan Ajar Flipbook Pada Guru Mata.....	132
Lampiran 15 Implementasi Buku Digital Berbasis Kotobee Di Kelas VIII	133
Lampiran 16 Bukti hasil Turnitin.....	134

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	= a	ز	= Z	ق	= q
ب	= b	س	= S	ك	= k
ت	= t	ش	= Sy	ل	= l
ث	= ts	ص	= sh	م	= m
ج	= j	ض	= dl	ن	= n
ح	= h	ط	= th	و	= w
خ	= kh	ظ	= zh	ه	= h
د	= nd	ع	= ‘	ء	= ‘
ذ	= dz	غ	= gh	ي	= y
ر	= r	ف	= f		

B. Vocal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vocal Diftong

أ و = aw

أ ي = ay

و = û

إ ي = î

ABSTRAK

Kurnia, Endang. 2026. Pengembangan Buku Digital Berbasis Kotobee Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa SMP NU Sunan Giri Kepanjen, Sripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E.

Kata Kunci: Buku Digital, Kotobee, Minat Baca

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat baca siswa dalam pembelajaran IPS serta masih terbatasnya penggunaan media ajar yang interaktif dan menarik. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dikembangkan buku digital berbasis Kotobee pada materi *Kondisi Perekonomian pada Masa Kemerdekaan* sebagai media pembelajaran yang memadukan teks, gambar, video, audio, dan kuis interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan serta efektivitasnya dalam meningkatkan minat baca siswa kelas VIII SMP NU Sunan Giri Kepanjen.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek uji coba terdiri atas siswa kelas VIII SMP NU Sunan Giri Kepanjen. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli materi, validasi ahli media, angket respon guru dan siswa, serta angket minat baca. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku digital berbasis Kotobee yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak dari ahli materi dan ahli media, serta mendapatkan respon positif dari guru dan siswa. Selain itu, penggunaan buku digital ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan minat baca siswa karena penyajian materi yang sistematis, tampilan yang menarik, dan fitur interaktif yang mendukung keterlibatan siswa dalam membaca. Dengan demikian, buku digital berbasis Kotobee layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS untuk menunjang peningkatan minat baca siswa.

ABSTRACT

Kurnia, Endang. 2026. Development of Kotobee-Based Digital Books to Enhance Reading Interest Among Students at NU Sunan Giri Junior High School, Kepanjen, Undergraduate Thesis, Department of Social Sciences Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang; Thesis Supervisor: Dr Luthfiya Fathi Pusposari, M.E.

Keywords: Digital Books, Kotobee, Reading Interest

This study was prompted by students' low interest in reading during social studies lessons and the limited use of interactive and engaging teaching materials. To address these issues, a Kotobee-based digital book on 'Economic Conditions during the Independence Era' was developed as a learning resource that combines text, images, videos, audio and interactive quizzes. The aim of this study is to determine the feasibility of the developed product and its effectiveness in increasing the reading interest of Year 8 pupils at NU Sunan Giri Junior High School Kepanjen.

This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which comprises the stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. The test subjects consisted of Year 8 pupils at NU Sunan Giri Junior High School Kepanjen. Data collection techniques included subject-matter expert validation, media expert validation, teacher and pupil response questionnaires, and a reading interest questionnaire. The data were analysed using both quantitative and qualitative descriptive methods.

The research findings show that the Kotobee-based digital book developed was rated as 'highly suitable' by subject matter experts and media experts, and received a positive response from teachers and pupils. Furthermore, the use of these digital books has also proven effective in boosting pupils' interest in reading, thanks to the systematic presentation of material, an attractive layout, and interactive features that encourage pupil engagement with the text. Consequently, Kotobee-based digital books are suitable for use as a social studies learning resource to support the development of pupils' interest in reading.

ملخص

كورنيا، إندانغ. 2026. تطوير كتاب رقمي باستخدام منصة «كوتوبي» لتعزيز اهتمام الطلاب بالقراءة في أطروحة البكالوريوس، قسم (NU) مدرسة «إم بي» سونان جيرى كيانجين التابعة للجمعية الإسلامية، كلية العلوم الاجتماعية. كلية التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانغ M.E.، مشرفة الأطروحة: د. لوثفيا فتحي بوسوساري

الاهتمام بالقراءة، Kotobee، الكلمات المفتاحية: الكتب الرقمية

تستند هذه الدراسة إلى انخفاض اهتمام الطلاب بالقراءة في مادة العلوم الاجتماعية، فضلاً عن محدودية استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية والجاذبة. وللتصدي لهذه المشكلة، تم تطوير كتاب رقمي قائم على منصة حول موضوع «الوضع الاقتصادي في فترة الاستقلال» كوسيلة تعليمية تجمع بين «Kotobee» النصوص والصور ومقاطع الفيديو والمواد الصوتية والاختبارات التفاعلية. يهدف هذا البحث إلى تحديد مدى ملائمة المنتج الذي تم تطويره وفعاليته في تعزيز اهتمام الطلاب بالقراءة في الصف الثامن بمدرسة سونان جيرى» في كيانجين» (NU) المدرسة الإعدادية التابعة للجمعية الإسلامية

الذي يشمل مراحل ADDIE وفقاً لنموذج (R&D) استخدمت هذه الدراسة منهجية البحث والتطوير التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. وتألف المشاركون في التجربة من طلاب الصف الثامن في سونان جيرى» في كيانجين. وتم جمع» (NU) مدرسة المدرسة الإعدادية التابعة للجمعية الإسلامية البيانات من خلال التحقق من صحة المحتوى من قبل خبراء في المادة، والتحقق من صحة الوسائط من قبل خبراء في الوسائط، واستبيانات ردود فعل المعلمين والطلاب، بالإضافة إلى استبيان حول الاهتمام بالقراءة. تم تحليل البيانات بطريقة وصفية كمية ونوعية

الذي تم تطويره حصل على تصنيف Kotobee أظهرت نتائج البحث أن الكتاب الرقمي القائم على منصة مناسب جداً» من خبراء المحتوى وخبراء الوسائط، كما لاقى ردود فعل إيجابية من المعلمين والطلاب» بالإضافة إلى ذلك، ثبت أن استخدام هذا الكتاب الرقمي فعال في تعزيز اهتمام الطلاب بالقراءة بفضل العرض المنهجي للمواد، والتصميم الجذاب، والميزات التفاعلية التي تدعم مشاركة الطلاب في القراءة. جدير بالاستخدام كوسيلة تعليمية لمادة العلوم Kotobee وبالتالي، فإن الكتاب الرقمي القائم على منصة الاجتماعية لدعم تعزيز اهتمام الطلاب بالقراءة

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Aktivitas membaca adalah kegiatan yang penting karena berperan besar untuk menambah wawasan serta pengetahuan seseorang. Pada tahap awal pembelajaran, pengembangan keterampilan membaca menjadi fokus utama khususnya pada anak-anak.¹ Membaca melibatkan mencerna materi tekstual. Siswa dapat meningkatkan kemampuan berbahasa dan mempersiapkan diri untuk studi di masa depan dengan membaca secara konsisten.² Membudayakan kegiatan membaca menjadi sangat penting untuk membangun fondasi pendidikan yang kokoh dan berkelanjutan.

Keterampilan membaca terdiri dari 2 aspek utama.³ Pertama, aspek mekanisme mencakup kemampuan pengenalan bentuk huruf, unsur linguistik seperti fonem, kata, hingga ejaan dan bunyi. Kedua, aspek pemahaman mencakup kemampuan memahami makna kata, kalimat, serta konteks bacaan secara keseluruhan.⁴ Siswa yang tidak menguasai keterampilan membaca berisiko merasa tertinggal karena sulit mengakses maupun memahami

¹ Erwin Harianto, “Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa,” *Jurnal Didaktika* 9, no. 1 (2020): 2, <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2>.

² Alpian Viny Sarah, “Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 8, no. 2 (2022): 113–22, <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i2.2818>.

³ Syamsuddin Rohana, *Keterampilan Berbahasa Indonesia Pendidikan Dasar* (Makassar: ResearchGate, 2021).

⁴ Hanum Sukma, Hanifa and Lily Puspita, Auliya, *Keterampilan Membaca Dan Menulis, Convention Center Di Kota Tegal*, vol. 4, 2023.

informasi banyak sumber bacaan.⁵ Sehingga prestasi akademik mereka dalam mengolah dan mengkritisi materi pelajaran cenderung kurang optimal.

Berbagai penelitian memperlihatkan rendahnya kemampuan membaca berdampak negatif terhadap prestasi akademik dan perkembangan kognitif siswa.⁶ Rendahnya kebiasaan membaca dapat memberikan dampak buruk terhadap prestasi akademik, sebab siswa cenderung kurang mampu memahami materi secara mendalam, kurang kritis dalam mengolah informasi, sehingga hasil belajarnya belum maksimal.⁷ Prestasi belajar siswa dapat terpengaruh oleh rendahnya kemampuan membaca, sebab mereka mengalami kesulitan dalam memahami, mengolah, dan menafsirkan isi bacaan secara mendalam sehingga pencapaian akademiknya belum maksimal.⁸ Banyak siswa yang masih kesulitan dalam mencapai keterampilan membaca yang memadai.⁹ Masalah-masalah ini menghambat pembelajaran dan mengurangi minat baca siswa. Maka penguasaan keterampilan membaca sangat penting untuk meningkatkan kemampuan dan minat membaca. Selain itu peningkatan keterampilan membaca juga berperan penting dalam memperkuat literasi siswa.

⁵ Hilda Melani Purba et al., "Aspek-Aspek Membaca Dan Pengembangan Dalam Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi," *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 2, no. 3 (2023): 179–92, <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3.1025>.

⁶ Uswatun Hasanah, "Analisis Dampak Kemampuan Membaca Yang Rendah Pada Siswa : Studi Kasus Di SMPN 3 Tanjung Palas Utara," *Https://Repository.Ubt.Ac.Id/Repository/UBT30-07-2024-052633.Pdf*, 2024.

⁷ Rohana, *Keterampilan Berbahasa Indonesia Pendidikan Dasar*.

⁸ Rohana.

⁹ Putri Oviolanda Irianto and Lifia Yola Febrianti, "Pentingnya Penguasaan Literasi Bagi Generasi Muda Dalam Menghadapi Mea," *Conference Proceedings Center for International Language Development of Unissula*, 2017, 640–47, <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1282>.

Data nasional menunjukkan masalah membaca dan literasi anak-anak. Literasi publik Indonesia mencatat 73,52 pada Indeks Pengembangan Literasi Masyarakat Nasional (IPLM) 2024, naik dari 69,42 tahun sebelumnya. Tingkat Antusiasme Membaca (TGM) nasional naik menjadi 72,44, sebuah peningkatan yang signifikan.¹⁰ Namun, skor PISA 2022 menunjukkan tren yang berbeda. Peringkat Indonesia naik 5-6 peringkat dari tahun 2018, tetapi kemampuan membaca turun menjadi 359 poin dari 371. Bahkan, skor ini lebih rendah dari tahun 2000. Skor literasi membaca Indonesia tahun 2022 adalah yang terendah sejak bergabung dengan PISA.¹¹ Menunjukkan adanya kesenjangan peningkatan literasi nasional dengan rendahnya membaca pada studi internasional. Meskipun, minat dan indeks literasi masyarakat terus meningkat, namun belum sepenuhnya berdampak pada peningkatan kompetensi membaca siswa.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan Peraturan Menteri Nomor 23 Tahun 2015 tentang Pengembangan Karakter karena rendahnya tingkat literasi membaca di Indonesia.¹² Strategi ini diimplementasikan di lapangan, dengan meluncurkan Gerakan Literasi Nasional (GLN) pada tahun 2016. Kemudian muncul Gerakan Literasi Sekolah. GLS mendorong antusiasme membaca pada anak sekolah melalui pembiasaan, pengembangan keterampilan membaca, dan metodologi

¹⁰ Adin Bondar E.Aminudin Aziz, *Laporan Akhir Kajian Indeks Pembangunan Literasi Masyarakat(IPLM) Tahun 2024* (Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, 2024).

¹¹ OECD, "PISA PISA 2022 Results Indonesia," *Journal Pendidikan*, 2022, 10, https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes_ed6fbcc5-en/indonesia_c2e1ae0e-en.html.

¹² Kemendikbud, "Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti," *Permendikbud*, 2015, 45.

pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca dan pemahaman.¹³ Program ini menunjukkan langkah konkret pemerintah dalam mengatasi permasalahan membaca di tingkat sekolah. Setelah kebiasaan terbentuk, langkah selanjutnya mengembangkan kemampuan membaca siswa. Sehingga diperlukan pembelajaran khusus dengan penerapan strategi yang efektif agar kemampuan membaca siswa berkembang, siswa mampu memahami materi secara menyeluruh dan maksimal.¹⁴ Penilaian GLS di Kabupaten Garut memperlihatkan program tersebut meningkatkan kebiasaan dan minat membaca siswa. Menurut guru, minat dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan literasi seperti membaca bersama dan pengembangan membaca meningkat. Survei sebelum dan sesudah program menunjukkan peningkatan yang cukup besar dalam minat, kepuasan, dan keterlibatan membaca siswa.¹⁵

Minat membaca berperan penting dalam proses belajar karena dapat mendorong siswa untuk lebih aktif mengeksplorasi, memahami, dan menyerap informasi dari berbagai sumber bacaan. Dengan adanya minat membaca yang tinggi, siswa cenderung lebih mudah terlibat dalam kegiatan belajar dan memperoleh pengetahuan secara mandiri.¹⁶ Siswa yang menyukai membaca cenderung lebih kritis, kreatif, dan mandiri, yang merupakan hal

¹³ Uswatun Hasanah and Warjana, "Pengembangan Pembelajaran Literasi Membaca Untuk Meningkatkan Daya Baca Siswa," *E-Journal Perpustnas* 26, no. 2 (2019): 129–39.

¹⁴ dewi siti fatimah aida azizah, "Tantangan Dan Hambatan Gerakan Literasi Di SD Negeri Mintorahayu 02," *Jurnal Buana Kata: Pendidikan, Bahasa, Dan Ilmu Komunikasi* 1, no. 2 (2025): 58–59, <https://jurnal.pbs.fkip.unila.ac.id/index.php/buanakata/article/view/559>.

¹⁵ Whindi Widhiyanti Senjaya, Heri Yusuf Muslih, and Lutfi Nur, "Evaluasi Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Pada Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Model CIPP Di Kabupaten Garut Evaluation of the School Literacy Movement Implementation in Elementary Schools Using the CIPP Model in Garut" 25, no. 2 (2025): 238–48.

¹⁶ Ade Hendrayani, "Meningkatkan Minat Baca Dan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas Rendah Melalui Penggunaan Reading Corner," *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)* 4, no. 2 (2023): 1, <https://doi.org/10.31000/ijoe.v4i2.7017>.

penting dalam pembelajaran. Mengembangkan minat membaca harus menjadi prioritas dalam teknik pembelajaran untuk mengoptimalkan dan mempertahankan literasi membaca serta mendorong pencapaian pembelajaran yang lebih tinggi.¹⁷ Penelitian memperlihatkan minat membaca meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan literasi siswa serta meningkatkan prestasi belajar. Hal ini didukung oleh studi yang memperlihatkan minat membaca meningkatkan kemampuan berpikir kritis, literasi, dan keberhasilan belajar.¹⁸ Minat membaca dan hasil belajar meningkat dengan media pembelajaran inovatif.¹⁹ Media pembelajaran harus melibatkan pembaca dan meningkatkan literasi membaca. Maharani dan Saputra menemukan bahwa media pendidikan seperti cerita ebook membuat membaca lebih menarik dan partisipatif bagi siswa. Untuk meningkatkan antusiasme membaca di kelas, sumber belajar yang unik harus dibuat.²⁰ Maka pengembangan media pembelajaran inovatif sangat penting agar meningkatkan minat baca siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, minat membaca di SMP NU Sunan Giri Kepanjen tergolong masih rendah, Meskipun terdapat peningkatan dibandingkan tahun sebelumnya. Hal ini terlihat dari frekuensi

¹⁷ Sri Mulyani Seli lala, Safrihady, "Hubungan Minat Baca Dengan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar Torsina III Singkawang," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2025): 364–75.

¹⁸ Natalia Atin, Evinna Cinda Hendriana, and Lili Yanti, "Hubungan Minat.Baca Dengan Kemampuan.Membaca.Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Natalia," *Jurnal Basicedu* 8, no. 2 (2024): 1428–36.

¹⁹ Arina Wulandari, "Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Membaca Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Pendek," 2017, 1–151.

²⁰ Intan Maharani and Dendi Wijaya Saputra, "Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory Di SDN Pondok Cabe Ilir," *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 2024, 388–96, <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23542>.

dan kuantitas membaca yang masih sedikit. Selain itu, sebagian siswa masih menganggap aktivitas membaca sebagai kegiatan yang membosankan. Meski demikian, siswa tetap menyadari bahwa membaca memiliki peran penting dalam menambah pengetahuan dan mendukung perkembangan pengetahuan mereka.

Program literasi sebelum pembelajaran sebenarnya sudah dilaksanakan di sekolah, tetapi pelaksanaannya berjalan secara optimal. Salah satu kendalanya adalah buku bacaan yang digunakan belum sepenuhnya mendukung secara maksimal, baik dari segi variasi isi maupun tingkat keterbacaan. Selain itu, Program pojok baca yang sebelumnya pernah diterapkan di kelas VII juga tidak berlangsung secara berkelanjutan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pelaksanaan program masih kurang konsisten sehingga dampaknya terhadap kebiasaan membaca siswa belum terlihat signifikan. Dari hasil pengamatan, fasilitas penunjang literasi lainnya seperti perpustakaan sekolah juga belum dimanfaatkan secara optimal karena letaknya kurang strategis dan tidak mudah dijangkau siswa.

Sementara itu, majalah dinding yang dikelola oleh guru Bahasa Indonesia hanya sempat dibaca sekilas oleh siswa, sehingga belum dapat menjadi sarana literasi yang benar-benar efektif. Hal tersebut menunjukkan bahwa minimnya sarana dan dukungan literasi berpengaruh terhadap rendahnya minat baca siswa. Jika fasilitas membaca kurang menarik dan tidak mudah diakses, maka siswa cenderung kurang terdorong untuk membaca, baik di dalam maupun di luar pembelajaran.

Program literasi yang dilaksanakan di SMP NU Sunan Giri Kepanjen masih belum berjalan secara optimal sehingga diperlukan materi pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan efisien bagi siswa. Dalam pelaksanaannya, beberapa guru memang sudah mencoba mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran, namun implementasinya masih belum merata di seluruh mata pelajaran. Menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran masih terbatas dan belum menjadi kebiasaan yang diterapkan secara konsisten di kelas. Selain itu, dari hasil pengamatan juga terlihat bahwa siswa cenderung lebih tertarik pada media yang praktis, menarik, dan mudah diakses dibandingkan bahan ajar konvensional. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan secara lebih luas, fleksibel, dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Salah satu solusi yang dapat dikembangkan adalah buku digital, karena media ini dapat memuat materi secara ringkas, menarik, dan mudah dibaca melalui perangkat elektronik

Dengan dikembangkannya buku digital ini diharapkan dapat menjadi langkah strategi untuk mengatasi keterbatasan diatas, sekaligus menjawab kebutuhan siswa akan sumber belajar yang lebih menarik dan inovatif terhadap perkembangan teknologi. Buku digital menawarkan kemudahan akses, fitur multimedia, serta kemampuan memperbarui konten secara dinamis yang dapat meningkatkan minat dan efektivitas pembelajaran.²¹

²¹ Elga Andina, "Buku Digital Dan Pengaturannya," in *Jurnal Aspirasi*, vol. 2, 2011, 95, <https://doi.org/https://doi.org/10.22212/aspirasi.v2i1.429>.

Untuk buku digital yang interaktif dibutuhkanlah suatu platform, dalam hal ini akan digunakan Kotobee.

Kotobee sebuah platform pengembangan buku digital interaktif yang memungkinkan pengintegrasian teks dengan multimedia, untuk menjadikannya media pembelajaran digital yang unik dan menarik.²² Kotobee Author memungkinkan pengguna untuk menghasilkan buku digital profesional dan menarik dalam format EPUB, MOBI, dan PDF. Kotobee Reader, pembaca buku digital interaktif, menawarkan video, kuis audio, dan gambar interaktif untuk membuat membaca lebih menyenangkan. Platform ini sangat cocok digunakan oleh pendidik, pelajar, dan siapa saja yang ingin menyajikan atau mengakses buku digital dengan tampilan yang elegan dan fungsionalitas.²³ Mengembangkan buku digital berbasis Kotobee sebagai media alternatif untuk meningkatkan antusiasme membaca di era digital. Dengan menyediakan media yang interaktif, serta mudah diakses melalui perangkat digital.

Penelitian ini untuk menciptakan buku digital berbasis Kotobee sebagai media pembelajaran inovatif dan interaktif untuk meningkatkan minat membaca di kalangan siswa SMP NU Sunan Giri Kepanjen. Penelitian ini menyediakan alat pembelajaran yang relevan secara teknologi untuk mengatasi minat membaca yang rendah. Selain itu, hasil diharapkan mampu

²² YUsnita Aflich Fitrianna, Nanang Priatna, and Jarnawi Afgani Dahlan, "Pengembangan Model E-Book Interaktif Berbasis Pembelajaran Induktif Untuk Melatihkan Kemampuan Penalaran Aljabar Siswa SMP," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 05, no. 02 (2021): 1562–77.

²³ Vijua, "Kotobee," playstore, 2025, <https://www.kotobee.com/>.

meningkatkan efektifitas buku digital berbasis Kotobee juga melalui peningkatan literasi membaca secara menyeluruh.

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang, disusun rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan buku digital berbasis Kotobee yang layak untuk dibaca siswa SMP NU Sunan Giri Kepanjen ?
2. Bagaimana ketertarikan siswa pada buku digital berbasis Kotobee di SMP NU Sunan Giri Kepanjen?
3. Bagaimana efektivitas buku digital berbasis Kotobee dapat meningkatkan minat baca siswa SMP NU Sunan Giri Kepanjen?

C. Tujuan Pengembangan

Dari rumusan masalah, diperoleh tujuan pengembangan yaitu :

1. Menganalisis buku digital berbasis kotobee yang layak untuk di baca siswa SMP NU Sunan Giri Kepanjen
2. Menganalisis ketertarikan siswa pada buku digital berbasis Kotobee di SMP NU Sunan Giri Kepanjen
3. Menganalisis efektivitas buku digital berbasis kotobee dapat meningkatkan minat baca siswa SMP NU Sunan Giri Kepanjen

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan mutu pelaksanaan pembelajaran di sekolah.
- b. Meningkatkan reputasi sekolah sebagai institusi yang progresif dan berorientasi pada inovasi.

2. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan minat baca siswa smp, karena sifatnya yang praktis serta dapat diakses secara mudah dan fleksibel kapan saja dan dimana saja.
- b. Menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan modern.

3. Bagi Guru

- a. Guru dapat memanfaatkan buku digital yang dikembangkan menggunakan Kotobee untuk memvisualisasikan dan menyajikan materi pelajaran secara interaktif, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif.
- b. Memperkuat peran guru sebagai inovator dalam pengembangan sumber ajar.

4. Bagi peneliti

- a) Penelitian memberikan sumbangan akademis yang signifikan melalui pembuktian empiris mengenai efektivitas implementasi buku digital berbasis Kotobee dalam meningkatkan minat baca siswa.

- b) Temuan empiris diharapkan menjadi dasar bagi peneliti lanjutan yang mengutamakan pada pengembangan media pembelajaran yang serupa.

E. Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti menyadari terdapat sejumlah keterbatasan pengembangan yang perlu diperhatikan :

1. Akses terhadap buku digital terbatas karena hanya dapat diakses melalui perangkat digital.
2. Materi buku digital masih terbatas pada ruang lingkup tertentu sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di SMP NU Sunan Giri Kepanjen mata pelajaran IPS kelas VIII pada materi “ Kondisi Perekonomian Pada Masa Kemerdekaan ”.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk Kotobee menjadi media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca yaitu :

1. Buku digital berbasis Kotobee didesain menggunakan *canva* dan *platform Kotobee Author* sebagai media utama dalam proses pembuatan.
2. Buku digital berbasis Kotobee dikembangkan pada mata pelajaran IPS untuk jenjang SMP kelas VIII pada materi “ Kondisi Perekonomian Pada Masa Kemerdekaan”.
3. Buku digital berbasis Kotobee berisi uraian materi sederhana dan komunikatif, dilengkapi dengan gambar pendukung, video, dan kuis interaktif yang disusun dengan tampilan yang menarik untuk menumbuhkan minat baca.

4. Buku digital berbasis Kotobee ini berfungsi sebagai sumber belajar pendukung yang memfasilitasi siswa memahami materi secara mandiri.
5. Produk dirancang dengan akses yang praktis, dimana siswa dapat membuka tautan (*link*) atau mengunduh aplikasi agar lebih mudah.
6. Buku digital dapat diakses menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, laptop, tablet, maupun smartphone.

G. Orisinalitas Pengembangan

Bagian tentang orisinalitas penelitian membandingkan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Pencarian tentang pembuatan buku digital berbasis Kotobee menghasilkan banyak makalah yang relevan, termasuk:

Penelitian oleh Yasa (2022). Penelitian ini menggunakan paradigma ADDIE. Buku digital berbasis inkuiri memenuhi kriteria berikut: a) uji kelayakan "sangat layak," dengan 90,8% dari pakar media, 82,2% dari pakar materi, dan 75% dari pakar bahasa; dan b) uji kepraktisan "sangat praktis," dengan 95,1% dari guru dan 98% dari siswa.²⁴ Putri (2025) menemukan bahwa materi pembelajaran tersebut valid, praktis, dan berhasil meningkatkan minat baca siswa. Rata-rata skor pra-tes meningkat dari 55% menjadi 82,25% pada pasca-tes. Pada 89% dan 95%, instruktur dan siswa bersikap praktis. Dengan demikian, sumber daya pengajaran berbasis kearifan lokal dapat membuat pembelajaran bahasa Indonesia lebih menarik

²⁴ Arnelia Dwi Yasa et al., "Pengembangan Buku Digital Berbasis Inkuiri Pada Muatan IPA Materi Listrik Di SDN Kota Malang," *Jurnal Jendela Pendidikan* 2, no. 04 (2022): 510–18, <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i04.310>.

dan relevan.²⁵ Vivi (2024) menguji model pengembangan ADDIE pada siswa kelas empat SD Negeri 4 Made Lamongan sebelum dan sesudah terapi. Modul elektronik berbasis flipbook ini sangat valid, dengan skor penilaian ahli sebesar 3,82, 3,83, dan 3,66 untuk materi, desain, dan media; sangat praktis untuk digunakan, dengan respons kuesioner siswa sebesar 4,23 dan 4,27 dan aktivitas siswa meningkat dari 67% menjadi 90,5%; dan sangat efektif dalam meningkatkan minat baca siswa.²⁶

Lufianti dkk. (2024) menemukan bahwa materi pendidikan yang dibuat oleh Kotobee Author termasuk audio, video, dan kuis meningkatkan perhatian dan pengetahuan siswa. Spesialis materi dan media memvalidasi Kotobee Author, membuktikan kesesuaiannya untuk pembelajaran digital interaktif dan kreatif.²⁷ Admojo (2023) menemukan bahwa pakar materi memvalidasi produk tersebut sebesar 82,44% dan pakar media sebesar 89,60%, yang menegaskan kesesuaiannya. Tanggapan siswa rata-rata 86,77%, sangat baik. Dengan demikian, siswa sekolah menengah kejuruan menyukai ebook EPUB sebagai media pembelajaran²⁸.

²⁵ Farida amalya putri, "Pengembangan Bahan Ajar Teks Narasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas VII SMP," *Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajarannya* 5, no. 01 (2025): 375–94.

²⁶ Vivi Yusnita Putri, Ari Susandi, and Oriza Zativalen, "Pengembangan E-modul Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 2024.

²⁷ muhammad KhotibulUmam Ani Lufianti, Ahmad Saefudin, "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Inggris Menggunakan Kotobee Author," *Journal of Learning and Teaching* 01 (2024): 5–15, <https://ejournal.reysha.org/index.php/jlt/index>.

²⁸ Moh. Rizal Fauzi Admojo, Atiqoh Atiqoh, and Djoko Adi Walujo, "Development of an Epub Format E-Book on Dynamic Electricity Material," *Practice of The Science of Teaching Journal: Jurnal Praktisi Pendidikan* 2, no. 2 (2023): 75–83, <https://doi.org/10.58362/hafecspost.v2i2.36>.

Tabel 1. 1 Orisinalitas Pengembangan

No	Judul, Nama, Thn	Variable	Persamaan	Perbedaan	Saran Peneliti	Orisinalitas
1.	Pengembangan Buku Digital Berbasis Inkuiri Pada Muatan IPA Materi Listrik Di SDN Kota Malang, yasa, dkk, 2022	Buku digital berbasis inkuiri materi listrik untuk meningkatkan hasil belajar siswa IPA SD	Mengembangkan buku digital yang interaktif sebagai media pembelajaran	Berbasis inkuiri dan kotobee dengan materi IPA listrik dan interaksi budaya pada masa kerajaan islam	Melakukan pengembangan lebih lanjut dengan pembaruan fitur multimedia dan konten	Mengembangkan buku digital berbasis kotobee
2	Pengembangan Bahan Ajar Teks Narasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas VII SMP, Faridah, 2025	Bahan ajar teks narasi berbasis kearifan lokal	Meningkatkan minat baca siswa SMP	Media digital yang dikembangkan lebih spesifik menggunakan media kotobee.	Pengembangan ke konteks lokal yang lebih spesifik sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa di masing-masing daerah	Inovasi penggunaan platform digital berbasis kotobee, memberikan keunikan dalam penerapan teknologi pembelajaran.
3	Pengembangan e-modul berbasis flipbook untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV di sekolah dasar, Putri Dkk, 2024	Pengembangan e-modul berbasis flipbook	Persamaan penelitian yaitu meneliti minat baca siswa	Perbedaan penelitian pada jenjang pendidikan dan materi yang digunakan	Menambahkan uji keefektifan dengan populasi yang lebih besar dan beragam, serta menguji variabel lain seperti hasil belajar, motivasi, atau literasi digital siswa.	Inovasi penggunaan platform digital berbasis kotobee, memberikan keunikan dalam penerapan teknologi pembelajaran.
4	Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Inggris	Pengembangan bahan ajar dengan kotobee	Kotobee sebagai media yang digunakan	Materi yang digunakan dalam pembelajaran	perlunya perbaikan instruksi, peningkatan	Kotobee dikembangkan untuk meningkatkan

	Menggunakan Kotobee Author, Anidkk, 2024		dalam pembelajaran	yaitu bahasa inggris dan ips	pendampingan guru, dan pengembangan berkelanjutan sesuai kebutuhan siswa	minat baca siswa smp
5	Development of an epub format e-book on dynamic electricity material, Admojodkk, 2023	e-book dengan format EPUB, motivasi belajar siswa	Pengembangan menggunakan R&D dengan model ADDIE	Menggunakan aplikasi khusus Kotobee Reader Untuk membaca dan Kotobee Author Untuk Membuat materi	Mengembangkan aplikasi e-book terus didorong agar siswa aktif mencari literatur dan sumber belajar	Mengembangkan buku digital berbasis Kotobee untuk meningkatkan minat baca

Penelitian ini menggunakan paradigma pengembangan ADDIE untuk menciptakan buku digital berbasis Kotobee guna melibatkan siswa SMP NU Sunan Giri Kepanjen dalam membaca ilmu sosial, sesuai dengan tabel 1.1. Keunggulan penelitian ini terletak pada penggunaan Kotobee yang menampilkan buku digital interaktif dilengkapi gambar, video, audio, dan kuis yang dapat diakses langsung oleh siswa.²⁹ selain itu, buku digital berbasis Kotobee belum pernah digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah tersebut, sehingga penelitian ini memiliki nilai kebaruan dalam mendukung peningkatan minat baca siswa.

²⁹ Cut Nursafira, Basrul Abdul Majid, and Khairan AR, "Pengembangan Modul Praktikum Interaktif Menggunakan Aplikasi Kotobee," *J-SIGN (Journal of Informatics, Information System, and Artificial Intelligence)* 1, no. 2 (2023): 72–81, <https://doi.org/10.24815/j-sign.v1i1.34856>.

H. Definisi Istilah

Definisi istilah adalah penjabaran tentang makna variabel ataupun konsep utama penelitian ini, bertujuan memberikan pemahaman yang jelas dan tepat. Berikut uraian istilah-istilah yang relevan sesuai penelitian:

1. Pengembangan Buku Digital

Pengembangan adalah serangkaian aktivitas yang dirancang secara sistematis guna menghasilkan, menyempurnakan atau mengembangkan produk atau konsep tertentu.³⁰ Pembuatan buku teks digital melibatkan pembuatan sumber belajar elektronik untuk perangkat digital. Pembuatan buku teks digital mencakup analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk, pengujian dan evaluasi, modifikasi, dan implementasi untuk menciptakan produk yang interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa.

2. Kotobee

Kotobee merupakan aplikasi atau platform yang berfungsi untuk membaca mengelola buku digital interaktif dengan berbagai fitur seperti video, audio, kuis interaktif, model 3D, dan popup link.

3. Minat Baca

Minat baca dimaknai sebagai dorongan, perhatian, dan rasa suka siswa terhadap aktivitas membaca yang ditunjukkan melalui kemauan untuk meluangkan waktu untuk membaca dan memahami isi bacaan.

³⁰ Vince Marselina and Ali Muhtadi, "Pengembangan Buku Digital Interaktif Matematika Pada Geometri," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2019): 196–207.

I. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi penelitian, berikut merupakan sistematika penulisan:

BAB I : Bab ini memuat penjelasan mengenai latar belakang yang menjadi dasar perlunya dilakukan penelitian, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, keterbatasan pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas pengembangan, definisi istilah serta susunan sistematika penulisan.

BAB II: Bab ini membahas landasan teori yang menjadi dasar pemikiran dalam penelitian. Selain itu, disajikan paparan minat baca dalam perspektif islam serta kerangka berfikir yang menggambarkan alur logis dari penelitian ini.

BAB III : Bab ini, jenis penelitian, model pengembangan, subjek penelitian, langkah-langkah pengembangan, jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data serta teknik analisis data.

BAB IV : Bab ini menyajikan hasil penelitian dari pengembangan produk buku digital berbasis Kotobee dalam meningkatkan minat baca siswa SMP NU Sunan Giri Kepanjen.

BAB V : Pada bab terakhir, memuat kesimpulan dari hasil penelitian serta saran yang direkomendasi untuk penerapan maupun pengembangan di masa mendatang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Buku digital

a. Pengertian Buku Digital

Buku digital dapat dibaca di ponsel pintar, tablet, dan komputer desktop atau *Personal Digital Assistant* (PDA) buatan perusahaan atau gadget unik dapat mengakses buku digital, buku tanpa kertas.³¹ Buku digital adalah buku elektronik yang menawarkan materi pembelajaran yang jelas dan terorganisir bagi pemula. Tautan ke file PDF atau anyflip adalah ciri khas buku digital.³² Buku digital adalah buku elektronik yang ringkas, jelas, dan sistematis serta tersedia di ponsel pintar, tablet, dan komputer desktop. Buku digital merupakan alat pembelajaran interaktif yang serbaguna dan efektif serta perangkat baca.³³

b. Karakteristik Buku Digital

Buku digital berbeda dengan buku cetak. Buku-buku ini disajikan secara elektronik dan berisi berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, dan video, sehingga memberikan pengalaman membaca yang lebih

³¹ Fara Haslinda, Nazilatul Maghfiroh, and Sindy Riska Fadillah, "Buku Digital Sebagai Media Pengembangan Literasi," *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)* 576 (2022): 576–84.

³² Ni Gusti Ayu Putu Widiastari and Ryan Dwi Puspita, "Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Inpres 2 Nambaru," *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 4, no. 4 (2024): 215–22, <https://doi.org/10.51878/elementary.v4i4.3519>.

³³ Putri Ayu, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Keterampilan Membaca Narasi Tema 6 Dikelas 3A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang" (2024).

interaktif.³⁴ Buku digital juga menyertakan catatan, pencarian teks, animasi, dan kuis untuk membuat membaca lebih menyenangkan.³⁵ Menggabungkan teks, grafik, dan interaksi dalam satu platform yang mudah digunakan, buku digital merupakan sumber pengetahuan sekaligus media pembelajaran baru.

c. Kelebihan dan Kekurangan Buku Digital

Buku digital memiliki sejumlah kelebihan dalam pembelajaran, namun juga tidak terlepas dari beberapa kekurangannya.

1) Kelebihan Buku Digital

- a) Fleksibilitas akses : peserta didik mengakses materi kapan saja dan dimana saja menggunakan perangkat digital seperti smartphone, tablet, atau komputer.
- b) Interaktivitas : buku digital dapat menyertakan fitur interaktif, seperti audio, video, animasi, hyperlink, kuis meningkatkan pemahaman dan minat baca peserta didik.
- c) Efisiensi dan ramah lingkungan : buku digital tidak berbentuk kertas fisik, sehingga lebih hemat biaya dan ramah lingkungan.
- d) Kemudahan Navigasi : materi dalam buku digital dilengkapi fitur pencarian, bookmark dan navigasi antar halaman, sehingga mempermudah peserta didik menemukan informasi.³⁶

³⁴ Oos M. Anwas, "Model Buku Teks Pelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi," *Jurnal Kwangsan* 4, no. 1 (2016): 17, <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v4i1.32>.

³⁵ Ahsani Taqwiem, *Transformasi Media Terobosan Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2024.

³⁶ Hendra Saputra and Citra Rosalyn Anwar, "Digital Dan Pengantar Sinematografi : Buku Ajar Yang Bercerita," *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian* 5 (2019): 232–46, <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JK/article/view/483>.

2) Kekurangan Buku Digital

- a) Ketergantungan pada perangkat dan internet : akses buku digital memerlukan perangkat digital dan terkadang koneksi internet, yang menjadi kendala jika perangkat atau jaringan tidak tersedia.
- b) Distraksi : kemudahan akses pada perangkat digital juga berpotensi menimbulkan distraksi, karena peserta didik dapat terganggu oleh notifikasi atau aplikasi lain.
- c) Kelelahan mata dan gangguan kesehatan : penggunaan perangkat digital dalam waktu lama dapat menimbulkan kelelahan mata dan gangguan postur.³⁷

Siswa dapat belajar dengan lancar, interaktif, dan menarik menggunakan buku teks digital. Implementasinya harus mempertimbangkan ketergantungan perangkat dan gangguan. Buku teks digital dapat meningkatkan minat baca siswa dengan pengawasan dan instruksi yang memadai.³⁸

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Okra percaya bahwa mempelajari media sangat penting.³⁹

Zahwa mengatakan bahwa media pembelajaran berfungsi menyampaikan

³⁷ Ruddamayanti, "Pemanfaatan Buku Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, vol. 2, 2019, 1193–1202, <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2750>.

³⁸ Adinda Putri and Rizki Prahadiani, "Pengembangan Buku Digital (E-Book) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuanalam Dan Sosial Universitas Islam Negeri Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa," 2024.

³⁹ Okra Riri. yulia novera, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Yulia Novera," *Journal of Educational Studies* 4, no. 2 (2019): 121–34.

informasi dan pesan.⁴⁰ Kristanto mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat atau teknologi yang menyampaikan konten atau pesan selama pembelajaran, meningkatkan perhatian, pemikiran, dan emosi serta mencapai tujuan pembelajaran.⁴¹

Media pembelajaran menyampaikan pengetahuan dan melibatkan pikiran, emosi, dan perhatian siswa. Media pembelajaran yang efektif, menarik, dan mudah diakses dapat mendorong anak-anak untuk membaca dan memahami lebih banyak.⁴² Media pembelajaran yang meningkatkan minat membaca mengkomunikasikan pengetahuan, menarik, dan memicu rasa ingin tahu siswa.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran visual, audio, audiovisual, multimedia, dan media pembelajaran lainnya tersedia.⁴³ Empat kategori utama media pembelajaran adalah :

- 1) Media visual meliputi gambar, foto, lukisan, globe, dan diagram.
- 2) Media audio menggunakan suara untuk melibatkan dan menginspirasi siswa. Radio, perekam suara, komputer, dan laboratorium bahasa adalah media audio.

⁴⁰ Feriska Achlikul Zahwa and Imam Syafi'i, "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19, no. 01 (2022): 61–78, <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.

⁴¹ Andi Kristanto, "Media Pembelajaran," Bintang Sutabaya, 2016.

⁴² Amna Ali et al., "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Journal of Information System and Education Development* 3, no. 1 (2025): 1–6, <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>.

⁴³ Anis Mahmudah and Adeng Pustikaningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 17, no. 1 (2019): 97–111, <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i1.26515>.

- 3) Media audio visual adalah memadukan unsur penglihatan dan pendengaran, sehingga pesan dapat diterima melalui mata dan telinga secara bersamaan. Contoh media audio visual adalah siaran televisi, video compact disc (VCD).
- 4) Media pembelajaran interaktif merupakan media yang mendorong keaktifan peserta didik melalui interaksi langsung dengan materi, guru maupun teman sebaya, sehingga memperdalam pemahaman dan hasil belajar. Contohnya adalah pembuatan video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi teknologi.⁴⁴

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif cocok untuk membangun buku digital berbasis Kotobee guna meningkatkan minat baca. Media pembelajaran interaktif mengintegrasikan visual, audio, dan interaksi ke dalam satu platform. Media pembelajaran interaktif dalam buku digital membantu menyampaikan konten dan membuat pembelajaran lebih menarik, efektif, dan menyenangkan bagi siswa.⁴⁵ Siswa dapat terlibat langsung dengan informasi selama pembelajaran aktif, yang memicu rasa ingin tahu dan antusiasme dalam membaca.

⁴⁴ Ayu, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Keterampilan Membaca Narasi Tema 6 Dikelas 3A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang."

⁴⁵ Qonita Maulida, Zulfiana Lifti Rosyida, and Ita Ainun Jariyah, "Tinjauan Literatur Terhadap Media Pembelajaran Berbasis E-Book Interaktif Dalam Pembelajaran IPA" 1, no. 2 (2024): 145–55.

3. Kotobee

a. Pengertian Kotobee

Kotobee Sebuah platform untuk mendesain, mendistribusikan, dan mengelola buku interaktif digital. Aplikasi ini dengan berbagai fitur, untuk mendukung penyajian materi pembelajaran secara menarik dan dinamis.⁴⁶ Kotobee Reader adalah alat pilihan untuk membaca ebook interaktif di web, seluler, dan desktop.⁴⁷ Berdasarkan deskripsinya, Kotobee adalah platform pembelajaran digital yang menciptakan buku interaktif digital dan menawarkan kegiatan membaca. Fitur-fitur Kotobee dapat meningkatkan minat baca siswa dengan melibatkan mereka dalam proses pembelajaran.⁴⁸

b. Fitur-fitur Utama

Untuk fitur utama dalam Kotobee meliputi dukungan berbagai format seperti yang menjadikannya sangat fleksibel untuk berbagai kebutuhan pembelajaran digital ⁴⁹ :

- 1) Fitur penanda bacaan seperti catatan (*note*), menyoroti teks (*highlight*), serta menandai halaman penting (*bookmarks*).

⁴⁶ Nursafira, Abdul Majid, and AR, "Pengembangan Modul Praktikum Interaktif Menggunakan Aplikasi Kotobee."

⁴⁷ M Otico, M Pasion, and JAY-R DONES, "Utilization of E-Book Kotobee Reader as an Interactive Learning Tool in Developing 8th Grade Mathematical Skill," *AJARCODE (Asian Journal of Applied Research for Community Development and Empowerment)* 7, no. 1 (2022): 8–13, <https://doi.org/10.29165/ajarcde.v7i1.139>.

⁴⁸ Nursafira, Abdul Majid, and AR, "Pengembangan Modul Praktikum Interaktif Menggunakan Aplikasi Kotobee."

⁴⁹ Muhammad Ergi Revian, RA Murti Kusuma, and Kunto Imbar Nursetyo, "Pengembangan Buku Panduan Praktik Produksi Besar Pada Mata Kuliah Pengembangan Media Video Di Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta," *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 1 (2020): 24–35, <https://doi.org/10.21009/jpi.031.04>.

- 2) Navigasi dan pencarian teks, fitur pencarian cepat (search) untuk menemukan kata atau topik tertentu di dalam buku. Selain itu, navigasi antar halaman, daftar isi, dan tautan internal mempermudah pengguna berpindah antar bagian materi dengan efisien.
- 3) Integrasi multimedia dan interaktivitas, memungkinkan penyematan seperti video, audio, dan kuis interaktif.
- 4) Sistem keamanan dan enkripsi konten, sehingga dapat dibuka melalui aplikasi kotobee reader. Hal ini untuk menjaga hak cipta dan keamanan konten pembelajaran
- 5) Kompatibilitas multi-platform, aplikasi ini dapat diakses melalui berbagai perangkat digital sehingga fleksibilitas penggunaan di berbagai lingkungan belajar.

c. Keunggulan dan Kelemahan Kotobee

Kotobee sebagai aplikasi pembaca buku digital memiliki berbagai keunggulan, namun juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya.⁵⁰

1) Keunggulan Kotobee

- a) Dukungan EPUB, PDF, HTML dan integrasi multimedia.
- b) Menampilkan fitur umpan balik (*feedback*).
- c) Memiliki navigasi yang mudah dan intuitif.
- d) Bebas iklan enkripsi konten.

2) Kelemahan Kotobee

⁵⁰ Ani Lufianti , Ahmad Saefudin, “Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Inggris Menggunakan Kotobee Author.”

- a) Kinerja dan ukuran file, buku digital dengan banyak media interaktif membuat file menjadi besar dan butuh sumber daya perangkat yang lebih tinggi dan menyebabkan lambat atau lag.
- b) Tampilan di perangkat mobile kadang tidak ideal / kurang optimal dibanding desktop.
- c) Keterbatasan fitur offline atau ketergantungan pada internet.
- d) Membutuhkan koneksi internet pada tahap tertentu.

4. Minat Baca

a. Pengertian minat baca

Dorongan seseorang untuk membaca terus-menerus merupakan dorongan intrinsik.⁵¹ Motivasi ini membantu menciptakan kebiasaan membaca yang gigih untuk memperluas pengetahuan, kemampuan, dan wawasan. Minat membaca yang tinggi sering kali didorong oleh kebutuhan, tujuan, atau kesenangan, menciptakan siklus positif.⁵² Minat membaca adalah kecenderungan atau insentif yang mendorong orang untuk memilih dan menikmati kegiatan membaca, yang mempengaruhi frekuensi dan kualitas membaca. Menurut I Made Tirtayasa, orang yang suka membaca tanpa paksaan membaca secara teratur untuk memperoleh wawasan dan pengetahuan.⁵³ Dengan demikian, antusiasme dalam membaca sangat penting untuk

⁵¹ Agnia Amalia, Ahmad Suriansyah, and Celia Cinantya, "Upaya Meningkatkan Minat Baca Pada Siswa Sekolah Dasar," *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin* 2, no. 4 (2024): 2083–91, <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.558>.

⁵² I Nyoman Mudarya I Made Tirtayasa, "Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Ekstrinsik Terhadap Peningkatan Minat Baca Siswa Di Sma Negeri 1 Tejakula," *Locus Majalah Ilmiah FISIP* 11, no. 2 (2019): 40–54.

⁵³ Tika Sari and Muhammad Walid, "Urgensi Pendidikan Keluarga Dalam Pengembangan Budaya Gemar Membaca Siswa," *Jurnal Kibaliabang Dajbi* 6 (2022): 1335–54.

mengembangkan kebiasaan membaca yang baik yang meningkatkan perkembangan intelektual dan kepribadian.

b. Indikator Minat Baca

Indikator minat baca menurut sudarsana dan bastiano digunakan mengukur ketertarikan seseorang pada kegiatan membaca.⁵⁴ Ada 4 untuk mengetahui tingkat minat baca yaitu:

- 1) Kuantitas Bacaan, intensitas dan dan keteraturan seseorang dalam meluangkan waktu untuk membaca. Makin sering siswa memakai waktunya untuk membaca, semakin tinggi pula minat bacanya. Frekuensi ini bisa diamati dari rutinitas membaca di rumah, sekolah dan lingkungan formal.
- 2) Frekuensi membaca, semakin banyak jenis bacaan yang diakses, semakin kaya pula pengalaman literasi yang dimiliki.
- 3) Kesenangan membaca, merupakan dorongan intrinsik yang muncul dari perasaan. Menurut tarigan, kesenangan menjadi kunci tumbuhnya kebiasaan membaca yang berkelanjutan. Siswa yang memiliki kesenangan membaca akan antusiasme, rasa ingin tahu yang tinggi, serta tidak terpaksa ketika berhadapan dengan bacaan.
- 4) Kesadaran membaca, Siswa menyadari bahwa membaca memberikan pengetahuan, memperluas wawasan, dan meningkatkan

⁵⁴ Nur Ari Marlina and Martalia Ardiyaningrum, "Hubungan Minat Membaca Dengan Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas III SD Karanggayam," *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 12, no. 1 (2021): 1, [https://doi.org/10.21927/literasi.2021.12\(1\).1-11](https://doi.org/10.21927/literasi.2021.12(1).1-11).

kemampuan berpikir kritis. Siswa lebih termotivasi untuk membaca setiap hari ketika kesadaran membaca mereka tinggi.⁵⁵

Keempat aspek ini saling berkaitan dan menjadi tolak ukur signifikan untuk menilai tingkat minat baca seseorang secara komprehensif.⁵⁶ Meningkatkan frekuensi membaca, kenikmatan, dan kesadaran melalui media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan siswa sangat diperlukan untuk menumbuhkan minat membaca.

c. Pentingnya Minat Baca

Membaca meningkatkan wawasan, pemikiran kritis, dan pemecahan masalah, tidak hanya dalam bidang akademik.⁵⁷ Dengan meningkatkan minat membaca, siswa cenderung lebih mampu memahami berbagai materi pelajaran dan mengembangkan kebiasaan lebih mandiri yang efektif.⁵⁸ Upaya peningkatan minat membaca menjadi kunci strategis dalam pendidikan yang harus didukung melalui

⁵⁵ Faona Harefa et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Teks Berita Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bawolato” 4, no. April (2025).

⁵⁶ Ony Dina Maharani, “Minat Baca Anak-Anak Di Kampoenng Baca Kabupaten Jember,” *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian* 3, no. 1 (2017): 320, <https://doi.org/10.26740/jrpd.v3n1.p320-328>.

⁵⁷ Rif'ah Naila, “Implementasi Program Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca, Kemampuan Berpikir Kritis Dan Pembentukan Karakter Siswa Kelas 3 SDN Donoharjo Ngaglik Sleman,” *Skripsi* (2022), <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/40028/18422176.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

⁵⁸ Abidah Putri Ardelia, Adrias Adrias, and Salmaini Safitri Syam, “Strategi Efektif Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar,” *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* 4, no. 1 (2025): 304–16, <https://doi.org/10.30640/dewantara.v4i1.4007>.

penyediaan sarana membaca yang memadai, suasana belajar yang kondusif, serta peran aktif dan keluarga.

5. ADDIE

Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan yang umum penelitian R&D dibidang pendidikan. Terdiri dari 5 tahapan pengembangan yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.⁵⁹.

a. Analysis

Tahap pertama, analisis merupakan langkah krusial untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa proses pembelajaran sebagai dasar merancang solusi pengembangan. Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data terkait meningkatkan minat baca.

b. Design

Tahap kedua, desain, adalah proses perancangan media yang mencakup kerangka isi, materi, tampilan visual, serta penentuan fitur interaktif yang akan digunakan.

c. Development

Tahap ketiga, pengembangan ialah proses pembuatan dan penyempurnaan produk pembelajaran dari rencana dibuat pada tahap desain. Produk ini kemudian divalidasi oleh ahli maupun diperbaiki berdasarkan masukan untuk memastikan kualitasnya.

⁵⁹ Syahrizul Zamsiswaya, Syawaluddin, “Pengembangan Model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation),” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8 (2024).

d. Implementation

Tahap keempat, implementasi, adalah tahap produk pembelajaran diterapkan dan dicoba dalam konteks nyata kepada peserta yang digunakan guna mengukur kelayakan dan efektivitas.

e. Evaluation

Langkah kelima, evaluasi, mengevaluasi semua fase secara formatif selama dan secara sumatif setelah implementasi, sehingga dapat diperoleh gambaran komprehensif tentang kualitas dan efisiensi produk.

B. Perspektif Teori Dalam Islam

Buku digital berbasis Kotobee mendorong minat membaca dan selaras dengan keyakinan Islam. Membaca dan belajar adalah ibadah yang sangat dihargai dalam Islam karena membantu manusia mengenal Tuhan dan maju. Buku digital sebagai media pembelajaran merupakan bentuk ikhtiar manusia dalam memanfaatkan kemajuan teknologi untuk kebaikan.⁶⁰ Islam mendorong umatnya agar senantiasa menggunakan akal dan kemampuan yang dianugerahkan oleh Allah untuk mencari ilmu dan mengembangkan pengetahuan. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam surah Al-‘Alaq ayat 1-5 :

⁶⁰ Muhammad Fajar Al Kausar et al., “Penggunaan Buku Digital Anak Islam (Badai) Sebagai Media Pembelajaran Ahlaq Bagi Siswa SD Muhammad Fajar Al Kausar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Jihan Karimah Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Siska Dwi Amelia Universi” 7, no. 3 (2023): 1327–41, <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2505>.

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اقْرَأْ وَرَبُّكَ

الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya : “ Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan tuhanmulah Yang Maha Pemurah, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” (QS.AL-‘Alaq: 1-5)

Dari ayat tersebut menjelaskan membaca merupakan perintah langsung dari Allah SWT, sebagai awal manusia memperoleh pengetahuan.⁶¹ Dengan membaca, seseorang akan memahami tanda kebesaran Allah, baik yang tertulis dalam Al-Qur’an maupun yang tersebar di alam semesta. Dalam konteks pendidikan, pengembangan media pembelajaran digital seperti *buku digital berbasis kotobee* merupakan implementasi dari semangat “*iqra*” (bacalah) yang diharapkan mampu menumbuhkan kembali minat membaca peserta didik.

Selain itu, islam juga menekankan pentingnya mencari ilmu dengan sungguh-sungguh dan mengamalkan untuk kemaslahatan.⁶² Hal ini ditegaskan dalam firman Allah SWT dalam surah Al-Mujadilah ayat 11:

⁶¹ Kausar et al.

⁶² Muhammad Islah Azharul Muluk and Zaini Tamin AR, “Kontekstualisasi Syarat Keberhasilan Siswa Sekolah Dasar Dalam Mencari Ilmu; Perspektif Imam Al-Zarnuji,” *JSPED; Jurnal Studi Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2024): 196.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ

اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ

دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya : “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (QS. Al-Mujadilah: 11)

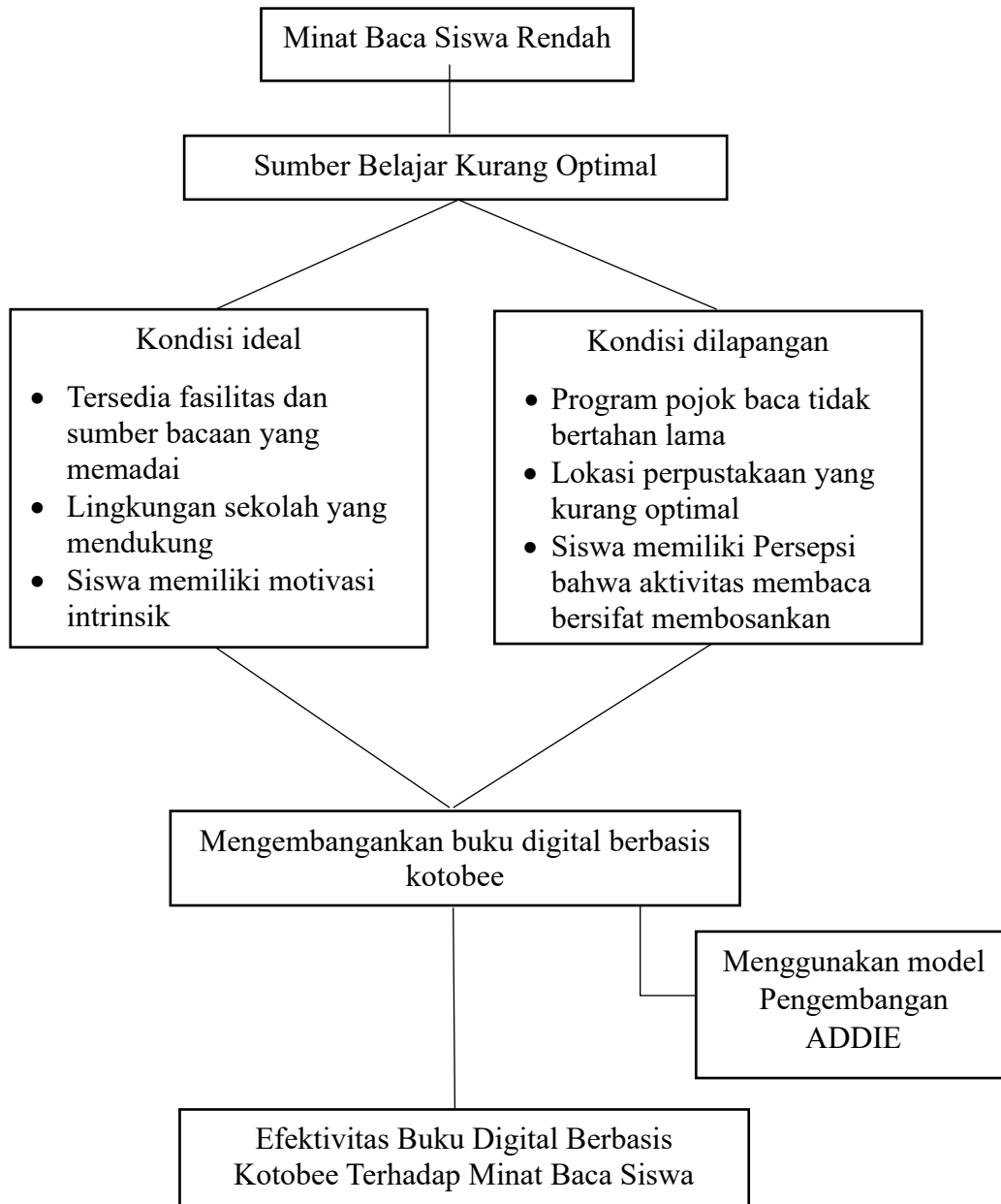
Ayat ini menggambarkan orang yang berilmu memiliki kedudukan tinggi di sisi Allah. Usaha dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti kotobee merupakan bagian dari ikhtiar meningkatkan kualitas pembelajaran agar ilmu dapat diserap lebih efektif oleh siswa. penggunaan buku digital juga mencerminkan bentuk adaptasi terhadap perkembangan zaman tanpa meninggalkan nilai islam, karena teknologi pada hakikatnya merupakan alat mempermudah manusia dalam beramal dan belajar.

Dengan demikian, pengembangan buku digital berbasis kotobee dalam perspektif islam dapat dipandang sebagai wujud *iqra* dan *ikhtiar* yang bernilai ibadah. Media ini tidak hanya mendukung meningkatkan minat baca siswa, tetapi juga menjadi sarana untuk menumbuhkan semangat belajar, rasa ingin tahu, dan kecintaan terhadap ilmu yang sejalan dengan ajaran islam.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dari penelitian ini disajikan pada gambar 2. 1

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir



Kerangka berpikir dalam penelitian ini menggambarkan alur logis antara permasalahan, solusi, dan hasil yang diharapkan. Permasalahan utama yang ditemukan di SMP NU Sunan Giri Kepanjen adalah rendahnya minat baca siswa. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran, di mana proses pembelajaran masih didominasi oleh buku teks konvensional yang cenderung monoton dan kurang menarik. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya ketertarikan siswa dalam membaca serta kurang optimalnya pemahaman materi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan karakteristik siswa di era digital. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah pengembangan buku digital berbasis Kotobee. Platform ini memungkinkan penyajian materi secara interaktif melalui integrasi berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, dan kuis, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Pengembangan buku digital ini dirancang secara sistematis agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Media yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya interaksi tersebut, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk membaca, memahami materi, serta belajar secara mandiri. Dengan demikian, penggunaan buku digital berbasis Kotobee diharapkan dapat meningkatkan minat baca siswa, memperbaiki kualitas pembelajaran, serta mendukung peningkatan literasi siswa di SMP NU Sunan Giri Kepanjen.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian dan Pengembangan (R&D) menggunakan pendekatan metodis untuk menghasilkan barang baru atau meningkatkan barang yang sudah ada.⁶³ Strategi ini digunakan untuk menciptakan barang baru, buku digital berbasis Kotobee, dan menilai kinerjanya sebagai solusi lapangan, dalam hal ini untuk meningkatkan antusiasme membaca melalui media pembelajaran baru. Sugiyono mendefinisikan R&D sebagai penelitian sistematis untuk menghasilkan, meningkatkan, atau membangun barang yang lebih baik, efektif, dan efisien untuk aplikasi pendidikan.⁶⁴ Dalam penelitian ini, mengembangkan buku digital berbasis kotobee dengan tahapan model ADDIE, guna memastikan bahwa produk layak dan efektif menjadi alat pendukung untuk meningkatkan minat baca.

B. Model pengembangan

Penelitian memakai model ADDIE merupakan, kerangka desain pembelajaran yang sistematis, terstruktur, dan efektif, sering menjadi pilihan dalam pengembangan produk pendidikan. Model ini memiliki keunggulan pada tahapan proseduralnya yang jelas dan berurutan, memastikan

⁶³ Loso Judijanto et al., *Metodologi Research and Development (Teori Dan Penerapan Metodologi RnD)*, PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024,
https://www.researchgate.net/publication/381290945_METODOLOGI_RESEARCH_AND_DEVLOPMENT_Teori_dan_Penerapan_Metodologi_RnD.

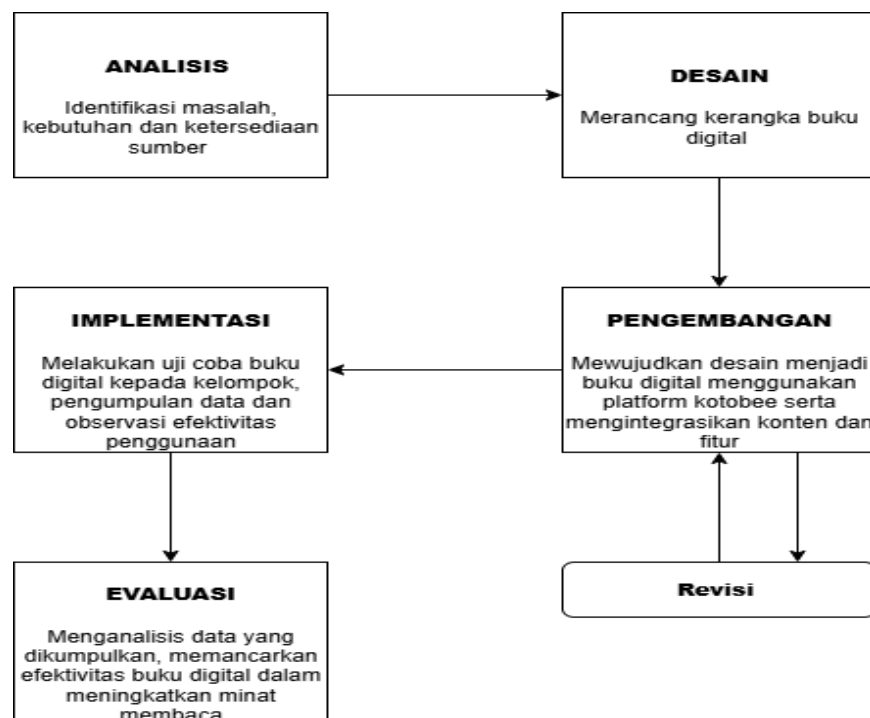
⁶⁴ Okpatrioka, "Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan [Innovative Research and Development (R&D) in Education]," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.

pengembangan produk berjalan secara efisien. Selain bersifat sistematis, model ADDIE juga bersifat berulang (iteratif), yang artinya setiap hasil penilaian pada satu fase dapat menjadi dasar revisi atau perbaikan pada fase sebelumnya, yang memungkinkan peningkatan kualitas produk hingga mencapai hasil optimal.⁶⁵ Karena prosesnya yang fleksibel namun terstruktur, model ADDIE dinilai sangat relevan untuk mendorong pengembangan buku digital berbasis kotobee sebagai upaya untuk meningkatkan minat membaca.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini dilaksanakan dengan mengacu pada tahapan model pengembangan ADDIE, sebagaimana digambarkan pada gambar 3. 1 berikut.

Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan



⁶⁵ Himmatul Izza, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips," *Repository.Uin-Malang* (2025), <http://repository.uin-malang.ac.id/>.

Dari diagram prosedur pengembangan ADDIE, berikut merupakan rincian dari setiap tahapan pengembangannya:

1. Analisis (*Analysis*)

Peneliti mengidentifikasi permasalahan utama dalam proses pembelajaran, khususnya pada minat membaca peserta didik. Analisis dilakukan dengan menelaah kondisi awal pembelajaran yang berlangsung, karakteristik peserta didik, serta ketersediaan dan pemanfaatan sumber daya pembelajaran di sekolah. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih kurang menarik dan belum mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan membaca. Maka pengembangan buku digital berbasis Kotobee dipilih sebagai alternatif solusi, karena dinilai dapat menyediakan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam meningkatkan minat membaca.

2. Desain (*Design*)

Tahap desain (*design*) merupakan tahap perancangan produk yang dilakukan setelah proses analisis kebutuhan selesai dilaksanakan. Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan awal buku digital berbasis Kotobee yang akan dikembangkan. Kegiatan perancangan mencakup penentuan susunan materi, penyusunan kerangka atau *outline* buku, serta penyesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya. Peneliti juga merancang aspek visual buku digital, seperti pemilihan jenis dan ukuran huruf, pengaturan tata letak halaman, pemilihan warna, serta

penambahan berbagai elemen multimedia yang dapat menunjang pemahaman siswa terhadap materi.

Dalam tahap ini, perangkat lunak Kotobee Author digunakan sebagai media untuk mempublikasikan buku digital berbasis Kotobee. Materi disajikan secara terstruktur dan sistematis agar mudah dipahami oleh pengguna. Buku digital juga dilengkapi dengan berbagai unsur pendukung, seperti gambar, video pembelajaran, dan fitur interaktif berupa kuis untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, peneliti merancang sistem navigasi serta instrumen evaluasi yang bertujuan memudahkan pengguna dalam mengakses materi dan mengukur pemahaman mereka setelah menggunakan buku digital tersebut.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan proses mewujudkan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya menjadi sebuah produk buku digital yang siap digunakan. Materi dan komponen visual buku dirancang menggunakan aplikasi Canva, pada tahap ini, berbagai fitur pendukung ditambahkan, seperti menu navigasi, tombol interaktif, tautan, serta elemen multimedia yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. kemudian hasil desain diekspor dan diintegrasikan ke dalam Kotobee Author untuk dikembangkan menjadi buku digital interaktif. Selanjutnya, produk yang telah dikembangkan menjalani proses validasi oleh para ahli guna menilai kelayakan isi materi, bahasa, desain, dan tampilan media sebelum diimplementasikan dalam skala yang lebih luas.

4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah buku digital dinyatakan layak oleh para ahli, tahap berikutnya adalah implementasi. Buku digital diuji coba pada 25 siswa SMP NU Sunan Giri Kepanjen kelas VIII. Angket digunakan untuk menilai jawaban siswa dan dampak konsumsi buku digital terhadap minat membaca. Guru dan siswa diminta memberi tanggapan mengenai kepraktisan buku digital berbasis kotobee tersebut. Selama implementasi, peneliti juga mengamati sejauh mana siswa mampu memanfaatkan fitur yang tersedia dalam buku digital berbasis Kotobee.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi menilai keseluruhan proses implementasi dalam penerapan produk. Dari reaksi siswa terhadap buku teks digital dianalisis. Temuan penilaian menentukan kepraktisan buku teks digital berbasis Kotobee. Jika kekurangan masih ada setelah analisis, produk tersebut direvisi untuk memenuhi standar pembelajaran dan minat baca.

D. Uji Produk

Uji produk dilakukan kepada ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk digital berbasis Kotobee.

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

a. Desain Uji Ahli

Dilakukan untuk memvalidasi produk, Prosedur validasi ini menggunakan lembar validasi berdasarkan indikator kelayakan buku

digital dari segi, materi, bahasa, ilustrasi, kegrafisan, dan sajian.⁶⁶ Kegiatan validasi untuk memastikan bahwa buku digital tersebut layak digunakan sebelum diimplementasikan pada siswa.⁶⁷

b. Subjek Uji Ahli

Subjek uji ahli dalam penelitian pengembangan buku digital berbasis Kotobee ini terdiri atas ahli materi dan ahli media yang memiliki kompetensi sesuai dengan bidangnya. Uji ahli dilakukan untuk memperoleh masukan, saran, serta penilaian terhadap kualitas produk sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Ahli materi dalam penelitian ini adalah Ibu Lusty Firmantika M.Pd, dan Ibu Rika Inggit, M.A. Dosen di Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penilaian dari kedua ahli materi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan isi buku digital agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Ahli media dalam penelitian ini adalah Bapak Imam Wahyu Hidayat M.Pd.I, yang juga Dosen di Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media, buku digital berbasis Kotobee yang dikembangkan diharapkan memenuhi kriteria kelayakan baik dari segi isi maupun media sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan diujicobakan kepada peserta didik.

⁶⁶ Suciati Rahayu Widyastuti, "Pengembangan Skala Likert Untuk Mengukur Penerapan Penilaian Autentik Siswa Sekolah Menengah Pertama," 2013.

⁶⁷ Suciati Rahayu Widyastuti, "Pengembangan Skala Likert Untuk Mengukur Penerapan Penilaian Autentik Siswa Sekolah Menengah Pertama," 2013.

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Penelitian ini menggunakan desain Pretest-Posttest satu kelompok untuk menentukan apakah buku digital berbasis Kotobee meningkatkan minat baca siswa. Tabel 3.1 memperlihatkan satu kelompok siswa melakukan pretest sebelum menggunakan buku digital berbasis kotobee dan posttest. Data pretest dan posttest dibandingkan untuk menilai efektivitas buku digital. Pendekatan ini terbukti cocok untuk mengevaluasi perubahan minat baca pada kelompok yang sama setelah perlakuan.

Tabel 3. 1 Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini merupakan siswa kelas VIII SMP NU Sunan Giri Kepanjen. Materi yang digunakan dalam uji coba adalah “ Kondisi Perekonomian Pada Masa Kemerdekaan ”.

E. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini didapat langsung oleh peneliti dari sumber aslinya dengan teknik pengumpulan seperti wawancara, survei, validasi dan implementasi.⁶⁸ Wawancara dan survei dilakukan untuk memperoleh informasi awal, sedangkan validasi dan penyebaran angket pada tahap implementasi digunakan untuk menghasilkan data akhir sebagai dasar

⁶⁸ Anton Priyo Nugroho, *Metode Pengumpulan Data Sekunder, Asik Belajar*, 2022.

analisis hasil penelitian.⁶⁹ Untuk memperoleh gambaran yang lebih akurat mengenai kondisi lapangan, kebutuhan penelitian, serta tanggapan responden terhadap instrumen yang digunakan.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan peralatan pengumpulan data untuk mengatur pengumpulan data.⁷⁰ Dengan alat yang tepat, peneliti dapat memperoleh data yang akurat, relevan, dan akuntabel untuk mencapai kelayakan.

1. Instrumen Validasi Ahli

Lembar validasi berfungsi menilai kualitas buku digital dan menjadi pedoman peningkatannya untuk memastikan kegunaannya. Penelitian ini menggunakan spesialis materi dan media untuk melakukan pemeriksaan.

a) Instrumen Validasi Ahli Materi

Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi dalam penelitian ini dapat pada tabel 3.2 Adapun lembar instrumennya pada lampiran 4 dan 5

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Materi

No.	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Butir
1	Kelayakan Materi	8
2	Kelayakan Bahasa	7
3	Ilustrasi	5
Total		20

Berdasarkan kisi-kisi tersebut, instrumen validasi ahli materi disusun untuk menilai kelayakan materi pembelajaran secara

⁶⁹ Yogi Kristiyanto, Siti Sarah, and Amin Muzaeni, "Implementasi Dan Evaluasi Ujian Berbasis CBT Menggunakan Moodle Di Sekolah XYZ : Menggunakan Metode Survei Primer Berbasis Observasi Untuk Mengetahui Kendala , Manfaat , Dan Solusi Teknologi" 9, no. 2 (2024): 207–16.

⁷⁰ Andi Maulana, "Analisis Validitas, Reliabilitas, Dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa," *Jurnal Kualita Pendidikan* 3, no. 3 (2022): 133–39, <https://doi.org/10.51651/jkp.v3i3.331>.

komprehensif melalui aspek isi, kebahasaan, dan ilustrasi.⁷¹ Ketiga aspek ini dijadikan dasar dalam menilai kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kejelasan penyajian, serta dukungan visual yang menunjang pemahaman peserta didik.⁷²

b) Instrumen Validasi Ahli Media

Kisi-kisi instrumen validasi ahli media dalam penelitian ini pada tabel 3.3 Adapun lembar instrumennya pada lampiran 6.

Tabel 3. 3 kisi kisi Instrumen Kelayakan Media

No.	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Butir
1.	Aspek Kegrafisan	8
2.	Aspek Sajian	12
Total		20

Berdasarkan kisi-kisi tersebut, instrumen validasi ahli media disusun untuk menilai kelayakan media pembelajaran secara menyeluruh melalui aspek kegrafisan dan aspek sajian.⁷³ Kedua aspek ini digunakan sebagai acuan untuk memastikan media yang dikembangkan memiliki tampilan visual yang menarik, penyajian materi yang sistematis, serta mampu mendukung keterbacaan dan pemahaman peserta didik secara optimal.

⁷¹ Izza, “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips.”

⁷² Siti Aisah et al., “Pengembangan Intrumen Keterampilan Proses Sains,” *Jurnal Education and Development* 12, no. 1 (2024): 275–80.

⁷³ Uswatun Hasanah, “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Berbasis Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Grafis Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII MTs Al Hikmah Bandar Lampung,” *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematik*, 2016.

c) Angket Respon guru

Kisi-kisi instrumen respon guru dalam penelitian ini pada tabel 3.

4 Adapun lembar instrumennya pada lampiran 7

Tabel 3. 4 kisi – kisi instrumen respon guru

No	Aspek yang dinilai	Butir
2	Kelayakan Materi	5
3	Kebahasaan	5
4	Sajian	5
5	Kegrafisan	5
Total		20

Berdasarkan kisi-kisi tersebut, angket respon guru disusun untuk memperoleh gambaran mengenai tanggapan guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.⁷⁴ Penilaian dilakukan melalui aspek kelayakan materi, kebahasaan, sajian, dan kegrafisan sebagai dasar untuk mengetahui tingkat keterterimaan media dari sudut pandang guru.

d) Angket Respon siswa

Kisi-kisi instrumen respon siswa dalam penelitian ini pada tabel

3.5 Adapun lembar instrumennya pada lampiran 10.

Tabel 3. 5 kisi kisi Instrumen Respon Siswa

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah Butir
1.	Kelayakan Materi	5
2.	Kebahasaan	5
3.	Sajian	5
4.	Kegrafisan	5
Total		20

⁷⁴ Aulia Cindi et al., “Respon Guru Dan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran E-Lkpd Berbasis Auditory, Intellectually, Repetition Dengan Pendekatan Etnomatematika,” *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika* 8 (2025): 286–97.

Angket respons siswa digunakan untuk memperoleh data mengenai tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penerimaan, kemudahan penggunaan, serta penilaian siswa terhadap kualitas media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran.

2. Instrumen Minat Baca

Instrumen minat baca digunakan untuk mengukur minat baca siswa terhadap buku digital berbasis Kotobee yang telah diterapkan dalam pembelajaran seperti pada tabel 3. 4. Adapun lembar instrumennya pada lampiran 8 dan 9.

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Minat Baca

No.	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Butir
1	Kuantitas Bacaan	6
2	Frekuensi Membaca	5
3	Kesenangan Membaca	7
4	Kesadaran Membaca	7
Total		20

Berdasarkan tabel, kisi-kisi instrumen minat baca menilai 4 aspek yaitu kuantitas bacaan, frekuensi membaca, kesenangan membaca, dan kesadaran membaca. Aspek-aspek ini mengukur sejauh mana buku digital ini menambah minat baca siswa.⁷⁵ Dilakukan menggunakan skala likert 5 untuk menilai tingkat persetujuan siswa. Skala likert ini

⁷⁵ Widyastuti, "Pengembangan Skala Likert Untuk Mengukur Penerapan Penilaian Autentik Siswa Sekolah Menengah Pertama."

memudahkan dalam menggambarkan persepsi dan minat terhadap buku digital yang dikembangkan.⁷⁶

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Teknik wawancara pada penelitian ini dilakukan langsung dari kepala sekolah, guru dan siswa. Wawancara ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai keadaan minat baca siswa yang ada di sekolah.

2. Angket

Angket digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan dan efektivitas buku digital berdasarkan penilaian validator ahli materi dan media serta respon guru dan siswa terhadap produk yang dikembangkan.⁷⁷ Instrumen ini disusun dalam bentuk pernyataan tertutup dengan skala penilaian 5, sehingga responden hanya perlu memilih jawaban sesuai dengan tingkat persetujuan atau penilaiannya.⁷⁸ Hasil pengisian angket kemudian diolah menjadi data kuantitatif untuk mengetahui persentase kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas buku digital sebagai media pembelajaran.

⁷⁶ Muluk and AR, "Kontekstualisasi Syarat Keberhasilan Siswa Sekolah Dasar Dalam Mencari Ilmu; Perspektif Imam Al-Zarnuji."

⁷⁷ Fachrina Vebranti Millenia, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Untuk Meningkatkan Karakter Disiplin Siswa Kelas II Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2023, 1581–90.

⁷⁸ Millenia.

H. Analisis Data

Analisis data ialah proses mengolah data dari hasil penelitian sehingga menghasilkan informasi yang valid dan dipertanggungjawabkan.⁷⁹ Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif maupun kualitatif.

1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif dari pendapat dan saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, guru ips, dan siswa. Data dianalisis menggunakan metode deskriptif, dan hasil analisisnya menjadi acuan melaksanakan revisi serta penyempurnaan terhadap produk yang dikembangkan.

2. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif pada penelitian dari penyebaran angket yang diisi oleh validator, guru dan siswa terkait produk yang dikembangkan. Penilaian menggunakan skala likert untuk mendapatkan skor dan kategori validasi. Hasil analisis kuantitatif tersebut digunakan sebagai dasar untuk menilai tingkat kelayakan serta mendukung proses pengembangan buku digital berbasis kotobee.

a. Analisis Validitas Produk

Validitas produk media pembelajaran meliputi penilaian terhadap aspek media dan materi pembelajaran. Pada tahap ini, produk diuji tingkat validitasnya dengan mengacu pada kriteria yang telah ditetapkan sebagai dasar penilaian. Tabel kriteria tersebut digunakan untuk membantu

⁷⁹ Mahlim, "Pengembangan Media E-Book Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Terhadap Siswa Kelas I SD Negeri 9 Sampoi Neit Tahun Ajaran 2023/2024" (2024).

menarik kesimpulan dari data hasil validasi. Selanjutnya, hasil penilaian dari beberapa validator dianalisis dan disimpulkan berdasarkan tabel kriteria validitas yang telah disusun. Adapun isi instrumen penilaian dalam penelitian ini disusun berdasarkan literatur dari skripsi terdahulu yang telah divalidasi sebelumnya, sehingga indikator yang digunakan memiliki dasar yang jelas dan relevan dengan kebutuhan penilaian produk media pembelajaran. validasi produk akan dihitung dari rumus skor tiap butir :

Perolehan data hasil validitas dan respon siswa dihitung menggunakan rumus⁸⁰ :

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Presentase
 Σx : Total skor penilaian dalam satu butir
 Σxi : Total skor maksimal dalam satu butir

Dengan kriteria penilaian skala likert pada tabel berikut :

Tabel 3. 7 Kriteria penilaian validasi

Persentase	Nilai	Kategori
81-100%	5	Sangat Layak
61-80%	4	Layak
41-60%	3	Cukup Layak
21-40%	2	Kurang Layak
0-20%	1	Sangat Tidak Layak

⁸⁰ fitri anjaswuri putri clara rimayanti, nita karmila, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (e-Lkpd) Berbasis Liveworksheet Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku," *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 09 (2023).

Penilaian validasi dalam penelitian ini menggunakan skala Likert 5 poin yang mengonversi persentase skor menjadi kategori kelayakan.⁸¹ Skala ini dirancang untuk mengukur tingkat kesesuaian suatu instrumen atau media berdasarkan penilaian ahli.

b. Analisis Kelayakan Produk

Data yang didapatkan dari angket respon guru dan respon siswa pada buku digital berbasis Kotobee materi mobilitas sosial, dianalisis menggunakan uji deskriptif persentase.

Rumus yang digunakan yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan :

NP : Nilai persentase yang dicari
R : Skor dari jawaban responden
SM : Skor maksimal dari tes

Setelah memperoleh hasil dari persentase kelayakan, kemudian diinterpretasikan ke dalam penilaian. Adapun rumus untuk menentukan jarak interval (i) adalah :

$$\text{jarak interval (i)} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

Dari rumus tersebut, disusun dengan kategori hasil penilaian dengan persentase skala penilaian maksimum 100% sebagai berikut :

⁸¹ Achmad Syahlani and Desy Setyorini, “Pengujian Secara Empiris (Uji Validitas Dan Reliabilitas)” 3, no. 1 (2023): 1607–19.

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase tertinggi ideal} &= 100\% \\
 \text{Persentase terendah ideal} &= 0\% \\
 \text{Jarak Interval (i)} &= \frac{100\% - 0\%}{5} \\
 &= 20\%
 \end{aligned}$$

Tingkat hasil persentase buku digital berbasis kotobee dapat dikonversikan dalam tabel 3. 8 berikut ini

Tabel 3. 8 kriteria penilaian respon terhadap kelayakan buku digital

Persentase	Nilai	Kriteria
81-100%	5	Sangat Layak
61-80%	4	Layak
41-60%	3	Cukup Layak
21-40%	2	Kurang Layak
0-20%	1	Sangat Tidak Layak

c) Uji Efektivitas

Pada uji efektivitas dalam penelitian ini menggunakan Paired Sample t-Test yang dianalisis secara deskriptif. Paired Sample t-Test merupakan teknik statistik yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua pengukuran yang berasal dari kelompok yang sama, yaitu sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, guna mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan. Apabila nilai signifikansi ($p < 0,05$), maka terdapat perbedaan yang bermakna antara kedua pengukuran sehingga hipotesis nol ditolak. Sebaliknya, jika nilai signifikansi ($p > 0,05$), maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan sehingga hipotesis nol tidak ditolak.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Buku Digital Berbasis Kotobee

Penelitian ini mengembangkan buku digital berbasis Kotobee pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIII dengan materi “Kondisi perekonomian pada masa kemerdekaan”. SMP NU Sunan Giri Kepanjen melakukan penelitian untuk menguji kemungkinan pengembangan buku digital dan kegunaannya dalam meningkatkan minat baca siswa. Dalam pengembangannya, paradigma ADDIE memiliki lima langkah: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

1. Tahap Analisis (Analysis)

Tabel 4. 1 Hasil Analisis

No.	Informan	Hasil wawancara	Implikasi kebutuhan
1.	Kepala Sekolah	Program literasi sekolah telah diterapkan, namun belum berjalan secara optimal dan berkelanjutan.	Diperlukan media pembelajaran yang mendukung budaya literasi siswa.
2.	Kepala Sekolah	Ketersediaan fasilitas dan bahan bacaan yang menarik masih terbatas.	Perlu inovasi media yang lebih menarik dan mudah diakses.
3.	Guru Ips	Siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang disajikan secara visual dan interaktif.	Media pembelajaran sebaiknya memuat gambar, video, dan fitur interaktif.
4.	Guru ips	Materi IPS membutuhkan penyajian yang kontekstual agar mudah dipahami.	Buku digital berbasis Kotobee relevan untuk dikembangkan.
5.	Siswa	Siswa jarang membaca buku teks secara mandiri di luar kelas.	Minat baca siswa masih perlu ditingkatkan.
6.	Siswa	Siswa lebih senang belajar menggunakan media yang menarik dan tidak monoton.	Pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar.

Peneliti pertama-tama mewawancarai kepala sekolah dan pengajar SMP NU Sunan Giri Kepanjen. Nilai literasi pada rapor lebih tinggi, wawancara menunjukkan antusiasme membaca siswa yang rendah. Frekuensi membaca siswa yang rendah, sedikit minat pada buku teks, dan anggapan bahwa membaca tidak menarik.⁸² Program literasi sekolah yang telah diterapkan belum berjalan secara optimal. Program pojok baca yang sebelumnya pernah diterapkan tidak dapat bertahan lama karena kurangnya dukungan fasilitas dan minimnya bahan bacaan yang menarik bagi siswa. Karakteristik siswa memperlihatkan mayoritas lebih menyukai ponsel daripada buku teks.⁸³ Siswa lebih menyukai materi pembelajaran menarik, dinamis maupun interaktif dengan grafik dan video instruktif. Presentasi visual maupun interaktif membantu siswa memahami. Untuk menarik minat siswa dan mendorong pembelajaran mandiri, media pembelajaran harus mencakup teks, grafik, video, audio, dan kuis interaktif.

Mata pelajaran IPS kelas 8 Kondisi Ekonomi pada Masa Kemerdekaan digunakan untuk membuat buku teks digital ini. Mata pelajaran ini dipilih karena menuntut pemahaman yang mendalam dan pengetahuan tentang sejarah ekonomi Indonesia dari masa kemerdekaan hingga reformasi.⁸⁴ Pembelajaran IPS siswa kelas 8 SMP digunakan untuk

⁸² Pemi Nur Wandira, Hana Lestari, and Rusdiono Mukri, "Efektivitas Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Minat Membaca Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Bogor," *Primer Edukasi Journal* (2023).

⁸³ susanti agustina zahra safira, linda setiawati, "Preferensi Minat Baca Buku Teks Dan Buku Digital Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama," *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)* 11, no. November (2023): 257–79, <https://doi.org/10.35706/judika.v11i2.9784>.

⁸⁴ Riza Umami, "Analisis Wacana Kritis Model Norman Fairclough Pada Materi Sejarah Orde Baru Dalam Buku Teks Ips Kelas IX Terbitan Kemendikbud" (2023).

menciptakan materi yang lebih menarik menggunakan media digital interaktif. Media pembelajaran masih terbatas pada buku teks dan presentasi yang sederhana. Media digital interaktif berbasis Kotobee belum pernah digunakan dalam IPS. Kotobee dipilih karena dapat menggabungkan foto, video instruksional, musik, hyperlink, kuis interaktif, sorotan, catatan, bookmark, dan kemampuan pencarian. Karakteristik ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik maupun dinamis, meningkatkan minat baca siswa. Kuantitas, frekuensi, kenikmatan maupun kesadaran membaca digunakan untuk menilai minat membaca. Wawancara dan observasi memperlihatkan siswa jarang membaca di luar kelas, lebih menyukai media visual daripada teks panjang, dan kurang memiliki keinginan untuk mempelajari buku teks. Siswa lebih terlibat saat belajar menggunakan media digital.⁸⁵

Analisis kebutuhan, karakteristik siswa, materi, media pembelajaran maupun minat membaca siswa menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran digital menarik, interaktif, mudah diakses, dan sesuai untuk siswa SMP. Peneliti di SMP NU Sunan Giri Kepanjen membuat buku teks digital berbasis Kotobee tentang "Kondisi Ekonomi pada Masa Kemerdekaan" sebagai media pembelajaran inovatif.

2. Desain (Desain)

Pada tahap desain peneliti mulai merancang produk buku digital berbasis Kotobee yang akan dikembangkan sesuai kebutuhan

⁸⁵ Dhea Nurfadiya and Jimat Susilo, "Persepsi Siswa Terhadap Media Pembelajaran Let ' s Read Sebagai Sarana Literasi Digital," *Widyantara, IKAPROBSI* 3 (2025): 32–42.

pembelajaran IPS kelas VIII SMP pada materi kondisi perekonomian pada masa kemerdekaan.⁸⁶ Produk ini dirancang secara metodis untuk melibatkan siswa dalam membaca dan membantu pembelajaran.

Tabel 4. 2 Desain Buku Digital Berbasis Kotobee

Desain / perancangan		
Desain Materi	Desain Struktur Buku Digital	Desain Visual dan Tampilan
1. Materi kelas 8, kondisi perekonomian pada masa kemerdekaan 2. Bahasa yang sederhana dan komunikatif 3. Materi disusun secara runtut	1. Sampul 2. Prakata 3. Daftar Isi 4. Petunjuk penggunaan 5. Prawacana 6. Pretest–Posttest wordwall 7. Materi Pelajaran 8. Latihan soal 9. Pretest wordwall 10. Daftar pustaka	1. Desain menggunakan canva 2. Tata letak 3. warna yang menarik 4. Gambar dan ilustrasi 5. Font yang mudah dibaca
Hasil Tahap Desain	Perancangan Fitur Interaktif	Perancangan Instrumen Penelitian
1. Download hasil desain dari canva 2. Upload desain ke Kotobee	1. Video pembelajaran 2. Gambar 3. Hyperlink 4. Kuis interaktif 5. Bookmark 6. Notes 7. Highlight 8. Search	1. Validasi ahli materi 2. Validasi ahli media 3. Angket respon guru 4. Angket respon siswa 5. Angket minat baca

Pada tahap desain pada penelitian ini merupakan proses awal dalam merancang produk buku digital berbasis Kotobee yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran IPS kelas VIII, khususnya pada materi kondisi perekonomian pada masa kemerdekaan. Tahap ini dilakukan secara sistematis agar produk yang dihasilkan tidak hanya sesuai dengan kurikulum, tetapi juga mampu meningkatkan minat baca siswa melalui penyajian yang menarik dan interaktif. aspek desain materi, peneliti

⁸⁶ Irfan Arifin et al., “Inovasi Melalui Desain : Model R & D Yang Diperbarui Dengan Metode Perancangan Desain Grafis Pada Konteks Pengembangan Buku Ajar Yang Kreatif ,” *Ojs.Unpkediri.Ac.Id* 10, no. 2 (2023): 196–206.

menyusun isi pembelajaran dengan mengacu pada kompetensi dasar yang berlaku. Materi disajikan menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami oleh siswa tingkat SMP. Selain itu, penyusunan materi dilakukan secara runtut dan sistematis agar memudahkan siswa dalam mengikuti alur pembelajaran, mulai dari konsep dasar hingga pemahaman yang lebih kompleks. Selanjutnya, pada desain struktur buku digital, peneliti merancang susunan buku secara lengkap dan terorganisir.

Struktur ini meliputi bagian awal seperti sampul, prakata, dan daftar isi, yang berfungsi memberikan gambaran umum isi buku. Bagian petunjuk penggunaan disertakan untuk membantu siswa dalam mengoperasikan buku digital. Adanya pretest dan posttest berbasis Wordwall bertujuan untuk mengukur kemampuan awal dan akhir siswa, sedangkan materi pelajaran dan latihan soal digunakan untuk memperkuat pemahaman. Bagian akhir berupa daftar pustaka disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban sumber referensi yang digunakan. Pada desain visual dan tampilan, peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk menghasilkan tampilan yang menarik secara visual. Pemilihan warna, tata letak, jenis font, serta penggunaan gambar dan ilustrasi disesuaikan dengan karakteristik siswa agar tidak membosankan dan tetap nyaman dibaca. Desain visual ini memiliki peran penting dalam menarik perhatian siswa dan mendukung peningkatan minat baca.

Hasil dari tahap desain kemudian diimplementasikan dengan mengunduh hasil desain dari Canva dan mengunggahnya ke dalam

platform Kotobee. Pada tahap ini, buku digital mulai dikembangkan menjadi media interaktif dengan menambahkan berbagai fitur pendukung pembelajaran. Fitur interaktif yang dirancang meliputi video pembelajaran, gambar pendukung, hyperlink, serta kuis interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, fitur seperti bookmark, notes, highlight, dan search juga disediakan untuk memudahkan siswa dalam mengakses dan memahami materi. Selain perancangan produk, pada tahap desain ini juga dilakukan penyusunan instrumen penelitian. Instrumen tersebut meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk, angket respon guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan, serta angket minat baca untuk mengukur efektivitas produk dalam meningkatkan minat baca siswa.

3. Pengembangan

Tahap pengembangan menghasilkan buku digital berbasis Kotobee. Buku ini dirancang menggunakan Canva dan kemudian diupload menggunakan Kotobee Author. Buku digital ini berisi teks, gambar, video maupun foto membuat pembelajaran menjadi menyenangkan maupun menarik.⁸⁷ Ahli materi dan media memvalidasi materi, bahasa, ilustrasi, sajian dan grafis produk setelah dipengembangan. Berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media, buku digital berbasis Kotobee dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Meski demikian, masih terdapat beberapa saran perbaikan, seperti penambahan referensi, penyempurnaan redaksi, penambahan materi, dan penyesuaian gambar agar lebih sesuai

⁸⁷ Maskuriah, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Canva Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VII" (2025).

dengan isi materi. Dengan demikian, produk ini dapat dilanjutkan ke tahap uji coba pengguna. Siswa dapat membaca buku digital berbasis Kotobee menggunakan Reader.

a) Pengembangan Buku Digital

Pengembangan Buku Digital Berbasis Kotobee Dengan Canva

Gambar 4. 1 Desain Pembukaan Buku Digital



Pada bagian desain pembukaan buku digital, peneliti menyusun struktur awal buku yang terdiri atas sampul, daftar isi, prawacana, petunjuk pemakaian, dan prakata menggunakan Canva. Penyusunan ini dilakukan dengan menyesuaikan tema bahan ajar, pemilihan warna, gambar pendukung, serta tipografi yang menarik agar tampilan buku terlihat lebih modern, tidak monoton, dan mampu meningkatkan minat baca siswa. Desain pembukaan yang dibuat secara visual menarik ini juga berfungsi memberikan kesan pertama yang baik kepada peserta didik sehingga mereka lebih tertarik untuk mempelajari isi buku secara keseluruhan.

Gambar 4. 2 Memasukkan desain materi ke dalam canva

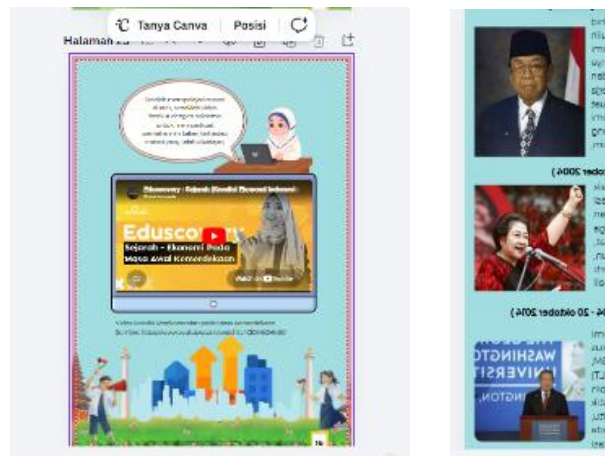


Pada tahap pengembangan, materi yang telah disusun kemudian diintegrasikan ke dalam buku digital berbasis Kotobee dengan memperhatikan aspek isi, tampilan, dan interaktivitas. Materi disajikan secara menarik melalui tata letak yang rapi, penekanan pada informasi penting, serta penggunaan warna yang nyaman dilihat sehingga membantu siswa memahami materi dan meningkatkan minat membaca. Selain itu, materi disusun secara sistematis mulai dari prakata, petunjuk penggunaan, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, pretest, materi, latihan, refleksi, penilaian, hingga daftar pustaka agar proses belajar siswa lebih terarah.

Pengemasan materi dalam Kotobee didukung oleh berbagai fitur interaktif, seperti daftar isi navigator, bookmark, highlight, pencarian materi, hyperlink, video pembelajaran, dan kuis evaluasi. Fitur-fitur tersebut menjadikan buku digital tidak hanya sebagai sumber bacaan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang lebih aktif dan menarik. Oleh karena itu, materi yang disajikan dalam buku digital berbasis Kotobee tidak hanya berfokus pada ketepatan isi, tetapi juga pada terciptanya

pengalaman belajar yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran IPS materi kondisi perekonomian pada masa kemerdekaan.

Gambar 4. 3 Mengaplikasikan fitur video, gambar dan link



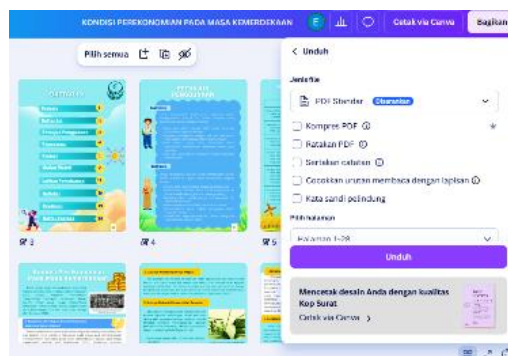
peneliti memanfaatkan beberapa fitur dalam Kotobee, seperti video, gambar, dan tautan (link) sebagai pendukung penyajian materi. Gambar digunakan untuk membantu memperjelas materi yang dipelajari sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang disampaikan. Selain itu, video pembelajaran disisipkan untuk memberikan penjelasan yang lebih nyata melalui kombinasi unsur visual dan audio. Peneliti juga menambahkan tautan yang dapat diakses secara langsung untuk mengarahkan siswa pada sumber belajar lain yang relevan dengan materi. Melalui pemanfaatan berbagai media pendukung tersebut, buku digital diharapkan dapat memberikan informasi yang lebih lengkap, memperluas wawasan siswa, serta membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam.

Gambar 4. 4 Membuat game di Wordwall



peneliti mengembangkan fitur latihan soal, pretest, dan posttest dengan bantuan Wordwall agar penyajian evaluasi menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Media tersebut dipilih karena mampu menghadirkan bentuk soal yang lebih variatif sehingga siswa dapat mengerjakan latihan dengan cara yang tidak membosankan. Di samping itu, peneliti juga menambahkan soal refleksi dan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Kehadiran bagian refleksi dan evaluasi ini diharapkan dapat membantu siswa menilai kembali hasil belajarnya sekaligus menjadi bahan bagi peneliti untuk melihat ketercapaian tujuan pembelajaran.

Gambar 4. 5 Hasil pengembangan di download dari canva



Setelah proses penyusunan seluruh halaman selesai dan dilakukan peninjauan ulang, desain buku kemudian disimpan dalam format PDF dari canva . Pemilihan format tersebut bertujuan untuk mempermudah tahapan pengembangan selanjutnya pada aplikasi Kotobee Author, karena PDF dapat mempertahankan struktur tata letak dan desain halaman yang telah disusun sebelumnya secara konsisten.

Gambar 4. 6 Kotobee Author



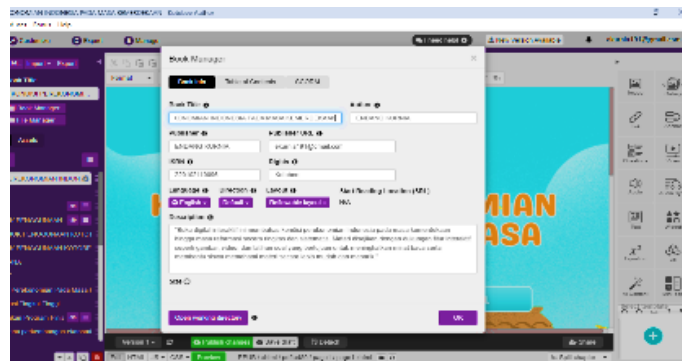
Kotobee Author dimanfaatkan sebagai platform utama dalam pengembangan buku interaktif digital berbasis elektronik. Melalui aplikasi ini, peneliti dapat merancang buku digital yang dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif, seperti hyperlink, navigasi halaman, bookmark, catatan, dan fitur pencarian. Fitur-fitur tersebut dirancang untuk meningkatkan daya tarik buku digital sekaligus mempermudah siswa dalam mengakses, menandai, dan menemukan materi yang dibutuhkan. penggunaan Kotobee Author mampu menghadirkan media pembelajaran yang lebih interaktif, mudah digunakan, dan mendukung proses belajar siswa secara mandiri.

Gambar 4. 7 Mengimpor buku ke dalam Kotobee Author



File PDF hasil desain selanjutnya dimasukkan ke dalam Kotobee Author sebagai dasar untuk mengembangkan buku digital interaktif. Setelah itu, peneliti mengatur susunan halaman, menambahkan media pendukung dan fitur interaktif, serta melakukan pengecekan terhadap fungsi setiap elemen yang dimasukkan. Tahap ini penting dilakukan agar buku digital yang dihasilkan tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga rapi, praktis, dan mudah dioperasikan oleh siswa.

Gambar 4. 8 Buku dipublikasikan di fitur book manager



Setelah seluruh tahapan pengembangan selesai dilakukan, buku digital kemudian dipublikasikan melalui fitur Book Manager pada aplikasi Kotobee Author. Proses publikasi ini dilakukan agar produk yang telah dibuat dapat diakses dengan lebih mudah dan siap digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan memanfaatkan fitur tersebut, buku digital dapat diatur, disimpan, dan dibagikan

secara lebih praktis sehingga hasil pengembangan menjadi lebih optimal dan layak untuk digunakan oleh peserta didik.

Gambar 4. 9 Buku Digital Berbasis Kotobee siap Digunakan



Setelah proses publikasi selesai, buku digital dapat dibuka melalui smartphone, laptop, atau tablet dengan bantuan aplikasi Kotobee Reader maupun akses web Kotobee Books. Fleksibilitas ini membuat siswa lebih mudah dalam mempelajari materi kapan saja dan di mana saja sesuai dengan waktu yang dimiliki. Hal tersebut tentu mendukung pembelajaran yang lebih efisien, mandiri, dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

b) Validasi Buku Digital Berbasis Kotobee

Sebelum pembelajaran, validasi buku digital menilai kelayakan produk. Spesialis materi dan media memvalidasi buku digital berbasis Kotobee untuk merevisi dan memperbaikinya.⁸⁸ Setelah perubahan, buku digital tersebut diuji pada siswa kelas delapan di SMP NU Sunan Giri Kepanjen untuk melihat apakah buku tersebut meningkatkan antusiasme membaca.

⁸⁸ Amanda Puspita, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Book Creator Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” (2025).

i. Validasi Ahli Materi

Para ahli bidang studi mengevaluasi buku digital berbasis Kotobee sebelum eksperimen lapangan. Metode validasi ini menilai kecukupan konten, bahasa, dan ilustrasi. Faktor-faktor ini harus dinilai untuk menjamin buku digital berbasis Kotobee memberikan lebih banyak pengetahuan. Spesialis bidang studi ini adalah dosen Pendidikan Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, ibu Lusty Firmantika, M.Pd dan ibu Rika Inggit, M.A. Buku digital berbasis Kotobee meningkat kualitasnya karena keterampilan studi sosial dan sejarahnya.⁸⁹ Lihat Tabel 4.2 untuk temuan validasi materi. Lampiran berisi lembar instrumen.

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi 1

No.	Indikator	ΣR	N	%	Kriteria Kelayakan
1.	Kelayakan Materi	35	40	87%	Sangat Layak
2.	Kelayakan Bahasa	28	35	80%	Layak
3.	Ilustrasi	22	25	88%	Sangat Layak
Total		85	100	85 %	Sangat Layak

Pemeriksaan validasi oleh pakar materi Ibu Rika Inggit menghasilkan skor 85/100 dan kepraktisan 85%. Ini memperlihatkan buku digital berbasis Kotobee ini secara materi sangat layak. Ahli materi membantu mengembangkan buku digital ini sebelum implementasi di lapangan.

⁸⁹ Izza, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips."

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi 2

No.	Indikator	ΣR	N	%	Kriteria Kelayakan
1.	Kelayakan Materi	35	40	87%	Sangat Layak
2.	Kelayakan Bahasa	33	35	94%	Sangat Layak
3.	Ilustrasi	21	25	84%	Sangat Layak
Total		89	100	89%	Sangat Layak

Pakar material Ibu Lusty Firmantika, M.Pd. memberikan temuan evaluasi validasi sebesar 89 dari 100, dengan kelayakan 89%. Hal ini memperlihatkan buku digital berbasis Kotobee secara materi sangat layak. Sebelum buku digital ini diuji cobakan di lapangan, dilakukan penyempurnaan berdasarkan saran dan kritik ahli materi.

ii. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media penelitian ini melibatkan Bapak Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Beliau dipilih karena keahliannya dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya media digital yang mendorong pengajaran dan pembelajaran.⁹⁰ Fitur grafis dan presentasi buku digital berbasis Kotobee ditinjau selama validasi. Ahli media memberikan umpan balik, komentar, dan saran untuk meningkatkan produk pembelajaran selama validasi. Tabel 4.1 menunjukkan temuan validator media.

Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Indikator	ΣR	N	%	Kriteria Kelayakan
1.	Kegrafisan	35	40	87%	Sangat Layak
2.	Sajian	53	60	88%	Sangat Layak
Total		88	100	88%	Sangat Layak

⁹⁰ Izza.

Skor validasi sebesar 88 dari 100 berhasil dicapai. Tingkat kelayakan 88% menjadikan buku digital berbasis Kotobee sangat layak. Ini berarti buku digital berbasis Kotobee yang dihasilkan memenuhi persyaratan kelayakan aktivitas pembelajaran. Sebelum dinyatakan sangat layak dan diterapkan pada tahap uji lapangan, buku digital berbasis Kotobee direvisi untuk memasukkan kritik dan ide dari ahli media guna meningkatkan kualitasnya.

4. Implementasi

Pada tahap implementasi, peserta didik menggunakan buku teks digital berbasis Kotobee setelah media tersebut dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi serta direvisi berdasarkan kritik dan saran yang diberikan. Implementasi dilaksanakan pada 12 April 2026 dengan melibatkan 25 siswa kelas VIII SMP NU Sunan Giri Kepanjen untuk menguji efektivitas buku digital berbasis Kotobee dalam meningkatkan minat baca siswa pada materi kondisi perekonomian pada masa kemerdekaan.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan peneliti membuka pelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan memberikan angket pretest minat baca kepada siswa. Setelah itu, peneliti melakukan apersepsi terkait kegiatan membaca serta materi ekonomi Indonesia pada masa kemerdekaan. Selanjutnya, siswa diberikan tautan buku digital berbasis Kotobee untuk diakses melalui perangkat digital masing-masing. Pada tahap ini, siswa diberi waktu membaca dan mengeksplorasi isi buku digital selama kurang lebih 15–20 menit,

termasuk mempelajari materi, menonton video pembelajaran, membaca informasi pada fitur interaktif, serta mengerjakan pretest berbasis game yang tersedia di dalam buku. Setelah itu, siswa diminta merangkum isi materi dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan.

Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan posttest berbasis game untuk mengetahui pemahaman siswa setelah menggunakan buku digital. Sebagai penutup, siswa mengisi angket minat membaca dan angket respon untuk mengukur tingkat minat baca setelah menggunakan buku digital berbasis Kotobee sebagai media pembelajaran. Di akhir kegiatan, peneliti memberikan umpan balik terkait hasil pembelajaran dan menutup proses implementasi.

5. Evaluasi

Langkah terakhir adalah evaluasi. Mengumpulkan umpan balik dari guru dan siswa tentang buku digital berbasis Kotobee dalam kegiatan pembelajaran.⁹¹ Data dihitung menggunakan skala Likert. Selain perhitungan kuantitatif, angket tersebut berisi kolom saran yang menghimpun kelebihan, kekurangan dan saran untuk meningkatkan buku digital berbasis Kotobee.

⁹¹ No Agustus et al., "Evaluasi Pembelajaran Pada Keterampilan Menulis Di Kelas Tinggi," *JISPENDIORA: Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora* 3, no. 2 (2024).

a. Respon Siswa Terhadap Buku Digital Berbasis Digital

Siswa kelas VIII SMP NU Sunan Giri Kepanjen mengisi kuesioner tanggapan siswa. Kuesioner tersebut memberikan data kuantitatif dan kualitatif untuk penelitian ini. Tabel 4.3 menunjukkan reaksi siswa terhadap media pembelajaran buku digital, dan Lampiran 9 menunjukkan lembar instrumen angket

Tabel 4. 6 Hasil Respon Siswa

No.	Indikator	ΣR	N	%	Kriteria Kelayakan
1.	Kelayakan Materi	498	625	80%	Layak
2.	Kebahasaan	501	625	80%	Layak
3.	Penyajian	498	625	80%	Layak
4.	Kegrafisan	521	625	83%	Sangat Layak
Total		2018	2500	81%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penelitian, 25 anak menyukai buku digital berbasis Kotobee yang dihasilkan selama implementasi. Produk ini memperoleh skor 2018 dari 2500 dalam uji coba, menghasilkan tingkat keberhasilan 81% dan kategori sangat baik. Di bagian saran, siswa menulis tentang pro dan kontra buku digital berbasis Kotobee. Mayoritas siswa menganggap buku digital tersebut menarik, mudah dipahami, dan menghibur untuk dibaca, bahkan ada yang menyebut ingin membacanya kembali karena isi materi lengkap, jelas, dan membantu memahami pelajaran. Banyak siswa menilai desain tampilan, warna, dan gambar sudah bagus serta tidak membosankan, sehingga membuat mereka lebih bersemangat membaca dan menganggap buku digital ini bermanfaat bagi “penerus bangsa”. Di sisi lain, terdapat masukan agar ditambahkan game

yang lebih seru dan beberapa bagian teks tidak terlalu panjang, supaya siswa tidak cepat bosan saat membaca.

b. Angket Respon Guru Terhadap Buku Digital Berbasis Kotobee

Hasil respon guru IPS dalam penelitian ini pada tabel 4.4 berikut.

Adapun lembar instrumen nya dapat dilihat dalam lampiran 8.

Tabel 4. 7 Hasil Angket Respon Guru

No.	Indikator	ΣR	N	%	Kriteria Kelayakan
1.	Kelayakan Materi	21	25	84%	Sangat Layak
2.	Kebahasaan	21	25	84%	Sangat Layak
3.	Penyajian	23	25	92%	Sangat Layak
4.	Kegrafisan	22	25	88%	Sangat Layak
Total		87	100	87 %	Sangat Layak

Studi sosial memberikan nilai 87% untuk buku teks digital yang dihasilkan, dengan skor 87 dari 100. Persentase ini "sangat layak" untuk kelayakan materi, bahasa, penyajian, dan kegrafisan. Karena semua fitur buku teks digital berbasis Kotobee berfungsi secara efektif dan memenuhi tujuan pembelajaran, guru tidak menulis catatan ulasan.

Dengan demikian, buku teks digital berbasis Kotobee karya peneliti memenuhi persyaratan kepraktisan. Guru menyarankan pengembangan buku teks digital lebih lanjut di masa mendatang. Saran tersebut disampaikan dalam bentuk motivasi: *“Tingkatkan lagi untuk membuat buku digital, tetap semangat dan semoga sukses”*. Ungkapan ini memperlihatkan guru memandang produk yang ada sebagai fondasi yang baik, namun masih terbuka untuk pengembangan lebih lanjut, baik dari sisi variasi materi maupun fitur.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

1. Uji Efektivitas

Hasil uji efektivitas uji produk buku digital berbasis Kotobee ini pada tabel 4.4 berikut. Adapun lembar instrumen nya dapat dilihat dalam lampiran 8.

Tabel 4. 8 Hasil Uji Efektivitas dengan Paired Sample Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
				Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PRE - POST	-30.92000	11.72220	2.34444	-35.75869	-26.08131	-13.189	24	.000

Berdasarkan hasil uji paired samples test, nilai signifikansi sebesar 0,000 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil pretest dan posttest.⁹² Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku digital memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan minat membaca peserta didik.⁹³ Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan efektif karena mampu menghasilkan perubahan yang signifikan setelah diterapkan dalam proses pembelajaran.

Hasil ini juga menunjukkan bahwa setelah peserta didik menggunakan buku digital, kemampuan mereka mengalami peningkatan yang cukup baik dibandingkan sebelum perlakuan diberikan. Perbedaan tersebut menegaskan

⁹² Hesty Bastika Wati, Ikha Listyarini, and Filia Prima Artharina, "Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan," *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. April (2024): 105–12.

⁹³ Atiya mursalim Elly, "Implementasi Model Paired Storytelling Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Inpres 14 Samate Raja Ampat," *Jurnal Papeda* 4, no. 2 (2022): 101–9.

bahwa buku digital tidak hanya berfungsi sebagai media penyaji materi, tetapi juga mampu mendukung pemahaman siswa secara lebih optimal. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikategorikan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

C. Revisi Produk

Perbaikan produk dari saran dan masukan dari ahli materi serta ahli media guna menyempurnakan kualitas dan kelayakan bahan ajar sebelum dilaksanakan uji coba lapangan.⁹⁴

1. Revisi Produk Ahli Materi

Hasil saran dan perbaikan dari validator materi disajikan sebagai berikut pada tabel 4. 8 sebagai berikut .

Tabel 4. 9 revisi Produk Ahli Materi

No.	Hasil Perbaikan	
	Sebelum revisi	Sesudah Revisi
Kelayakan Materi		
1.	 Setiap narasi yang disusun hendaknya diberikan sumber referensi yang relevan	

⁹⁴ m syazali fiska komala sari, farida, “Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) Berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan,” *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2016): 135–52.

2.	4) Insiden Hari Pahlawan insiden 10 November 1945, yang juga dikenal sebagai Pertempuran Surabaya, merupakan salah satu peristiwa paling heroik dalam sejarah perjuangan bangsa Indonesia. Terjadi di Surabaya, Jawa Timur, pertempuran ini memperlihatkan semangat juang rakyat Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan yang telah diproklamasikan pada 17 Agustus 1945. Peristiwa ini terjadi di Surabaya dan dikenal sebagai Pertempuran Surabaya, yang kemudian diperingat sebagai Hari Pahlawan setiap tanggal 10 November.  a) Kedatangan Sekutu (Oktober 1945) Pada akhir Oktober 1945, pasukan Sekutu di bawah pimpinan Brigadir Jenderal A. W. S. Mallaby tiba di Surabaya dengan misi resmi sebagai berikut: • Melucuti senjata tentara Jepang. • Membebaskan tawanan perang Sekutu. • Menjaga ketertiban. Namun, pasukan Sekutu juga membawa personel NICA yang berniat mengembalikan kekuasaan kolonial Belanda. Hal ini menimbulkan kemarahan di kalangan rakyat dan pejuang Surabaya. b) Peristiwa Bendera Hotel Yamato (19 September 1945) Sebelum kedatangan Mallaby, terjadi insiden penting di Hotel Yamato (sekarang Hotel Majapahit). Sekelompok Belanda mengibarkan bendera Merah-Putih-Biru (Belanda) di atap hotel. Para pemuda Surabaya, dipimpin oleh Harun dan Sidik, merobek bagian biru bendera itu dan mengubahnya menjadi Merah-Putih. Peristiwa ini mem bakar semangat.  	1. Melaksanakan Program Pinjaman Nasional Pinjaman Nasional dilakukan oleh menteri keuangan (kala itu Ir. Soerachman) dengan persetujuan Badan Pekerja Komite Nasional Indonesia Pusat (BPKNIP) mengadakan pinjaman nasional 1 miliar rupiah dan dibagi atas 2 tahap, yang akan dikembalikan dalam jangka waktu selambat-lambatnya 40 tahun. Pinjaman ini dimaksudkan agar tersedia dana segar bagi operasionalisasi penyelenggaraan negara (dede mulyana, 2023).  2. Melakukan Diplomasi ke India India menghadapi kelaparan tahun 1946 dan Indonesia memberikan bantuan beras 500.000 ton. Upaya ini semakin memperkuat diplomasi Indonesia. India menyambut baik dengan memberikan janji mengirimkan bahan pakaian untuk rakyat Indonesia. Untuk sebuah negara yang baru berusia setahun, bahan pakaian itu bukan sekedar pertukaran barang diantara dua pihak yang membutuhkan. Itu adalah suatu pengakuan pada eksistensi Indonesia pada mata dunia (Rohman et al., n.d.).  3. Diplomasi RI ke Mesir dan Negara-Negara Arab Tahun 1949 Perekonomian Indonesia pada awal kemerdekaan sangat buruk akibat kondisi dampak penjajahan dan perang yang berkepanjangan, sehingga produksi menurun, distribusi barang terganggu, serta terjadi kelangkaan bahan pangan dan kebutuhan pokok, sementara kondisi keuangan negara belum stabil dan diperparah oleh blokade ekonomi Belanda yang menghambat perdagangan dan hubungan luar negeri. Dalam situasi sulit tersebut, Indonesia melakukan diplomasi ke Mesir dan negara-negara Arab untuk memperoleh pengakuan internasional atas kemerdekaannya sekaligus mendapatkan dukungan moril dan material, sehingga dapat memperkuat posisi Indonesia (Rahman, 2007). 
3.	b. Proses transisi Berikut adalah proses transisi menuju reformasi. 1). Mundurnya Soeharto Pada tanggal 21 Mei 1998, Soeharto mengundurkan diri setelah memimpin selama 32 tahun. Wakil Presiden B.J. Habibie kemudian dilantik menjadi Presiden. 2). Kebijakan awal pemerintahan reformasi (Habibie) Menerapkan kebebasan pers. Membebaskan tahanan politik. Melaksanakan pemilu yang lebih demokratis. Menerbitkan UU Partai Politik dan UU Pemilu. 3). Pemilu 1999 Dilaksanakan secara demokratis dan terbuka. Didikuti oleh lebih dari 40 partai politik. Menghasilkan pemerintahan baru yang dipimpin oleh Abdurrahman Wahid (Gus Dur).   	4. Proses Transisi Menuju Reformasi Memasuki masa transisi menuju reformasi, perekonomian Indonesia berada dalam kondisi yang tidak stabil akibat krisis yang berkepanjangan. Aktivitas produksi menurun, daya beli masyarakat melemah, dan banyak sektor usaha mengalami kesulitan untuk bertahan. Kepercayaan masyarakat terhadap pemerintah juga menurun karena kondisi ekonomi yang semakin memburuk. Setelah reformasi dimulai, pemerintah pada setiap masa kebijakan berupaya memperbaiki kondisi ekonomi melalui berbagai kebijakan. (a) B.J. Habibie (21 Mei 1998 - 20 Oktober 1999) Habibie membentuk Kabinet Reformasi Pembangunan dan berupaya mendapatkan kembali dukungan IMF serta komunitas donor untuk program pemulihan ekonomi. Artikel juga menyebut penurunan kurs rupiah menjadi sekitar Rp10.000/USD, lalu Rp15.000/USD, sebelum akhirnya menguat ke sekitar Rp6.500/USD pada akhir masa pemerintahannya. Selain itu, ia mulai menerapkan independensi Bank Indonesia dan mendorong konsep industri padat karya berbasis teknologi dan berorientasi ekspor (Hakim, 2009).  (b) KH Abdurrahman Wahid (20 Oktober 1999 - 23 Juli 2004) Pada masa pemerintahan Abdurrahman Wahid (Gus Dur), kondisi ekonomi Indonesia mulai pulih setelah krisis 1997-1998. Pertumbuhan ekonomi tahun 2000 mencapai 4,8% karena membukanya permintaan dalam negeri, perkembangan UKM, dan meningkatnya ekspor. Gus Dur juga menjalin kerja sama dengan berbagai negara untuk memperkuat perekonomian nasional. Namun, pemulihan ekonomi masih berjalan lambat karena tingginya utang pemerintah dan inflasi yang meningkat (Hakim, 2009).  (c) Megawati Soekarnoputri (23 Juli 2001 - 20 Oktober 2004)

Materi seharusnya berfokus pada aspek ekonomi, namun pembahasan justru meluas hingga proses kemerdekaan.

Perlu ditambahkan materi terkait perekonomian di masa transisi agar seimbang dengan materi yang lainnya.

4.	 2) Kesenjangan sosial dan ketidakadilan Adapun dengan distribusi kekayaan yang tidak merata, kelompok tertentu (keluarga Cendana dan kroninya) sangat diuntungkan. Rakyat banyak hidup dalam kemiskinan dan kesenjangan pendidikan serta layanan publik. 3) Kebijakan politik yang otoriter Tidak adanya kebebasan berpendapat. Militer memiliki kekuasaan besar dalam pemerintahan (Dwi Fungsi ABRI). Sistem pemilu yang tidak adil dan dikendalikan oleh pemerintah. 4) Cerakan mahasiswa dan tekanan rakyat Mahasiswa melakukan aksi demonstrasi besar-besaran menuntut reformasi. Tuntutan meliputi pengunduran diri Soeharto, penghapusan KKN, dan demokratisasi. Demonstrasi yang memuncak di bulan Mei 1998 akhirnya membuat Soeharto mundur.	1. Krisis ekonomi 1997-1998 Krisis ekonomi 1997-1998, yang juga dikenal sebagai Krisis Moneter Asia atau Asian Financial Crisis, merupakan salah satu peristiwa paling mengguncang dalam sejarah ekonomi modern Asia, termasuk Indonesia. Krisis ini bermula di Thailand dan kemudian menyebar ke negara-negara Asia lainnya, menciptakan dampak sosial, politik, dan ekonomi yang luas (Sidiq, 2020). a) Ketertarikan pada pinjaman jangka pendek Pada awal 1990-an, banyak negara Asia Tenggara mengalami pertumbuhan ekonomi yang pesat dan menjadi tujuan utama investasi asing. Negara-negara seperti Thailand, Korea Selatan, dan Indonesia menerima arus modal masuk dalam jumlah besar, terutama dalam bentuk pinjaman jangka pendek dalam mata uang asing. Namun, pertumbuhan ekonomi yang pesat ini menyembunyikan fundamental ekonomi yang lemah, seperti korupsi (Kusumastuti, 2008). • Ketidakseimbangan neraca pembayaran. • Defisit neraca berjalan. • Ketertarikan pada sektor properti dan perbankan yang rentan. b) Kurs tetap terhadap Dolar AS Banyak negara di Asia, termasuk Indonesia, menerapkan sistem nilai tukar semi-teranggas (semi-fixed) terhadap Dolar AS. Ketika Dolar menguat pada pertengahan 1990-an, ekspor negara-negara ini menjadi mahal dan tidak kompetitif, memperburuk defisit perdagangan (OECD, 2020). c) Awal krisis: krisis Baht Thailand (Juli 1997) Krisis dimulai di Thailand ketika pemerintah gagal mempertahankan nilai tukar Baht terhadap Dolar AS. Spekulasi terhadap Baht menyebabkan cadangan devisa Thailand terkuras, dan akhirnya pemerintah melepaskan kurs tetap. Nilai Baht anjlok dan memicu krisis kepercayaan terhadap mata uang negara-negara Asia lainnya (Mahmudly, 1998). 
Kelayakan bahasa		
5.	d) Dampak krisis di Indonesia Berikut adalah dampak krisis di Indonesia. (1) Nilai tukar rupiah anjlok Nilai tukar rupiah terhadap dolar AS yang awalnya sekitar Rp2.400 per USD, jatuh drastis hingga mencapai lebih dari Rp17.000 per USD pada puncaknya di awal 1998. Anjloknya nilai tukar menyebabkan utang luar negeri swasta dan BUMN melonjak karena sebagian besar dalam denominasi dolar AS. (2) Kebangkrutan sektor perbankan dan swasta Banyak perusahaan gagal membayar utang luar negeri sehingga bank mengalami NPL tinggi. Pemerintah lalu menutup atau mengambil alih puluhan bank melalui BPPN. (3) Inflasi tinggi Harga kebutuhan pokok melonjak drastis. Inflasi mencapai 77,63% pada tahun 1998, daya beli masyarakat merosot tajam dan memperburuk kemiskinan. (4) Pengangguran dan kemiskinan Banyak perusahaan menghentikan operasinya atau merumahkan karyawan. Tingkat pengangguran meningkat drastis. Jumlah masyarakat miskin naik dari sekitar 11% menjadi hampir 24% dalam waktu singkat. 	d) Dampak krisis di Indonesia Krisis ekonomi di Indonesia membawa dampak besar terhadap kondisi perekonomian dan kehidupan masyarakat. Banyak sektor yang mengalami kemunduran sehingga menyebabkan penurunan kesejahteraan rakyat, lemahnya kegiatan ekonomi, serta munculnya berbagai masalah sosial (Karmeli, 2008). Dampak krisis tersebut dapat dilihat melalui beberapa kondisi berikut. (1) Nilai tukar rupiah anjlok Nilai tukar rupiah terhadap dolar AS yang awalnya sekitar Rp2.400 per USD, jatuh drastis hingga mencapai lebih dari Rp17.000 per USD pada puncaknya di awal 1998. Anjloknya nilai tukar menyebabkan utang luar negeri swasta dan BUMN melonjak karena sebagian besar dalam denominasi dolar AS. (2) Kebangkrutan sektor perbankan dan swasta Banyak perusahaan gagal membayar utang luar negeri sehingga bank mengalami NPL tinggi. Pemerintah lalu menutup atau mengambil alih puluhan bank melalui BPPN. (3) Inflasi tinggi Harga kebutuhan pokok melonjak drastis. Inflasi mencapai 77,63% pada tahun 1998, daya beli masyarakat merosot tajam dan memperburuk kemiskinan (Zimran et al., 1998). (4) Pengangguran dan kemiskinan Banyak perusahaan menghentikan operasinya atau merumahkan 
Ilustrasi		
6.		

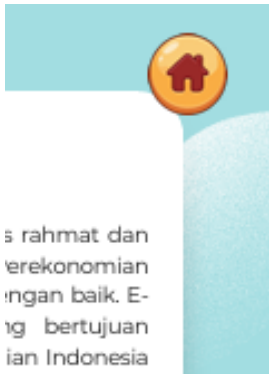
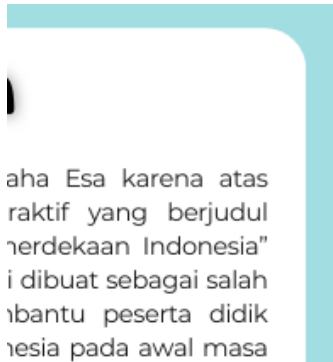
a. Program jangka pendek orde baru Program jangka pendek Orde Baru bertujuan untuk mengatasi masalah-masalah mendasak yang dialami Indonesia pada masa awal berdirinya rezim ini. Fokus utama adalah pemulihan ekonomi dan stabilitas politik. Berikut adalah tujuan program jangka pendek: • Mengatasi inflasi yang sangat tinggi (hyper inflation) setelah masa konflik politik dan ekonomi. • Memulihkan stabilitas ekonomi dan sosial. • Menjamin ketersediaan kebutuhan pokok rakyat. • Memperbaiki kondisi keamanan nasional yang sempat tidak stabil.   b. Program jangka panjang orde baru Setelah stabilitas awal tercapai, pemerintah Orde Baru meluncurkan program pembangunan nasional jangka panjang yang ambisius dengan tujuan meningkatkan taraf hidup rakyat Indonesia dan menjadikan Indonesia negara maju. Repelita merupakan program pembangunan nasional jangka panjang Orde Baru yang dimulai sejak tahun 1969. • Repelita I (1969-1974): Fokus pada stabilisasi ekonomi, peningkatan produksi pangan, dan rehabilitasi infrastruktur. • Repelita II (1974-1979): Penekanan pada pembangunan industri dan pertanian intensif, serta pengembangan sektor energi. • Repelita III (1979-1984): Pembangunan sektor manufaktur dan pengembangan infrastruktur lebih lanjut. • Repelita IV (1984-1989): Diversifikasi ekonomi dan pengembangan teknologi. • Repelita V (1989-1994): Pengembangan sumber daya manusia, teknologi, dan penguatan sektor keuangan.  Mengulang gambar materi/ ilustrasi yang sama	1. Program Jangka Pendek Orde Baru Program jangka pendek Orde Baru bertujuan untuk mengatasi masalah-masalah mendasak yang dialami Indonesia pada masa awal berdirinya rezim ini. Fokus utama adalah pemulihan ekonomi dan stabilitas politik. Berikut adalah tujuan program jangka pendek: Fachrunnisa, 2004) • Mengatasi inflasi yang sangat tinggi (hyper inflation) setelah masa konflik politik dan ekonomi. • Memulihkan stabilitas ekonomi dan sosial. • Menjamin ketersediaan kebutuhan pokok rakyat. • Memperbaiki kondisi keamanan nasional yang sempat tidak stabil.  2. Program Jangka Panjang Orde Baru Setelah stabilitas awal tercapai, pemerintah Orde Baru meluncurkan program pembangunan nasional jangka panjang yang ambisius dengan tujuan meningkatkan taraf hidup rakyat Indonesia dan menjadikan Indonesia negara maju. Repelita (Rencana Pembangunan Lima Tahun) merupakan program pembangunan nasional jangka panjang Orde Baru yang dimulai sejak tahun 1969 (nadia, 2022). Repelita I (1969-1974): Fokus pada stabilisasi ekonomi, peningkatan produksi pangan, dan rehabilitasi infrastruktur. Repelita II (1974-1979): Penekanan pada pembangunan industri dan pertanian intensif, serta pengembangan sektor energi. Repelita III (1979-1984): Pembangunan sektor manufaktur dan pengembangan infrastruktur lebih lanjut. Repelita IV (1984-1989): Diversifikasi ekonomi dan pengembangan teknologi. Repelita V (1989-1994): Pengembangan sumber daya manusia, teknologi, dan penguatan sektor keuangan.
---	---

Revisi produk pada materi dilakukan berdasarkan masukan ibu Lusty Firmantika, M.Pd. dan Ibu Rika Inggit Asmawati, yang berfokus pada penyempurnaan aspek materi, bahasa dan ilustrasi buku digital berbasis Kotobee. Pada aspek materi, diberi sumber referensinya, materi berfokus pada aspek ekonomi. Penambahan materi pada masa transisi menjadi seimbang, perbaikan urutan atau susunan materi. Pada aspek bahasa perbaikan pada penulisan, ketepatan bahasa, serta beberapa kesalahan pengetikan. Pada aspek ilustrasi, tidak mengulang gambar yang sama agar tidak membosankan.

2. Revisi Produk Ahli Media

Hasil saran dan perbaikan dari validator materi disajikan sebagai berikut pada tabel 4. 9 sebagai berikut .

Tabel 4. 10 Revisi Produk Ahli Media

No.	Hasil Perbaikan	
	Sebelum revisi	Sesudah Revisi
Aspek Kegrafisan		
1.	 Perbaiki sampul lebih ke ekonomi, karena masih menonjolkan ke kemerdekaanya.	
2.	 Warna kotak pada tulisan refleksi sebaiknya dihapus karena tidak sinkron dengan latarnya	
	 Logo gambar rumah jika tidak ada kegunaannya sebaiknya dihapus saja.	

3.	 Gambar pada pretest sebaiknya diganti menjadi lebih ke ekonomi atau ke suku dan agama	
4.	 Petunjuk penggunaan untuk aplikasi buku digitalnya bisa ditambah, dibuat dalam pdf, link atau lainnya	
5.	 Untuk prawacana bisa dihapus 1 yang IV karena sudah ada prakata	

6.	1) Permasalahan ekonomi Kondisi ekonomi Indonesia pada awal kemerdekaan sangat dipengaruhi oleh warisan penjajahan Belanda dan Jepang serta dinamika politik dan militer yang belum stabil. a) Warisan penjajahan Setelah lebih dari tiga abad dijajah Belanda dan lebih dari tiga tahun dijajah Jepang, Indonesia mengalami kehancuran di berbagai sektor sebagai berikut: • Industri dan infrastruktur hancur: Jepang mengeksploitasi sumber daya dan menghancurkan banyak fasilitas industri dan transportasi demi kebutuhan perang. • Sistem keuangan kacau: Jepang mencetak uang dalam jumlah besar (uang Jepang atau 'uang merah') sehingga menimbulkan hiperinflasi. • Pertanian dan perdagangan terpuruk: Produk pertanian menurun drastis, distribusi pangan terbatas, dan perdagangan mengalami stagnasi. b) Blokade ekonomi Belanda Setelah Indonesia memproklamasikan kemerdekaan, Belanda bersama sekutunya (MCA) berusaha mengembalikan kekuasaannya. Salah satu caranya adalah dengan melakukan blokade ekonomi terhadap wilayah Republik Indonesia. • Melarang ekspor dan impor dari wilayah Republik. • Menghambat distribusi bahan makanan dan barang kebutuhan pokok. • Memotong jalur perdagangan internasional. Blokade ini memperparah kondisi ekonomi karena Republik kehilangan akses terhadap devisa dan pasokan barang penting.  Sumber: kemendagri.go.id	2. Adanya Kekosongan Kas Negara Kekosongan kas negara disebabkan karena pajak dan bea masuk yang belum ada pada masa itu, sementara kebutuhan pengeluaran negara semakin bertambah. Di situasi tersebut pemasukan pemerintah hanya bergantung pada produksi pertanian, yang membuat ekonomi kala itu masih bertahan, meski dalam kondisi buruk (Rahman, 2020). 3. Adanya Blokade Ekonomi dari Belanda Blokade ini memperparah kondisi ekonomi karena Republik kehilangan akses terhadap devisa dan pasokan barang penting. Kondisi tersebut semakin memperparah keadaan perekonomian Indonesia, sekaligus membuat rakyat menjadi gelisah (Supardi, n.d.). • Melarang ekspor dan impor dari wilayah Republik. • Menghambat distribusi bahan makanan dan barang kebutuhan pokok. • Memotong jalur perdagangan internasional. Dalam menghadapi kesulitan ekonomi pada awal kemerdekaan pemerintah Indonesia melakukan beberapa upaya untuk memulihkan keadaan perekonomian, berikut upaya-upaya yang dilakukan pemerintah Indonesia:   Upaya Mengatasi Masalah Ekonomi Awal Masa Kemerdekaan
----	--	---

Bisa ditambahkan link atau barcode agar lebih bervariasi

Revisi produk dilakukan berdasarkan masukan Bapak Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I., yang berfokus pada penyempurnaan aspek kegrafisan dan penyajian buku digital berbasis Kotobee. Pada aspek kegrafisan, desain sampul diperbarui sehingga lebih merepresentasikan materi ekonomi pada masa kemerdekaan yang menjadi fokus utama isi buku digital. Pada aspek penyajian salah satu halaman prawacana dihapus karena terdapat dua bagian yang memiliki fungsi serupa, sementara prakata sudah disajikan pada bagian awal, sehingga struktur buku menjadi lebih ringkas dan tidak berulang. Selain itu, petunjuk penggunaan buku digital disempurnakan dengan menambahkan informasi yang jelas mengenai cara mengakses serta mengoperasikan buku digital, sehingga siswa maupun guru memahami langkah penggunaan serta fitur-fitur interaktif yang tersedia.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kelayakan Buku Digital Berbasis Kotobee Untuk diBaca Siswa SMP NU

Sunan Giri Kepanjen

Pengembangan buku digital berbasis Kotobee pada materi “Kondisi Perekonomian pada Masa Kemerdekaan” didasarkan pada hasil analisis kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran IPS. Dari hasil pengamatan dan wawancara, siswa membutuhkan media pembelajaran yang memadukan teks dan teknologi digital agar lebih mudah memahami materi yang bersifat abstrak dan cenderung membosankan dalam buku teks cetak, sedangkan guru memerlukan sumber belajar yang praktis, mudah digunakan, serta mampu mendukung literasi digital dan pembelajaran yang lebih menarik. Buku digital ini kemudian dirancang dengan menggabungkan teks, gambar, video, kuis interaktif, dan tautan eksternal dalam satu platform melalui tahapan ADDIE, mulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi.⁹⁵ Produk yang dihasilkan telah melalui validasi ahli materi dan ahli media, memperoleh penilaian baik hingga sangat baik, serta mendapat tanggapan positif dari guru dan siswa, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa SMP NU Sunan Giri Kepanjen.⁹⁶

⁹⁵ Arifin et al., “Inovasi Melalui Desain : Model R & D Yang Diperbarui Dengan Metode Perancangan Desain Grafis Pada Konteks Pengembangan Buku Ajar Yang Kreatif .”

⁹⁶ Aselia Nur Lailli et al., “Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Digital Melalui Perspektif Prinsip Multimedia Mayer Dan Cognitive Load Theory,” *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik (JMIA)* 3, no. 2 (2026): 976–89.

Kelayakan buku digital tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek :

1. Buku digital berbasis Kotobee dikatakan layak karena isi materi yang disajikan telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan indikator yang berlaku pada mata pelajaran IPS. Kesesuaian ini menunjukkan bahwa materi tidak disusun secara acak, melainkan mengikuti alur pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian, buku digital dapat digunakan sebagai sumber belajar yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih terarah.⁹⁷
2. Materi dalam buku digital disusun secara runtut, mulai dari konsep dasar hingga pembahasan yang lebih spesifik. Penyusunan seperti ini membantu siswa memahami isi bacaan secara bertahap dan tidak merasa kesulitan ketika mempelajari materi yang bersifat abstrak. Urutan penyajian yang logis juga memudahkan siswa membangun pemahaman dari satu bagian ke bagian berikutnya.
3. Bahasa yang digunakan dalam buku digital disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual dan bahasa siswa SMP. Kalimat disusun secara jelas, efektif, dan tidak menimbulkan makna ganda, sehingga materi lebih mudah dipahami. Penggunaan bahasa yang komunikatif juga membuat siswa lebih nyaman membaca dan membantu mereka belajar secara mandiri tanpa terlalu bergantung pada penjelasan guru.
4. Buku digital tidak hanya berisi teks, tetapi juga dilengkapi dengan gambar, video, kuis, dan tautan yang mendukung penyampaian materi. Kehadiran unsur visual dan interaktif ini membuat konsep pembelajaran menjadi lebih

⁹⁷ chairunnisa luky Putri, “Studi Perbandingan Hasil Belajar Ips Menggunakan Buku Digital Dan Buku Cetak Melalui Minat Membaca Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Bandar Lampung” (2025).

konkret dan menarik bagi siswa. Selain itu, media tersebut dapat meningkatkan perhatian siswa, membantu memperjelas informasi, dan membuat proses membaca tidak terasa monoton.⁹⁸

5. Aspek kegrafisan seperti pemilihan warna, ukuran huruf, tata letak, dan penggunaan ikon dibuat secara konsisten agar nyaman dibaca. Tampilan yang rapi dan menarik membuat siswa lebih betah berinteraksi dengan buku digital. Hal ini penting karena media pembelajaran yang secara visual menarik cenderung lebih mudah diterima oleh siswa dan dapat meningkatkan minat baca mereka.⁹⁹
6. Validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa buku digital berada pada kategori layak hingga sangat layak. Penilaian ini mencerminkan bahwa produk telah memenuhi standar isi, bahasa, tampilan, dan penyajian yang baik. Walaupun masih ada beberapa saran perbaikan, masukan tersebut lebih bersifat penyempurnaan sehingga tidak mengurangi kelayakan produk secara keseluruhan.
7. Tanggapan guru dan siswa terhadap buku digital juga menunjukkan hasil yang positif. Guru menilai media ini membantu menjelaskan materi secara lebih konkret dan efisien, sedangkan siswa merasa buku digital lebih menarik, mudah dipahami, dan nyaman digunakan dalam belajar. Respon yang baik dari pengguna menjadi bukti tambahan bahwa buku digital tidak hanya layak

⁹⁸ Zahara Mustika, "Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif," *Jurnal Ilmiah CIRCUIT* 1, no. 1 (2015): 60–73.

⁹⁹ Siti Nurbaiti, *Pengaruh Literasi Digital Dan Minat Membaca Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Melalui Motivasi Belajar Di SMAN 1 Pasir Sakti*, 2025.

secara teoritis, tetapi juga layak secara praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

B. Ketertarikan Siswa Pada Buku Digital Berbasis Kotobee di SMP NU Sunan Giri Kepanjen

Buku digital berbasis Kotobee yang dikembangkan untuk pembelajaran IPS di SMP NU Sunan Giri Kepanjen memperoleh penilaian yang sangat baik dari peserta didik. Secara umum, siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan buku digital ini karena materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, memiliki penyajian yang terstruktur, serta didukung oleh tampilan visual yang menarik.¹⁰⁰ Dari seluruh aspek yang dinilai, aspek kegrafisan memperoleh skor tertinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa desain visual, ilustrasi, serta tata letak buku digital mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Respon positif yang diberikan siswa juga mengindikasikan bahwa buku digital berbasis Kotobee mampu menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik tingkat SMP yang cenderung tertarik pada media pembelajaran yang interaktif dan kaya akan unsur visual. Kehadiran gambar, warna, serta penyajian materi yang menarik membuat siswa lebih termotivasi untuk membaca dan mempelajari materi yang tersedia. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Kotobee dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat baca sekaligus

¹⁰⁰ {Formatting Citation}

membantu pemahaman siswa terhadap materi kondisi perekonomian pada masa kemerdekaan.

Secara keseluruhan, hasil respon siswa memperlihatkan bahwa buku digital berbasis Kotobee memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dan diterima dengan baik oleh peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek isi dan tampilan, tetapi juga mampu meningkatkan ketertarikan serta semangat belajar siswa. Dengan demikian, buku digital berbasis Kotobee dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mendukung terciptanya proses belajar yang lebih menarik, efektif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

C. Efektivitas Buku Digital Berbasis Kotobee Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa SMP NU Sunan Giri Kepanjen.

Berdasarkan hasil uji efektivitas menggunakan paired sample test, diperoleh hasil yang menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah penggunaan buku digital berbasis Kotobee. Hasil tersebut menegaskan bahwa buku digital berbasis Kotobee efektif dalam meningkatkan minat baca siswa SMP NU Sunan Giri Kepanjen. Membuktikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu memberikan pengaruh nyata terhadap perubahan minat baca peserta didik setelah diterapkan dalam proses pembelajaran.¹⁰¹

¹⁰¹ Putri, “Studi Perbandingan Hasil Belajar Ips Menggunakan Buku Digital Dan Buku Cetak Melalui Minat Membaca Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Bandar Lampung.”

Efektivitas tersebut menunjukkan bahwa penggunaan buku digital berbasis Kotobee memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan bahan bacaan konvensional. Penyajian materi yang memadukan teks, gambar, video, kuis interaktif, dan tautan eksternal menjadikan buku digital lebih variatif serta mampu meminimalkan kejenuhan siswa ketika membaca. Kondisi ini sangat penting, karena salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya minat baca adalah penyajian bahan ajar yang kurang menarik dan kurang memberikan ruang interaksi bagi siswa. Dengan hadirnya buku digital, siswa tidak hanya berperan sebagai pembaca pasif, tetapi juga dapat terlibat secara aktif dalam memahami isi bacaan melalui fitur-fitur yang tersedia.

Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa buku digital berbasis Kotobee mampu mendorong siswa untuk lebih tertarik dalam membaca materi pembelajaran. Tampilan yang lebih modern, navigasi yang mudah digunakan, serta integrasi media visual yang relevan membuat siswa merasa lebih nyaman dalam mempelajari isi buku. Hal ini sejalan dengan karakteristik peserta didik pada jenjang SMP yang pada umumnya lebih responsif terhadap media berbasis teknologi. Buku digital tidak hanya berfungsi sebagai media penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun kebiasaan membaca yang lebih positif dan menyenangkan.

Keberhasilan media ini juga tidak terlepas dari kesesuaiannya dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media yang praktis, mudah diakses, dan mampu

menyajikan materi secara lebih konkret. Buku digital berbasis Kotobee menjawab kebutuhan tersebut melalui penyajian materi yang terstruktur dan interaktif, sehingga siswa dapat membaca dengan lebih fokus dan berminat.¹⁰² Di sisi lain, guru juga terbantu dalam menyampaikan materi karena media ini mendukung penjelasan yang lebih jelas dan efisien. Dengan demikian, buku digital berbasis Kotobee tidak hanya efektif dari sisi hasil uji statistik, tetapi juga relevan secara pedagogis dalam mendukung proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil uji efektivitas ini menegaskan bahwa buku digital berbasis Kotobee layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa. Perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah penggunaan media menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis digital dapat memberikan dampak positif terhadap minat baca peserta didik. Dengan demikian, penggunaan buku digital berbasis Kotobee dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.¹⁰³

¹⁰² Juharmin Suruambo and Universitas Muhammadiyah Buton, “Studi Kasus Implementasi E-Book Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Literasi Membaca Di Sekolah Dasar Juharmin Suruambo” 03, no. 02 (2025): 93–104.

¹⁰³ Nurbaiti, *Pengaruh Literasi Digital Dan Minat Membaca Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Melalui Motivasi Belajar Di SMAN 1 Pasir Sakti*.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan buku digital berbasis Kotobee sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa SMP NU Sunan Giri Kepanjen pada materi Kondisi Perekonomian pada Masa Kemerdekaan. Adapun kesimpulan dari penelitian dan pengembangan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Buku digital berbasis Kotobee yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS pada materi Kondisi Perekonomian pada Masa Kemerdekaan. Kelayakan tersebut didasarkan pada hasil validasi ahli materi dan ahli media yang menunjukkan bahwa produk telah memenuhi berbagai aspek penting, seperti kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, penyajian yang runtut, penggunaan bahasa yang komunikatif, dukungan ilustrasi dalam memahami materi, serta tampilan grafis dan penyajian yang menarik. Selain itu, tanggapan guru dan siswa juga menunjukkan respons yang positif, baik dari segi kemudahan penggunaan, kejelasan penyampaian materi, maupun daya tarik media dalam proses pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil respon siswa, buku digital berbasis Kotobee memperoleh tanggapan yang sangat positif dan dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran. Tampilan visual yang menarik, penyajian

materi yang terstruktur, serta fitur interaktif yang tersedia mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam membaca dan mempelajari materi.

3. Buku digital berbasis Kotobee terbukti efektif dalam meningkatkan minat baca siswa SMP NU Sunan Giri Kepanjen. Hal ini terlihat dari hasil uji efektivitas yang menunjukkan adanya perbedaan yang jelas antara kondisi sebelum dan sesudah penggunaan media. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa buku digital mampu memberikan dampak positif terhadap minat baca siswa, karena penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami dapat menumbuhkan ketertarikan siswa untuk membaca. Selain itu, buku digital ini juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, tidak membosankan, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital.

B. Saran

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran buku digital berbasis Kotobee yang digunakan untuk meningkatkan minat baca siswa pada materi kondisi perekonomian pada masa kemerdekaan. Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, buku digital berbasis Kotobee dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk menumbuhkan minat baca siswa, terutama pada materi IPS yang membutuhkan pemahaman konsep secara visual dan kontekstual
2. Bagi siswa, penggunaan buku digital ini diharapkan dapat menjadi sarana belajar mandiri yang mendorong kebiasaan membaca, meningkatkan

pemahaman materi, dan menumbuhkan kesadaran akan pentingnya membaca.

3. Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan buku digital berbasis Kotobee dapat dilakukan lebih lanjut dengan menambahkan fitur interaktif yang lebih bervariasi, seperti game edukatif, barcode, link pendukung, serta memperbanyak ilustrasi dan memperbaiki keringkasan teks agar lebih menarik bagi siswa.
4. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk mendukung pemanfaatan media digital dalam pembelajaran serta mendorong program literasi sekolah yang lebih inovatif dan berkelanjutan

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah Putri Ardelia, Adrias Adrias, and Salmainsi Safitri Syam. "Strategi Efektif Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar." *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* 4, no. 1 (2025): 304–16.
<https://doi.org/10.30640/dewantara.v4i1.4007>.
- Admojo, Moh. Rizal Fauzi, Atiqoh Atiqoh, and Djoko Adi Walujo. "Development of an Epub Format E-Book on Dynamic Electricity Material." *Practice of The Science of Teaching Journal: Jurnal Praktisi Pendidikan* 2, no. 2 (2023): 75–83. <https://doi.org/10.58362/hafecspost.v2i2.36>.
- Agustus, No, Annisa Rahmadani, Irlyanova Sabina, Novita Sari Nasution, and Juni Sahla Nasution. "Evaluasi Pembelajaran Pada Keterampilan Menulis Di Kelas Tinggi." *JISPENDIORA: Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora* 3, no. 2 (2024).
- aida azizah, dewi siti fatimah. "Tantangan Dan Hambatan Gerakan Literasi Di SD Negeri Mintorahayu 02." *Jurnal Buana Kata: Pendidikan, Bahasa, Dan Ilmu Komunikasi* 1, no. 2 (2025): 58–59.
<https://jurnal.pbs.fkip.unila.ac.id/index.php/buanakata/article/view/559>.
- Aisah, Siti, Ria Rizki Agustini, Informasi Artikel, Pengembangan Instrumen Asesmen, Keterampilan Proses Sains, and Jurnal Education. "Pengembangan Instrumen Keterampilan Proses Sains." *Jurnal Education and Development* 12, no. 1 (2024): 275–80.
- Ali, Amna, Sheyvilda Dea Venica, Welsa Aini, and Akhmad Faisal Hidayat. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Journal of Information System and Education Development* 3, no. 1 (2025): 1–6.
<https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>.
- Amalia, Agnia, Ahmad Suriansyah, and Celia Cinantya. "Upaya Meningkatkan Minat Baca Pada Siswa Sekolah Dasar." *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin* 2, no. 4 (2024): 2083–91.
<https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.558>.
- amalya putri, Farida. "Pengembangan Bahan Ajar Teks Narasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas VII SMP." *Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajarannya* 5, no. 01 (2025): 375–94.
- Andina, Elga. "Buku Digital Dan Pengaturannya." In *Jurnal Aspirasi*, 2:95, 2011.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22212/aspirasi.v2i1.429>.

- Ani Lufianti , Ahmad Saefudin, muhammad KhotibulUmam. “Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Inggris Menggunakan Kotobee Author.” *Journal of Learning and Teaching* 01 (2024): 5–15.
<https://ejournal.reysha.org/index.php/jlt/index>.
- Anwas, Oos M. “Model Buku Teks Pelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi.” *Jurnal Kwangsan* 4, no. 1 (2016): 17.
<https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v4i1.32>.
- Arifin, Irfan, Bakhrani A Rauf, Arifin Ahmad, and Universitas Negeri Makassar. “Inovasi Melalui Desain : Model R & D Yang Diperbarui Dengan Metode Perancangan Desain Grafis Pada Konteks Pengembangan Buku Ajar Yang Kreatif .” *Ojs.Unpkediri.Ac.Id* 10, no. 2 (2023): 196–206.
- Atin, Natalia, Evinna Cinda Hendriana, and Lili Yanti. “Hubungan Minat.Baca Dengan Kemampuan.Membaca.Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Natalia.” *Jurnal Basicedu* 8, no. 2 (2024): 1428–36.
- Ayu, Putri. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Keterampilan Membaca Narasi Tema 6 Dikelas 3A SDN 31 Jati Tanah Tinggi Kota Padang,” 2024.
- Cindi, Aulia, Haryana Putri, Dwi Sulistyaningsih, Iswahyudi Joko Suprayitno, Universitas Muhammadiyah Semarang, and Pembelajaran Matematika. “Respon Guru Dan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran E-Lkpd Berbasis Auditory, Intellectually, Repetition Dengan Pendekatan Etnomatematika.” *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika* 8 (2025): 286–97.
- dede mulyana, rista handayani. *Perekonomian Indonesia*, 2023.
- E.Aminudin Aziz, Adin Bondar. *Laporan Akhir Kajian Indeks Pembangunan Literasi Masyarakat(IPLM) Tahun 2024*. Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, 2024.
- Elly, Atiya mursalim. “Implementasi Model Paired Storytelling Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Inpres 14 Samate Raja Ampat.” *Jurnal Papeda* 4, no. 2 (2022): 101–9.
- Fahlevi, muhammad ryan. *Buku Ajar Perekonomian Di Indonesia*. CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022.
- Fahrika, andi ika. *Perekonomian Indonesia Sejarah Dan Perkembangannya*, 2020.

- Fauziah, Khopipah. "Usaha-Usaha Perbaikan Ekonomi Era Demokrasi Liberal (1950-1959)" 11, no. 2 (2023).
- fiska komala sari, farida, m syazali. "Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) Berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2016): 135–52.
- Fitrianna, YUsnita Aflich, Nanang Priatna, and Jarnawi Afgani Dahlan. "Pengembangan Model E-Book Interaktif Berbasis Pembelajaran Induktif Untuk Melatihkan Kemampuan Penalaran Aljabar Siswa SMP." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 05, no. 02 (2021): 1562–77.
- Hairunisa, Neti. "Pembelajaran Berbasis Student-Centered Learning Pada Materi Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Darul Falah Sumber Agung Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat." *Unisan Journal: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan* 02, no. 07 (2023).
- Hamid, Hamdan. "Demokrasi Ala Soekarno (Demokrasi Terpimpin)," 2012.
- Handayani, R I S. "Perekonomian Indonesia," 2022.
- Harefa, Faona, Lestari Waruwu, Yanida Bu, Noveri Amal, Jaya Harefa, and Universitas Nias. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Teks Berita Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bawolato" 4, no. April (2025).
- Hariato, Erwin. "Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa." *Jurnal Didaktika* 9, no. 1 (2020): 2.
<https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2>.
- Hasanah, Uswatun. "Analisis Dampak Kemampuan Membaca Yang Rendah Pada Siswa : Studi Kasus Di SMPN 3 Tanjung Palas Utara." *Https://Repository.Ubt.Ac.Id/Repository/UBT30-07-2024-052633.Pdf*, 2024.
- . "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Berbasis Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Grafis Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII MTs Al Hikmah Bandar Lampung." *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematik*, 2016.
- Hasanah, Uswatun, and Warjana. "Pengembangan Pembelajaran Literasi Membaca Untuk Meningkatkan Daya Baca Siswa." *E-Journal Perpunas* 26, no. 2 (2019): 129–39.
- Haslinda, Fara, Nazilatul Maghfiroh, and Sindy Riska Fadillah. "Buku Digital Sebagai Media Pengembangan Literasi." *Prosiding Seminar Nasional Ilmu*

Ilmu Sosial (SNIIS) 576 (2022): 576–84.

Hendrayani, Ade. “Meningkatkan Minat Baca Dan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas Rendah Melalui Penggunaan Reading Corner.” *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)* 4, no. 2 (2023): 1. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v4i2.7017>.

Hilda Melani Purba, Humairo Sakinah Zainuri, Nadia Syafitri, and Rizky Ramadhani. “Aspek-Aspek Membaca Dan Pengembangan Dalam Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi.” *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 2, no. 3 (2023): 179–92. <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3.1025>.

I Made Tirtayasa, I Nyoman Mudarya. “Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Ekstrinsik Terhadap Peningkatan Minat Baca Siswa Di Sma Negeri 1 Tejakula.” *Locus Majalah Ilmiah FISIP* 11, no. 2 (2019): 40–54.

Irianto, Putri Oviolanda, and Lifia Yola Febrianti. “Pentingnya Penguasaan Literasi Bagi Generasi Muda Dalam Menghadapi Mea.” *Conference Proceedings Center for International Language Development of Unissula*, 2017, 640–47. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1282>.

Izza, Himmatul. “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips.” *Repository.Uin-Malang*, 2025. <http://repository.uin-malang.ac.id/>.

Judijanto, Loso, Mas’ud Muhammadijah, Rahmawati Ning Utami, Lalu Suhirman, Laurensius Laka, Yoseb Boari, Suri Toding Lembang, et al. *Metodologi Research and Development (Teori Dan Penerapan Metodologi RnD)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024. https://www.researchgate.net/publication/381290945_METODOLOGI_RESEARCH_AND_DEVELOPMENT_Teori_dan_Penerapan_Metodologi_RnD.

Kausar, Muhammad Fajar Al, Jihan Karimah, Siska Dwi Amelia, Zulfa Paolina, and Ani Nur Aeni. “Penggunaan Buku Digital Anak Islam (Badai) Sebagai Media Pembelajaran Ahlaq Bagi Siswa SD Muhammad Fajar Al Kausar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Jihan Karimah Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Siska Dwi Amelia Universi” 7, no. 3 (2023): 1327–41. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2505>.

Kemendikbud. “Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti.” *Permendikbud*, 2015, 45.

Kristanto, Andi. “Media Pembelajaran.” Bintang Sutabaya, 2016.

- Kristiyanto, Yogi, Siti Sarah, and Amin Muzaeni. "Implementasi Dan Evaluasi Ujian Berbasis CBT Menggunakan Moodle Di Sekolah XYZ : Menggunakan Metode Survei Primer Berbasis Observasi Untuk Mengetahui Kendala , Manfaat , Dan Solusi Teknologi" 9, no. 2 (2024): 207–16.
- Lailli, Aselia Nur, Ekfina Qanita, Fesyia Birzah, and Malikal Bilqis. "Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Digital Melalui Perspektif Prinsip Multimedia Mayer Dan Cognitive Load Theory." *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik (JMIA)* 3, no. 2 (2026): 976–89.
- Maharani, Intan, and Dendi Wijaya Saputra. "Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory Di SDN Pondok Cabe Ilir." *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 2024, 388–96. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23542>.
- Maharani, Ony Dina. "Minat Baca Anak-Anak Di Kampoeng Baca Kabupaten Jember." *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian* 3, no. 1 (2017): 320. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v3n1.p320-328>.
- Mahlim. "Pengembangan Media E-Book Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Terhadap Siswa Kelas I SD Negeri 9 Sampoi Neit Tahun Ajaran 2023/2024," 2024.
- Mahmudah, Anis, and Adeng Pustikaningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 17, no. 1 (2019): 97–111. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i1.26515>.
- Marlina, Nur Ari, and Martalia Ardiyaningrum. "Hubungan Minat Membaca Dengan Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas III SD Karanggayam." *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 12, no. 1 (2021): 1. [https://doi.org/10.21927/literasi.2021.12\(1\).1-11](https://doi.org/10.21927/literasi.2021.12(1).1-11).
- Marselina, Vince, and Ali Muhtadi. "Pengembangan Buku Digital Interaktif Matematika Pada Geometri." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2019): 196–207.
- Maskuriah. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Canva Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VII," 2025.
- Maulana, Andi. "Analisis Validitas, Reliabilitas, Dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa." *Jurnal Kualita Pendidikan* 3, no. 3

(2022): 133–39. <https://doi.org/10.51651/jkp.v3i3.331>.

Maulida, Qonita, Zulfiana Lifti Rosyida, and Ita Ainun Jariyah. “Tinjauan Literatur Terhadap Media Pembelajaran Berbasis E-Book Interaktif Dalam Pembelajaran IPA” 1, no. 2 (2024): 145–55.

Millenia, Fachrina Vebranti. “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Untuk Meningkatkan Karakter Disiplin Siswa Kelas II Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2023, 1581–90.

Muhammad Ergi Revian, RA Murti Kusuma, and Kunto Imbar Nursetyo. “Pengembangan Buku Panduan Praktik Produksi Besar Pada Mata Kuliah Pengembangan Media Video Di Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.” *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 1 (2020): 24–35. <https://doi.org/10.21009/jpi.031.04>.

Muluk, Muhammad Islah Azharul, and Zaini Tamin AR. “Kontekstualisasi Syarat Keberhasilan Siswa Sekolah Dasar Dalam Mencari Ilmu; Perspektif Imam Al-Zarnuji.” *JSPED; Jurnal Studi Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2024): 196.

Mustika, Zahara. “Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif.” *Jurnal Ilmiah CIRCUIT* 1, no. 1 (2015): 60–73.

Naila, Rif'ah. “Implementasi Program Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca, Kemampuan Berpikir Kritis Dan Pembentukan Karakter Siswa Kelas 3 SDN Donoharjo Ngaglik Sleman.” *Skripsi*, 2022. <https://dspace.uin.ac.id/bitstream/handle/123456789/40028/18422176.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Nugroho, Anton Priyo. *Metode Pengumpulan Data Sekunder*. Asik Belajar, 2022.

Nurbaiti, Siti. *Pengaruh Literasi Digital Dan Minat Membaca Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Melalui Motivasi Belajar Di SMAN 1 Pasir Sakti*, 2025.

Nurfadiya, Dhea, and Jimat Susilo. “Persepsi Siswa Terhadap Media Pembelajaran Let ' s Read Sebagai Sarana Literasi Digital.” *Widyantara, IKAPROBSI* 3 (2025): 32–42.

Nursafira, Cut, Basrul Abdul Majid, and Khairan AR. “Pengembangan Modul Praktikum Interaktif Menggunakan Aplikasi Kotobee.” *J-SIGN (Journal of Informatics, Information System, and Artificial Intelligence)* 1, no. 2 (2023): 72–81. <https://doi.org/10.24815/j-sign.v1i1.34856>.

OECD. “PISA PISA 2022 Results Indonesia.” *Journal Pendidikan*, 2022, 10.

https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes_ed6fbcc5-en/indonesia_c2e1ae0e-en.html.

- Okpatrioka. "Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan [Innovative Research and Development (R&D) in Education]." *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.
- Okra Riri. yulia novera. "Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Yulia Novera." *Journal of Educational Studies* 4, no. 2 (2019): 121–34.
- Otico, M, M Pasion, and JAY-R DONES. "Utilization of E-Book Kotobee Reader as an Interactive Learning Tool in Developing 8th Grade Mathematical Skill." *AJARCDE (Asian Journal of Applied Research for Community Development and Empowerment)* 7, no. 1 (2022): 8–13.
<https://doi.org/10.29165/ajarcde.v7i1.139>.
- Puspita, Amanda. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Book Creator Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," 2025.
- Putri, Adinda, and Rizki Prahadianti. "Pengembangan Buku Digital (E-Book) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuanalam Dan Sosial Universitas Islam Negeri Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa," 2024.
- Putri, chairunnisa luky. "Studi Perbandingan Hasil Belajar Ips Menggunakan Buku Digital Dan Buku Cetak Melalui Minat Membaca Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Bandar Lampung," 2025.
- putri clara rimayanti, nita karmila, fitri anjaswuri. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (e-Lkpd) Berbasis Liveworksheet Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku." *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 09 (2023).
- Putri, Vivi Yusnita, Ari Susandi, and Oriza Zativalen. "Pengembangan E-modul Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 2024.
- Qomara, Dhona Ayu, Adi Wijayanto, Nita Agustina, and Nurlaila Eka. "Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Book Creator Ekosistem." *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 9, no. 1 (2024): 56–68.
- Rohana, Syamsuddin. *Keterampilan Berbahasa Indonesia Pendidikan Dasar*. Makassar: ResearchGate, 2021.

- Ruddamayanti. "Pemanfaatan Buku Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca." In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2:1193–1202, 2019. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2750>.
- Saputra, Hendra, and Citra Rosalyn Anwar. "Digital Dan Pengantar Sinematografi : Buku Ajar Yang Bercerita." *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian* 5 (2019): 232–46. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JK/article/view/483>.
- Sarah, Alpian Viny. "Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 8, no. 2 (2022): 113–22. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i2.2818>.
- Sari, Tika, and Muhammad Walid. "Urgensi Pendidikan Keluarga Dalam Pengembangan Budaya Gemar Membaca Siswa." *Jurnal Kibalitbang Dajbi* 6 (2022): 1335–54.
- Selia lala, Safrihady, Sri Mulyani. "Hubungan Minat Baca Dengan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar Torsina III Singkawang." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2025): 364–75.
- Senjaya, Whindi Widhiyanti, Heri Yusuf Muslih, and Lutfi Nur. "Evaluasi Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Pada Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Model CIPP Di Kabupaten Garut Evaluation of the School Literacy Movement Implementation in Elementary Schools Using the CIPP Model in Garut" 25, no. 2 (2025): 238–48.
- Sukma, Hanifa, Hanum, and Lily Puspita, Auliya. *Keterampilan Membaca Dan Menulis. Convention Center Di Kota Tegal*. Vol. 4, 2023.
- Suruambo, Juharmin, and Universitas Muhammadiyah Buton. "Studi Kasus Implementasi E-Book Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Literasi Membaca Di Sekolah Dasar Juharmin Suruambo" 03, no. 02 (2025): 93–104.
- Syahlani, Achmad, and Desy Setyorini. "Pengujian Secara Empiris (Uji Validitas Dan Reliabilitas)" 3, no. 1 (2023): 1607–19.
- Taqwim, Ahsani. *Transformasi Media Terobosan Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2024.
- Umami, Riza. "Analisis Wacana Kritis Model Norman Fairclough Pada Materi Sejarah Orde Baru Dalam Buku Teks Ips Kelas IX Terbitan Kemendikbud," 2023.

Vijua. “Kotobee.” playstore, 2025. <https://www.kotobee.com/>.

Wandira, Pemi Nur, Hana Lestari, and Rusdiono Mukri. “Efektivitas Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Minat Membaca Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Bogor.” *Primer Edukasi Journal*, 2023.

Wati, Hesty Bastika, Ikha Listyarini, and Filia Prima Artharina. “Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan.” *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. April (2024): 105–12.

Widiastari, Ni Gusti Ayu Putu, and Ryan Dwi Puspita. “Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Inpres 2 Nambaru.” *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 4, no. 4 (2024): 215–22. <https://doi.org/10.51878/elementary.v4i4.3519>.

Widyastuti, Suciati Rahayu. “Pengembangan Skala Likert Untuk Mengukur Penerapan Penilaian Autentik Siswa Sekolah Menengah Pertama,” 2013.

Wulandari, Arina. “Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Membaca Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Pendek,” 2017, 1–151.

Yasa, Arnelia Dwi, Farida Nur Kumala, Ahmad Suhaizan bin Pandak, and Ardi Septya Raharja. “Pengembangan Buku Digital Berbasis Inkuiri Pada Muatan IPA Materi Listrik Di SDN Kota Malang.” *Jurnal Jendela Pendidikan* 2, no. 04 (2022): 510–18. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i04.310>.

zahra safira, linda setiawati, susanti agustina. “Preferensi Minat Baca Buku Teks Dan Buku Digital Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama.” *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)* 11, no. November (2023): 257–79. <https://doi.org/10.35706/judika.v11i2.9784>.

Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi’i. “Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19, no. 01 (2022): 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.

Zamsiswaya, Syawaluddin, Syahrizul. “Pengembangan Model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implemetation, Evaluation).” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8 (2024).

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 990/Un.03.1/TL.01.04/04/2026
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

16 April 2026

Kepada Yth.
Kepala SMP NU Sunan Giri Kepanjen, Kabupaten Malang
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Endang Kurnia
NIM	: 220102110096
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengembangan Buku Digital Berbasis Kotobee Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa SMP NU Sunan Giri Kepanjen
Lama Penelitian	: April 2026 sampai dengan Juni 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Muhammad Walid, MA
0823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran Lampiran 2 Modul Ajar

MODUL AJAR

ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
KONDISI PEREKONOMIAN PADA MASA KEMERDEKAAN

INFORMASI UMUM			
Penyusun	Endang Kurnia	Mata Pelajaran	IPS
Satuan Pendidikan	SMP NU Sunan Giri Kepajen	Kelas / semester	VIII / 2
Alokasi Waktu	2 JP	Target siswa	30
Fase	D	Model / metode Pembelajaran	Problem Based Learning (PBL)
Sarana (alat dan bahan)	• HP/Laptop • Aplikasi Kotobee Reader • Internet • Alat Tulis	Materi	Kondisi Perekonomian Pada Masa Kemerdekaan
Prasarana	LCD	Profil Pelajar Pancasila	• Bernalar kritis • Mandiri • Kreatif

KOMPONEN INTI	
Kompetensi Awal	Melalui kegiatan membaca siswa mampu menjelaskan tentang perekonomian Indonesia pada masa awal kemerdekaan, demokrasi liberal, demokrasi terpimpin, orde baru, dan reformasi

Tujuan Pembelajaran	1. Peserta didik mampu menganalisis permasalahan ekonomi pada masa awal kemerdekaan hingga masa reformasi. 2. Peserta didik dapat membandingkan kondisi perekonomian Indonesia pada masa awal kemerdekaan hingga masa reformasi. 3. Melalui kegiatan diskusi siswa mampu menjelaskan tentang perekonomian Indonesia pada masa awal kemerdekaan, demokrasi liberal, demokrasi terpimpin, orde baru, dan reformasi.
---------------------	---

ASESMEN			
Ranah	Bentuk Penilaian	Instrument	Teknik
Kognitif (Pengetahuan)	Pretest	Soal pilihan ganda materi kondisi perekonomian pada masa kemerdekaan	Tes berbasis game (quiz interaktif)
Kognitif (Pengetahuan)	Posttest	Soal pilihan ganda setara dengan posttest dalam bentuk game	Tes berbasis game (quiz interaktif)
Afektif (minat baca)	Angket (posttest-pretest) minat baca	Angket minat baca	Non-tes (kuesioner)
Psikomotor (Keterampilan)	Penugasan mandiri	Lembar kerja: mencatat poin penting dari ebook kotobee	Penugasan

Pemahaman Bermakna	Indonesia menyatakan kemerdekaan pada 17 Agustus 1945. Pasca proklamasi, pemerintah mulai melakukan penataan perekonomian. Permasalahan perekonomian pada masa awal kemerdekaan terjadi karena inflasi yang terlalu tinggi (hiperinflasi) dan blokade laut yang dilakukan pemerintah Belanda.
--------------------	---

Pertanyaan Pematik	1. Seberapa sering kalian membaca buku? 2. Menurut kalian apakah membaca itu penting dalam kehidupan sehari-hari? 3. Apakah Indonesia langsung menjadi negara yang sejahtera setelah merdeka? 4. Bagaimana kondisi ekonomi indonesia setelah merdeka menurut kalian ?
--------------------	--

KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pendahuluan (10 Menit)	1. Guru membuka pembelajaran 2. Penyampaian tujuan pembelajaran 3. Siswa mengerjakan angket minat baca 4. Apersepsi (pertanyaan pematik)
Kegiatan Inti (40 menit)	A. Orientasi Masalah Guru menyajikan masalah : “ mengapa kondisi ekonomi Indoensia setelah kemerdekaan sangat sulit dan bagaimana cara mengatasinya?” B. Eksplorasi Buku Digital • Siswa membuka buku digital berbasis kotobee • Siswa mengerjakan pretest berbasis game • Siswa membaca materi secara mandiri • Siswa menonton video dalam ebook • Siswa mengklik fitur interaktif. C. Kegiatan Mandiri • Siswa mencatat poin penting • Menjawab pertanyaan dalam buku digital • Siswa mengerjakan posttest berbasis game D. Penguatan • Menyusun kesimpulan • Diskusi singkat E. Angket Minat Baca

	- Siswa mengerjakan soal posttest untuk melihat peningkatan minat baca - Siswa mengisi angket respons terhadap buku digital berbasis Kotobee
Penutup (10 menit)	- Guru bersama siswa menyimpulkan materi. - Guru memberikan umpan balik - Guru menutup pembelajaran

PERTANYAAN REFLEKSI	
Untuk siswa	- Apa hal baru yang kamu pelajari tentang kondisi perekonomian Indonesia pada masa kemerdekaan? - Bagian materi mana yang paling kamu pahami dengan baik? Jelaskan alasannya.

LAMPIRAN – LAMPIRAN

I. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

A. Aktivitas

- Bacalah materi pada buku digital (Kotobee) dengan teliti
- Amati gambar, video, dan fitur interaktif dalam ebook
- Kerjakan setiap soal secara mandiri
- Tuliskan jawaban dengan jelas dan lengkap

1.	Masa demokrasi parlementer di indonesia berlangsung pada tahun? 1949 – 1959
2.	Salah satu permasalahan ekonomi yang dihadapi indonesia pada masa demokrasi parlementer adalah? Inflasi yang sangat tinggi
3.	Pada masa demokrasi parlementer, kondisi ekonomi indonesia kurang stabil karena? Banyaknya pergantian kabinet dalam waktu singkat
4.	Program ekonomi yang dilakukan pemerintah pada masa demokrasi parlementer untuk memperbaiki perekonomian adalah? Program banteng

5.	Tujuan dari program benteng ? mengembangkan pengusaha pribumi
6.	Salah satu penyebab sulitnya memperbaiki kondisi ekonomi pada masa demokrasi parlementer adalah ? banyaknya konflik politik
7.	Pada masa demokrasi parlementer, kegiatan ekonomi indonesia masih banyak bergantung pada sektor ? pertanian dan perkebunan
8.	Kondisi ekonomi indonesia pada masa demokrasi parlementer dapat dikatakan ? kurang stabil dan banyak tantangan
9.	Salah satu upaya pemerintah untuk meningkatkan perekonomian pada masa tersebut adalah dengan ? mengembangkan pengusaha nasional
10.	Dari kondisi ekonomi pada masa demokrasi parlementer dapat disimpulkan bahwa ? perekonomian masih menghadapi berbagai kesulitan

II. PENGAYAAN DAN REFLEKSI

1.	Jelaskan kondisi kegiatan ekonomi Indonesia pada masa awal kemerdekaan! Sebutkan juga beberapa permasalahan ekonomi yang dihadapi pada masa tersebut.
2.	Apa saja kebijakan ekonomi yang dilakukan pemerintah pada masa Orde Baru? Jelaskan tujuan dari kebijakan tersebut
3.	Jelaskan ciri-ciri kegiatan ekonomi Indonesia pada masa Reformasi!
4.	Bandingkan kegiatan ekonomi pada masa Orde Baru dan masa Reformasi! Sebutkan minimal dua perbedaannya.
5.	Menurut pendapatmu, mengapa pemerintah perlu melakukan perubahan kebijakan ekonomi dari masa ke masa? Jelaskan alasanmu.

1.	Apa hal baru yang kamu pelajari tentang kondisi perekonomian Indonesia pada masa kemerdekaan?
2.	2.Bagian materi mana yang paling kamu pahami dengan baik? Jelaskan alasannya.
3.	Bagian materi mana yang masih sulit kamu pahami?

4.	Menurutmu, mengapa kondisi perekonomian pada masa awal kemerdekaan sangat menantang bagi Indonesia?
5.	Apa yang dapat kamu lakukan agar lebih memahami materi tentang sejarah perekonomian Indonesia

III. RUBRIK PENILAIAN

Aspek yang dinilai	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Kesesuaian jawaban	Sangat sesuai dengan pertanyaan	Cukup sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai
Kelengkapan isi	Lengkap dan jelas	Cukup lengkap	Kurang lengkap	Tidak lengkap
Pemahaman materi	Sangat memahami	Cukup memahami	Kurang memahami	Tidak memahami
Bahasa / penyampaian	Jelas dan runtut	Cukup jelas	Kurang jelas	Tidak jelas

Skor maksimum

- 1 Soal = 4
- 5 soal = 20

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

IV. BAHAN BACAAN

1. Pada awal kemerdekaan tahun 1945, kondisi perekonomian Indonesia berada dalam keadaan yang sangat memprihatinkan. Hal ini disebabkan oleh dampak panjang penjajahan, terutama oleh Belanda dan Jepang, yang menguras sumber daya alam dan manusia. Infrastruktur ekonomi seperti jalan, pelabuhan, dan

sistem distribusi rusak akibat perang. Selain itu, Indonesia juga mengalami inflasi yang sangat tinggi karena beredarnya berbagai mata uang secara bersamaan, seperti uang Jepang, uang Belanda, dan uang Republik Indonesia. Pemerintah yang baru terbentuk menghadapi kesulitan besar dalam mengatur perekonomian karena belum memiliki sistem yang stabil serta kekurangan tenaga ahli¹⁰⁴. Untuk mengatasi kondisi tersebut, pemerintah melakukan berbagai upaya, seperti mengeluarkan kebijakan penggantian mata uang dan melakukan pinjaman nasional. Namun, tantangan semakin berat karena Indonesia juga harus menghadapi agresi militer Belanda yang mengganggu stabilitas ekonomi. Pada masa ini, perekonomian masih bersifat darurat dan belum terorganisasi dengan baik¹⁰⁵.

2. Memasuki masa Demokrasi Liberal (1950–1959), kondisi ekonomi Indonesia masih belum stabil. Pemerintah sering berganti sehingga kebijakan ekonomi tidak berjalan secara konsisten. Salah satu upaya yang dilakukan adalah nasionalisasi perusahaan-perusahaan asing, terutama milik Belanda, untuk memperkuat ekonomi nasional. Namun, kebijakan ini belum sepenuhnya berhasil meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Inflasi masih tinggi dan utang negara terus meningkat¹⁰⁶.
3. Pada masa Demokrasi Terpimpin (1959–1965), pemerintah mulai menerapkan sistem ekonomi terpimpin yang lebih terpusat. Negara memiliki peran besar dalam mengatur kegiatan ekonomi. Namun, kebijakan ini justru menyebabkan kondisi ekonomi semakin memburuk. Inflasi meningkat sangat tajam, bahkan mencapai ratusan persen. Produksi barang menurun, sementara kebutuhan masyarakat tidak terpenuhi dengan baik. Hal ini menyebabkan tingkat kesejahteraan masyarakat semakin rendah¹⁰⁷.
4. Perubahan besar terjadi ketika memasuki masa Orde Baru (1966–1998). Pemerintah mulai fokus pada stabilisasi ekonomi dan pembangunan jangka panjang. Kebijakan ekonomi diarahkan pada pertumbuhan dengan membuka investasi asing dan memanfaatkan sumber daya alam, terutama minyak dan gas.

¹⁰⁴ andi ika Fahrika, *Perekonomian Indonesia Sejarah Dan Perkembangannya*, 2020.

¹⁰⁵ rista handayani dede mulyana, *Perekonomian Indonesia*, 2023.

¹⁰⁶ Khopipah Fauziah, “Usaha-Usaha Perbaikan Ekonomi Era Demokrasi Liberal (1950-1959)” 11, no. 2 (2023).

¹⁰⁷ Hamdan Hamid, “Demokrasi Ala Soekarno (Demokrasi Terpimpin),” 2012.

Program pembangunan yang dikenal dengan Repelita (Rencana Pembangunan Lima Tahun) berhasil meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan memperbaiki infrastruktur. Pada masa ini, Indonesia sempat mengalami kemajuan ekonomi yang cukup pesat, ditandai dengan peningkatan produksi, pembangunan industri, dan penurunan angka kemiskinan. Namun, keberhasilan tersebut tidak berlangsung selamanya. Pada akhir masa Orde Baru, Indonesia mengalami krisis ekonomi besar pada tahun 1997–1998 yang dikenal sebagai krisis moneter. Nilai tukar rupiah jatuh drastis, banyak perusahaan bangkrut, dan angka pengangguran meningkat. Krisis ini tidak hanya berdampak pada ekonomi, tetapi juga memicu perubahan politik yang besar¹⁰⁸.

5. Memasuki masa Reformasi (1998–sekarang), pemerintah berupaya memperbaiki kondisi ekonomi dengan melakukan berbagai reformasi di bidang keuangan, perbankan, dan kebijakan ekonomi. Sistem ekonomi menjadi lebih terbuka dan transparan. Pemerintah juga berusaha meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui berbagai program sosial dan pembangunan. Meskipun masih menghadapi berbagai tantangan, seperti kesenjangan sosial dan pengangguran, kondisi ekonomi Indonesia secara bertahap menunjukkan perbaikan dan menjadi lebih stabil dibandingkan masa sebelumnya¹⁰⁹.

Secara keseluruhan, perjalanan perekonomian Indonesia dari masa kemerdekaan hingga reformasi menunjukkan proses yang panjang dan penuh tantangan. Dari kondisi yang sangat sulit di awal kemerdekaan, Indonesia terus berusaha memperbaiki sistem ekonominya hingga mencapai kondisi yang lebih stabil seperti saat ini. Perubahan kebijakan dan sistem pemerintahan sangat mempengaruhi perkembangan ekonomi negara serta kesejahteraan masyarakat.

¹⁰⁸ R I S Handayani, “Perekonomian Indonesia,” 2022.

¹⁰⁹ muhammad ryan Fahlevi, *Buku Ajar Perekonomian Di Indonesia* (CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022).

V. MEDIA PEMBELAJARAN

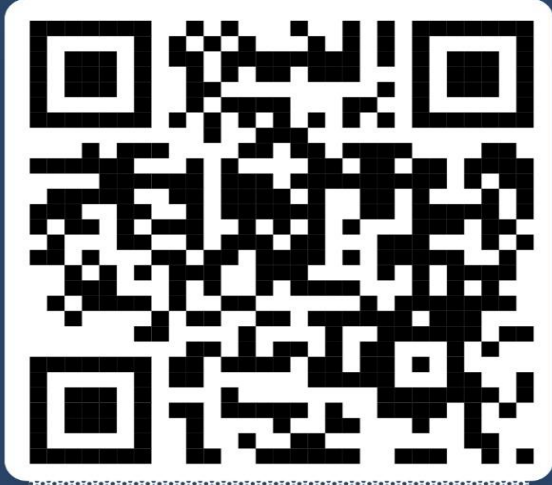
No.	Tujuan Pembelajaran	Jenis Media	Deskripsi Media	Fungsi	Cara Penggunaan
	Melalui kegiatan membaca dan mengerjakan pretest dan posttest siswa mampu memahami dan menjelaskan tentang perekonomian Indonesia pada masa awal kemerdekaan, demokrasi liberal, demokrasi terpimpin, orde baru, dan reformasi	Buku digital berbasis kotobee	Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam bentuk ebook untuk membantu siswa memahami materi secara mandiri. Media ini memuat teks, gambar, video, serta fitur interaktif seperti kuis dan navigasi yang memudahkan siswa dalam belajar	Sebagai sarana penyampaian materi yang interaktif melalui integrasi teks, gambar, video, dan kuis sehingga memudahkan siswa memahami materi secara mandiri. Selain itu, media ini berfungsi untuk meningkatkan minat baca siswa dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, fleksibel, dan tidak monoton.	siswa membuka ebook melalui perangkat (HP/laptop), lalu membaca materi sambil mengeksplorasi fitur interaktif seperti video, gambar, dan kuis yang tersedia.

Glosarium	
Inflasi	: Kenaikan harga barang secara umum dan terus-menerus.
Hiperinflasi	: Inflasi yang sangat tinggi dan tidak terkendali
Nasionalisasi	: Pengambilalihan perusahaan asing oleh negara
Repelita	: Rencana pembangunan lima tahun
Reformasi	: Masa perubahan sistem pemerintahan setelah orde baru
Daftar Pustaka	
Dede mulyana, rista handayani. (2023). perekonomian indonesia. Fahlevi, muhammad ryan. (2022). Buku Ajar Perekonomian Di Indonesia. CV. Literasi Nusantara Abadi. Fahrika, andi ika. (2020). perekononomian indonesia sejarah dan perkembangannya. Fauziah, K. (2023). Usaha-Usaha Perbaikan Ekonomi Era Demokrasi Liberal (1950 1959). 11(2). Hamid, H. (2012). Demokrasi ala soekarno (demokrasi terpimpin). Handayani, R. I. S. (2022). Perekonomian Indonesia.	

Lampiran 3 Barcode Buku Digital Berbasis Kotobee

**SCAN HERE
TO E-BOOK**

KONDISI PEREKONOMIAN PADA
MASA KEMERDEKAAN



1 — 2 — 3 — 4

BUKA GOOGLE KETIK KOTOBEE CARI JUDUL BUKU UNDUH
BOOKS ATAU NAMA PENULIS DAN BACA

[HTTPS://SHARED.KOTOBEE.COM/
#/BOOK/151646/READER](https://shared.kotobee.com/#/BOOK/151646/READER)

Lampiran 4 Angket Validasi Materi Bu Lusty Firmantika M.Pd

Lembar Validasi Ahli Materi

A. Informasi Umum

Nama Peneliti : Endang Kurnia
Judul Penelitian : Pengembangan Buku Digital Berbasis Kotobee Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa SMP NU Sunan Giri Kepanjen
Nama Dosen : Lusty Firmantika, M.Pd
Sasaran : Siswa Kelas 8 SMP NU Sunan Giri Kepanjen Materi Kondisi Perekonomian Pada Masa Kemerdekaan

B. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk memperoleh penilaian ahli materi terkait kevalidan dan kelayakan buku digital berbasis Kotobee untuk meningkatkan minat baca siswa SMP NU Sunan Giri Kepanjen.

C. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap buku digital berbasis Kotobee untuk meningkatkan minat baca siswa SMP dengan kriteria:

- 5 = Sangat Setuju (SS)
- 4 = Setuju (S)
- 3 = Netral (N)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

D. Penilaian

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Kelayakan Materi						
1.	Materi yang disajikan telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) IPS kelas VIII.					✓
2.	Materi disusun secara sistematis dan runtut sehingga mudah dipahami oleh siswa.				✓	
3.	Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa SMP kelas VIII.				✓	
4.	Materi mampu memicu rasa ingin tahu dan mendorong keaktifan belajar siswa.				✓	
5.	Contoh-contoh yang disajikan relevan dan membantu siswa memahami konsep materi					✓
6.	Materi terintegrasi dengan fitur interaktif (video, kuis atau tautan) yang mendukung pemahaman siswa.					✓
7.	Materi yang disajikan telah mencerminkan kebenaran konsep dan fakta sesuai dengan keilmuan IPS.				✓	
8.	Materi memiliki keterkaitan antar submateri secara logis dan berkesinambungan.				✓	
Aspek Kelayakan Bahasa						
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual siswa SMP					✓
10.	Kalimat yang digunakan efektif, jelas, dan tidak menimbulkan makna ganda (ambigu)					✓
11.	Istilah yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa.					✓
12.	Penggunaan ejaan dan tanda baca sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia				✓	
13.	Gaya bahasa komunikatif, interaktif, dan mampu meningkatkan minat baca siswa.				✓	

14.	Istilah yang digunakan dalam materi konsisten dan sesuai dengan konsep dan kaidah keilmuan IPS.					✓
15.	Bahasa yang digunakan membantu siswa memahami materi secara mandiri.					✓
Aspek Ilustrasi						
16.	Ilustrasi (gambar / video) relevan dengan materi yang disajikan.					✓
17.	Kesesuaian antara ilustrasi dengan materi mendukung pemahaman siswa.					✓
18.	Ilustrasi dalam buku digital mampu meningkatkan minat baca siswa.					✓
19.	Ilustrasi membantu memperkuat daya ingat siswa terhadap materi.					✓
20.	Integrasi ilustrasi dengan materi dan fitur interaktif mendukung penyampaian konsep secara efektif					✓

E. Saran

Perlu diperbaiki redaksi kalimat di beberapa bagian.
 Perlu ditambahkan materi terkait perekonomian
 di masa transisi

Malang, 10 April 2026
 Validator Ahli Materi



Lusty Firmantika, M.Pd

Lampiran 5 Angket Validasi Materi Ibu Rika Inggit

Lembar Validasi Ahli Materi

A. Informasi Umum

Nama Peneliti : Endang Kurnia
Judul Penelitian : Pengembangan Buku Digital Berbasis Kotobee Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa SMP NU Sunan Giri Kepanjen
Nama Dosen : Rika Inggit Asmawati, M.A.
Sasaran : Siswa Kelas 8 SMP NU Sunan Giri Kepanjen Materi Kondisi Perekonomian Pada Masa Kemerdekaan

B. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk memperoleh penilaian ahli materi terkait kevalidan dan kelayakan buku digital berbasis kotobee untuk meningkatkan minat baca siswa SMP NU Sunan Giri Kepanjen.

C. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap buku digital berbasis kotobee untuk meningkatkan minat baca siswa SMP dengan kriteria:

- 5 = Sangat Setuju (SS)
- 4 = Setuju (S)
- 3 = Netral (N)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

A. Penilaian

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Kelayakan Materi						
1.	Materi yang disajikan telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) IPS kelas VIII.				v	
2.	Materi disusun secara sistematis dan runtut sehingga mudah dipahami oleh siswa.				v	
3.	Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa SMP kelas VIII.					v
4.	Materi mampu memicu rasa ingin tahu dan mendorong keaktifan belajar siswa.					v
5.	Contoh-contoh yang disajikan relevan dan membantu siswa memahami konsep materi				v	
6.	Materi terintegrasi dengan fitur interaktif (video, kuis atau tautan) yang mendukung pemahaman siswa.					v
7.	Materi yang disajikan telah mencerminkan kebenaran konsep dan fakta sesuai dengan keilmuan IPS.				v	
8.	Materi memiliki keterkaitan antar submateri secara logis dan berkesinambungan.				v	
Aspek Kelayakan Bahasa						
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual siswa SMP				v	
10.	Kalimat yang digunakan efektif, jelas, dan tidak menimbulkan makna ganda (ambigu)				v	
11.	Istilah yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa.				v	
12.	Penggunaan ejaan dan tanda baca sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia				v	
13.	Gaya bahasa komunikatif, interaktif, dan mampu meningkatkan minat baca siswa.				v	

14.	Istilah yang digunakan dalam materi konsisten dan sesuai dengan konsep dan kaidah keilmuan IPS.				v	
15.	Bahasa yang digunakan membantu siswa memahami materi secara mandiri.				v	
Aspek Ilustrasi						
16.	Ilustrasi (gambar / video) relevan dengan materi yang disajikan.				v	
17.	Kesesuaian antara ilustrasi dengan materi mendukung pemahaman siswa.				v	
18.	Ilustrasi dalam buku digital mampu meningkatkan minat baca siswa.					v
19.	Ilustrasi membantu memperkuat daya ingat siswa terhadap materi.					v
20.	Integrasi ilustrasi dengan materi dan fitur interaktif mendukung penyampaian konsep secara efektif				v	

B. Saran

Setiap narasi yang disusun hendaknya diberikan sumber referensi yang relevan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Malang, 10 April 2026
Validator Ahli Materi



Rika Inggit Asmawati, M.A.

Lampiran 6 Angket Validasi Media Bapak Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I

Lembar Validasi Ahli Media

A. Informasi Umum

Nama Peneliti : Endang Kurnia
Judul Penelitian : Pengembangan Buku Digital Berbasis Kotobee Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa SMP NU Sunan Giri Kapanjen
Nama Dosen : Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I
Sasaran : Siswa Kelas 8 SMP NU Sunan Giri Kapanjen Materi Kondisi Perekonomian Pada Masa Kemerdekaan

B. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk memperoleh penilaian ahli media terkait kevalidan dan kelayakan buku digital berbasis Kotobee untuk meningkatkan minat baca siswa SMP NU Sunan Giri Kapanjen.

C. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap buku digital berbasis Kotobee untuk meningkatkan minat baca siswa SMP dengan kriteria:

- 5 = Sangat Setuju (SS)
- 4 = Setuju (S)
- 3 = Netral (N)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

A. Penilaian

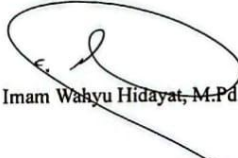
No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Kegrafisan						
1.	Desain cover buku digital sesuai dengan isi materi dan mampu menarik minat baca siswa.				✓	
2.	Ukuran huruf antara judul, sub judul, teks isi nyaman dibaca pada layar digital.				✓	
3.	Penggunaan warna, font dan layout konsisten setiap halaman.					✓
4.	Konsistensi desain grafis dari halaman awal hingga akhir dengan baik.				✓	
5.	Tata letak (layout) teks dan gambar rapi dan seimbang.				✓	
6.	Ilustrasi gambar menarik bagi siswa.					✓
7.	Penggunaan ikon-ikon navigasi mudah dikenali dan dipahami siswa.				✓	
8.	Tampilan keseluruhan buku digital menarik dan mendukung suasana belajar.					✓
Aspek Sajian						
9.	Penyajian tampilan konten dalam buku digital runtut dan teratur					✓
10.	Penyajian konten sesuai dengan karakteristik siswa SMP.					✓
11.	Buku digital berbasis Kotobee memiliki kemudahan penggunaan (user-friendly).				✓	
12.	Penyajian buku digital mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap bacaan.				✓	
13.	Navigasi (menu, tombol, atau link) mudah digunakan dan berfungsi dengan baik.				✓	
14.	Gambar dan ilustrasi memperjelas materi.				✓	

15.	Buku digital menyediakan navigasi (menu, tombol atau link) yang mudah digunakan.					✓
16.	Tidak terdapat kesalahan (error) pada navigasi, tombol, maupun fitur interaktif.				✓	
17.	Secara keseluruhan sajian buku digital efektif dalam meningkatkan minat baca siswa				✓	
18.	Buku digital dapat diakses dengan baik pada berbagai perangkat.					✓
19.	Waktu pemuatan (loading) halaman video dalam buku digital berlangsung dengan baik.					✓
20.	Tidak terdapat error pada navigasi, tombol, maupun fitur interaktif selama penggunaan buku digital.				✓	

B. Saran

⇒ untuk gambar disesuaikan dengan materi,
 ⇒ lebih ditunjukkan penerapan dari pada gambar

Malang, 10 April 2026
Validator Ahli Media


 Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I

Lampiran 7 Angket Respon Guru IPS

Angket Penilaian Guru

A. Informasi Umum

Nama Peneliti : Endang Kurnia
Judul Penelitian : Pengembangan Buku Digital Berbasis Kotobee Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa SMP NU Sunan Giri Kepanjen
Nama Guru : Siti...Sholifah, S.Pd
Sasaran : Siswa Kelas 8 SMP NU Sunan Giri Kepanjen Materi Kondisi Perekonomian Pada Masa Kemerdekaan

B. Tujuan

Lembar penilaian ini bertujuan untuk mengetahui penilaian guru dari segi kevalidan, kelayakan, dan keefektifan buku digital berbasis Kotobee dalam mendukung pembelajaran serta meningkatkan minat baca siswa.

C. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian bapak/Ibu terhadap buku digital berbasis Kotobee untuk meningkatkan minat baca siswa dengan kriteria:

- 5 = Sangat Setuju (SS)
- 4 = Setuju (S)
- 3 = Netral (N)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Apabila terdapat saran atau masukan, bapak atau ibu dapat menuliskan pada kolom saran yang tersedia.

D. Penilaian

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Kelayakan Materi						
1.	Materi dalam buku digital sesuai dengan kompetensi dasar pembelajaran.				✓	
2.	Kedalaman materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
3.	Materi dalam buku digital mampu menarik perhatian siswa untuk membaca lebih lanjut.				✓	
4.	Buku digital membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam.					✓
5.	Buku digital layak digunakan sebagai sumber belajar pendamping.				✓	
Aspek Kebahasaan						
6.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SMP.				✓	
7.	Kalimat dalam buku digital disusun secara jelas dan komunikatif.				✓	
8.	Kalimat dalam buku digital mampu mempertahankan minat siswa untuk membaca hingga selesai.					✓
9.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda.				✓	
10.	Penggunaan istilah sudah tepat dan mudah dipahami siswa.					✓
Aspek Penyajian						
11.	Fitur interaktif dalam buku digital membantu meningkatkan keterlibatan siswa.					✓
12.	Penyajian materi memudahkan siswa memahami isi materi.					✓

13.	Buku digital berbasis Kotobee menyajikan materi secara menarik dan interaktif.				✓	
14.	Buku digital memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri.					✓
15.	Penyajian buku digital secara keseluruhan berpotensi mendukung peningkatan minat baca.				✓	
Aspek Kegrafisan						
16.	Desain cover buku digital menarik perhatian siswa.				✓	
17.	Ilustrasi dan gambar mendukung penyampaian materi				✓	
18.	Kombinasi warna nyaman untuk dibaca dalam waktu yang lama.					✓
19.	Tata letak buku digital memudahkan siswa dalam membaca.				✓	
20.	Secara keseluruhan, tampilan grafis buku digital berbasis Kotobee sudah baik.					✓

E. Saran

Tingkatkan lagi untuk membuat
Buku Digital. Tetap Semangat Semoga
Sukses.

Malang, 29 April 2026
Validator Guru



Siti Kholifah, S.Pd

Lampiran 8 Angket Pretest kelas 8

5

Indikator Minat Baca Siswa

A. Informasi Umum

Nama Siswa : MAULIDYA A. A. M
Kelas : VIII.B
Tanggal Pengisian : 12 MEI 2024
Jenis Tes : (✓) Pre - test () Post - test

B. Tujuan

Lembar angket ini bertujuan untuk mengukur tingkat minat baca siswa terhadap penggunaan buku digital berbasis Kotobee.

C. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan keadaan adik-adik rasakan terhadap buku digital berbasis Kotobee untuk meningkatkan minat baca dengan kriteria: ..

- 5 = Sangat Setuju (SS)
- 4 = Setuju (S)
- 3 = Netral (N)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

A. Penilaian

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Kuantitas Bacaan						
1.	Saya mampu menyelesaikan satu bacaan atau buku hingga selesai.			✓		
2.	Saya tertarik membaca lebih banyak halaman ketika membaca suatu materi.		✓			
3.	Saya membaca materi dari awal sampai akhir.		✓			
4.	Saya merasa lelah jika membaca teks yang terlalu panjang.				✓	
5.	Saya tertarik melanjutkan membaca materi berikutnya.			✓		
6.	Saya mencari bahan bacaan tambahan selain yang diberikan guru.		✓			
Frekuensi Bacaan						
7.	Saya membaca di waktu luang setiap hari.		✓			
8.	Saya sering meluangkan waktu khusus untuk membaca.		✓			
9.	Saya membaca lebih dari satu kali dalam sehari jika ada waktu.		✓			
10.	Saya lebih sering membaca Ketika bahan bacaan mudah diakses.			✓		
11.	Saya sering mengulang membaca bagian yang menarik.	✓				
Kesenangan Membaca						
12.	Saya merasa senang saat membaca.	✓				
13.	Saya jarang merasa bosan saat membaca.	✓				
14.	Saya merasa membaca Adalah kegiatan yang menarik.		✓			
15.	Saya menikmati kegiatan membaca dalam berbagai bentuk materi.		✓			
16.	Saya lebih memilih membaca daripada melakukan kegiatan lain di waktu luang.		✓			
17.	Saya merasa puas setelah selesai membaca.		✓			

18.	Saya merasa antusias ketika mendapatkan bahan bacaan baru.		✓				
Kesadaran Membaca							
19.	Saya menyadari bahwa membaca penting untuk menambah pengetahuan.					✓	
20.	Membaca membantu saya memahami pelajaran lebih cepat.					✓	
21.	Saya sering tidak menyelesaikan bahan bacaan sampai akhir.		✓				
22.	Saya malas membaca jika tidak ada tugas dari guru.		✓				
23.	Saya berinisiatif membaca tanpa disuruh guru.		✓				
24.	Membaca Adalah kegiatan yang bermanfaat untuk mengisi waktu luang.					✓	
25.	Saya menyadari bahwa membaca dapat meningkatkan prestasi belajar.					✓	

B. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 9 Angket posttest kelas 8

Indikator Minat Baca Siswa

A. Informasi Umum

Nama Siswa : MAULIDA Aina . M
Kelas : ~~VIII~~ VIII-B
Tanggal Pengisian : 12 Mei 2026 (segera)
Jenis Tes : () Pre - test (✓) Post - test

B. Tujuan

Lembar angket ini bertujuan untuk mengukur tingkat minat baca siswa terhadap penggunaan buku digital berbasis Kotobee.

C. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan keadaan adik-adik rasakan terhadap buku digital berbasis Kotobee untuk meningkatkan minat baca dengan kriteria:

- 5 = Sangat Setuju (SS)
- 4 = Setuju (S)
- 3 = Netral (N)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

A. Penilaian

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Kuantitas Bacaan						
1.	Saya mampu menyelesaikan satu bacaan atau buku hingga selesai.				✓	
2.	Saya tertarik membaca lebih banyak halaman ketika membaca suatu materi.					✓
3.	Saya membaca materi dari awal sampai akhir.				✓	
4.	Saya merasa lelah jika membaca teks yang terlalu panjang.			✓		
5.	Saya tertarik melanjutkan membaca materi berikutnya.				✓	
6.	Saya mencari bahan bacaan tambahan selain yang diberikan guru.			✓		
Frekuensi Bacaan						
7.	Saya membaca di waktu luang setiap hari.					✓
8.	Saya sering meluangkan waktu khusus untuk membaca.					✓
9.	Saya membaca lebih dari satu kali dalam sehari jika ada waktu.				✓	
10.	Saya lebih sering membaca Ketika bahan bacaan mudah diakses.					✓
11.	Saya sering mengulang membaca bagian yang menarik.				✓	
Kesenangan Membaca						
12.	Saya merasa senang saat membaca.					✓
13.	Saya jarang merasa bosan saat membaca.				✓	
14.	Saya merasa membaca Adalah kegiatan yang menarik.					✓
15.	Saya menikmati kegiatan membaca dalam berbagai bentuk materi.					✓
16.	Saya lebih memilih membaca daripada melakukan kegiatan lain di waktu luang.					✓
17.	Saya merasa puas setelah selesai membaca.				✓	

18.	Saya merasa antusias ketika mendapatkan bahan bacaan baru.				✓	
Kesadaran Membaca						
19.	Saya menyadari bahwa membaca penting untuk menambah pengetahuan.					✓
20.	Membaca membantu saya memahami pelajaran lebih cepat.				✓	
21.	Saya sering tidak menyelesaikan bahan bacaan sampai akhir.			✓		
22.	Saya malas membaca jika tidak ada tugas dari guru.			✓		
23.	Saya berinisiatif membaca tanpa disuruh guru.					✓
24.	Membaca Adalah kegiatan yang bermanfaat untuk mengisi waktu luang.					✓
25.	Saya menyadari bahwa membaca dapat meningkatkan prestasi belajar.					✓

B. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 10 Angket respon siswa

3

Angket Respon Siswa

A. Informasi Umum

Nama Siswa : M. Saiful Rizal Iham
Kelas : VIII B
Tanggal : 12 Mei 2026

B. Tujuan

Lembar respon ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan buku digital berbasis Kotobee dalam hal kelayakan materi, kebahasaan, penyajian, kegrafisan, serta pengaruhnya terhadap minat membaca siswa.

C. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan pendapat anda terhadap buku digital berbasis Kotobee dengan kriteria:

- 5 = Sangat Setuju (SS)
- 4 = Setuju (S)
- 3 = Netral (N)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

CS Dipindai dengan CamScanner

D. Penilaian

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Kelayakan Materi						
1.	Materi dalam buku digital disajikan dengan jelas sehingga mudah saya pahami.					✓
2.	Materi dalam buku digital sesuai dengan materi yang saya pelajari di kelas.					✓
3.	Contoh-contoh yang diberikan membantu saya memahami isi materi.					✓
4.	Materi disajikan secara runtut sehingga tidak membingungkan saya.				✓	
5.	Materi dalam buku digital menambah wawasan dan pengetahuan baru bagi saya.					✓
Aspek Kebahasaan						
6.	Kalimat yang digunakan sederhana dan jelas.					✓
7.	Bahasa yang digunakan dalam buku digital mudah saya pahami.					✓
8.	Istilah yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman saya.					✓
9.	Bahasa yang digunakan menarik sehingga saya tidak bosan membaca.					✓
10.	Saya mudah memahami petunjuk dan penjelasan dalam buku digital.					✓
Aspek Penyajian						
11.	Penyajian materi dalam buku digital tersusun secara sistematis.					✓
12.	Gambar, video dan fitur interaktif membantu saya memahami materi.					✓
13.	Buku digital membuat saya lebih tertarik untuk membaca lebih lama.					✓

14.	Buku digital menyajikan materi dengan cara yang menarik.					✓
15.	Buku digital lebih menarik dibandingkan buku cetak.					✓
Aspek Kegrafisan						
16.	Tampilan buku digital menarik untuk saya lihat.					✓
17.	Jenis dan ukuran huruf dalam buku digital mudah dibaca.					✓
18.	Warna yang digunakan nyaman untuk mata.					✓
19.	Desain buku digital membuat saya betah membaca					✓
20.	Tata letak halaman rapi dan memudahkan saya saat membaca.					✓

E. Saran

Tuliskan saran atau pendapat Anda mengenai buku digital berbasis Kotobee ini :

Materi dalam buku digital mudah dipahami dan disajikan dengan jelas sehingga sangat menarik dibaca.

Lampiran 11 Hasil Data Pre-test

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	jumlah	Nilai	%
1	Aurel Faradilla	1	1	2	2	1	2	1	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	41	125	33%
2	Maulidiya Aira M	3	2	2	4	3	2	2	2	2	3	1	1	1	2	2	2	2	2	4	4	2	2	2	4	4	60	125	48%
3	Nurul Mauliddatur	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	83	125	66%
4	Najwa Safira	3	4	4	1	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	2	1	4	4	5	86	125	69%
5	Alfa Nilna G	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	2	3	3	4	83	125	66%
6	Faridatus Meyzahra	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	5	2	2	5	4	3	82	125	66%
7	Isnani Wardatul B	3	4	3	2	3	2	5	5	4	3	4	4	4	4	3	3	3	5	3	3	2	3	3	2	4	84	125	67%
8	Lutfiyyah Labibah M	2	3	3	2	3	3	3	2	3	5	4	3	3	3	3	2	4	3	3	4	2	3	3	4	5	78	125	62%
9	Dewi Safiah	4	2	4	3	3	3	3	3	3	5	4	3	3	4	3	2	4	3	3	5	2	1	3	5	4	82	125	66%
10	Revandiva Setiawan	3	3	2	4	5	5	5	3	3	2	1	2	2	5	4	1	5	2	1	3	2	2	2	1	4	72	125	58%
11	Lutfiatuz Zahro F	3	3	4	3	4	3	3	3	4	5	3	3	2	5	4	3	4	4	5	4	3	3	3	4	4	89	125	71%
12	Silvi Rahma D	3	2	3	5	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	69	125	55%
13	Ahmad Rifki N	3	2	5	3	4	5	3	4	3	4	3	3	3	3	5	4	4	3	4	4	3	2	5	3	4	89	125	71%
14	Ramelga Oktavia	2	2	2	2	5	1	4	4	2	2	4	4	2	2	4	5	4	2	4	4	2	1	1	3	3	71	125	57%
15	Aprilia	2	2	3	4	4	2	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	2	1	5	5	4	85	125	68%
16	Nazila Zahrotul H	3	3	3	5	3	3	4	4	3	5	5	5	3	5	5	3	4	4	5	5	2	3	5	4	5	99	125	79%
17	Dario Helga N.K	3	1	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	65	125	52%
18	Deval lingga R	3	2	3	4	2	2	2	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	66	125	53%
19	M Fahri A	3	2	3	5	3	3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	4	4	81	125	65%
20	M Ghofar R.S	2	2	1	5	1	1	3	3	3	3	3	4	3	5	4	4	4	1	1	4	2	2	2	5	5	73	125	58%
21	M Saiful R.I	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	5	5	4	5	5	5	4	2	2	5	5	5	96	125	77%
22	Fazri Faizasyah T	3	1	3	4	3	3	2	2	1	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	2	4	4	73	125	58%
23	Salahuddin A.D	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	2	1	5	2	4	3	3	3	4	3	3	77	125	62%
24	M Revan P	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	2	1	3	2	4	3	2	3	4	3	3	73	125	58%
25	Nukha Ikhlilla I	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	2	1	3	2	4	3	3	3	4	3	3	76	125	61%
	Jumlah	72	63	75	81	76	74	77	76	76	90	86	76	70	79	80	67	90	72	86	91	59	57	80	85	86	1933	3125	62%

Lampiran 12 Hasil Data Post-test

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Jumlah	Xi	%	
1	Aurel Faradilla	5	5	4	1	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	2	1	5	4	5	108	125	86%	
2	Maulidiya Aira M	4	5	4	3	5	3	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	3	3	5	5	5	109	125	87%	
3	Nurul Mauliddatur	5	4	5	3	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	2	2	4	5	5	106	125	85%	
4	Najwa Safira	5	5	5	3	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	3	4	4	5	5	2	1	5	4	5	104	125	83%	
5	Alfa Niina G	4	4	4	3	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	111	125	89%	
6	Faridatus Meyzahra	4	4	4	2	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	2	4	5	5	5	108	125	86%	
7	Isnani Wardatul B	5	5	3	2	4	3	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	3	4	4	4	5	5	106	125	85%	
8	Lutfiyyah Labibah M	5	4	4	3	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	111	125	89%	
9	Dewi Safiah	5	4	5	1	4	4	5	3	4	5	4	4	4	5	5	3	4	3	5	5	3	4	3	5	5	102	125	82%	
10	Revandiva Setiawan	5	4	4	2	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	4	5	5	4	3	4	2	4	4	5	4	106	125	85%	
11	Lutfiatuz Zahro F	4	4	4	3	5	4	5	4	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	5	111	125	89%	
12	Silvi Rahma D	4	5	5	3	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	3	3	4	4	5	107	125	86%	
13	Ahmad Rifki N	5	4	5	2	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	3	4	5	5	5	114	125	91%	
14	Ramelya Oktavia	5	4	4	2	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	2	2	5	5	5	110	125	88%	
15	Aprilia	5	3	3	3	4	3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	2	4	5	5	5	104	125	83%	
16	Nazila Zahrotul H	5	4	5	1	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	115	125	92%	
17	Dario Helga N.K	4	5	3	2	3	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	3	5	4	5	106	125	85%	
18	Deva lingga R	5	4	4	2	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	3	4	3	4	5	109	125	87%	
19	M Fahri A	4	4	4	2	4	4	5	5	5	5	5	3	3	3	4	5	4	4	5	5	3	3	4	5	5	103	125	82%	
20	M Ghofar R.S	4	4	4	1	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	5	5	112	125	90%	
21	M Saiful R.I	5	5	5	1	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	114	125	91%	
22	Fazri Faizasyah T	4	5	4	3	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	3	3	4	5	4	105	125	84%	
23	Salahuddin A.D	5	5	4	2	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	2	2	4	4	5	109	125	87%	
24	M Revan P	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	3	3	3	4	5	110	125	88%
25	Nukha Ikhlilla I	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	2	2	4	4	5	106	125	85%	
	Jumlah	114	109	105	59	112	108	117	110	116	116	119	111	113	119	112	113	118	110	114	113	71	81	107	116	123	2706	3125	87%	

Lampiran 13 Hasil Data Respon Siswa

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jumlah	Nilai	%
1	Aurel Faradilla	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	95	100	95%
2	Maulidiya Aira M	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	100	60%
3	Nurul Mauliddatur	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	63	100	63%
4	Najwa Safira	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	100	80%
5	Alfa Nilna G	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	100	80%
6	Faridatus Meyzahra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	99	100	99%
7	Isnani Wardatul B	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	5	5	5	82	100	82%
8	Lutfiyyah Labibah M	4	4	4	4	5	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	5	5	5	5	5	81	100	81%
9	Dewi Safiah	4	4	5	4	5	4	4	3	4	4	4	5	3	4	3	3	4	5	3	4	79	100	79%
10	Revandiva Setiawan	3	4	4	5	4	4	3	4	5	4	5	3	5	5	3	4	5	4	4	4	82	100	82%
11	Lutfiatuz Zahro F	4	5	4	4	5	5	5	4	3	3	3	3	3	3	3	4	5	5	4	4	79	100	79%
12	Silvi Rahma D	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	73	100	73%
13	Ahmad Rifki N	4	3	5	4	4	3	4	4	3	5	3	4	3	5	4	5	3	4	3	5	78	100	78%
14	Ramelya Oktavia	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	3	5	91	100	91%
15	Aprilia	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	5	3	3	3	5	5	73	100	73%
16	Nazila Zahrotul H	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	94	100	94%
17	Dario Helga N.K	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	69	100	69%
18	Deval lingga R	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	100	80%
19	M Fahri A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	100	90%
20	M Ghofar R.S	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	5	4	5	3	5	4	3	4	76	100	76%
21	M Saiful R.I	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	98	100	98%
22	Fazri Faizasyah T	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	68	100	68%
23	Salahuddin A.D	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	100	80%
24	M Revan P	3	4	3	3	3	5	4	3	4	3	3	5	3	3	3	5	4	3	5	4	73	100	73%
25	Nukha Iklilla I	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	95	100	95%
	Jumlah	95	98	100	102	103	103	101	100	98	99	101	99	98	102	98	102	105	105	102	107	2018	2500	81%

***Lampiran 14 Lampiran 16 Penyerahan Bahan Ajar Flipbook Pada Guru Mata
Pelajaran IPS***



**Lampiran 15 Implementasi Buku Digital Berbasis Kotobee Di Kelas VIII
SMP NU Sunan Giri Kepanjen**



Lampiran 16 Bukti hasil Turnitin



BIODATA



Nama : Endang Kurnia
Nim : 220102110096
Tempat, Tanggal, Lahir : Malang, 19 Agustus 2003
Tahun Masuk : 2022
Alamat Rumah : Jln Sunan Giri Rt 01/Rw 03 Sanan Ngasem
Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang
No Hp : 082143315198
Email : ekurnia191@gmail.com

Riwayat Pendidikan

Tingkat	Tahun Masuk	Tahun Keluar	Tempat
TK	2008	2010	TK Hidayatul Mubtadiin
SD	2010	2016	SD Ngasem 03
SMP	2016	2019	SMP NU Sunan Giri Kepanjen
SMA	2019	2022	SMA NU Sunan Giri Kepanjen
Perguruan Tinggi	2022	2026	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang