

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SISTEM PENCERNAAN MANUSIA
KELAS XI DI SMA**

SKRIPSI

Oleh

Alfiyah Khairani

NIM : 06091381823043

Program Studi Pendidikan Biologi



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2022**

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM
PENCERNAAN MANUSIA KELAS XI DI SMA**

SKRIPSI

Oleh:
Alfiyah Khairani
NIM 06091381823043
Program Studi Pendidikan Biologi

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



Dr. Yenny Anwar, M.Pd
NIP 197910142003122002

Mengesahkan,
Pembimbing,



Dr. Masagus Mhd. Tibrani, M.Si
NIP 197904132003121001



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Alfiyah Khairani

NIM : 06091381823043

Program Studi : Pendidikan Biologi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan E-Book Sebagai Media Sistem Pencernaan Manusia Kelas XI di SMA" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di Kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 7 Juli 2022

buat pernyataan,



Alfiyah Khairani
NIM 06091381823043

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan E-Book Sebagai Media Sistem Pencernaan Manusia Kelas XI di SMA” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT karena rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi ini dengan baik. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Masagus Muhammad Tibrani, M.Si. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri dan Dr. Ketang Wiyono, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan MIPA, serta Dr. Yenny Anwar, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Biologi, Dr. Meilinda, M.Pd., dosen reviewer sekaligus penguji yang telah memberikan saran-saran perbaikan penulisan skripsi, Dra. Siti Huzaifah, M.Sc. ED., PhD., dan Susy Amizera SB, S.PD., M.Si., dosen PA, Rizky Permata Aini, A.Ma., pengelola administrasi, Budi Eko Wahyudi, S.Pd., pengurus laboratorium serta segenap dosen dan staff akademik Pendidikan Biologi yang selalu membantu dan memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.

Terima kasih kepada seluruh keluarga yang senantiasa memberikan dukungan baik moril maupun materil, terutama dan yang utama kepada kedua orang tua yang tercinta, bapak Humaidi dan ibu Wahidah, serta kakak dan adik penulis, Safirah Rizkiah dan M. Faiz Alfaraby, atas dukungan, semangat, motivasi, dan doa yang senantiasa mengiringi setiap langkah perjuangan penulis. Kepada Ilmi Tasti, atas semangat, doa, dukungan, motivasi, dan bantuan tenaga. Tidak lupa kepada sahabat-sahabat Penulis, Niara Gustini, Hesty Evang, Tasya Arsyada, Miftahul Jannah, dan Ruth Nita Yohana, yang selalu ada, saling menguatkan, membantu dan memberi semangat, serta kepada teman-teman seperjuangan, program studi

Pendidikan Biologi 2018, terimakasih atas kebersamaan ini, semoga kita semua selalu diberikan kemudahan dalam semua hal yang sedang/akan kita jalani.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Biologi dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 7 Juli 2022

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Alfiyah'.

Alfiyah Khairani

NIM 06091381823043

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Media Pembelajaran.....	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	9
2.2.2 Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran ³	10
2.2 E-Book (Electronic Book).....	10
2.2.1 Pengertian E-Book	10
2.2.2 Keunggulan E-Book	11

2.3 Hypertext Markup Language (HTML5)	12
2.3.1 Pengertian HTML5.....	13
2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan HTML5	13
2.4 Sistem Pencernaan Manusia.....	13
2.4.1 Pengertian Sistem Pencernaan Manusia.....	13
2.5 Model Pengembangan ADDIE	16
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	19
3.2 Metode Penelitian.....	19
3.3 Definisi Operasional.....	19
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	20
3.5 Prosedur Penelitian.....	20
3.5.1 Tahap Persiapan	20
3.5.2 Tahap Pelaksanaan	20
3.5.3 Tahap Penyelesaian	20
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.6.1 Observasi	22
3.6.2 Angket	22
3.6.2 Wawancara	22
3.7 Instrumen Penelitian.....	23
3.8 Teknik Analisis Data.....	25
3.8.1 Analisis Deskriptif.....	25
3.8.2 Analisis Angket	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	27
4.1 Hasil Penelitian	27

4.1.1 Tahap Analisis	27
4.1.2 Tahap Perancangan.....	27
4.1.3 Tahap Pengembangan.....	31
4.1.4 Tahap Implementasi	33
4.1.5 Tahap Evaluasi	35
4.2 Analisis Validasi Ahli	39
4.3 Pembahasan.....	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	45
5.1 Kesimpulan	45
5.2 Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Stuktur HTML Pada Pengembangan.....	11
Gambar 2	Organ-organ Sistem Pencernaan Manusia.....	14
Gambar 3	Proses Pencernaan dalam usus manusia.....	14
Gambar 4	Tahapan ADDIE.....	22
Gambar 5	Bagian alir tahap perancangan.....	23
Gambar 6	Bagian alir tahapan pengembangan e-book.....	28
Gambar 7	Storyborad halaman isi e-book.....	26
Gambar 8	Cover e-book.....	28
Gambar 9	Komponen isi e-book.....	28
Gambar 10	Sub materi zat makanan.....	29
Gambar 11	Sub-sub materi jenis-jenis zat makanan.....	28
Gambar 12	Sub materi saluran pencernaan.....	28
Gambar 13	Sub-sub materi press pencernaan manusia.....	32
Gambar 14	Sub materi gangguan pada pencernaan.....	28
Gambar 15	Halaman Soal.....	35

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kriteria Kualitas Media E-Book	16
Tabel 2 Kriteria Penilaian ideal Skala likert	16
Tabel 3 Kisi-kisi lembar penilaian ahli bahasa	17
Tabel 4 Validasi Ahli Media	23
Tabel 5 Validasi Ahli Materi.....	25
Tabel 6 Hasil Penilaian kepraktisan oleh guru.....	27
Tabel 7 Penilaian Kepraktisan oleh siswa.....	28
Tabel 8 Hasil analisis validasi Ahli Media	29
Tabel 9 Hasil analisis validasi Ahli Materi	32
Tabel 10 Hasil analisis penilaian guru	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Angket Ahli Media	38
Lampiran 2 Instrumen Angket Ahli Materi.....	44
Lampiran 3 Instrumen Angket Guru	50
Lampiran 4 Usul Judul	69
Lampiran 5 Surat Keputusan Pembimbing	70
Lampiran 6 Persetujuan Seminar Proposal	72
Lampiran 7 Persetujuan Seminar Hasil	73
Lampiran 8 Persetujuan Izin Penelitian	74
Lampiran 9 Surat Keterangan Bebas Laboratorium.....	75
Lampiran 10 Surat Keterangan Bebas Pustaka Perpustakaan Unsri	76
Lampiran 11 Hasil Pengecekan Plagiarisme	77
Lampiran 12 Surat Keterangan Bebas Pustaka Ruang Baca FKIP Unsri.....	78

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan berupa e-book sistem pencernaan untuk guru dan siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 10 Palembang. Sampel untuk uji coba adalah siswa SMA Negeri 10 Palembang sebanyak 50 siswa kelas XI IPA. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap analysis dijelaskan bahwa K.D 3.7 perlu dilakukan pengembangan e-book, pada tahap design diperoleh storyboard yang terdiri dari bagian depan, isi dan penutup. Pada tahap development realisasi storyboard menjadi produk berupa link e-book yang dikembangkan menggunakan flip HTML5 dan diperoleh hasil validasi media sebesar 94,54% dalam kategori valid sedangkan hasil validasi materi diperoleh 89% dalam kategori valid. Setelah implementasi media dinyatakan bahwa praktis dan menarik (88,64%). Pada tahap evaluasi dinyatakan media yang dikembangkan mengalami beberapa revisi sehingga diperoleh media yang valid dan praktis. Berdasarkan hasil penelitian ini, disimpulkan e-book sebagai media pembelajaran sistem pencernaan manusia kelas XI di SMA layak digunakan.

Kata Kunci : *E-book*, Media Pembelajaran, Sistem Pencernaan Manusia

ABSTRACT

This study aims to determine the validity and the practicality of the learning media developed in the form of a digestive system e-book for teachers and students of class XI science at SMA Negeri 10 Palembang. The sample for the trial was students of SMA Negeri 10 Palembang as many as 50 students of class XI science. This development research uses the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The results showed that at the analysis stage it was explained that K.D 3.7 needed to develop an e-book, at the design stage a storyboard was obtained consisting of the front, content and cover. At the development stage, the realization of the storyboard became a product in the form of an e-book link which was developed using flip HTML5 and obtained media validation results of 94.54% in the valid category while the results of material validation obtained 89% in the valid category. After the implementation of the media, it was stated that it was practical and interesting (88.64%). At the evaluation stage, it was stated that the developed media underwent several revisions in order to obtain valid and practical media. Based on the results of this study, it is concluded that e-books as a medium for learning the human digestive system for class XI in high school are suitable for use.

Keywords: *E-book*, Learning media, Human Digestive System

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0 saat ini sangat berkembang dengan pesat dan perkembangan teknologi selalu dipengaruhi oleh kemajuan kebudayaan. Kecanggihan teknologi menjadi media yang optimal dalam penyampaian materi/konsep dan penyelesaian tugas akhir (Bali, 2019). Kemajuan teknologi dapat mengubah pola kehidupan masyarakat. Sebagaimana pendapat Budiman (2017), kemajuan ilmu dan teknologi telah banyak mengubah cara pandang dan gaya hidup masyarakat Indonesia dalam menjalankan aktivitas dan kegiatannya, termasuk pada pendidikan, misalnya pada pembelajaran Biologi.

Biologi merupakan cabang ilmu yang mempelajari mengenai makhluk hidup. Biologi berasal dari keingintahuan seseorang terhadap suatu hal yang mengganjal di dalam pikiran seseorang, baik mengenai lingkungan ataupun dirinya sendiri. Biologi menjelaskan bagaimana lingkungannya dengan orang bahkan cara pandang orang biologi itu beda dan cara berpikirnya pun berbeda biologi mengajarkan dengan berpikir kritis dalam memecahkan suatu masalah hingga persoalan tersebut selesai. Oleh sebab itu, Ilmu Biologi berkembang seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi (Krisnawati, 2014). Salah satu cabang biologi yang terimbas dengan perkembangan IPTEK adalah sistem pencernaan.

Sistem pencernaan merupakan materi yang bersifat konseptual dan faktual. Sistem pencernaan pada manusia ialah suatu konsep yang membahas tentang jenis makanan dan fungsinya, organ pencernaan, kelenjar pencernaan, proses pencernaan, enzim pencernaan, serta gangguan pada sistem pencernaan manusia yang mana terlalu banyak konsep yang harus dipelajari sehingga memerlukan pemahaman dan pengetahuan yang baik (Megawati dkk., 2019). Peserta didik dapat dengan mudah mencari informasi tentang permasalahan ataupun melaksanakan penyelidikan langsung karena materi sistem pencernaan memberikan contoh atau pengalaman nyata dan permasalahan-permasalahan yang ada di dalamnya mudah

ditemukan dalam kehidupan sehari-hari (Susilowati dkk., 2013). Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh salah satu guru Biologi di SMA Negeri 10 Palembang pada materi sistem pencernaan dijelaskan bahwa agak sulit dipahami jika dalam proses pembelajaran sebab itu sangat dibutuhkan media seperti E-book, atau media yang terdapat di Youtube untuk pendukung sebagai proses pembelajaran, terkait materi sistem pencernaan juga merupakan salah satu materi yang akan membuat peserta didik akan bosan dan jenuh jika dipelajari hanya lewat buku siswa dan penjelasan-penjelasan dari guru, maka dari itu sangat penting jika ada media yang mendukung untuk proses pembelajaran agak berjalan lebih bervariasi dan tidak membosankan.

Media pembelajaran dapat memungkinkan peserta didik bisa melakukan eksperimen untuk membuktikan suatu teori dengan mudah, jelas, dan tepat. (Jaya, 2012). Sebagaimana hal menurut Wulandari (2018), suatu proses pembelajaran tidak akan dapat berjalan dengan maksimal jika tidak didukung dengan media pembelajaran karena media berfungsi untuk memudahkan seseorang pendidik dan peserta didik dalam berinteraksi di kegiatan belajar mengajar. Media sumber belajar mandiri pada era teknologi yang semakin maju sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media juga menyebabkan peserta didik lebih senang dan antusias, proses mental tersebut sangat membantu membangkitkan motivasi belajar yang pada akhirnya dapat membuat peserta didik lebih berupaya ketika menemukan berbagai masalah dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media ini tentu saja membantu guru dalam mentransformasikan pengetahuan kepada peserta didik. Media pembelajaran menempati posisi yang strategis dalam proses pembelajaran karena menjadi perantara informasi pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Banyak manfaat yang diberikan media pembelajaran kepada peserta didik. Sudjana (2009) mengemukakan manfaat media antara lain: menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan menjadi metode alternatif dalam belajar karena peserta didik tidak semata-mata mendapatkan pembelajaran dari satu sumber. Menurut Hamalik (2013), manfaat media pembelajaran antara lain: meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir, memperbesar perhatian siswa, menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Darmayasa, dkk (2018) yang melakukan penelitian tentang pengembangan E-Modul IPA berorientasi pendidikan karakter di SMP Negeri 1 Singaraja.

Penelitian terdahulu Wulandari (2018) menunjukkan bahwa adanya media pembelajaran E-Book mampu menangani kesulitan peserta didik dalam memahami materi saat proses pembelajaran berlangsung dan efektif mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini dinyatakan bahwa terdapat media pembelajaran yang berpotensi dalam membantu permasalahan siswa yaitu E-Book.

E-book memungkinkan waktu belajar peserta didik menjadi lebih banyak, artinya peserta didik bisa mempelajari materi yang sedang dipelajari tidak hanya pada saat jam pelajaran di sekolah. seperti E-book atau media yang terdapat di youtube untuk pendukung sebagai proses pembelajaran, terkait materi sistem pencernaan juga merupakan salah satu materi yang akan membuat peserta didik akan bosan dan jenuh jika dipelajari hanya lewat buku siswa dan penjelasan-penjelasan dari guru, maka dari itu sangat penting jika ada media yang mendukung untuk proses pembelajaran agak berjalan lebih bervariasi dan tidak membosankan. Kenyataan ini menyebabkan peserta didik butuh waktu tambahan untuk belajar. Alasan pentingnya penggunaan e-book untuk pembelajaran biologi juga disebabkan oleh keadaan peserta didik yang sulit dalam mempelajari pelajaran biologi tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara pada saat observasi, kesulitan yang di alami siswa saat pembelajaran biologi berasal dari faktor internal seperti kurang pemahannya terhadap suatu materi bahasan karena banyak bahasa ilmiah yang digunakan, serta praktek yang dilakukan lebih sedikit, kurang menariknya materi sehingga menyebabkan bosan dan tidak semangat, kurang fokus sehingga sulit konsentrasi, dan ada beberapa siswa yang tidak minat dengan biologi. Dan pada faktor eksternal seperti metode mengajar guru, kurangnya perhatian dan motivasi dari keluarga untuk belajar di rumah, dan metode belajar siswa. Kehadiran e-book bisa menjadi solusi untuk hal ini, sebab *e-book* yang fleksibel sehingga bisa dibaca peserta didik kapan saja ketika siswa tersebut memiliki waktu luang untuk belajar. Salah satu program internet yang dapat digunakan dengan mudah dan efektif untuk *e-book* adalah HTML 5.

HTML 5.0 yang merupakan salah satu standar dalam mengembangkan situs web berkaitan erat dengan potensi pekerjaan yang cukup besar. HTML5 menggantikan standarisasi bahasa HTML, XHTML, dan HTML DOM. Kelebihan HTML5 antara lain tidak membutuhkan instalasi perangkat pihak ketiga. Selain itu, HTML5 juga memiliki fitur untuk melakukan drag and drop, serta audio dan video yang lebih markup dan scripting. Sedangkan kekurangan yaitu penggunaan HTML murni hanya dapat diimplementasikan untuk halaman web statis. Terdapat beberapa fitur baru yang terkadang tidak dapat digunakan pada browser dengan cepat, perilaku *browser* yang tidak dapat diprediksi membuat proses render tag baru terkendala.

Dengan pemanfaatan teknologi zaman yang sekarang ini pendidikan diarahkan dengan sederhana tetapi berkualitas dan memungkinkan sumber belajar yang fleksibel. Pembelajaran biologi mengharapkan adanya media berupa yang fleksibel, mudah dibawa kemana-mana, tetapi kenyataan belum ada, maka dari itu diperlukan adanya pengembangan buku yang lebih mudah dan simple serta valid. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *E-Book* Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Kelas XI di SMA”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan *e-book* yang valid dan praktis sebagai media pembelajaran sistem pencernaan manusia kelas XI di SMA ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari perluasan permasalahan, penulisan proposal ini tidak menyimpang dari masalah-masalah yang akan dibahas, maka penulis membatasi ruang lingkup pembahasan yang ada, penulis membatasi masalah penelitian yaitu :

1. Media Elektronik book (*E-book*) yang dikembangkan menggunakan berupa web *online* dari *fliphtml5*.
2. Sumber Belajar berupa e-book pada materi sistem pencernaan manusia yaitu K.D 3.7 menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ organ pada materi sistem pencernaan dan mengkaitkannya dengan nutrisi dan bioprosesnya sehingga dapat menjelaskan proses pencernaan serta gangguan dan fungsi yang mungkin terjadi pada sistem pencernaan manusia melalui studi literatur, pengamatan, percobaan, dan simulasi dapat meningkatkan motivasi belajar .
3. Penelitian dilakukan pada kelas XI di SMA Negeri 10 Palembang

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran yang dikembangkan berupa *e-book* sistem pencernaan untuk guru dan siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 10 Palembang.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pada media belajar yang dikembangkan berupa *e-book* sistem pencernaan untuk guru dan siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 10 Palembang.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum pembelajaran biologi bagi siswa yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu Pendidikan siswa, yaitu membuat inovasi penggunaan metode eksperimen dalam peningkatan kemampuan sains anak.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan sains pada siswa serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

1.5.2 Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

a. Bagi Guru

Diharapkan penelitian yang dilakukan dapat memberikan beberapa manfaat bagi guru sebagai salah satu pengguna *e-book* yang akan dikembangkan, yaitu:

1. Menambah ketersediaan media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar.
2. Membantu agar guru dapat dengan mudah menjelaskan materi sistem pencernaan yang ditunjang dengan adanya gambar, video, dan animasi.
3. Menambah pengetahuan baru mengenai inovasi penggunaan media pembelajaran.

4. Membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.
5. Membantu guru dalam membelajarkan peserta didik secara mandiri sesuai karakteristik dan pengalaman belajar yang dimiliki peserta didik tersebut.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangsi kebermanfaatan bagi peserta didik, diantaranya adalah:

1. Menumbuhkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.
2. Membantu siswa dalam memahami materi sistem pencernaan yang diajarkan melalui pengaplikasian media yang berisikan gambar, video, dan animasi.
3. Menambah sumber belajar bagi siswa terutama mengenai materi sistem pencernaan.
4. Meningkatkan kemandirian belajar siswa agar tidak tergantung pada penjelasan guru di kelas, karena media pembelajaran ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

c. Bagi Sekolah

Pengembangan media pembelajaran ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat kepada sekolah, sebagai berikut:

1. Sebagai tambahan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.
2. Membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat penting bagi peneliti, yaitu:

1. Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai permodelan pengembangan ADDIE.
2. Meningkatkan pengetahuan serta pemahaman peneliti tentang materi sistem pencernaan.
3. Menambah pengalaman peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran.

4. Memberikan tambahan pengetahuan dan wawasan peneliti tentang website yang dapat digunakan dalam mengembangkan media belajar *e-book*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam M, M. S. (2019). *Pengembangan Media E-Book Kvisoft Biologi Terintegrasi Al-Quran Materi Sistem Reproduksi Manusia Pada Peserta Didik Kelas XI Di Tingkat SMA/MA*. UIN Raden Intan Lampung.
- Amin, N., Oviana, W., & Ghassani, F. (2021). Feasibility Of Web-Based E-Book Learning Media Using Anyflip Web On Digestive System Materials. *Bioeducation Journal*, 5(2), 99–110.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
- Bali, M. M. E. I. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Distance Learning. *Jurnal TARBIYATUNA: Kajian Pendidikan Islam*, 3(1), 29–40.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital-Dasar Teori Dan Pengembangannya*. Penerbit Andi.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Darmayasa, I. K., Jampel, I. N., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan E-Modul Ipa Berorientasi Pendidikan Karakter Di Smp Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 53–65.
- Hamalik, O. (2013). Kurikulum Dan Pembelajaran Edisi 1. *Bumi Aksara, Jakarta*.
- Janti, S. (2014). Analisis Validitas Dan Reliabilitas Dengan Skala Likert Terhadap Pengembangan Si/Ti Dalam Penentuan Pengambilan Keputusan Penerapan Strategic Planning Pada Industri Garmen. *PROSIDING SNAST*, 155–160.
- Jaya, H. (2012). Pengembangan Laboratorium Virtual Untuk Kegiatan Paraktikum Dan Memfasilitasi Pendidikan Karakter Di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(1).
- Khaidir, C. (2016). Pengembangan Buku Ajar Metode Numerik Berbasis Konstruktivisme Di IAIN Batusangkar. *Ta'dib*, 19(1), 67–82.
- Krisnawati, T. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Untuk Mata

- Pelajaran Biologi Di SMA. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 2.
- Kwartolo, Y. (2010). Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 14(9), 15–43.
- Laraswati, T. B., Badariah, B., & Safita, R. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Ebook Pada Materi Jamur Untuk Siswa Kelas X Sma/Ma*. Uin Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Mauludin, R., Sukamto, A. S., & Muhandi, H. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Pada Manusia Dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*. <https://doi.org/10.26418/Jp.V3i2.22676>.
- Mawaddah, W., Ahied, M., Hadi, W. P., & Wulandari, A. Y. R. (2019). Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Disertai Permainan Jeopardy Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Natural Science Education Research*, 2(2), 174–185.
- Megawati, M., Raharjo, R., & Purnama, E. (2019). Pengembangan Permainan Edukatif Yut Nori Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem Pencernaan. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (Bioedu)*, 8(3).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Oktiana, G. D. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di Kelas XI Man 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Skripsi Tidak Diterbitkan (Online)*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Omega, S. A., & Salsabila, A. R. R. (2021). Penggunaan Media Video Animasi Eyour Bones Video Animation Pada Materi IPA Tentang Kerangka Manusia Di Kelas V SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 43–50.
- Parlin, I. D. P. L., Iswanto, B. H., & Budi, A. S. (2015). Pengembangan Media

- Pembelajaran Berbasis Kvisoft Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Materi Medan Magnet. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*, 4, SNF2015-I.
- Rahmawati, F. A., Nurwardah, A., & Nasution, K. (2021). DESAIN PERMAINAN SHARF BLOCK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SHARF BAGI PEMULA. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 7, 454–462.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach*. Deepublish.
- Runtulalu, D., Liliana, L., & Purba, K. R. (2015). Media Interaktif Pembelajaran Sistem Pencernaan. *Jurnal Infra*, 3(2), 103–108.
- Ruswiansari, M., & Rozi, N. F. (2018). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Untuk Topik HTML 5 Menggunakan Model User-Centered Design. *Jurnal ELTIKOM*, 2(2), 94–101. <https://doi.org/10.31961/eltikom.V2i2.83>
- Saputro, R. E., & Saputra, D. I. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Buana Informatika*, 6(2).
- Sari, A. W. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Web Dengan Pendekatan Etnomatematika Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar*. UIN Raden Intan Lampung.
- Sudjana, (2009). *Media Pengajaran*.
- Susilowati, I., Iswari, R. S., & Sukaesih, S. (2013). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Journal Of Biology Education*, 2(1).
- Syara, Y. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Learning Management System (LMS) Dengan Moodle Pada Materi Evolusi Di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2018/2019*. UIN Raden Intan Lampung.
- Tonang, A. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Smp Negeri 4 Sungguminasa*. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Wulandari, E. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-*

Book Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk SMP Kelas VIII. UIN RadenIntan Lampung.