

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS APLIKASI *BOOK CREATOR*: TEKS DESKRIPSI UNTUK SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 TANJUNG LUBUK

Evi Oktaviana¹⁾, Hani Atus Sholikhah²⁾, Astrid Yulinda Putri³⁾

^{1) 2) 3)}Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya

evioktvna@gmail.com¹⁾, haniatussolihah@fkip.ac.id²⁾, astridyulinda@fkip.unsri.ac.id³⁾

Diterima: 25 April 2025 Disetujui: 09 Juli 2025 Diterbitkan: 25 Juli 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual dengan memanfaatkan aplikasi *Book Creator*, khususnya pada materi teks deskripsi untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Tanjung Lubuk. Dalam penelitian ini, kami menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Namun, fokus utama penelitian ini terletak pada tiga tahap awal, yaitu Analisis, Desain, dan Pengembangan. Pengumpulan data dilakukan melalui angket, wawancara dengan siswa dan guru, serta validasi dari para ahli. Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari penyebaran angket menunjukkan bahwa dari 10 pernyataan, (34,4%) menyatakan sangat butuh, (44,8%) menyatakan butuh, dan 6 responden (20,6%) menyatakan kurang butuh. Hasil evaluasi dari ahli materi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan mendapatkan nilai 38 dari skala maksimum 40, yang setara dengan persentase 95%. Sementara itu, evaluasi oleh ahli bahasa memberikan nilai 33 dari 40, setara dengan 82,5%. Selain itu, evaluasi dari ahli media memperoleh nilai 39 dari 44, yang dikonversi menjadi persentase 88,6%. Secara keseluruhan, analisis kebutuhan mencapai persentase 88,12%. Pengembangan e-modul materi teks deskripsi menggunakan aplikasi berbasis web *Book Creator* juga menunjukkan hasil yang baik, dengan persentase rata-rata sebesar 88,7%. Berdasarkan semua hasil tersebut, media pembelajaran audio visual yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Book Creator* pada materi teks deskripsi dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Diharapkan, alat ini bisa menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik, efektif, inovatif, dan interaktif untuk mendukung pembelajaran teks deskripsi di kelas VII SMP.

Kata kunci: Pengembangan, *Book Creator*, Teks Deskripsi.

Abstract

This study aims to develop audio-visual learning media by utilizing the Book Creator application, especially on descriptive text material for grade VII students at SMP Negeri 1 Tanjung Lubuk. In this study, we used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. However, the main focus of this study lies in the three initial stages, namely Analysis, Design, and Development. Data collection was carried out through questionnaires, interviews with students and teachers, and validation from experts. The results of the needs analysis obtained from the distribution of questionnaires showed that out of 10 statements, (34.4%) stated that they really needed it, (44.8%) stated that they needed it, and 6 respondents (20.6%) stated that they needed it less. The results of the evaluation by material experts showed that the developed product received a score of 38 out of a maximum scale of 40, which is equivalent to a percentage of 95%. Meanwhile, the evaluation by language experts gave a score of 33 out of 40, equivalent to 82.5%. In addition, the evaluation from media experts obtained a score of 39 out of 44, which was converted into a percentage of 88.6%. Overall, the needs analysis reached a percentage of 88.12%. The development of e-modules for descriptive text materials using the Book Creator web-based application also showed good results, with an average percentage of 88.7%. Based on all these results, the audio-visual learning media developed using the Book Creator application on descriptive text materials was declared very feasible to use. It is estimated that this tool can be an alternative learning media that is interesting, effective, innovative, and interactive to support learning descriptive texts in class VII of junior high school.

Keywords: Development, *Book Creator*, Descriptive Text.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Transformasi bahan ajar dan proses pembelajaran di sekolah menyebabkan perlunya peningkatan kualitas pembelajaran. Teknologi memainkan peran penting dalam pengembangan media pendidikan, memungkinkan siswa untuk terlibat dengan teknologi secara lebih efektif (Ani Daniyati et al., 2023).

Salah satu kemampuan penting dalam belajar bahasa Indonesia adalah kemampuan menulis. Menulis adalah keterampilan berbahasa yang berfungsi untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tanpa tatap muka dengan orang lain. Aktivitas ini merupakan proses menyampaikan gagasan, pemikiran, perasaan, dan informasi kepada orang lain melalui bahasa tulis. Dalam pelaksanaannya, menulis tidak sekadar mencurahkan kata-kata, tetapi juga melibatkan perencanaan yang matang, pengorganisasian ide, pemilihan struktur bahasa yang sesuai, serta kemampuan untuk berpikir secara logis dan kritis (Rejo & Kharisma, 2021).

E-Modul sebagai inovasi dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses belajar mengajar. E-Modul dirancang untuk menyediakan materi yang lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses oleh siswa kapan saja. *Book Creator* adalah alat pendidikan berbasis digital yang dapat digunakan sebagai sumber belajar yang praktis dan mudah diakses bagi siswa (Asmara & Anggoro, 2023).

Penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 1 Tanjung Lubuk pada 28 Mei 2024 menemukan bahwa banyak guru masih menggunakan metode pengajaran tradisional dan relatif, yang memengaruhi keterlibatan dan motivasi siswa. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya menggunakan metode pengajaran interaktif, seperti *Book Creator*, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif dan kreatif. Penelitian ini juga menyoroti perlunya metode pengajaran baru, seperti kolaborasi guru-siswa dan kolaborasi siswa-guru, untuk mendukung pengembangan kurikulum yang

lebih inovatif (Diana & Susilo, 2020). Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan metode pengajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, terutama dalam konteks buku teks di SMP. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan metode pengajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Wiedayanti et al., 2023).

Penelitian ini juga menekankan pentingnya penerapan metode pengajaran interaktif yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Salah satu media yang dianjurkan adalah *Book Creator*, sebuah platform digital yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat buku elektronik interaktif yang menggabungkan teks, gambar, suara, dan video (Sarasa-Cabezuelo, 2020).

Media ini juga memfasilitasi pembelajaran kolaboratif antara guru dan siswa, serta antar siswa itu sendiri. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka, yang menekankan penguatan kompetensi, pembelajaran berbasis proyek, dan pemberdayaan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar (Ekawati et al., 2022). *Book Creator* juga berpotensi untuk mengembangkan keterampilan siswa seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Keterampilan ini sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global di masa depan. Penggunaan media interaktif ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, mengurangi kebosanan siswa, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Anggraeni & Sari, 2024).

Namun, efektivitas media digital seperti *Book Creator* dalam pembelajaran teks deskripsi di tingkat SMP masih kurang diteliti secara mendalam. Padahal, materi teks deskripsi memerlukan pendekatan pembelajaran yang dapat membantu siswa mengembangkan imajinasi, memahami struktur teks, dan memiliki keterampilan menulis yang baik. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang relevan, menarik, dan mudah digunakan oleh siswa. Berdasarkan hal tersebut, penelitian

ini bertujuan untuk mengembangkan E-Modul dengan menggunakan aplikasi *Book Creator* pada materi teks deskripsi.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan mendesak untuk merancang solusi pembelajaran teks deskripsi yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa SMP kelas VII. Pemanfaatan E-Modul berbasis *Book Creator* diharapkan menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks deskripsi. Dengan media ini, guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, sementara siswa dapat belajar dengan pendekatan yang lebih kreatif, aktif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian mendalam diperlukan untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis digital yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital saat ini.

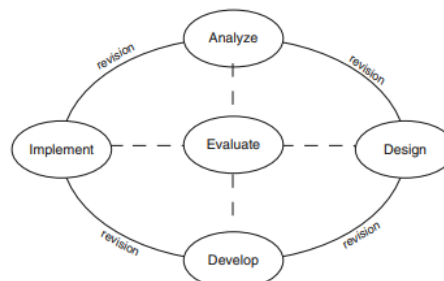
Metode Penelitian

a. Jenis dan Desain Penelitian

Metode pada penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan tidak hanya untuk menciptakan tetapi juga untuk menguji efektivitas suatu produk pendidikan. Pemilihan metode R&D ini didasari oleh kemampuannya dalam menyediakan kerangka kerja yang sistematis untuk menemukan, mengembangkan, dan menyempurnakan produk (Wahyuni & Napitupulu, 2022).

Penelitian ini akan menghasilkan media pembelajaran berbentuk E-Modul interaktif yang memanfaatkan aplikasi *Book Creator*, yang ditujukan untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII SMP. Pengembangan ini tidak hanya fokus pada efektivitas, tetapi juga memperhatikan validitas dan kepraktisan produk sehingga dapat diterapkan secara nyata dalam konteks pembelajaran. Dalam upaya untuk mendapatkan gambaran yang lebih luas terkait pengembangan produk, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif secara bersamaan (*mixed methods*). Pendekatan kualitatif berfungsi untuk menggali data awal, terutama untuk menganalisis kebutuhan guru dan siswa

melalui wawancara serta observasi. Sebaliknya, pendekatan kuantitatif digunakan untuk menilai validitas produk melalui data numerik yang diperoleh dari penilaian para ahli dan angket siswa (Purwandari et al., 2022).



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

b. Subjek dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Tanjung Lubuk, Sumatera Selatan dengan subjek utama yaitu guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas VII. Pada tahap validasi, terdapat 3 ahli yang mengkaji produk yaitu, ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. yang mengkaji produk dari berbagai sudut pandang kelayakan (Sanjaya et al., 2023).

c. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai kebutuhan pembelajaran dan tantangan yang dihadapi dalam pengajaran teks deskripsi. Pada penelitian ini, peneliti melakukan wawancara kepada salah satu guru Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 1 Tanjung Lubuk, yang bertujuan untuk mengetahui informasi terkait media pembelajaran yang digunakan. Selain itu, pengumpulan data juga dilakukan melalui observasi terhadap proses belajar mengajar dan dengan menyebarkan kuesioner kepada siswa.

Kuesioner ini digunakan untuk menilai kepraktisan dan daya tarik produk berdasarkan pengalaman pengguna secara langsung. Skala Likert digunakan untuk mengukur respon siswa terhadap aspek antarmuka, kejelasan isi, kemudahan navigasi, dan efektivitas penyampaian materi.

d. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kualitas produk yang dikembangkan. Melalui tahapan dalam metode R&D ini, diharapkan bahwa hasil penelitian dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang mendukung peningkatan kemampuan menulis siswa, khususnya dalam teks deskripsi.

Di samping itu, data kuantitatif juga mencakup skor yang diberikan oleh siswa mengenai kepraktisan dan kemudahan penggunaan E-Modul berbasis *Book Creator* tersebut. Melalui kombinasi kedua metode ini, peneliti mampu mengevaluasi kualitas produk secara menyeluruh, baik dari segi substansi maupun implementasi teknis dalam proses pembelajaran (Suryanti, 2023).

e. Langkah-Langkah Pengembangan

Dalam proses pengembangannya, penelitian ini mengikuti model ADDIE, yang terdiri dari tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ini dipilih karena sistematis dan fleksibel dalam mengembangkan produk pembelajaran (Laraphaty et al., 2021). Namun, perlu dicatat bahwa penelitian ini hanya melibatkan tiga tahap awal dari model ADDIE, yaitu analisis, desain, dan pengembangan, sementara tahap implementasi dan evaluasi tidak dilakukan mengingat keterbatasan ruang lingkup yang hanya terfokus pada pengembangan produk, bukan pengujian efektivitasnya di lapangan (Nuraini et al., 2024). Dengan menggunakan model ADDIE, tujuan utama penelitian ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar yang valid dan praktis, siap digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran teks deskripsi di kelas VII SMP.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi terhadap kebutuhan pembelajaran yang ada di lapangan, serta mengamati kesenjangan antara kondisi pembelajaran ideal dan kenyataan yang ada di kelas dengan menggunakan skala likert dengan skala skor 1 sampai 4 untuk menilai kelayakan produk yang telah dibuat oleh peneliti. Adapun kategori penilaian

kebutuhan pendidik dan peserta didik menggunakan skala likert, yaitu: skor 4 untuk kategori Sangat Butuh, skor 3 untuk kategori Butuh, skor 2 untuk kategori Tidak Butuh, dan skor 1 untuk kategori Sangat Tidak Butuh. Berikut tabel interpretasi skala likert pada angket validasi.

Tabel 1. Interpretasi Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat Butuh	4
Butuh	3
Tidak Butuh	2
Sangat Tidak Butuh	1

Tahap selanjutnya adalah tahap desain, di mana peneliti mulai merancang kerangka isi E-Modul, memilih pendekatan pembelajaran yang tepat, dan menetapkan strategi evaluasi yang akan digunakan. Pada tahap ini, peneliti juga mulai memanfaatkan aplikasi *Book Creator* sebagai platform utama untuk mengembangkan E-Modul berbasis audiovisual. Aplikasi ini dipilih karena kemampuannya mendukung berbagai format media, seperti teks, gambar, audio, dan video, yang dapat meningkatkan daya tarik materi ajar. Selain itu, strategi pembelajaran yang dirancang disesuaikan dengan kebutuhan siswa untuk mendorong kreativitas mereka dalam menulis teks deskripsi dengan cara yang lebih ekspresif dan menyenangkan.

Pada tahap pengembangan, produk e-modul dikembangkan sesuai dengan desain yang dirancang, mencakup pembuatan materi, visualisasi, pentisipan media interaktif, dan integrasi ke dalam platform. Pada tahap ini, dilakukan uji validasi produk oleh para ahli dengan menggunakan instrumen penelitian yang telah disiapkan.

Kemudian, setelah dilakukan penilaian produk oleh para ahli, hasil penelitian akan dimasukkan dengan rumus: $(\text{Persentase } (\%) = \frac{\text{Jumlah siswa yang menjawab}}{\text{total jumlah siswa}} \times 100)$. Hasil % akhir pada tabel 2 merupakan perbandingan secara standar dengan hasilnya. Jika media pembelajaran berbasis aplikasi memenuhi persyaratan “cukup valid” atau “sangat valid”, maka dapat dinyatakan valid.

Tabel 2. Kriteria Validasi

Kriteria Validasi	Persentase
Sangat Valid	76%-100%
Valid	51%-75%
Tidak Valid	26%-50%
Sangat Tidak Valid	0%-25%

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran interaktif berbasis *Book Creator* pada materi teks deskripsi. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tanjung Lubuk dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Pelaksanaan, dan Evaluasi. Namun, dalam studi ini, peneliti hanya mencapai tahap Pengembangan. Pada tahap Analisis, peneliti mengidentifikasi tujuan pembelajaran, audiens, kebutuhan siswa, serta hambatan yang mungkin muncul (Wahyuni & Napitupulu, 2022). Pada tahap Desain, peneliti membuat *flowchart* dan *storyboard* untuk merumuskan konsep produk. Di tahap Pengembangan, peneliti menyusun isi modul, memvalidasi produk, dan merevisi berdasarkan umpan balik ahli.

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru dan kuesioner kepada siswa di SMP Negeri 1 Tanjung Lubuk. Hasil menunjukkan bahwa materi teks deskripsi mudah dipahami siswa, terutama jika dilengkapi dengan gambar. Sebagian besar siswa setuju bahwa bahan ajar tersebut mendukung pemahaman mereka.

Tabel 3. Validasi Ahli

Validasi Ahli	Persentase
Ahli Materi	95%
Ahli Media	88,6%
Ahli Bahasa	82,5%
Rata-Rata Total	88,7%

Hasil rata-rata produk sebesar 88,7% menunjukkan bahwa produk ini dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan ini berfokus pada kemampuan menulis, dengan capaian pembelajaran yang

mencakup kemampuan siswa dalam mengekspresikan ide, menyusun teks deskripsi secara rinci, dan mempublikasikan karya mereka. Tujuannya adalah untuk siswa dapat menulis paragraf deskripsi sesuai dengan tema yang ditentukan dan membuat teks menarik (A. C. Dewi et al., 2025).

Peneliti mengumpulkan sumber-sumber pendukung berdasarkan hasil kuesioner untuk mengembangkan modul elektronik dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Sumber yang digunakan mencakup buku teks Bahasa Indonesia kelas VII, serta video, teks, contoh, dan gambar yang relevan. Materi yang dikembangkan akan berfokus pada tema yang relevan dan evaluasi pembelajaran untuk mendorong siswa berpikir kritis (Ariyana et al., 2020).

Analisis Kebutuhan

1. Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk memahami lebih dalam mengenai kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Book Creator*. Untuk mendapatkan data yang akurat, kami melakukan survei melalui angket atau kuesioner yang diisi langsung oleh siswa di kelas. Dengan pendekatan ini, kami dapat menggambarkan tuntutan dan harapan siswa terhadap media pembelajaran yang diharapkan dapat mendukung pencapaian tujuan pendidikan serta meningkatkan pemahaman mereka, khususnya dalam materi teks deskripsi.

Angket yang diberikan terdiri dari 10 pernyataan terkait penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Book Creator*. Setiap pernyataan dinilai dengan skala: 4 untuk kategori Sangat Butuh (SB), 3 untuk Butuh (B), 2 untuk Kurang Butuh (KB), dan 1 untuk Sangat Tidak Butuh (STB). Survei ini melibatkan 29 siswa dari kelas VII SMP Negeri 1 Tanjung Lubuk sebagai responden. Hasilnya menunjukkan skor keseluruhan sebesar 88,12%, yang dikategorikan sebagai sangat layak. Temuan ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa memiliki kebutuhan yang sangat tinggi terhadap media pembelajaran video menggunakan aplikasi *Book Creator* untuk materi teks deskripsi.

Siswa merasa bahwa pembelajaran dengan aplikasi *Book Creator* menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, serta menawarkan pengalaman belajar yang baru. Materi yang disajikan dilengkapi dengan contoh-contoh teks deskripsi dalam bentuk video, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan dapat mengurangi kebosanan siswa.

Penggunaan aplikasi *Book Creator* sebagai media pembelajaran audio visual memungkinkan siswa untuk tidak hanya melihat, tetapi juga mendengarkan penjelasan materi secara langsung. Dengan demikian, guru tidak perlu mengulangi penjelasan berkali-kali, karena siswa dapat mengakses video pembelajaran kapan saja mereka butuhkan. Kesimpulannya, penerapan aplikasi *Book Creator* dalam pembelajaran materi teks deskripsi sangat mendukung terciptanya proses belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.

2. Analisis Kebutuhan Guru

Peneliti telah melakukan survei tentang kebutuhan pembelajaran kepada Bapak Ahmad, S.Pd., seorang guru bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 1 Tanjung Lubuk. Analisis ini dilakukan dengan memberikan pernyataan yang terdiri dari sepuluh pernyataan yang dianalisis menggunakan skala Likert. Hasil pengumpulan informasi melalui kuesioner dan wawancara dengan Bapak Ahmad memberikan gambaran yang jelas mengenai kebutuhan siswa.

Identifikasi kebutuhan guru dilakukan untuk mengetahui apa yang diperlukan dalam pengembangan materi digital. Kuesioner yang diberikan kepada guru menunjukkan bahwa mereka memerlukan e-modul untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. E-modul ini diharapkan dapat menghemat waktu dan meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Wawancara dengan guru menunjukkan bahwa teks deskripsi penting bagi keterampilan menulis siswa (Pramana et al., 2020).

Proses identifikasi kebutuhan dilakukan untuk mengumpulkan informasi

tentang kebutuhan guru dalam pengembangan materi pembelajaran digital, melalui kuesioner yang dijawab oleh para guru. Hasil menunjukkan bahwa guru membutuhkan e-modul untuk meningkatkan pembelajaran teks deskripsi, yang diharapkan dapat menghemat waktu dan memperkuat interaksi antara guru dan siswa. Identifikasi kebutuhan dilakukan pada 12 Desember 2024, dan hasil wawancara menunjukkan bahwa teks deskripsi penting untuk keterampilan menulis siswa. Penggunaan e-modul dengan aplikasi *Book Creator* efektif dalam membantu siswa menciptakan teks yang menarik. Guru meyakini bahwa ini akan meningkatkan kemampuan kritis dan analitis siswa dalam menulis. Pengintegrasian materi dengan e-modul dianggap langkah tepat untuk membantu siswa.

Menurut (Zulfi Idayanti & Muh. Asharif Suleman, 2024) Modul adalah sumber pembelajaran yang disusun secara tertulis agar pembaca dapat belajar secara mandiri. E-modul sangat berguna untuk siswa karena memudahkan mereka dalam belajar. Dengan e-modul, siswa dapat lebih termotivasi dan aktif dalam proses belajar, menciptakan pengalaman menyenangkan saat menggunakan bahan ajar ini.

Tahapan dalam Penelitian

1. Perencanaan

Perencanaan pengembangan e-modul untuk teks deskripsi dilakukan melalui tiga tahap dengan metode *Research and Development* (R&D): perencanaan, desain, dan pengembangan. Pada tahap pengembangan, peneliti menganalisis kebutuhan siswa dan guru melalui kuesioner dan wawancara. Data yang dikumpulkan membantu peneliti untuk menyusun desain awal produk, yang juga mencakup rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan kriteria penilaian.

Peneliti membuat *flowchart* dan *storyboard* untuk memudahkan proses pengembangan. *Flowchart* membantu mengevaluasi kelengkapan modul, sementara *storyboard* menyediakan kerangka untuk isi modul. Setelah itu, peneliti melakukan uji kelayakan produk awal yang dinilai oleh ahli di bidang materi,

bahasa, dan media. Hasilnya menunjukkan bahwa produk sangat layak digunakan. Peneliti kemudian menyempurnakan produk berdasarkan masukan dari ahli sebelum melakukan uji coba lapangan dengan siswa untuk mengevaluasi keefektifan e-modul (Ekawati et al., 2022).

E-modul dengan aplikasi *Book Creator*, memiliki keunggulan dalam membangun interaksi dan kreativitas siswa. Dalam penelitian ini, beberapa acuan diambil dari studi terdahulu yang juga berfokus pada pengembangan e-modul, namun menggunakan metode dan aplikasi yang berbeda. Penelitian ini juga mengumpulkan umpan balik dari siswa dan guru untuk evaluasi yang lebih baik (Saprudin et al., 2021).

2. Desain

Langkah awal dalam implementasi ini adalah penyusunan perangkat pembelajaran yang mengintegrasikan pendekatan interaktif berbasis digital. Dalam proses ini, guru memanfaatkan E-Modul interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Book Creator*. E-Modul ini dirancang dengan tampilan yang menarik, menggabungkan teks, gambar, video, dan audio yang relevan, serta dilengkapi dengan fitur kuis dan latihan interaktif (Saprudin et al., 2021). Fokus materi dalam E-Modul mencakup pengenalan teks deskripsi, ciri-ciri yang melekat, struktur kebahasaan, serta penerapan dalam bentuk contoh dan latihan.

Dalam proses pembelajaran, guru menerapkan strategi kolaboratif dan berbasis proyek kecil yang mendorong siswa untuk bekerja dalam kelompok. Siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi, berbagi ide, dan menyusun deskripsi berdasarkan objek yang mereka amati, baik secara langsung maupun melalui media digital (Purnamasari et al., 2024). Contohnya, dalam salah satu pertemuan, siswa diminta mendeskripsikan benda-benda di sekitar mereka, seperti tumbuhan, hewan, atau lingkungan sekolah. Objek-objek tersebut kemudian difoto dan dimasukkan ke dalam proyek E-Modul menggunakan fitur *Book Creator*, di mana siswa menambahkan deskripsi hasil pengamatan mereka secara langsung ke dalam platform.

Observasi selama proses pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan siswa. Mereka tampak lebih aktif dalam berdiskusi, lebih ekspresif saat menyampaikan pendapat, dan lebih antusias mengikuti kegiatan berbasis peran atau simulasi. Salah satu contoh kegiatan yang sangat diminati adalah aktivitas permainan peran, di mana siswa berperan sebagai pemandu wisata yang mendeskripsikan tempat wisata tertentu. Melalui pengalaman ini, siswa belajar untuk mendeskripsikan secara lebih rinci dan komunikatif, sambil melatih keberanian mereka berbicara di depan umum.

Pemanfaatan media digital dan teknologi juga memberikan kontribusi yang besar dalam meningkatkan interaksi selama proses pembelajaran. Siswa dikenalkan pada aplikasi pendukung seperti Canva untuk mendesain poster deskripsi, serta aplikasi perekam suara untuk merekam deskripsi yang telah mereka buat secara lisan (Munawwarah et al., 2023). Dengan pendekatan ini, mereka tidak hanya belajar menulis, tetapi juga melatih keterampilan mendengarkan dan menyampaikan informasi secara lisan, yang mendukung perkembangan keterampilan berbahasa mereka secara holistik.

Pengembangan pembelajaran ini tidak hanya terbatas pada peningkatan hasil akademik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan (Sanjaya et al., 2023). Dengan cara ini, siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar, yang pada gilirannya meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Melalui pendekatan interaktif dan penggunaan teknologi yang tepat, pembelajaran teks deskripsi bisa menjadi pengalaman yang tidak hanya edukatif, tetapi juga menyenangkan dan menarik bagi siswa.

Umpan balik yang diterima dari siswa melalui angket menunjukkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar, karena metode pembelajaran yang diusung terasa menarik dan menyenangkan. Mayoritas siswa mengaku lebih mudah memahami materi berkat penyajian yang visual dan interaktif, serta merasa lebih percaya diri dalam menyusun teks deskripsi.

Menurut (T. T. Dewi et al., 2023) pelaksanaan solusi ini menghadapi beberapa tantangan. Salah satu masalah utama adalah keterbatasan perangkat teknologi yang dimiliki oleh sebagian siswa. Meskipun sekolah sudah dilengkapi fasilitas, beberapa siswa tidak memiliki perangkat pribadi seperti ponsel atau laptop, sehingga guru harus merancang strategi pembelajaran secara kelompok agar semua siswa tetap dapat berpartisipasi aktif. Tantangan lainnya adalah terbatasnya waktu dalam proses belajar mengajar (Fatwa, 2021). Untuk mengatasi kendala tersebut, guru menerapkan strategi mitigasi, seperti membagi siswa ke dalam kelompok kerja kolaboratif dan memberikan waktu tambahan di luar jam pelajaran untuk menyelesaikan proyek (Muzaqi & Roekhan, 2024). Selain itu, guru memanfaatkan media sosial kelas sebagai platform diskusi dan kolaborasi, sehingga siswa dapat mengerjakan tugas secara fleksibel di luar jam sekolah. Kolaborasi dengan orang tua pun dilakukan untuk memberikan dukungan dalam penggunaan perangkat di rumah.

Dari sisi pedagogis, temuan ini memiliki implikasi yang signifikan terhadap desain pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam pengajaran teks deskripsi. Pendekatan yang interaktif dan berbasis teknologi tidak hanya membuat siswa lebih aktif, tetapi juga memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan (Latri, 2023). Pendekatan ini sejalan dengan konstruktivisme dalam pendidikan, di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar yang bermakna.

Secara keseluruhan, implementasi pembelajaran teks deskripsi yang interaktif dan menyenangkan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran (Muzaqi & Roekhan, 2024). Selain meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, pendekatan ini juga menciptakan suasana belajar yang inklusif dan memberdayakan, di mana setiap siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif dan menunjukkan potensi terbaiknya. Penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi

dalam desain pembelajaran, terutama yang memanfaatkan teknologi digital secara bijak, dapat memberikan dampak nyata pada peningkatan hasil belajar siswa (Asnawati, & Sutiah, 2023).

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menciptakan desain e-modul, melakukan validasi, dan merevisi agar produk akhir dapat dicapai. E-modul dikembangkan menggunakan *storyboard* dan *flowchart*, serta aplikasi web *Book Creator* dan desain grafis dari Canva (Oktavia & Harjono, 2020). Modul ini bisa diakses melalui komputer, laptop, atau ponsel dengan internet yang stabil. Perbedaan tampilan antara perangkat desktop dan ponsel dijelaskan lebih lanjut.

Peneliti membuat *flowchart* dan *storyboard* untuk memudahkan proses pengembangan. *Flowchart* membantu mengevaluasi kelengkapan modul, sementara *storyboard* menyediakan kerangka untuk isi modul. Setelah itu, peneliti melakukan uji kelayakan produk awal yang dinilai oleh ahli di bidang materi, bahasa, dan media. Hasilnya menunjukkan bahwa produk sangat layak digunakan. Peneliti kemudian menyempurnakan produk berdasarkan masukan dari ahli sebelum melakukan uji coba lapangan dengan siswa untuk mengevaluasi keefektifan e-modul (Ekawati et al., 2022).

E-modul yang dikembangkan tidak hanya menyajikan materi pembelajaran, tetapi juga dilengkapi dengan latihan, video, dan berbagai contoh teks deskripsi yang sesuai dengan tema yang diangkat. Dengan demikian, siswa dapat mengekspresikan ide-ide mereka dengan lebih terarah dan kreatif (Adzkiya & Suryaman, 2021). Tujuan utama modul ini adalah agar siswa mampu menulis paragraf deskripsi berdasarkan tema tertentu menggunakan bahasa yang baik, runtut, dan menarik. Penggunaan gambar sebagai stimulus penulisan terbukti efektif membantu siswa dalam membayangkan dan mengungkapkan objek yang mereka deskripsikan, sehingga hal ini berkontribusi terhadap peningkatan kualitas tulisan mereka (Ekawati et al., 2022).

Dengan menggunakan aplikasi *Book Creator*, siswa tidak hanya dapat membaca, tetapi juga berinteraksi dengan konten, menonton video, mengerjakan latihan secara langsung, hingga membuat proyek sederhana. Semua itu mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna, kreatif, dan kolaboratif (Munawwarah et al., 2023).

Dalam fase pengembangan ini, peneliti menerapkan diagram alir dan *storyboard* ke dalam aplikasi *Book Creator* untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Selama proses pengembangan produk, peneliti menggabungkan audio serta video, teks, contoh, dan gambar yang telah dikumpulkan. Proses pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Book Creator* dapat dilihat pada tabel berikut:


1. Tampilan Produk Pengembangan Media


Tabel 4. Produk Media Pembelajaran *Book Creator*



No.	Tampilan	Keterangan
1.		Tampilan awal/Halaman sampul merupakan tampilan awal modul saat pengguna mengakses tautan.
2.		Tampilan ini merupakan halaman kata pengantar dan daftar isi.

No.	Tampilan	Keterangan
3.		Selanjutnya, pengguna akan menjumpai halaman yang berisi mengenai informasi umum.
4.		Selanjutnya halaman yang berisi mengenai deskripsi modul serta capaian umum dan capaian elemen.
5.		Tampilan berikut merupakan halaman instruksi/petunjuk penggunaan e-modul, serta pertanyaan pemantik untuk peserta didik.
6.		Tampilan ini merupakan contoh gambar dan video untuk melatih pemahaman siswa, serta mengenai pengertian teks deskripsi.
7.		Pada halaman ini, merupakan halaman yang berisikan jenis-jenis dan juga contoh teks deskripsi objek.
8.		Tampilan contoh teks deskripsi suasana dan deskripsi tempat.
9.		Pada halaman ini merupakan asesmen untuk melatih pemahaman siswa dan juga

No.	Tampilan	Keterangan
		terdapat contoh bacaan untuk digunakan sebagai bahan pembelajaran.
10.		Disini terdapat halaman yang berisikan kolom pertanyaan mengenai bahan bacaan pada halaman sebelumnya, dan terdapat tugas siswa yaitu membandingkan kedua teks.
11.		Pada halaman ini terdapat tugas kelompok untuk mengukur pemahaman, serta terdapat halaman yang berisi penilaian kelompok dan untuk menilai kekompakan setiap anggota kelompok.
12.		Lalu, terdapat halaman yang berisi penilaian teman sebaya yang digunakan untuk menilai pemahaman sesama teman sebangku, dan terdapat halaman refleksi diri.
13.		Selanjutnya merupakan halaman yang berisikan rangkuman dan juga glosarium untuk memudahkan siswa dalam

No.	Tampilan	Keterangan
		memahami kata-kata yang sulit pada proses pembelajaran.
14.		Selanjutnya, pada halaman terakhir terdapat halaman daftar pustaka yang berisikan sumber sebagai referensi dan juga halaman biodata penulis merupakan informasi mengenai identitas penyusun modul.

Berdasarkan diagram alir dan *storyboard* yang telah dibuat oleh peneliti, media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan aplikasi berbasis *Book Creator* memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

1. Antar muka yang mudah digunakan untuk pembuatan buku digital.
2. Terdapat fitur kustomisasi dan multimedia yang memungkinkan penambahan teks, gambar, audio, dan video.
3. Dapat mengekspor berbagai buku dalam berbagai format digital.



2. Melakukan Uji Validasi Ahli

Pelaksanaan validasi ini dilaksanakan pada tanggal 17 Februari 2025 sampai 10 Maret 2025, yang mencakup penilaian dari ahli bidang berdasarkan keahliannya. Adapun validator yang mengevaluasi produk ini merupakan para dosen dari Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Setiap bidang dinilai oleh para ahli yang berpengalaman pada bidangnya, untuk menunjukkan hasil kualitas produk yang memenuhi standar kualitas yang telah ditetapkan. Ibu Dr. Izzah, M.Pd. bertanggung jawab menilai aspek dari segi

kebahasaan. Bapak Drs. Ansori, M.S.Si., berfokus pada penelitian dari segi aspek media, dan Ibu Astrid Yulinda Sari, S.S., M.A., menilai produk dari segi materi. Adapun hasil penilaian produk dari hasil validasi ahli memperoleh skor 82,5% pada aspek bahasa, 88,6% untuk aspek media, dan 95% untuk penilaian dari segi materi. Setelah dilakukan penilaian produk berdasarkan ahli bahasa, materi, dan media, terdapat beberapa komentar atau perbaikan pada setiap bidangnya supaya produk yang dikembangkan menjadi lebih baik lagi serta layak untuk digunakan.

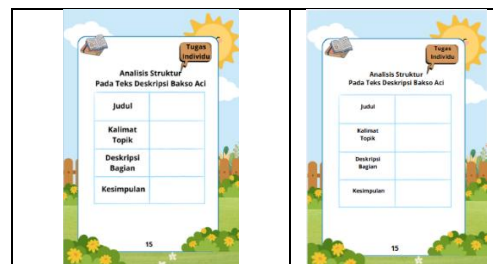
3. Revisi Produk

Tabel 5. Revisi Validasi Media

Saran	
Ubah gambar pada pertanyaan pemantik. Serta ubah gambar pada informasi umum halaman 2.	
Sebelum Revisi	Setelah revisi
	
	

Tabel 6. Revisi Validasi Bahasa

Saran	
Adapun beberapa saran dari validator bahasa meliputi perbaikan tanda baca dan penulisan kalimat yang digunakan. Secara keseluruhan produk dinilai dapat dilanjutkan pada tahap selanjutnya.	
Sebelum Revisi	Setelah Revisi



Tabel 7. Revisi Validasi Materi

Saran	
Ubah tautan menjadi Qr code. Pada bagian pendahuluan font terlalu menjorok ke dalam. Perbaiki ukuran font yang terlalu besar dan penulisan kata.	
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
	
	
	



Pembahasan

Pengembangan e-modul berbasis aplikasi *Book Creator* merupakan proses pembuatan materi ajar digital yang memanfaatkan aplikasi tersebut untuk menyajikan pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif, kreatif, dan menarik. Dalam hal ini, e-modul dirancang secara khusus untuk membahas materi teks deskripsi bagi siswa kelas VII. Dengan menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, dan video, diharapkan pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih mudah dipahami dan menyenangkan. E-modul ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang inovatif, memperkaya metode pengajaran guru, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Tujuan dari pengembangan e-modul berbasis aplikasi *Book Creator* ini adalah untuk menyediakan media pembelajaran teks deskripsi yang interaktif, menarik, dan mudah diakses oleh siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Tanjung Lubuk. Selain itu, pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep dan struktur teks deskripsi, membangkitkan minat serta motivasi belajar mereka, serta mengembangkan kreativitas dan keterampilan literasi siswa. E-modul ini juga diharapkan menjadi alternatif dalam pembelajaran yang mendukung program digitalisasi pendidikan dan mendorong pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Dalam proses pengembangan, guru memanfaatkan fitur-fitur kreatif yang ditawarkan oleh *Book Creator*, seperti pembuatan halaman interaktif, penambahan rekaman suara, dan penyisipan ilustrasi pendukung. Fitur-fitur ini membuat materi menjadi lebih hidup dan mudah dipahami

oleh siswa. Selain itu, siswa juga bisa berinteraksi langsung dengan materi menggunakan perangkat yang mereka miliki.

Penerapan e-modul ini diharapkan mampu mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional yang sering kali kurang menarik dan monoton. Dengan adanya media digital yang interaktif, siswa diharapkan lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar, tidak hanya menjadi penerima informasi. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang berfokus pada peserta didik.

Di samping memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, e-modul ini juga mendorong siswa untuk menghasilkan karya teks deskripsi mereka sendiri. Siswa dapat mengunggah hasil tulisan ke dalam aplikasi dan membagikannya kepada teman-teman sekelas, sehingga terbentuk budaya berbagi pengetahuan. Ini sekaligus melatih kreativitas dan rasa percaya diri mereka dalam bidang literasi.

Secara keseluruhan, pengembangan e-modul berbasis aplikasi *Book Creator* di SMP Negeri 1 Tanjung Lubuk diharapkan dapat menciptakan inovasi pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Dengan pendekatan ini, pembelajaran teks deskripsi menjadi lebih kontekstual, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa. Program ini juga merupakan langkah nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan berbasis digital di sekolah tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-Modul berbasis aplikasi *Book Creator* yang khusus dirancang untuk pembelajaran teks deskripsi bagi siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Tanjung Lubuk. Latar belakang pengembangan ini berakar dari kebutuhan akan bahan ajar yang lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses di era digital saat ini. E-Modul yang dikembangkan tidak hanya menyajikan materi teks deskripsi secara teoritis, tetapi juga dilengkapi dengan ilustrasi, audio, video, dan latihan interaktif yang disusun melalui platform *Book Creator*.

Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa akan lebih termotivasi, lebih mudah memahami konsep teks deskripsi, serta lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian berjudul Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Book Creator pada materi Teks Deskripsi untuk Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Tanjung Lubuk menghadirkan inovasi dalam media pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam penulisan teks deskripsi. Keunikan utama dari penelitian ini adalah pemanfaatan aplikasi Book Creator yang memungkinkan siswa mengakses e-modul interaktif dengan desain yang menarik, fitur multimedia, dan navigasi yang mudah digunakan. Berbeda dengan e-modul konvensional dalam format PDF, e-modul berbasis Book Creator menyajikan kombinasi teks, gambar, audio, dan video dalam satu platform, sehingga lebih efektif dalam mendukung berbagai gaya belajar siswa.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Pratiwi (2021) yang mengembangkan e-modul berbasis flipbook untuk pembelajaran teks narasi, penelitian ini menawarkan keunggulan yang berbeda. Flipbook umumnya hanya memberikan efek membalik halaman layaknya buku fisik tanpa interaksi yang signifikan. Di sisi lain, Book Creator memungkinkan siswa untuk lebih terlibat, seperti mendengarkan penjelasan audio, menonton video demonstrasi, hingga membuat catatan langsung di dalam modul. Maka, e-modul berbasis Book Creator yang dikembangkan dalam penelitian ini lebih fleksibel dalam memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dibandingkan dengan format flipbook.

Penelitian ini juga menawarkan kebaruan jika dibandingkan dengan studi yang dilakukan oleh Hasanah (2022)

yang mengembangkan e-modul berbasis aplikasi Canva. Meskipun Canva memungkinkan desain visual yang menarik, e-modul berbasis Canva cenderung bersifat statis dan lebih fokus pada tampilan visual ketimbang interaktivitas. Sebaliknya, e-modul berbasis Book Creator dalam penelitian ini dirancang tidak hanya untuk menarik secara visual, tetapi juga untuk mendorong partisipasi aktif siswa melalui berbagai aktivitas yang tertanam, seperti kuis singkat, tautan eksternal, serta fitur rekam suara. Hal ini menjadikan pengalaman belajar siswa lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan abad ke-21.

Selain itu, kebaruan penelitian ini juga dapat dilihat dari adaptasi materi teks deskripsi yang sesuai dengan lingkungan lokal siswa di SMP Negeri 1 Tanjung Lubuk. Contoh-contoh deskripsi yang digunakan dalam modul mengangkat objek-objek khas dari daerah setempat, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari mereka. Pendekatan ini jarang ditemukan dalam pengembangan e-modul sebelumnya yang cenderung mengabaikan kearifan lokal. Penyesuaian konten ini menjadikan e-modul lebih relevan, membangun rasa kedekatan, dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Secara keseluruhan, penelitian Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Book Creator ini memperkaya model pengembangan media digital untuk pembelajaran teks deskripsi di tingkat SMP. Dibandingkan dengan penelitian lain, e-modul ini menawarkan kombinasi unik antara visualisasi, interaktivitas, dan konteks materi. Dengan penggunaan Book Creator, penelitian ini menghadirkan solusi pembelajaran yang lebih modern, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi serta

kebutuhan siswa masa kini. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk pengembangan e-modul Bahasa Indonesia berbasis teknologi di masa yang akan datang.

Simpulan

Hasil analisis menunjukkan bahwa guru dan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tanjung Lubuk memerlukan media pembelajaran teks deskripsi yang interaktif dan mudah digunakan. Guru ingin media menarik agar siswa lebih termotivasi, sementara siswa perlu bantuan untuk memahami teks deskripsi dan meningkatkan keterampilan menulis. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Book Creator* dilakukan melalui perencanaan, desain, pengembangan, uji coba, dan revisi, untuk meningkatkan pemahaman siswa secara interaktif. Media ini mencakup teks deskripsi interaktif, gambar menarik, latihan yang memotivasi, dan evaluasi untuk menilai kemajuan siswa. Validasi ahli menunjukkan media memenuhi standar kualitas, dengan beberapa saran perbaikan. Hasil evaluasi dari ahli materi, bahasa, dan media menunjukkan nilai tinggi, dengan rata-rata persentase 88,7%.

E-modul ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep serta keterampilan menulis siswa, tetapi juga turut mendorong kemandirian belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pemanfaatan fitur interaktif seperti video, gambar, dan kuis membantu siswa untuk mengakses materi dengan cara yang lebih kreatif. Pembelajaran teks deskripsi yang bersifat interaktif dan menyenangkan terbukti membawa pengaruh positif terhadap motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Metode pembelajaran ini memberikan pengalaman yang berbeda dari metode konvensional yang cenderung pasif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih menikmati proses belajar saat menggunakan metode ini, yang tercermin dari peningkatan partisipasi dan minat mereka. Mereka merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk memahami materi secara mendalam, karena suasana pembelajaran yang interaktif dan

menyenangkan menciptakan atmosfer kelas yang lebih positif. Pendekatan yang berfokus pada pengalaman ini juga membantu siswa lebih mudah mengingat dan menerapkan materi yang diajarkan.

Penggunaan E-Modul berbasis *Book Creator* dalam pembelajaran teks deskripsi memberikan manfaat tambahan berupa akses ke berbagai fitur media, seperti gambar, video, dan kuis, yang menjadikan materi pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Fitur-fitur ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih kreatif dan dinamis, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dalam konteks ini, E-Modul bukan hanya sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai platform yang mendukung berbagai jenis aktivitas pembelajaran. Dengan elemen-elemen interaktif yang melibatkan siswa secara langsung, pembelajaran teks deskripsi menjadi lebih variatif dan menyeluruh.

Saran

Untuk penelitian selanjutnya, penting untuk mencakup semua tahap dalam pengembangan model, seperti validasi, revisi, implementasi, dan evaluasi. Ini akan membantu menganalisis efektivitas video pembelajaran dengan aplikasi *Book Creator* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan siswa agar tetap menarik.

Guru Bahasa Indonesia di SMP kelas VII diharapkan lebih kreatif dalam mengajar teks deskripsi dengan menggunakan media interaktif. Sekolah perlu mendukung guru dengan teknologi dan pelatihan. Peneliti sebaiknya mengembangkan model pembelajaran untuk menguji efektivitasnya, dan siswa harus aktif dalam metode baru. Penggunaan E-Modul *Book Creator* memberikan hasil positif, tetapi perlu perhatian terhadap konten dan elemen visual. Guru perlu dilatih untuk mengelola kelas dengan E-Modul, dan evaluasi harus mencakup penilaian karya siswa. Studi lebih lanjut tentang dampak E-Modul dalam jangka panjang juga penting, serta memberikan siswa lebih banyak kesempatan untuk kolaborasi.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada Ibu Hani Atus Sholikhah, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah membantu serta membimbing dan mengarahkan penulis dalam proses penyusunan skripsi dan penerbitan artikel jurnal ini. Dukungan, saran, dan motivasi yang diberikan sangat berharga bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua guru, khususnya Bapak Ahmad, S.Pd., selaku Guru Bahasa Indonesia, serta kepada peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Tanjung Lubuk. Bantuan dan kerja sama yang mereka berikan sangat berharga dalam proses pengumpulan data penelitian ini. Partisipasi dan kontribusi mereka telah menjadi faktor penting dalam keberhasilan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Anggraeni, Y. K., & Sari, P. M. (2024). Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi Book Creator Berbasis Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran Ipa Siswa Kelas V Sd. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 176–184. <https://doi.org/10.29100/.v6i1.4294>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Ariyana, A., Ramdhani, I. S., & Sumiyani, S. (2020). Merdeka Belajar melalui Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 3(2), 356–370. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v3i2.1112>
- Asmara, A. A., & Anggoro, S. (2023). Developing Radec Learning Model-Based Interactive E-Book on Force Using the Book Creator Application for the Fourth Graders of Elementary School. *Proceeding Internasional Conference on Child Education*, 1(1), 118–130.
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Dewi, A. C., Menulis, K., Deskripsi, T., Eksperimen, K., & Bahasa, P. (2025). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Melalui Penggunaan Media Audiovisual pada Siswa Kelas VII di Smp Muhammadiyah Rappang. 4(2), 150–156.
- Dewi, T. T., Arthur, R., & Murtinugraha, R. E. (2023). Manfaat dan Tantangan Pengembangan E-Modul Pada Pendidikan Kejuruan : Sebuah Kajian Literatur. *Seminar Pendidikan dan Kejuruan Teknik Sipil (E-Journal)*, 1, 131–140.
- Diana, I. N., & Susilo, H. (2020). Kerjasama Orang Tua dan Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelompok Bermain Mambaul Ulum Ilfi. *J+ Plus Unesa*, 9(2), 94. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-luar-sekolah/article/view/36184>
- Ekawati, D., Gloriani, Y., & Mascita, D. E. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Teks Deskripsi Digital Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Untuk Siswa Kelas Vii Di Smp. *Jurnal Tutan*, 11(1), 46. <https://doi.org/10.33603/jt.v11i1.6507>
- Fatwa, A. (2021). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Era New Normal. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1(2), 0–216.
- Laraphaty, N. F. R., Riswanda, J., Anggun, D. P., Maretha, D. E., & Ulfa, K. (2021). Review: Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul). *Prosiding Seminar Nasional*

- Pendidikan Biologi*, 145–156.
<http://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio>
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139–1146.
<https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>
- Munawwarah, Eka Putri, S., Magfirah Ilyas, N., Side, S., & Zubair, S. (2023). Book Creator Sebagai Aplikasi dalam Menyusun Media Pembelajaran Interaktif bagi Calon Guru Profesional. *INOVASI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 8–12.
<https://bookcreator.com/>
- Muzaqi, F. A., & Roekhan, R. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Materi Teks Deskripsi di Kelas VII. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 942–949.
<https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p942-949>
- Nuraini, Hartatiana, & Wardani, A. K. (2024). Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi Book Creator Berbasis Problem Based Learning Materi Bentuk Aljabar. *Eksponen*, 14(1), 30–39.
<https://doi.org/10.47637/eksponen.v14i1.855>
- Oktavia, W., & Harjono, H. S. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi di Kelas VII SMP Negeri 22 Kota Jambi. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 9(2), 32–43.
<https://doi.org/10.22437/pena.v9i2.9069>
- Pramana, M. W. A., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 17.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28921>
- Purnamasari, L., Missriani, M., & Wahyu Indrawati, S. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Menggunakan Pendekatan Pedagogi Genre pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Gelumbang. *Journal on Teacher Education*, 5(3), 223–228.
<https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.25491>
- Purwandari, I. D., Rahayu, S., & Dasna, I. W. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animaker pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 23(2), 681–691.
- Rejo, U., & Kharisma, G. I. (2021). Efektivitas Metode Mind Mapping dalam Penulisan Kreatif Teks Cerita Pendek di SMP Negeri Kota Baru Melalui Gerakan Literasi Sekolah. *Darmabakti: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 52–60.
<https://doi.org/10.31102/darmabakti.2021.2.2.52-60>
- Sanjaya, P. A., Made Pageh, I., Suastika, I. N., Kunci: E-Modul, K., & Berdiferensiasi, P. (2023). Bahan Ajar E-Modul Book Creator untuk Pembelajaran IPS Berdiferensiasi di Sekolah Penggerak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 410–421.
- Saprudin, S., Haerullah, A. H., & Hamid, F. (2021). a. Berdasarkan hasil kajian yang dilakukan, disimpulkan bahwa e-modul telah banyak digunakan dalam pembelajaran fisika. Pengembangan emodul dalam pembelajaran fisika ditujukan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, meningkatkan keterampilan pros. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 2(2), 38.
- Sarasa-Cabezuelo, A. (2020). A model for creating interactive ebooks for elearning. *Future Internet*, 12(12), 1–11. <https://doi.org/10.3390/fi12120223>
- Suryanti, dan I. A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Book Menggunakan Aplikasi Book Creator pada Materi Persamaan Lingkaran. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 167–179.
- Wahyuni, R., & Napitupulu, S. (2022). EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya

- Negeriku Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(4), 333–349. <https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1545#>
- Wiedayanti, D. F., Prasetya, B., Hasyim, F., Suroija, N., Zaenuddin, A., Wibowo, B. Y., & Purnamasari, E. (2023). Pelatihan Ms . Power Point untuk Pengajaran. *Community Development Journal*, 4(6), 12256–12260.
- Zulfi Idayanti, & Muh. Asharif Suleman. (2024). E-Modul sebagai Bahan Ajar Mandiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 127–133. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.61283>