

**PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF MENGGUNAKAN
APLIKASI KOTOBEE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA SMP**

SKRIPSI



OLEH:

UBAIDIL JABBAR

NIM. 21204045

PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI

2025

HALAMAN JUDUL
PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI
KOTOBEE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMP

SKRIPSI

Diajukan kepada
Institut Agama Islam Negeri Kediri
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
Dalam menyelesaikan program Sarjana

Oleh

Ubaidil Jabbar

21204045

PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI
2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh ubaidil jabbar, berjudul Pengembangan E-book Interaktif Menggunakan Aplikasi Kotobee Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kediri, 3 Juni 2025

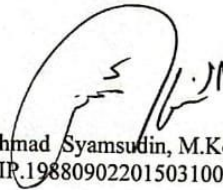
Pembimbing 1



Agus Miftakus Surur, S. Si., M. Pd.
NIP.198901052025211001

Kediri, 3 Juni 2025

Pembimbing 2



Ahmad Syamsudin, M.Kom
NIP.198809022015031004

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI
KOTOBEE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMP**

UBAIDIL JABBAR
21204045

Telah diujikan di depan Sidang Munaqasah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
Pada tanggal 19 juni 2025

Tim Penguji,

1. Penguji utama

Dwi Shinta Rahayu M. Pd.
NIP. 198906192019032014



(.....)

2. Penguji I


Agus Miftakus Surur, S. Si., M. Pd.
NIP. 198901052025211001



(.....)

3. Penguji II

Ahmad Syamsudin, M.Kom
NIP. 198809022015031004



(.....)

Kediri, Juni 2025
Dekan Fakultas Tarbiyah

Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd
NIP. 197004121994032006

HALAMAN MOTTO

Sifat yang tidak boleh lepas dalam diri adalah *jujur*.

Pola hidup yang paling baik adalah *sederhana*.

Gaya hidup yang paling tinggi adalah menjadi *orang biasa*.

Serta *sungguh-sungguhlah* dalam mencari ilmu walaupun kamu belum tahu untuk apa.

(~Role Model~)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ubaidil Jabbar

NIM : 21204045

Program Studi : Tadris Matematika

Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang ditulis ini benar merupakan tulisan saya dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 19 Juni 2025

.Penulis



Ubaidil Jabbar

ABSTRAK

Jabbar, Ubaidil. Dosen pembimbing Agus Miftakhus Surur, S. Si., M. Pd dan Ahmad Syamsudin, M.Kom. *Pengembangan E-book Interaktif Menggunakan Aplikasi Kotobee Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP*. Skripsi, Program Studi Matematika, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kediri. 2025.

Kata Kunci : *E-book Interaktif, Kotobee, Hasil Belajar*

Penelitian ini berjudul pengembangan Ebook interaktif menggunakan aplikasi kotobee untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP dengan tujuan penelitian mengetahui bagaimana proses pengembangan media dan kelayakan (validasi, kepraktisan, dan keefektifan) media ebook interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Latar belakang penelitian berdasarkan hasil observasi dan wawancara permasalahan pada mata pelajaran matematika di sekolah SMPN 9 Kota Kediri. Observasi dan wawancara dilakukan pada salah satu guru mata pelajaran matematika kelas VII Ibu Linda Setyaningsih, S.Pd, yang dilakukan pada tanggal 14 oktober 2024. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diperoleh mata pelajaran Al-jabar merupakan mata pelajaran yang dianggap cukup sulit oleh siswa kelas VII. Hal itu terjadi karena mereka baru mengenal variabel sedangkan sekolah belum menyediakan buku paket untuk siswa serta nilai STS siswa yang masih dibawah rata-rata.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* model 4D dimana terdapat 4 tahapan Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran). Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa e-book interaktif pada materi aljabar dengan subjek penelitian peserta didik kelas VII H SMPN 9 Kota Kediri yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar validasi, tes *pretest & Posttest* dan lembar kepraktisan.

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil validasi media dan validasi materi sebesar 86,21% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan menunjukkan respon siswa dan guru positif terhadap media, dengan rata-rata skor angket respon sebesar 81,07% dengan kategori sangat praktis. Diketahui juga terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberikan media e-book interaktif. Diperoleh N-Gain skor sebesar 0,54 dengan persentase 54,72 % . Sehingga keefektifan E-book interaktif dalam kategori sedang.

ABSTRACT

Jabbar, Ubaidil. Supervisors Agus Miftakhus Surur, S. Si., M. Pd and Ahmad Syamsudin, M.Kom. *Development of Interactive E-books Using Kotobee Applications to Improve Learning Outcomes of Junior High School Students*. Thesis, Mathematics Study Program, Faculty of Tarbiyah, IAIN Kediri. 2025.

Keywords: *Interactive E-book, Kotobee, Learning Outcomes*

This study is titled “Development of Interactive E-books Using Kotobee Applications to Improve Learning Outcomes of Junior High School Students” with the research objective of understanding the process of developing media and the feasibility (validation, practicality, and suitability) of interactive ebook media to improve students' learning outcomes. The background of this study is based on observations and interviews regarding issues in mathematics lessons at SMPN 9 Kediri City. Observations and interviews were conducted with one of the seventh-grade mathematics teachers, Mrs. Linda Setyaningsih, S.Pd, on October 14, 2024. Based on the results of the observations and interviews, it was found that algebra is considered a difficult subject by seventh-grade students. This is because they are just beginning to learn about variables, while the school has not yet provided textbooks for students, and their STS scores are still below average.

The type of research used is the Research and Development (R&D) 4D model, which consists of four stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. This research and development resulted in an interactive e-book on algebra material, with the research subjects being 28 seventh-grade students from SMPN 9 Kota Kediri. Data collection techniques in this study used validation sheets, pretest and posttest, and practicality sheets.

The research results showed an average media validation and material validation score of 86.21%, which falls into the highly valid category. The practicality test results showed positive responses from students and teachers toward the media, with an average questionnaire response score of 81.07%, categorized as highly practical. It was also found that there was a significant difference in students' learning outcomes before and after being provided with the interactive e-book media. An N-Gain score of 0.54 was obtained, with a percentage of 54.72%. Thus, the effectiveness of the interactive e-book is categorized as moderate.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia yang dilimpahkanNya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini membahas Pengembangan Media E-book Interaktif Menggunakan Aplikasi Kotobee Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. ucapan terima kasih penulis sampaikan terutama kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Wahidul Anam, M.Ag, selaku Rektor IAIN Kediri
2. Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri
3. Dr. Ninik Zuroidah., M.Si, selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika
4. Bapak Agus Miftakhus Surur, S.Si., M.Pd, dan Bapak Ahmad Syamsudin, M.Kom, selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Ibu Linda Setyaningsih, S.Pd, selaku guru SMPN 9 Kota Kediri yang telah memberikan kesempatan serta arahan untuk melaksanakan penelitian.
6. Dr. Kh. Anis Humaidi, M. Ag, dan Dr. Hj. Najihatul Fadliyah Afif, M.Pd, selaku pengasuh pondok pesantren Sunan Ampel Kota Kediri yang telah memberikan motivasi, dukungan serta ruang kepada peneliti untuk belajar dari awal perkuliahan hingga sampai pada tahap ini.

7. Bapak Masrur Junaedi dan Ibu Siti Suneri selaku orang tua yang telah memberikan doa dan dukungan mulai dari motivasi hingga kebutuhan finansial kepada penulis untuk menyelesaikan studi.
8. Teman – teman seangkatan tahun 2021, khususnya Tadris Matematika dan sebagai pihak yang tidak dapat disebut satu per satu, yang telah memberikan motivasi dan dukungan moril sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis hanya mampu mendoakan, semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga karya tulis ini bermanfaat bagi penulisnya, dan pembaca pada umumnya. Amin.

Kediri, juni 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN MOTTO.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	5
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	5
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
G. Penelitian Terdahulu.....	9
H. Definisi Istilah	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	15
A. Penelitian Pengembangan.....	15
B. Media Pembelajaran Interaktif	18
C. Kotobee Author	21
D. Hasil Belajar	23
E. Materi Al-jabar	25
F. Kelayakan Produk Pengembangan	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	31
A. Metode Penelitian Dan Pengembangan.....	31
B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan.....	32

C. Uji Coba Produk	38
BAB IV HASIL	50
A. Penyajian Data Uji Coba	50
B. Analisis Data	72
C. Revisi Produk	85
BAB V KAJIAN DAN SARAN	88
A. Kajian Produk Yang telah Direvisi.....	88
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	93
DAFTAR PUSTAKA	96

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Storyboard	35
Tabel 3. 2 One Group Pre-test dan Post-test Design	40
Tabel 3. 3 Kategori Penilaian Kevalidan Media.....	45
Tabel 3. 4 Kriteria Kepraktisan Media	46
Tabel 3. 5 Kriteria N Gain	48
Tabel 4. 1 Desain Pembuatan E-book	57
Tabel 4. 2 Media E-book Interaktif Sebelum Revisi	59
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media	62
Tabel 4. 4 Komentar dan Saran Ahli Media	63
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi.....	64
Tabel 4. 6 Komentar dan Saran Ahli Materi	65
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli	66
Tabel 4. 8 Komentar dan Saran Validator Ahli Soal.....	66
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Respon Pengguna.....	67
Tabel 4. 10 komentar individual try-out.....	69
Tabel 4. 11 Hasil Preetest dan Posttest.....	70
Tabel 4. 12 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media	73
Tabel 4. 13 Hasil penilaian validasi Ahli Materi	74
Tabel 4. 14 Hasil Penilaian Respon Pengguna (guru)	76
Tabel 4. 15 Hasil Penilaian Respon Pengguna(siswa)	76
Tabel 4. 16 Analisis Hasil Belajar Siswa	84
Tabel 4. 17 Banyak Siswa Pada Setiap Kriteria	84
Tabel 4. 18 Kesimpulan Penilaian Hasil Belajar	85
Tabel 4. 19 Hasil Revisi Ahli Media	86
Tabel 4. 20 Hasil Revisi Ahli Materi.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Unsur-unsur aljabar	26
Gambar 2 2 Rumus jarak segitiga.....	27
Gambar 3. 1 Skema model 4D.....	32
Gambar 4. 1 Sub Bab Aljabar.....	55
Gambar 4. 2 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media.....	73
Gambar 4. 3 Diagram Batang Validasi Ahli Materi	75
Gambar 4. 4 Diagram Batang Respon Siswa	77
Gambar 4. 5 Tes Normalitas Menggunakan SPSS	79
Gambar 4. 6 Analisis Data Awal (tabel rank)	80
Gambar 4. 7 Histogram Pretest hasil belajar	81
Gambar 4. 8 Histogram Postest hasil belajar.....	82
Gambar 4. 9 Hasil Uji Wilcoxon	83

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Surat Izin Penelitian.....	99
LAMPIRAN 2 Surat Pelaksanaan Penelitian	100
LAMPIRAN 3 Surat Penggunaan Media	101
LAMPIRAN 4 Instrum Penilaian Ahli Materi	102
LAMPIRAN 5 Instrumen Penilaian Ahli Media.....	103
LAMPIRAN 6 Instrumen Penilaian Ahli Soal	104
LAMPIRAN 7 Instrumen Penilaian Respon Pengguna	105
LAMPIRAN 8 Lembar Respon Pengguna	106
LAMPIRAN 9 Hasil Validasi Ahli Media 1	107
LAMPIRAN 10 Hasil Validasi Ahli Materi 1	110
LAMPIRAN 11 Hasil Validasi Respon Pengguna 1	113
LAMPIRAN 12 Hasil Validasi Ahli Soal 1	116
LAMPIRAN 13 Hasil Validasi Ahli Media 2	118
LAMPIRAN 14 Hasil Validasi Ahli Materi 2.....	121
LAMPIRAN 15 Hasil Validasi Respon Pengguna 2.....	124
LAMPIRAN 16 Hasil Validasi Ahli Soal 2	127
LAMPIRAN 17 Dokumentasi	129
LAMPIRAN 18 Soal <i>Pretest</i> Siswa	130
LAMPIRAN 19 Soal <i>Posttest</i> Siswa	131
LAMPIRAN 20 Nilai <i>Preetest</i> dan <i>Posttest</i>	132
LAMPIRAN 21 Rubrik Penilaian Soal <i>Preetest</i> dan <i>Posttest</i>	133
LAMPIRAN 22 Riwayat Hidup.....	136