

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ELECRONIC BOOK (E-BOOK)
BERBASIS EDMODO KELAS X SMK KARTIKATAMA METRO**

Duwi Novitasari¹⁾ Triani Ratnawuri²⁾ Meyta Pritandhari³⁾

Universitas Muhammadiyah Metro

dwinovitasari455@gmail.com¹ t.ratnawuri@gmail.com²

meyta.pritandhari@gmail.com³

Abstract

Learning Media is one of the most important components of education for teachers and students in the learning process. So we need learning media that can be used and studied at any time for all students but also follows the development of technology. Based on these problems the learning media in the form of books used by students namely Edmodo-based E-books can be used for alternative solutions to existing problems. The aim of this development is to produce a valid and practical e-book. The Development Model used by the ADDIE model consists of 5 stages (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The results showed that edmodo-based e-books are valid for use in the learning process. The results of validation by media experts with 88% criteria are very valid, material experts with 86% criteria are very valid. The results of edmodo-based e-book products testing to students with a percentage of 86% criteria are very practical, this shows that the e-book can already be used as a medium of accounting learning. Based on the recapitulation, it can be concluded that e-book based on Edmodo is a valid and practical learning media in the learning process.

Keywords: E-Book, Edmodo, Learning Media

PENDAHULUAN

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat berdampak positif dalam pendidikan namun perlu adanya peran guru dalam mengontrol penggunaan teknologi yang disajikan untuk peserta didik. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran mempermudah peserta didik dalam mendapatkan informasi yang tak terbatas yang mengakibatkan perlunya pengawasan dari guru dan orang tua. Kemajuan teknologi yang sedemikian rupa membuat pembelajaran tidak hanya dapat dilakukan di sekolah dalam sebuah kelas, pembelajaran dapat dilakukan diluar jam sekolah seperti pembelajaran jarak jauh, dimana peserta didik bisa belajar bersama guru dan juga teman sekelas nya ketika mereka berada dirumah. Pembelajaran jarak jauh dapat di akses melalui *android*

keberadaan Pembelajaran jarak jauh ini dapat diterapkan melalui aplikasi *edmodo*. Peserta didik juga dapat mengakses buku atau media pembelajarannya didalam pembelajaran jarak jauh.

Banyak manfaat bagi dunia pendidikan dengan adanya pembelajaran jarak jauh peserta didik akan memiliki jam belajar lebih lama tidak hanya di sekolah saja, dengan adanya pembelajaran jarak jauh juga dapat memicu peserta didik yang tidak aktif dikarenakan malu bertanya saat dikelas dapat bertanya melalui alat bantu komunikasi tanpa bertatap muka secara langsung sehingga mereka Media pembelajaran berbasis teknologi akan berdampak positif guna meningkatkan keinginan peserta didik dalam membaca dan mempermudah penyampain materi bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. SMK kartikatama sudah

menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak dan LKS dalam membantu proses pembelajaran, dengan adanya media tersebut cukup membantu dalam proses belajar namun perlu dan perbaikan dari segi jumlah dan pemanfaatannya. Oleh sebab itu

Berdasarkan hasil wawancara di SMK Kartikatama Metro diperoleh informasi bahwa guru dalam proses pembelajaran Akuntansi menggunakan media berupa buku paket dan LKS saja, sedangkan peserta didik masih merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Didalam proses pembelajaran guru masih mengalami kendala dalam pemilihan media yang tepat pada mata pelajaran akuntansi, respon peserta didik pun menganggap bahwa media yang diberikan cukup membantu namun mengalami kendala dalam hal jumlah media seperti buku paket yang terbatas disekolah. Berdasarkan masalah tersebut diperoleh informasi bahwa guru tersebut memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses pembelajaran, yang mampu memenuhi kebutuhan peserta didik saat ini, peserta didik pun memerlukan media pembelajaran yang menarik dan mudah dibawa kemana-mana. Penggunaan *e-book* dalam pembelajaran belum pernah diterapkan di sekolah SMK Kartikatama dan peserta didik pun belum pernah menggunakannya.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran elektronik buku berbasis *edmodo* yang valid dan praktis. *Elektronik Book (E-Book)* Berbasis *Edmodo* ini dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik agar peserta didik lebih antusias dalam membaca dan menekankan berbagai aspek valid dan praktis.

Media pembelajaran berperan penting dalam pembelajaran guna membantu menyampaikan informasi atau materi yang akan disampaikan seorang guru ke peserta didik, seiring perkembangan jaman media pembelajaran juga ikut berkembang

banyak media pembelajaran yang berbasis teknologi. Menurut Yaumi (2018:07) Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio visual, multimedia, dan web. Media pembelajaran dapat mengatasi berbagai hambatan, antara lain: hambatan komunikasi, keterbatasan ruang kelas, sikap siswa yang pasif, pengamatan siswa yang kurang seragam, sifat objek belajar yang kurang khusus sehingga tidak memungkinkan dipelajari tanpa media, tempat belajar yang terpencil dan sebagainya.

Schramm (dalam Putri, 2011: 20) media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk pembelajaran

Berdasarkan pendapat para ahli, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi bentuk media pembelajar dapat beragam dari alat peraga samapi dengan hal yang berbasis teknologi seperti *software*. Namun penggunaan media pembelajaran juga perlu ada nya kecocokan materi dengan penggunaan media yang tepat jenis media pembelajaran yang begitu berfaiaasi memberikan kebebasan bagi seorang guru untuk memilih guna mempermudah penyampaian informasi.

Dewasa ini *e-book* memang banyak sekali peminatnya, selain ukurannya yang lebih kecil di dibandingkan buku. *E-book* juga dapat dibawa kemana-mana selain itu *e-book* juga memiliki kelebihan lain yaitu formatnya yang beragam dari mulai *PDF*, *Exe*, *HTML*, *Microsoft Word*, *Plain Text*, dan masih banyak lagi.

Semakin pesatnya perkembangan jaman mengakibatkan kebutuhan akan

pendidikan berubah ke era *digital* penggunaan media pembelajaran memanfaatkan teknologi saat ini semakin menjamur dan mudah ditemui berikut ini pengertian tentang *e-book* menurut Jodie (2016:2) *E-book* adalah format untuk era digital seperti sekarang. Apalagi dimasa depan, sepertinya dunia sudah semakin *paperless*

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa di era *globalisasi* dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih mengakibatkan *e-book* memiliki banyak format yang bisa dipakai dengan keberagaman itu akan membuat *e-book* ini semakin menarik dan disukai oleh pembaca. Untuk lebih lanjutnya pembahasan mengenai *e-book* berkaitan pengenalan nya sebagai berikut.

Seiring perkembangan jaman banyak sekali aplikasi yang menyajikan pembelajaran jarak jauh, bahkan para pengusaha melihat ini sebagai peluang bisnis seperti halnya yang saat ini masih tenar yaitu ruang guru yang menyajikan konten pembelajaran tanpa tatap muka, ini semua dipengaruhi oleh kemajuan teknologi secara global yang mengakibatkan dunia pendidikan di Indonesia bahkan dunia mengalami kemajuan yang pesat. Kemajuan teknologi yang pesat ini harus ditanggapi secara positif atau disambut dengan pemanfaatannya dengan baik.

Berikut ini merupakan hal-hal yang berkaitan tentang aplikasi *edmodo* yang mampu menciptakan pembelajaran jarak jauh. Menurut Jalinus (2016:206) *Edmodo* adalah *plafon migroblogging* pribadi yang dikembangkan untuk guru dan mahasiswa, dengan mengutamakan privasi mahasiswa. Guru dan mahasiswa dapat berbagi catatan, tautan dan dokumen. Guru memiliki kemampuan untuk mengirimkan peringatan, acara, dan tugas untuk siswa dan dapat memutuskan mengirimkan sesuatu dalam kerangka waktu yang dapat dilihat publik. Sedangkan menurut Hanifah dan Julia (2013:19) *edmodo* adalah salah

satu jawaban bagi seluruh ruang kelas *virtual* yang nyaman dan aman.

Berdasarkan dua pendapat tersebut dapat diartikan bahwa *edmodo* merupakan sebuah wadah atau tempat berdiskusi selain dari pada kelas yang memudahkan guru dan peserta didik untuk membangun komunikasi kemudian dari pada itu juga orang tua juga bisa diberi akses dalam pengewasaan diskusi ini *edmodo* juga memiliki beragam kelebihan salah satunya pembelajaran bisa dilakukan dimana saja. Dengan adanya aplikasi *edmodo* dapat menciptakan pembelajaran jarak jauh dimana guru tidak perlu bertatap muka langsung dengan peserta didik.

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan maka dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran *e-book* berbasis teknologi ini merupakan pengembangan atau pembuatan produk berupa media pembelajaran *e-book* yang saat ini sudah ada untuk dikembangkan guna memenuhi kebutuhan peserta didik pada sekolah yang akan diteliti. Pengembangan ini bertujuan untuk memperbaiki produk media pembelajaran agar layak digunakan dan mengikuti kebutuhan peserta didik pada saat ini. Dengan dikembangkannya media atau alat bantu menyampaikan materi berupa pesan dari guru ke peserta didik dalam pembelajaran dapat menggunakan buku elektronik atau bisa disebut *e-book* yang bermanfaat guna menunjang kebutuhan pembelajaran peserta didik. Diharapkan dengan pengembangan media ini dapat mengatasi masalah yang dihadapi peserta didik dalam keterbatasan jumlah media buku dan dapat memudahkan peserta didik mengakses bukunya dalam sebuah aplikasi *edmodo* yang berada di *android* nya.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model ADDIE yang merupakan salah satu model pengembangan dari metode *Research and*

Development (R&D). ADDIE muncul pada tahun 1990-an dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ini, dikarenakan ADDIE memiliki prosedur kerja yang mengacu pada tahapan *Research and Development (R&D)* namun lebih sistematis dan sederhana sehingga mampu menghasilkan produk yang lebih efektif. Menurut Branch (Sugiyono,2017:38) menyatakan bahwa tahapan ADDIE merupakan perpanjangan dari (*Analysis, Design, Development, Impementation, dan Evaluation*).

Analysis (Analisis)

Analysis, merupakan proses mengidentifikasi masalah pada tempat yang dijadikan sampel penelitian. Pada penelitian ini langkah analisis merupakan tahap pengumpulan data terkait permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran yang kemudian diidentifikasi pemecah masalahnya melalui analisis kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dengan melakukan pra survei SMK Kartikatama Metro. Berdasarkan hasil wawancara di SMK Kartikatama Metro diperoleh informasi bahwa guru dalam proses pembelajaran Akuntansi menggunakan media berupa buku paket dan LKS saja, sedangkan peserta didik masih merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Didalam proses pembelajaran guru masih mengalami kendala dalam pemilihan media yang tepat pada mata pelajaran akuntansi, respon peserta didik pun menganggap bahwa media yang diberikan cukup membantu namun mengalami kendala dalam hal jumlah media seperti buku paket yang terbatas disekolah.

Design (Desain)

Design atau biasa disebut dalam bahasa Indonesia desain, merupakan tahap pembuatan rancangan produk yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini

desain merupakan tahap pembuatan media pembelajaran. Desain produk yang dilakukan yaitu merancang dan menyusun materi yang akan disajikan dalam *e-book* sebagai media pembelajaran ekonomi dalam materi akuntansi dasar yang akan di masukkan dalam akun aplikasi *edmodo*. Tahap perencanaan dimulai dari perencanaan butir-butir materi yang disajikan, penyusunan naskah, alur penyampaian materi dalam bentuk *word* kemudian disimpan dan diganti bentuk *pdf*, selanjutnya di masukkan dalam akun *edmodo* yang dimiliki.

Development (Pengembangan)

Development, adalah tahap pembuatan media sesuai dengan rancangan media pada tahap desain. Dalam penelitian ini dimulai dengan memproduksi *e-book* sebagai media pembelajaran ekonomi beberapa langkah yang dilakukan diantaranya pembuatan *background* dan desain media pembelajaran, selanjutnya penyusunan materi akuntansi dasar. Kemudian membuat akun *edmodo* dengan cara mengunduh aplikasinya di *play store* atau bisa juga dengan membuka *webside* resmi *edmodo* di *chrome*. Setelah mendaftarkan diri pada akun *edmodo* sebagai guru, selanjutnya, pembuatan kelas pribadi dimana hanya orang yang mengetahui kode tertentu yang bisa masuk ke kelas tersebut. Setelah itu *e-book* siap di publikasikan di akun *edmodo* sehingga tahap ini menghasilkan *e-book* sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh para ahli yaitu, ahli materi dan ahli media untuk diberikan komentar dan saran mengenai produk yang dikembangkan agar dapat dilakukan proses perbaikan. Sehingga pada tahap ini menghasilkan *e-book* berbasis *edmodo* sebagai media pembelajaran yang layak diuji cobakan.

Implementation (uji coba produk)

Implementation adalah langkah nyata untuk menerapkan *e-book* sebagai media pembelajaran ekonomi yang sudah dibuat sesuai dengan sasarannya berdasarkan hasil validasi ahli. Produk *e-book* berbasis *edmodo* sebagai media pembelajaran ekonomi ini kemudian diuji coba dalam kelompok terbatas yaitu kelas X IPS 1 SMK Kartikatama Metro. Uji coba lapangan terbatas dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang telah dibuat. Dalam hal ini peserta didik diminta untuk memberikan penilaian mengenai *e-book* berbasis *edmodo* sebagai media pembelajaran ekonomi dengan menggunakan angket yang sudah disediakan peneliti.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dalam pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan mengumpulkan data yang digunakan untuk memperbaiki produk pengembangan *e-book* berbasis *edmodo* sebagai media pembelajaran ekonomi yang dihasilkan. Tahapan ini diantaranya dimulai dengan pengenalan aplikasi *edmodo* kemudian pembuatan akun tersebut dan selanjutnya pada tahap dimana peserta didik masuk dalam kelas belajar yang peneliti buat melalui kode yang sudah diberikan. Setelah peserta didik masuk dalam kelas khusus tersebut peserta didik bisa menggunakan *e-book* dalam pembelajaran, kemudian pada bagian akhir pembelajaran peserta didik diminta menilai kelayakan produk tersebut dalam pembelajaran melalui angket yang dibagikan. Angket tersebut berfungsi untuk mengukur dan menilai produk pembelajaran yang dihasilkan dari angket kepraktisan oleh peserta didik untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dan

dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Jenis data yang di kumpulkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah

a. Data Kualitatif

Data kualitatif di peroleh dari hasil komentar atau saran dari angket untuk perbaikan produk. Angket penilaian oleh ahli di gunakan untuk mengetahui kevalidan produk sedangkan repon peserta didik di gunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil penskoran dari angket yang berupa deskripsi presentase kevalidan oleh para ahli dan kelayakan oleh peserta didik.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah dengan metode observasi dan wawancara. Kegiatan observasi merupakan kegiatan pengamatan pada hal-hal yang berhubungan dengan obyek/ subyek yang di teliti. Kegiatan wawancara yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan kepada subjek untuk mengetahui berbagai permasalahan yang ada dilapangan.

Setelah data didapatkan maka langkah selanjutnya yaitu menabulasi data tersebut dengan tujuan untuk mengelompokkan data atau menghitung data yang telah diis ioleh para ahli dan peserta didik sesuai dengan tujuan dari pengembangan yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran *e-book* berbasis *edmodo* yang valid dan praktis. dengan menggunakan rumus:

$$AP = \frac{\bar{X}_i}{Sit} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Penilaian Valid Suatu Produk

Kategori	Penilaian (%)
Sangat layak	80 <N≤ 100
Layak	60 <N≤ 80
Cukup Layak	40 <N≤ 60
Tidak Layak	20 <N≤ 40
Sangat tidak layak	0 <N≤ 20

Sumber: *Riduwan dan Akdon, 2013*

Kelayakan media pembelajaran *e-book* berbasis *edmodo* mempunyai batas minimal yaitu harus mendapatkan presentase lebih dari 60% yaitu layak atau sangat layak. Setelah menganalisis

presentase kelayakan. Selanjutnya juga menganalisis komentar dan saran dari validator dan guru untuk memperbaiki media pembelajaran menjadi lebih baik.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Kepraktisan Produk

Presentase Ketuntasan (%)	Kriteria
80 <N≤ 100	Sangat Praktis
60 <N≤ 80	Praktis
40 <N≤ 60	Cukup Praktis
20 <N≤ 40	Kurang Praktis
0 <N≤ 20	Sangat Kurang Praktis

Sumber: *Riduwan dan Akdon, 2013*

Kepraktisan media pembelajran *e-book* berbasis *edmodo* mempunyai batas minimal yaitu mendapatkan presentase 60 <N≤ 80 dapat dikatakan praktis dan dapat digunakan.

yang sesuai dengan aspek atau indikator penilaian yang ada. Validasi dilakukan oleh 3 orang ahli.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran *e-book* berbasis *edmodo* melalui dua tahap, yaitu tahap validasi dan tahap uji coba produk. Masing-masing validator akan mengisi lembar angket yang telah dibuat oleh peneliti dengan cara memberi tanda *checklist* (√) pada kolom

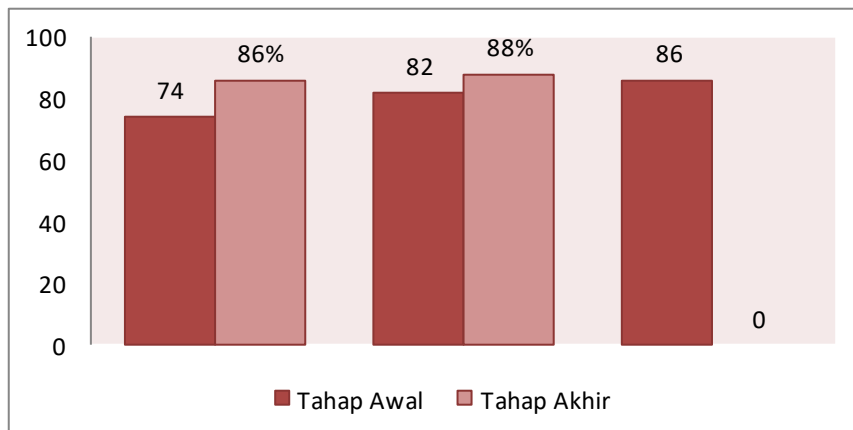
Hasil akhir media pembelajaran *e-book* berbasis *edmodo* ini tidak langsung didapat tanpa adanya suatu analisis dan perbaikan. Media pembelajaran *e-book* berbasis *edmodo* ini telah mengalami beberapa tahap pengujian yang melibatkan 3 orang ahli yaitu 2 orang ahli desain dan 1 orang materi untuk menguji kevalidan produk media pembelajaran, kemudian diuji cobakan pada kelompok kecil 25 peserta didik kelas X SMK Kartikatama Metro untuk menguji kepraktisan media

pembelajaran *e-book berbasis edmodo*. Berdasarkan rekapitulasi data yang telah dilakukan, media pembelajaran *e-book berbasis edmodo* sudah memenuhi kriteria Sangat layak dengan skor rata-rata 86% dari uji kelayakan tahap akhir dengan ahli materi yaitu Ibu Rahmawati S.Pd, skor rata-rata 88% atau pada kriteria Sangat layak dari uji kelayakan tahap akhir dengan 2 ahli desain yaitu Ibu Siti Suprihatin, M.Pd beserta Bapak Supriyo, M.Pd, dan skor rata-rata 86% atau pada kriteria Sangat layak dari uji kelayakan dengan peserta didik kelas X SMK Kartikatama Metro.

Kriteria tersebut di sesuaikan dengan kriteria tingkat kelayakan berdasarkan persentase menurut Riduwan

dan Akdon (2013:18). Revisi produk tetap dilakukan sesuai saran dan masukan oleh para ahli dan peserta didik meskipun sudah memenuhi kriteria Sangat layak. Revisi ini dilakukan agar hasil pengembangan media pembelajaran *e-book berbasis edmodo* menjadi lebih valid dan praktis dan dapat memenuhi kebutuhan baik guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran disekolah.

Hasil data yang diperoleh dari validasi para ahli dan uji coba peserta didik dapat disajikan pada gambar berikut:



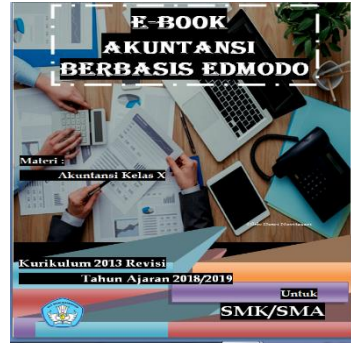
Gambar 1. Penilaian Validasi Oleh Ahli Desain, Ahli Materi dan Peserta Didik

Berdasarkan analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa media *e-book berbasis edmodo* yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan ditunjukkan dengan persentase nilai yang telah diberikan dari ahli media yang menilai tampilan desain media *e-book* dengan hasil bahwa media *e-book* sudah memenuhi kriteria yaitu sangat layak. penilaian oleh ahli materi dalam media *e-book* menunjukkan bahwa materi dalam media *e-book* sangat layak untuk dijadikan salah satu sumber belajar bagi siswa.

Respon peserta didik terhadap media *e-book* yang telah dikembangkan juga sangat baik dan menunjukkan bahwa media *e-book* sangat layak digunakan. Kelayakan ini diperoleh berdasarkan hasil uji ahli terhadap media *e-book* yang telah dikembangkan dengan berbagai masukan dan revisi yang harus diperbaiki. Revisi media *e-book* ini dilakukan agar media yang dikembangkan oleh peneliti menjadi lebih baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut ini sebagian tampilan draf *e-book* yang dihasilkan:

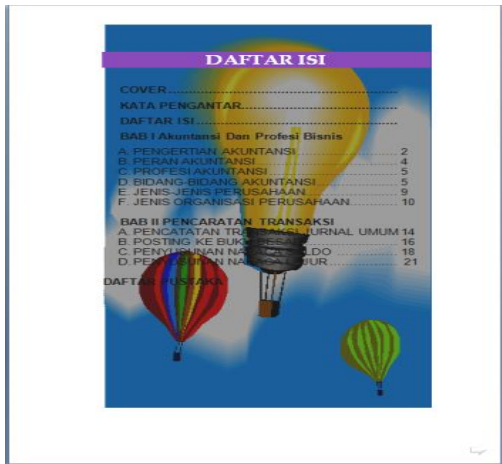


(Sebelum Revisi)

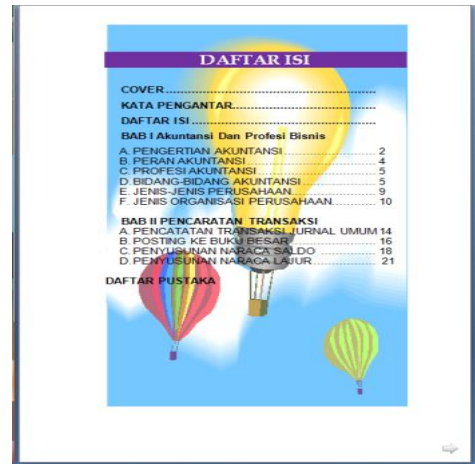


(Setelah Revisi)

Gambar 2. Cover E Book Sebelum dan Setelah Revisi



(Sebelum Revisi)



(Setelah Revisi)

Gambar 3. Daftar Isi Sebelum dan Setelah Revisi



(Sebelum Revisi)



(Setelah Revisi)

Gambar 4. Isi E-Book Sebelum dan Setelah Revisi

Kelebihan Media Pembelajaran E-Book Hasil Pengembangan

- 1) Dapat membantu peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih praktis dibandingkan dengan buku paket.

- 2) Peserta didik lebih mudah membawa e-book kemana-mana dan kapan saja.
- 3) Media e-book membantu guru untuk menyampaikan materi yang lebih mudah untuk disampaikan

karena didalamnya terdapat materi yang lebih singkat dan jelas.

Kelemahan Media Pembelajaran E-Book

- 1) Masih terbatas hanya dalam materi akuntansi dasar
- 2) Terbatasnya jaringan internet akan sangat sulit untuk mengaksesnya dan memanfaatkan media e-book

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan rekapitulasi data yang telah dilakukan, media pembelajaran *e-book* berbasis *edmodo* sudah memenuhi kriteria Sangat layak dengan skor rata-rata 86% dari uji kelayakan tahap akhir dengan ahli materi yaitu Ibu Rahmawati S.Pd, skor rata-rata 88% atau pada kriteria Sangat layak dari uji kelayakan tahap akhir dengan 2 ahli desain yaitu Ibu Siti Suprihatin, M.Pd beserta Bapak Supriyo, M.Pd, dan skor rata-rata 86% atau pada kriteria Sangat layak dari uji kelayakan dengan peserta didik kelas X SMK Kartikatama Metro.

Saran

Saran Pemanfaatan Produk

- a. Bagi Peserta Didik
Produk media *e-book* berbasis *edmodo* disarankan untuk dapat dimanfaatkan oleh peserta didik secara mandiri dalam membantu memahami materi Akuntansi Dasar pada mata pelajaran Akuntansi khususnya dikelas X Akuntansi di SMK Kartikatama Metro. Produk media *e-book* berbasis *edmodo* dapat dipergunakan di sekolah manapun, baik yang memiliki sarana dan prasarana yang lengkap maupun tidak lengkap, karena produk ini bisa langsung dapat dipergunakan tanpa harus menggunakan alat yang rumit hanya menggunakan *android* masing-

masing peserta didik atau dengan komputer dan laptop untuk mengoperasikannya.

- b. Bagi Guru

Diharapkan produk media *e-book* ini dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar yang dipergunakan oleh guru dalam menyampaikan materi menjadi menarik. Guru disarankan untuk menambahkan penjelasan untuk membantu memahami konsep yang tersaji didalam produk media *e-book*. Dengan menambahkan penjelasan oleh guru maka peserta didik akan dapat lebih mengerti dan lebih paham atas materi yang disajikan.

- c. Bagi Penulis

Pengembangan media pembelajaran *e-book* dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran.

.DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Putri. 2011. Psikologi Perkembangan. Surakarta: PGSD UMS.
- Akdon, dan Ridwan. 2013. *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Hanifah, dan Julia. 2014. *Proseding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. Sumedang Jawa Barat: UPI Sumedang Press.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Jodie, Putri. 2016. *E-Book Kamu Cara Mudah Membuat & Menerbitkan E-Book Sendiri*. Oleh jodie putri: google book
- Sugiyono.2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: alfabeta.
- Yaumi. 2018. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia