

Pemanfaatan E-Book Interaktif untuk Menerapkan Adab-Adab Bersosial Media Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia

Dini Novia Wahyuni^{*1}, Aisya Azzahra Saptani², Inayah Septyani Dwi Pusparini³, Ani Nur Aeni⁴

^{1,2,3,4}Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Email: ¹dininoviaw@upi.edu, ²aisya.2802@upi.edu, ³inayahsdp@upi.edu, ⁴aninuraeni@upi.edu

Abstrak

Kemajuan teknologi telah memudahkan berbagai aktivitas di kehidupan sehari-hari. Salah satu dari sekian banyak hal yang terbantu oleh teknologi adalah jalannya komunikasi. Di era yang serba canggih ini komunikasi tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu. Setiap individu dapat saling berinteraksi meskipun terpaut jarak yang jauh. Hal itu dapat terwujud karena hadirnya berbagai platform interaktif yang bernaung di bawah satu istilah, media sosial. Namun di samping semua manfaat media sosial, terdapat beberapa poin negatif yang mempengaruhi perubahan moral penggunaannya. Oleh karena itu, sebelum menggunakan media sosial, ada baiknya bagi kita untuk memahami adab-adab dan etika dalam bermedia sosial. Untuk mengetahui apakah adab-adab bermedia sosial sudah terimplementasi di antara kaum muda atau belum, maka penulis memutuskan untuk melakukan penelitian terhadap mahasiswa UPI Sumedang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Design and Development. Berdasarkan hasil review oleh Mahasiswa UPI Kampus Sumedang, pemanfaatan ebook interaktif untuk menerapkan adab-adab bersosial media memiliki kualitas "Sangat Baik" dengan tingkat pencapaian 96%. Berdasarkan data tersebut, e-book interaktif ini dapat digunakan sebagai panduan dalam bermedia sosial tentu dengan menerapkan adab-adab bermedia sosial.

Kata kunci: Adab, Media sosial, Teknologi.

Utilization of Interactive E-Books To Implement Social Media Ethics UPI Sumedang Campus

Abstract

Advances in technology have facilitated various activities in everyday life. One of the many things that are helped by technology is the way of communication. In this sophisticated era, communication is no longer limited by space and time. Each individual can interact with each other even though they are far apart. This can be realized because of the presence of various interactive platforms that are under one term, social media. But besides all the benefits of social media, there are some negative points that affect the moral change of its users. Therefore, before using social media, it is better for us to understand etiquette and ethics in social media. To find out whether social media etiquette has been implemented among young people or not, the authors decided to conduct research on UPI Sumedang students. The method used in this research is Design and Development. Based on the results of a review by UPI students, Sumedang Campus, the use of interactive e-books to apply social media etiquette has "Verry Good" quality with an achievement rate of 96%. Based on these data, this interactive e-book can be used as a guide in social media of course by applying social media etiquette.

Keywords: *Etiquette, Social Media, Technology.*

1. PENDAHULUAN

Sejatinya manusia tidak bisa lepas dari proses komunikasi. Maka dari itu, sebagai makhluk sosial manusia membutuhkan suatu perantara yang dapat menghubungkan tiap individu antara satu dengan yang lain. Eksistensi media sosial adalah jawabannya. Tidak hanya memenuhi kebutuhan kehidupan sosial manusia, seiring berjalannya waktu fungsi media sosial semakin berkembang dan beragam. Kini media sosial turut menjadi sumber informasi dan hiburan. Hampir semua kata kunci yang kita cari tertampung di dalamnya. Dengan kata lain, media sosial dapat memberikan akses terhadap setiap laman yang ingin kita kunjungi. Khususnya di era 4.0 sekarang ini kehadiran media sosial memang sangat membantu manusia. Tidak hanya digunakan untuk sebagai wadah untuk mempublikasikan konten seperti profil, aktivitas kegiatan sehari-hari, interaksi melalui jejaring sosial, media sosial juga dapat digunakan untuk berjualan dan bertransaksi keuangan. Namun, seiring

perkembangan teknologi yang begitu pesat, media sosial juga dapat menjadi ajang permusuhan dan pertikaian. Misalnya group Whatsapp, saat mendapatkan broadcast atau informasi dari seseorang yang ada di group tersebut, selalu ada satu atau dua orang atau bahkan juga bisa lebih yang meneruskan informasi tersebut ke group lainnya. Jika informasi tersebut benar maka tidak akan menjadi masalah. Namun, jika informasi tersebut salah (bohong =hoax), maka akan menjadi masalah. Kabar bohong atau hoax yang beredar di dunia maya akan mengundang amarah pengguna, karena digunakan tanpa ada rasa tanggung jawab. Meskipun, sebagian orang akan memverifikasi kebenaran informasi yang diterimanya.

Setiap hal memang memiliki sisi terang dan gelap. Dalam konteks media sosial, penggunaan media sosial di masyarakat akhir-akhir ini cukup memprihatinkan, terutama di kalangan remaja. Media sosial yang seyogyanya digunakan sebagai sarana interaksi dan sosialisasi agar silaturahmi tetap terjaga tanpa terhalang oleh waktu dan tempat, kini sering disalahgunakan. Media sosial cenderung digunakan sebagai ajang pamer, seperti pamer harta, pamer kemesraan dengan pasangan, pamer kata-kata bijak agar dianggap baik dan pintar, pamer beribadah agar dianggap alim, pamer bersedekah agar dianggap dermawan, pamer kesuksesan, dan pamer hal-hal lain yang berujung pada unsur riya atau sombong serta ingin dipuji; ajang maksiat seperti mengekspos berita-berita bohong, ghibah, fitnah, ujaran kebencian, memamerkan keindahan tubuh (kecantikan, kegantengan), atau mengekspos gambar atau video yang tidak layak; serta perbuatan-perbuatan maksiat lainnya. Mirisnya media sosial seakan sudah menjadi candu bagi masyarakat Indonesia khususnya di kalangan remaja. Remaja masa kini, tidak bisa lepas hampir 24 jam dari smartphone nya. Facebook, twitter, tiktok, youtube, instagram dan whatsapp adalah media sosial yang sering digunakan oleh kalangan remaja yang memang menarik untuk digunakan oleh remaja. Fenomena media sosial di tengah zaman yang penuh inovasi teknologi komunikasi di dunia maya sangat berperan dalam aktivitas keseharian bersosial di masyarakat. Karena media sosial atau yang sering disebut dengan sebutan medsos sangat banyak menawarkan kemudahan yang membuat remaja betah berlama-lama sehingga melupakan hal-hal bermutu yang harus dilakukan dalam kehidupan. Padahal, waktu merupakan sesuatu yang sangat berharga sehingga harus dimanfaatkan sebaik mungkin termasuk kaitannya dalam pemanfaatan teknologi.

Dalam proses pembuatan e-book interaktif ini tentunya harus melalui prosedur atau tahapan yang sistematis ketika sudah mengetahui apa saja yang harus direncanakan. Dalam penelitian ini Model Design and Development (D&D) atau riset desain dan pengembangan merupakan model yang dipilih pada penelitian ini, model ini merupakan, “the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development”[1]. Berdasarkan referensi tersebut didapat kesimpulan bahwasanya model D&D merupakan studi yang sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam penciptaan produk dan alat instruksional dan non-instruksional serta model baru atau yang disempurnakan.

Dalam penelitian-penelitian terdahulu dijelaskan bahwa Model D&D merupakan suatu metode penelitian yang tujuan utama dari penelitiannya adalah untuk menyediakan informasi bagi Instructional Designer (ID), bahwasanya suatu masalah dalam pendidikan telah ditemukan dan diselesaikan secara empiris dan sistematis melalui serangkaian penelitian pada proses desain, pengembangan dan evaluasi[2]. Penelitian yang menggunakan model D&D bukan sekedar mengembangkan sebuah alat/aplikasi untuk pembelajaran semata, hal ini ditegaskan dalam penelitian sebelumnya bahwasanya perlu dibedakan antara D&D dan Product Development meski memang betul kedua model tersebut sama-sama membuat sebuah produk untuk kepentingan tertentu.

Terdapat aplikasi yang dapat membantu peneliti dalam proses pembuatan e-book interaktif yaitu aplikasi Canva dan Anyflip. Canva adalah alat untuk desain grafis yang menjembatani pengguna agar dapat dengan mudah mendesain berbagai jenis desain kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografis, hingga presentasi. Canva saat ini tersedia dalam beberapa versi, web, iPhone, dan Android. Sejarah Canva dimulai pada tahun 2012, tepatnya pada tanggal 1 Januari yang merupakan hari ulang tahunnya. Canva didirikan oleh Melanie Perkins yang sebelumnya juga mendirikan Fusion Books, penerbit buku terkemuka di Australia. Pada tahun pertama debutnya, Canva meroket ke rekor 750.000 pengguna. Sedangkan AnyFlip merupakan sebuah platform yang menawarkan kepada kita dalam pembuatan buku digital. Program anyflip memiliki desain yang ramping dan bergaya antarmuka, Program ini dilengkapi dengan beberapa template dan kita dapat membuat sebuah ebook baru dari awal dengan mudah. Selain itu, aplikasi ini memungkinkan kita untuk beralih antara desktop dan mobile, sehingga dapat memastikan flipbook dioptimalkan untuk berbagai perangkat. Pembuatan e-book sejauh ini diketahui adalah sederhana dan mudah prosesnya. Kita dapat mengedit template yang ada atau menambahkan file PDF yang kita buat sebelumnya dengan berbagai komponen yang relevan, seperti logo, gambar dan bahasa serta karakter yang dapat mempercantik e-book sehingga siapapun akan tertarik dan termotivasi untuk membaca dan belajar.

Berdasarkan masalah yang telah disebutkan, maka rumusan masalah secara umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana desain E-Book interaktif untuk menerapkan adab-adab bersosial media Mahasiswa UPI

Sumedang?” Adapun rumusan masalah secara khusus dalam penelitian ini yaitu: (1) desain E-Book interaktif untuk menerapkan adab-adab bersosial media Mahasiswa UPI Sumedang; (2) penilaian ahli terhadap desain E-Book interaktif untuk menerapkan adab-adab bersosial media Mahasiswa UPI Sumedang; (3) respons mahasiswa terhadap desain E-Book interaktif untuk menerapkan adab-adab bersosial media Mahasiswa UPI Sumedang. Adapun tujuan penelitian secara umum adalah mendeskripsikan desain E-Book interaktif untuk menerapkan adab-adab bersosial media Mahasiswa UPI Sumedang. Tujuan penelitian ini secara khusus adalah: (1) mendeskripsikan desain E-Book interaktif untuk menerapkan adab-adab bersosial media Mahasiswa UPI Sumedang; (2) mendeskripsikan penilaian ahli terhadap desain E-Book interaktif untuk menerapkan adab-adab bersosial media Mahasiswa UPI Sumedang; (3) mendeskripsikan respons mahasiswa terhadap desain E-Book interaktif untuk menerapkan adab-adab bersosial media Mahasiswa UPI Sumedang.

2. METODE PENELITIAN

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Design and Development (D&D) atau desain dan pengembangan. Design and Development (D&D) adalah model penelitian dengan tujuan utama menginformasikan desainer instruksional bahwa masalah dalam pendidikan telah diidentifikasi dan dipecahkan secara empiris dan sistematis melalui serangkaian studi tentang proses desain, pengembangan, dan evaluasi[3]. Penelitian sebelumnya menegaskan bahwa penelitian D&D berusaha untuk menghasilkan model baru produk, alat, dan bahan instruksional dan non-instruksional.

Menurut penelitian-penelitian sebelumnya yang telah diujikan, proses D&D memiliki enam prosedur utama: mengidentifikasi masalah, merumuskan tujuan produk, mendesain dan membuat produk, pengujian produk, evaluasi temuan percobaan, serta menyampaikan hasil pengujian[4]. Penelitian ini termasuk ke dalam kategori Product and Tool Research. Dalam mengembangkan produk, peneliti menggunakan model ADDIE. Lima tahapan dengan merujuk pada model ADDIE diantaranya *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) yang terintegrasi dengan enam prosedur D&D.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Karena penelitian ini bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis serta proses dan makna ditonjolkan dalam penelitian ini. Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan melaksanakan observasi. Instrumen penelitian yang digunakan untuk memperoleh data yang valid mengenai kelayakan ebook interaktif mengenai adab-adab bermedia sosial adalah angket penilaian produk.

Daya tarik materi, kejelasan materi, kepraktisan materi, kebenaran materi, dan kesesuaian materi merupakan semua indikator kelayakan materi. Selain itu, daya tarik desain, komposisi desain, kualitas gambar dan suara, kualitas desain, kepraktisan media, dan fungsionalitas media merupakan semua indikator kelayakan media. Validasi produk dilakukan oleh Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd., sebagai pakar yang mengkaji konten/isi produk yang dihasilkan untuk penelitian ini.

Partisipan/Subjek Penelitian dalam penelitian ini adalah Mahasiswa UPI Kampus Sumedang pada uji coba produk ebook interaktif yang membahas mengenai adab-adab bermedia sosial dengan harapan Mahasiswa di UPI Kampus Sumedang dapat menggunakan media sosial dengan bijak. Selain itu, dilakukan juga penilaian angket mengenai tanggapan tentang produk.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi untuk mengidentifikasi kebutuhan ebook interaktif, angket penilaian dengan skala Likert untuk memperoleh data dari ahli dan pengguna, serta work log yang berupa dokumentasi selama melakukan desain dan pengembangan. Analisis data dilakukan terhadap angket yang kemudian dianalisis menggunakan rumus pengukuran skala Likert untuk memperoleh interpretasi skor. Selanjutnya data atau informasi yang diperoleh direduksi dengan merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, yang kemudian data disajikan diorganisasi agar mudah dipahami, serta penarikan kesimpulan dari keseluruhan data sebagai temuan penelitian[5].

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Kelayakan

Presentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup
21%-40%	Tidak Layak
0%-20%	Sangat Tidak Layak

Dari tabel kriteria kelayakan diatas, dapat diketahui bahwa presentase kelayakan minimal adalah 61%. Diharapkan e-book interaktif sebagai media edukasi moral ini dapat melampaui presentasi kelayakan minimal

sehingga dapat didistribusikan kepada khalayak kaula muda. Dengan dilakukannya penelitian pemanfaatan ebook interaktif adab-adab bermedia sosial kepada mahasiswa UPI Kampus Sumedang, maka presentase kelayakan produk e-book ini dapat diketahui. Selain itu, penelitian ini dilaksanakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan perhatian mahasiswa UPI Kampus Sumedang terhadap krisis etika dalam bermedia sosial sehingga adab-adab bermedia sosial dapat diterapkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk menguji produk yang telah dikembangkan peneliti, produk penelitian yang dibuat yakni “Ebook Interaktif Adab-Adab Bermedia Sosial”, dengan tujuan dapat meningkatkan perilaku terpuji Mahasiswa dalam menggunakan media sosial. Objek dari penelitian ini adalah Mahasiswa UPI Kampus Sumedang.

Dalam penelitian ini ada beberapa prosedur yang ditempuh oleh peneliti yakni, mengidentifikasi masalah, merumuskan tujuan produk, mendesain dan membuat produk, pengujian produk, evaluasi temuan percobaan, serta menyampaikan hasil pengujian. Berikut penjelasan mengenai beberapa prosedur tersebut.

3.1. Mengidentifikasi Masalah

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengidentifikasi masalah terlebih dahulu terkait tema yang diangkat yakni teknologi dalam perspektif Islam. Dengan tema tersebut, peneliti mencoba mengangkat masalah terkait adab-adab media sosial di kalangan mahasiswa. Tahap awal dari penelitian ini, yaitu melakukan observasi pada Mahasiswa UPI Kampus Sumedang dengan membagikan google formulir kepada mahasiswa tersebut. Berdasarkan kegiatan tersebut, peneliti menemukan bahwa sebagian mahasiswa belum menerapkan adab-adab dalam bersosial media. Dimana seharusnya pada jenjang perguruan tinggi mahasiswa sudah mengetahui perihal basis adab-adab dan etika yang baik dalam bermedia sosial. Oleh karena itu, peneliti menghubungkan adab-adab dan etika bermedia sosial menurut pandangan islam dengan implementasi yang dilakukan oleh mahasiswa selama menggunakan media sosial.

3.2. Merumuskan Tujuan Produk

Tujuan produk dirumuskan sesuai dengan urgensi perbaikan kesenjangan moral di kalangan pengguna media sosial dalam kehidupan dunia maya. Yakni terkait dengan implementasi adab-adab dan etika yang sesuai dengan ajaran agama islam. Selain itu, juga bertujuan untuk mengedukasi mahasiswa untuk menjadi pengguna media sosial yang sehat, cerdas dan beradab.

3.3. Mendesain dan Membuat Produk

Desain penelitian *Design and Development* (D&D) yang terdiri dari enam prosedur dengan menerapkan model ADDIE ke dalam prosedur D&D tahap ketiga adalah mendesain dan membuat produk yang digunakan untuk merancang dan membangun media edukasi yang interaktif berbasis teks visual dengan memanfaatkan aplikasi canva sebagai aplikasi yang dapat menambahkan template, desain dan ilustrasinya serta web editor anyflip sebagai penambah audio dan fitur interaktif yang memberikan efek seolah-olah pembaca dapat membalik halaman secara manual.

Pengembangan media edukasi berbentuk e-book interaktif ini difokuskan untuk tiga komponen utama yaitu isi materi, desain visual (berupa sisipan ilustrasi dalam bentuk gambar) dan fitur interaktif. Menurut model tahap ADDIE, analisis diperlukan sebelum merancang materi pembelajaran. Sesuai dengan penelitian terdahulu yang sudah diujikan tentang tahapan analisis desain media terkait komponen yang dievaluasi, meliputi analisis isi atau materi pembelajaran, analisis pengguna yang meliputi mahasiswa, dan analisis perangkat yang digunakan[6].

Aspek yang dianalisis tercakup tiga hal diantaranya yakni konten, pengguna, dan perangkat selama langkah analisis. Materi e-book dikumpulkan dari studi kasus dan studi pustaka terkait analisis terhadap mahasiswa pengguna media sosial untuk melengkapi konteks bahasan yang dicantumkan dalam media edukasi berupa e-book interaktif. Peneliti menghubungkan sejauh mana implementasi adab dan etika bermedia sosial mahasiswa UPI Sumedang dengan adab-adab dan etika bermedia sosial yang sesuai dengan tuntunan agama islam sebagai materi yang digunakan dalam mengisi halaman e-book.

Berdasarkan analisis pengguna yang merupakan mahasiswa UPI Sumedang untuk menentukan fitur target produksi media, seperti karakteristik, jumlah mahasiswa dan perilaku dalam bersosial media. Respon mahasiswa menentukan ke arah mana produk media edukasi e-book ini dikembangkan. Diperlukannya analisis perangkat bermanfaat untuk menentukan peralatan yang digunakan dalam pembuatan media, baik itu hardware seperti komputer dan handphone maupun aplikasi seperti Canva dan Anyflip.

Langkah desain materi mengikuti prosedur analisis. Informasi yang diperoleh dari analisis konten dituangkan ke dalam teks paragraf melalui Google Docs yang akan digunakan dalam e-book interaktif untuk media edukasi. Pada tahap ini, disusun materi e-book yang memuat pokok bahasan media sosial yaitu pengertian media sosial, jenis-jenis media sosial, karakteristik media sosial, dampak positif & dampak negatif media sosial dan adab-adab menggunakan media sosial. Selanjutnya teks tersebut dikembangkan menjadi desain materi yang dibuat melalui aplikasi Canva.



Gambar 1. Cover ebook interaktif

Gambar diatas merupakan desain akhir dari sampul yang digunakan untuk e-book yang dibuat. Ilustrasi yang ditambahkan pada sampul merujuk pada transisi kebutuhan primer anak muda zaman sekarang. Proses pembuatan e-book interaktif ini diawali dengan memilih template dokumen A4 yang sudah mencakup cover beserta halaman yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan di aplikasi canva. Aplikasi canva sendiri sudah dilengkapi berbagai template, font dan ilustrasi yang dibutuhkan. Setelah memilih template, kemudian desain ulang cover menggunakan ilustrasi yang sesuai dengan tema e-book yang dipilih serta cantumkan pula judul e-book. Sesuaikan jumlah halaman setelah menambahkan materi yang sebelumnya telah dibuat sekaligus menyisipkan ilustrasi yang mendukung di tengah paragraf materi. Apabila desain dan materi sudah lengkap, simpan dokumen dan konversi ke dalam bentuk file PDF.



Gambar 2. Isi materi ebook interaktif

Dokumen e-book yang sudah disimpan menjadi file PDF kemudian di upload ke dalam website anyflip untuk proses editing lanjutan. Setelah mengisi ikon info buku, tambahkan audio sebagai background yang dapat didengarkan pembaca selama membaca e-book. Bisa juga menambahkan e-book dan video relevan ke dalam e-book, tetapi fitur ini hanya berlaku untuk pengguna dengan akun pro. Selain itu, tautan materi atau kuis juga

dapat ditautkan. Kemudian tambahkan efek fitur flip book yang dapat memberikan sensasi membalik halaman buku secara manual, tunggu proses penerapan efek kemudian klik ikon publish untuk menyimpan file.



Gambar 3. Fitur interaktif dalam e-book

Interaktif artinya terdapat komunikasi timbal balik. Gambar 2 merupakan halaman pada e-book yang memiliki sisi interaktif. Tidak hanya berisi materi atau kutipan quotes, e-book ini turut menautkan video yang relevan dengan topik materi. Hanya dengan menekan thumbnail video yang tampak, pembaca dapat langsung mengakses video yang ditautkan tanpa perlu keluar dari halaman e-book. Tidak hanya berisi video, e-book ini juga memuat kuis sederhana untuk menilai kategori pengguna internet melalui pertanyaan basis yang jelas. Sehingga pembaca dapat mengetahui kategori pengguna internet yang manakah dirinya.

3.4. Uji Coba Produk

Kegiatan uji coba produk merupakan tahapan yang akan mengukur sejauh mana produk mengenai sasaran dan tujuan yang diharapkan. Tahap uji coba dilakukan peneliti di UPI Kampus Sumedang dengan objek penelitian adalah Mahasiswa sebanyak 34 mahasiswa. Pada model ADDIE, evaluasi ahli media merupakan tahap implementasi, sedangkan pada teknik penelitian D&D termasuk dalam tahap pengujian produk. Validasi produk dilakukan oleh Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd. tentang kelayakan desain dan konten yang dikembangkan.

Setelah produk dikembangkan, maka dilakukan validasi atau penilaian terhadap rancangan pengembangan yang dilakukan oleh dua orang validator. Masing-masing validator memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Hasil penilaiannya sebagai berikut.

Tabel 2. Penilaian ahli 1

Aspek validasi	V1	Y
Kelengkapan materi	3	4
Keluasan materi	4	4
Kedalaman materi	3	4
Jumlah	10	12
Persentase (%)	83%	100%

Berdasarkan tabel 2 di atas diperoleh hasil rata-rata oleh ahli yang bersangkutan. Skornya yaitu validasi oleh validator I sebesar 83% yang berarti layak dengan sedikit revisi.

Tabel 3. Penilaian ahli 2

Aspek validasi	V2	Y
Tampilan	4	4
Layout	3	4
Ilustrasi	3	4
Komunikatif	3	4
Jumlah	13	16
Persentase (%)	81,2%	100%

Sementara itu, berdasarkan hasil validator kedua pada tabel 3 diketahui bahwa penilaian validator 2 sebesar 81,2 % yang juga dinyatakan layak digunakan dengan sedikit revisi. Artinya produk yang dikembangkan oleh peneliti layak atau valid dan dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

3.4.1. Uji Coba Pemakaian Skala Besar

Angket respon mahasiswa terdiri dari 8 indikator, yakni tampilan digital book, ukuran dan tampilan huruf, kesesuaian gambar, pemilihan warna, kemenarikan digital book, kejelasan materi, penggunaan bahasa, dan kemudahan materi untuk dipahami. Berikut hasil respon mahasiswa terhadap kepraktisan ebook.

Tabel 4. Hasil respon mahasiswa

Responden	Skor (X)	Y	Persentase (%)
1	34	40	85
2	37	40	92,5
3	35	40	87,5
4	35	40	87,5
5	31	40	77,5
6	34	40	85
7	34	40	85
8	37	40	92,5
9	35	40	87,5
10	36	40	90
11	32	40	80
12	36	40	90
13	35	40	87,5
14	33	40	82,5
15	34	40	85
16	37	40	92,5
17	34	40	85
18	32	40	80
19	35	40	87,5
20	34	40	85
21	32	40	80
22	35	40	87,5
23	36	40	90
24	34	40	85
25	32	40	80
26	34	40	85
27	35	40	87,5
28	32	40	80
29	34	40	85
30	32	40	80
31	35	40	87,5
32	36	40	90
Jumlah	1.097	1.280	2.742,5
Persentase (%)	85,7%	100%	85,7%

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat diketahui bahwa skor tahap uji coba skala besar adalah 85,7%. Dari jumlah presentase yang didapatkan maka bisa ditarik sebuah kesimpulan bahwa media edukasi yang telah dikembangkan sudah layak digunakan dan dapat diuji efektivitasnya.

3.4.2. Uji Keefektifan Ebook

Setelah produk ebook ini dibagikan kepada mahasiswa, langkah berikutnya adalah melihat bagaimana keefektifan produk melalui tes kepada 32 mahasiswa. Hasil tes dapat dilihat pada tabel 5 dibawah.

Berdasarkan tabel dibawah diperoleh skor rata-rata sebesar 82,81 dengan jumlah ketuntasan siswa sebanyak 29 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 3 orang. Rata-rata skor yang diperoleh siswa yang telah dipersentasekan menandakan bahwa ketuntasan tes yang diperoleh siswa sebesar 96,6%. Hal ini berarti bahwa

96,6% mahasiswa telah mengetahui adab-adab dalam bersosial media, sehingga dapat disimpulkan bahwa ebook ini sangat efektif digunakan sebagai media informasi.

Tabel 5. Uji coba hasil produk

Responden	Skor (X)	Ketuntasan
1	85	Tuntas
2	85	Tuntas
3	90	Tuntas
4	95	Tuntas
5	90	Tuntas
6	75	Tuntas
7	70	Tidak Tuntas
8	80	Tuntas
9	80	Tuntas
10	90	Tuntas
11	75	Tuntas
12	85	Tuntas
13	80	Tuntas
14	90	Tuntas
15	95	Tuntas
16	85	Tuntas
17	85	Tuntas
18	75	Tuntas
19	80	Tuntas
20	90	Tuntas
21	95	Tuntas
22	100	Tuntas
23	85	Tuntas
24	80	Tuntas
25	80	Tuntas
26	75	Tuntas
27	70	Tidak Tuntas
28	80	Tuntas
29	75	Tuntas
30	70	Tidak Tuntas
31	75	Tuntas
32	85	Tuntas
Jumlah	2.650	1.280
Rata-rata	82,81	Tuntas

3.5. Uji Evaluasi Temuan Percobaan

Kelayakan produk tidak terlepas dari masukan dan saran para ahli. Setelah melalui beberapa tahap dalam pengembangan produk dan masukan dan saran dari validasi yang dilakukan. Jika produk sudah memenuhi kriteria kelayakan yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefisienan produk maka produk telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir. Untuk mempelajari modul ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu materi yang harus dipelajari harus berurutan.

Setelah dilakukan uji coba produk, terdapat beberapa hal yang menjadi bahan evaluasi untuk produk ebook interaktif adab-adab bermedia sosial diantaranya sebagai berikut:

1. Materi yang cukup panjang dalam satu halaman membuat Mahasiswa menjadi bosan, maka perlu adanya revisi produk dengan merangkum materi.
2. Volume *background* yang terlalu keras sehingga perlu adanya revisi mengenai volume *background*.
3. Video mengenai dampak negatif penggunaan media sosial tidak bisa ditayangkan.

4. KESIMPULAN

Sudah menjadi rahasia umum bahwa degradasi moral terhadap generasi bangsa semakin signifikan dari waktu ke waktu. Tidak sebatas konteks nilai kesopanan, akan tetapi permasalahan ini juga bertentangan dengan

adab-adab berperilaku dalam pandangan islam. Urgensi yang mengindikasikan permasalahan ini adalah melonjaknya kasus penyimpangan moral di kalangan remaja, khususnya di dunia maya. Sebagai upaya preventif maka diciptakan produk yang dapat mengedukasi pengguna media sosial agar menjadi pengguna yang beradab. Dalam mewujudkan tujuan produk supaya dapat terealisasi dengan baik, maka dilakukanlah langkah-langkah dalam menghasilkan media edukasi yang selaras dengan karakteristik target produk.

Diperolehnya hasil yang baik terwujud dengan menggunakan pendekatan penelitian D&D dan model ADDIE dalam membuat dan mengembangkan media edukasi. E-book interaktif yang dibuat dengan memanfaatkan Canva dan dukungan web edit anyflip sebagai media edukasi bagi mahasiswa, mendapat respon yang sangat positif dari sisi pengguna yang merupakan mahasiswa UPI Sumedang. Dimana kualitas isi/materi e-book interaktif mendapatkan penilaian baik dari sudut pandang mahasiswa sehingga layak untuk digunakan.

Pengembangan e-book interaktif sebagai media edukasi sudah cukup efektif dan mampu memotivasi mahasiswa untuk mengimplementasikan adab-adab dan etika dalam menggunakan media sosial. Selain itu, pengetahuan mengenai adab-adab bermedia sosial semakin meningkat, terlihat pada hasil posttest yang lebih tinggi daripada hasil pretest. Hal tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa dapat memahami dengan baik materi yang disampaikan melalui e-book interaktif.

5. SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas maka penulis memberikan saran-saran agar dapat membantu dalam menghadapi kendala pada saat melaksanakan kegiatan penelitian dan dapat memaksimalkan dalam proses pembuatan produk sehingga efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan yang telah dibuat dapat meningkat, berikut saran-saran yang dapat diberikan. Yang pertama, penulis menyarankan kepada peneliti untuk menyiapkan angket survey dengan spesifikasi yang jelas dan menggambarkan kebutuhan data secara singkat dan padat. Yang kedua, setelah diketahui bahwa untuk menambahkan video dan kuis supaya e-book menjadi lebih interaktif memerlukan akun pro, maka lakukan pembayaran terlebih dahulu untuk mengaplikasikan fitur-fitur tersebut. Yang terakhir, disarankan kepada peneliti lain untuk melakukan adaptasi dengan responden agar mendapatkan respon yang maksimal

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. S. Nurafifah, D. Safitri, A. Alida, and A. N. Aeni, "POKEDIS (PODCAST KEPEMIMPINAN DALAM ISLAM) SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENGENAI KEPEMIMPINAN DALAM ISLAM BAGI KALANGAN MAHASISWA," *Al-Risalah*, vol. 13, no. 2, pp. 306–323, 2022.
- [2] I. T. Solihatin, Y. Abidin, and N. M. Aljamaliah, "Pengembangan Media Video Motion Graphic dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Masa Pandemi Covid 19," *Diksa Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 7, no. 2, pp. 59–68, 2021.
- [3] N. D. Lestari, R. Hermawan, and D. Heryanto, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN POWTOON UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK SEKOLAH DASAR," *J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 3, pp. 33–43, 2018.
- [4] I. Handayani, N. A. Damayanti, A. Anggraeni, A. P. Riadi, and A. N. Aeni, "Pengembangan Aplikasi Sipinter sebagai Media Pembentukan Karakter Islami bagi Anak SD dalam Upaya Preventif Degradasi Moral," *J. JENDELA Pendidik.*, vol. 2, no. 2, pp. 172–181, 2022.
- [5] A. Alfiana, E. Listiawati, and R. Faulina, "BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MEMECAHKAN MASALAH OPEN ENDEDDITINJAU DARI GAYA BELAJAR VISUAL," *PiMathematics Educ. J.*, vol. 3, no. 2, pp. 92–99, 2020.
- [6] R. Ananda and Fadhilaturrehmi, "ANALISIS KEMAMPUAN GURU SEKOLAH DASAR DALAM IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN TEMATIK DI SD," *J. Basicedu*, vol. 2, no. 2, pp. 11–21, 2018.