

Pengembangan Media E-book untuk Meningkatkan Perilaku Cinta Damai

Sjeny Liza Souisa, Denissa Alfiany Luhulima, Hendrik Tuaputimain

Institut Agama Kristen Negeri Ambon, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received: Oktober 26, 2023

Accepted: October 30, 2023

Available online: November 27, 2023

Keywords:

Behavior, Love of Peace, E-book



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

ABSTRACT

The GPM Haria congregation is one of the congregations that continues to strive to grow and develop peace-loving behavior for children, teenagers, youth and adults. This was done because of past experiences where quarrels and disputes often occurred which not only resulted in loss of property but also loss of life. The conflict that occurred in the GPM Haria congregation had an impact on the implementation of the learning process at school and in the congregation, namely that the learning process was abolished. But there is also a feeling of insecurity and peace in the two countries because of mutual suspicion of one another. To minimize and even prevent conflict from occurring again, the church has taken various steps. However, models of mentoring are still needed for teenagers as the next generation of the nation and the church so that they are no longer indoctrinated with stories of the past which give rise to mutual suspicion and give rise to conflict but become teenagers who have self-awareness to love peace. Development of E-Books to increase peace-loving behavior, in this research is an electronic book containing several reading books containing moral messages to increase peace-loving behavior which will be given to

teenagers to read, study and interpreted.

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pendidikan bagi anak bukan hanya menjadi tanggung jawab orang tua dan masyarakat melalui pendidikan di keluarga, dan pendidikan formal di jenjang pendidikan usia dini, sekolah dasar, sekolah menengah dan pendidikan tinggi. Tetapi juga menjadi tanggung jawab gereja sebagai persekutuan orang percaya. Pendidikan di gereja bertujuan untuk menumbuhkembangkan iman umat agar mampu menjadi orang percaya dan warga masyarakat yang mampu menghadirkan rasa aman dan damai melalui pikiran, kata dan perbuatan bagi sesama dan alam semesta. Cinta damai merupakan salah satu perilaku atau nilai karakter yang ditekankan baik dalam proses pembelajaran dan pendidikan di lembaga pendidikan formal masyarakat tetapi juga dalam proses pendidikan dan pembelajaran yang dilakukan oleh lembaga pendidikan gereja. Cinta damai adalah sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya. Dengan kata lain melalui proses pembelajaran dan pendidikan, orang yang dibelajarkan akan mampu menjadi pribadi yang selalu menghadirkan rasa senang dan aman bagi orang-orang di sekitarnya.

Jemaat GPM Haria adalah salah satu jemaat yang ada dalam wilayah pelayanan Klasis Pulau-Pulau Lease, yang terus berupaya untuk menumbuhkan dan mengembangkan perilaku cinta damai baik bagi anak, remaja, pemuda maupun orang dewasa. Hal ini dilakukan karena pengalaman-pengalaman masa lampau di mana sering terjadi pertengkaran, perselisihan, bahkan konflik dengan jemaat GPM Porto, yang bukan hanya berdampak pada kehilangan harta

benda tetapi juga kehilangan nyawa. Untuk meminimalisir bahkan mencegah terjadi lagi konflik maka pihak gereja khususnya jemaat GPM Haria telah melakukan berbagai langkah dan langkah-langkah yang telah dilakukan dan akan terus dilakukan oleh jemaat GPM Haria telah membawa perubahan bagi warga gereja khususnya remaja dalam menjaga perdamaian antar warga kedua jemaat. Namun masih tetap dibutuhkan model-model pendampingan bagi remaja selaku generasi penerus bangsa dan gereja untuk tidak lagi terindoktrinasi dengan kisah-kisah masa lalu yang memunculkan rasa saling curiga dan melahirkan konflik tetapi menjadi remaja yang memiliki kesadaran diri untuk mencintai damai.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti mencoba untuk meningkatkan perilaku cinta damai remaja di jemaat Haria melalui pengembangan E-Book. E-book dalam penelitian ini adalah buku elektronik yang berisikan beberapa buku bacaan yang berisikan pesan moral untuk meningkatkan perilaku cinta damai yang akan diberikan kepada para remaja agar dibaca, dipelajari dan dimaknai.

Seiring dengan kemajuan teknologi buku bukan saja berbentuk cetak, tetapi juga telah dibuat dalam bentuk digital atau yang sering disebut dengan E-book. Suarez and Wooudhusyen dalam Fitriani, dkk (2019) mengatakan E-book adalah sebuah buku ajar dalam bentuk digital yang terdiri atas gambar, teks, animasi di dalamnya dan dapat dibaca di laptop atau perangkat elektronik. Dengan adanya teks, gambar dan lagu memberi kesan membaca yang lebih kaya. E-book pun mengalami perkembangan menjadi e-book interaktif didalamnya terdapat perpaduan antara teks, gambar, suara, dan video dimana penggunaannya berbantuan komputer atau media lain yang mendukung.

E-book dapat disimpan dalam format tertentu dan mudah diakses pada perangkat digital. Ada bermacam-macam format e-book antara lain AXW (*Amazon World*), EPUB (*Electronic Public*), PDF (*Portable Document Format*), selain format-format tersebut ada juga format PRC (*Palm Resource*), HTML (*Hyper Text Markup Language*), CHM (*Compressed HTML*), XHTML, dan XML. Konten e-book dapat selalu diakses tanpa menghiraukan waktu dan tempat, dapat dibaca pada PC (*personal computer*) atau melalui alat baca buku yang mudah dibawa-bawa (*portable*). E-book terbagi kepada dua macam yaitu satu, e-book yang bersifat tertutup yang hanya dapat dibaca dengan alat dan program khusus. Setiap berkas hanya dapat dibaca dengan perangkat yang disiapkan khusus. Kedua, e-book yang dapat dibaca oleh berbagai peralatan digital (Prabowo dan Heriyanto dalam Makdis (2020)).

Kelebihan E-book menurut Ruddamayanti dalam Makdis (2020) yaitu pertama, e-book lebih praktis dan mudah dibawa kemana-mana. Selama manusia membawa *gadget* atau perangkat elektronik lainnya maka manusia dapat membaca e-book yang dapat tersedia ratusan di

dalamnya, sehingga dimanapun dan kapanpun manusia dapat membaca. Kedua, e-book ramah lingkungan. E-book tidak memerlukan pohon karena bentuknya digital sehingga penggunaannya ramah lingkungan. Ketiga, e-book tahan lama. E-book tidak akan mudah rusak dimakan usia. Keempat, Penggandaan e-book sangat mudah dan murah, untuk membuat ribuan copy e-book dapat dilakukan dengan mudah dan murah, sementara untuk mencetak ribuan buku membutuhkan biaya yang mahal. Kelima, e-book mudah didistribusikan. Pendistribusian e-book dapat menggunakan media elektronik seperti internet. Pengiriman menjadi lebih cepat bahkan dalam hitungan menit atau bahkan mungkin detik.

Dengan anak dapat terus membaca hal-hal positif diharapkan dapat meningkatkan perilaku cinta damai di kalangan remaja.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Research and Development. Model Pengembangannya menggunakan model 4-D namun hanya sampai kepada tahapan pengembangan (*Develop*). Prosedur pengembangan E-Book menggunakan 4-D Thiagarajan (Suryaningtyas, W dalam Kurniawan, dkk (2017)) adalah sebagai berikut : a) *Define* (tahap pendefisian) dalam tahap ini ada 5 kegiatan yang dilakukan yaitu 1) *Front-end analysis*. Melakukan diagnosis awal , 2) *Learner analysis* Mempelajari karakteristik peserta didik, 3) *Task analysis*. Pendidik menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar peserta didik dapat mencapai kompetensi minimal, 4) *Concept analysis* Menganalisis konsep yang akan diajarkan, menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan secara rasional, 5) *Specifying instructional objectives* Menulis tujuan pembelajaran, perubahan perilaku yang diharapkan setelah belajar dengan kata kerja operasional. b) *Design* (Tahap Perancangan) Tujuan dari tahap ini adalah menghasilkan rancangan perangkat pembelajaran. Kegiatan pada tahap ini adalah, Pemilihan Media, Pemilihan Format dan Rancangan Awal. c) *Develop* (Tahap Pengembangan) Dalam tahapan ini ada dua kegiatan yaitu *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. *Developmental testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. d) *Disseminate* (Tahap Penyebaran) Dalam tahapan ini ada tiga kegiatan yaitu *validation testing*, *packaging*, *diffusion and adoption*.

Subjek dari Penelitian ini adalah anak usia dini 13-15 tahun pada jemaat GPM Haria Klasis Pulau-Pulau Lease. Adapun instrumen untuk mengumpulkan data dalam penelitian dan pengembangan ini berupa angket penilaian, pedoman wawancara, dan catatan lapangan. Hasil

uji coba produk ditabulasikan untuk mengklasifikasikan bagaimana e-book digunakan salah satu media pembelajaran.

a) Rumus data per item

$$P = \frac{X}{X1} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase (%)

X = jumlah skor jawaban seluruh responden dalam satu item

X1 = jumlah skor ideal dalam satu item

b) Rumus untuk mengelola data secara keseluruhan item adalah :

$$P = \frac{\sum X}{\sum X1} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase (%)

$\sum X$ = Jumlah keseluruhan skor jawaban responden

$\sum X1$ = Jumlah keseluruhan skor ideal

Setelah didapatkan hasil dari data yang diolah diatas hasil tersebut di konversikan dengan kriteria kelayakan sebagai berikut :

Tabel 1. Tabel Kriteria Kelayakan Pengembangan E-Book Untuk Meningkatkan Perilaku Cinta Damai

No	Rentangan	Kriteria	Kualifikasi
1	81%-100%	Sangat Baik	Sangat Layak
2	61%-80%	Baik	Layak
3	41%-60%	Cukup	Cukup Layak
4	21%-40%	Kurang	Kurang Layak
5	0%-20%	Sangat Kurang	Tidak Layak

Sumber : (Riduwan, 2012)

Keterangan tabel kriteria kelayakan :

- Apabila media yang diuji cobakan tersebut mencapai tingkat persentase 81%-100%, maka media tersebut tergolong kualifikasi sangat layak.
- Apabila media yang diuji cobakan tersebut mencapai tingkat persentase 61%-80%, maka media tersebut tergolong kualifikasi layak.
- Apabila media yang diuji cobakan tersebut mencapai tingkat persentase 41%-60%, maka media tersebut tergolong kualifikasi cukup layak.

- d) Apabila media yang diuji cobakan tersebut mencapai tingkat persentase 21%-40%, maka media tersebut tergolong kualifikasi kurang layak.
- e) Apabila media yang diuji cobakan tersebut mencapai tingkat persentase 0%-20%, maka media tersebut tergolong kualifikasi tidak layak.

Media e-book interaktif yang akan dikembangkan akan dikatakan berhasil dan dapat dimanfaatkan apabila mencapai kriteria layak (61%-80%)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Prosedur Pengembangan E-book dengan Menggunakan model 4-D

1. Define (Tahap Pendefenisian)

a. Front-end analysis

Jemaat GPM Haria adalah salah satu jemaat yang ada dalam wilayah pelayanan Klasis Pulau-Pulau Lease, yang terus berupaya untuk menumbuhkan dan mengembangkan perilaku cinta damai baik bagi anak, remaja, pemuda maupun orang dewasa. Hal ini dilakukan karena pengalaman-pengalaman masa lampau di mana sering terjadi pertengkaran dan perselisihan dengan jemaat GPM Porto, yang bukan hanya berdampak pada kehilangan harta benda tetapi juga kehilangan nyawa. Hal ini juga berdampak bagi generasi muda. Konflik yang terjadi antara jemaat GPM Haria dan Porto ini membawa dampak bagi pelaksanaan proses pembelajaran bagi generasi muda baik di sekolah maupun di jemaat, karena saat konflik semua proses pembelajaran ditiadakan. Ada Tetapi juga timbul rasa tidak aman dan tidak damai di dua negeri tersebut serta saling curiga satu dengan yang lain.

Banyak Langkah yang telah dilakukan oleh gereja khususnya GPM Haria untuk meminimalisir bahkan mencegah konflik dan langkah-langkah yang telah dilakukan oleh jemaat GPM Haria telah membawa perubahan bagi warga gereja khususnya remaja dalam menjaga perdamaian antar warga kedua jemaat. Namun masih tetap dibutuhkan model-model pendampingan bagi remaja selaku generasi penerus bangsa dan gereja. untuk tidak lagi terindoktrinasi dengan kisah-kisah masa lalu yang memunculkan rasa saling curiga dan melahirkan konflik tetapi dapat menjadi remaja memiliki kesadaran diri untuk mencintai damai dengan membawa rasa aman bagi orang-orang di sekitarnya.

b. Learner Analysis

Pada penelitian kali ini, audience yang dipilih adalah anak remaja usia 13-15 tahun. Karakteristik anak usia pada umur 13-15 tahun pada umumnya dari sisi kognitif menurut Piaget (12 tahun ke atas) masuk dalam tahap operasional formal dengan ciri yaitu 1) Mampu berfikir logis soal abstrak serta menguji hipotesis, masa depan, dan masalah ideologis, 2) sudah bisa mengetahui sebab dan akibat dari apa masalah yang kemungkinan terjadi, 3) Perkembangan otak berlaku dengan pesat yaitu 30% - menuju kesempurnaan, 4) Meningkatnya kemampuan berfikir (thinking), 5) Sudah dapat/bisa memecahkan masalah sendiri, 6) sudah bisa mengambil keputusan, 7) mengembangkan kecerdasan yang dimilikinya, dan 8), Mengembangkan bakat. Sedangkan dari sisi emosi

Anak usia 13-15 tahun memiliki kemampuan mengelola emosinya. Ia sudah dapat berdiskusi, dan kemudian mempengaruhi keadaan emosional dirinya maupun orang lain. Mereka sangat sadar akan dampak dari ekspresi emosional mereka terhadap interaksi sosial.

Selain itu juga berdasarkan teori generasi anak umur 13-15 tahun sekarang mereka masuk dalam generasi Z atau disebut generasi Net/generasi internet. Mereka sangat lekat sekali dengan teknologi seperti handphone, dan mereka lekat sekali dengan Internet, rata-rata generasi z hampir setiap jam mengkonsumsi media social. Karakter-karakter ini juga adalah karakter-karakter yang di jumpai pada anak remaja atau anak usia 13-15 tahun di jemaat GPM Haria.

c. *Task Analysis*

Pada penelitian pengembangan kali ini materi yang diberikan yaitu materi karakter cinta damai

d. *Concept analysis*

Konsep pada pengembangan kali ini yaitu pengembangan e-book dalam biblioterapi untuk meningkatkan perilaku cinta damai pada anak remaja. Isi dalam e-book berupa cerita alkitab dan cerita rakyat yang memiliki untuk cinta damai. Cerita Alkitab yang di ambil yaitu cerita Daud dan Yonathan, sedangkan untuk cerita rakyat yang di ambil yaitu cerita Air dan Api, Serta SALAMAHU.

e. *Specifying instructional objectives* (Tujuan, dan perubahan perilaku yang diharapkan)

Tujuan dan perubahan perilaku yang di harapkan yaitu, anak dapat mengalami peningkatan perilaku cinta damai.

2. *Design* (Tahap Perancangan)

Tahap Perancangan dilakukan dengan beberapa langkah yaitu

A. Media E-Book

1. Memilih cerita alkitab dan cerita rakyat yang akan di pakai
2. Membuat instrumen untuk validasi para ahli berupa validasi isi, dan validasi media, serta lembaran instrument untuk uji kelompok kecil

3. *Develop* (Tahap Pengembangan)

Tahap Pengembangan yang dilakukan berupa

1. Membuat cerita alkitab dan cerita rakyat yang dipilih ke dalam sebuah cerita bergambar dan memiliki audio
2. Tahapan produksi, yaitu membuatnya menjadi sebuah e-book dengan menggunakan perangkat aplikasi pendukung
3. Validasi Ahli berupa, Ahli isi, dan Ahli Media
4. Uji Coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan

Maka hasil yang diperoleh setelah untuk pengembangan E-book untuk meningkatkan karakter cinta damai yaitu

Tabel 2. Data Hasil Kriteria Kelayakan Produk

No	Pengembangan E-Book	Hasil Rata-Rata Presentase	Kriteria	Kualifikasi
1	Uji Coba Ahli Isi	100%	Sangat Baik	Sangat Layak
2	Uji Coba Ahli Media	86,36%	Sangat Baik	Sangat Layak
3	Uji Coba Perorangan	95,36%	Sangat Baik	Sangat Layak
4	Uji Coba Kelompok Kecil	93,50%	Sangat Baik	Sangat Layak
5	Uji Coba Lapangan	91,98%	Sangat Baik	Sangat Layak

KESIMPULAN DAN SARAN

E-book yang dikembangkan ini dirancang bukan saja anak dapat melihat dan membaca, tetapi jika ada anak yang memiliki gaya belajar audio-visual, maka e-book ini juga dilengkapi dengan audio. Media ini telah divalidasikan oleh 2 orang para ahli yaitu ahli Isi dan Ahli media. E-book ini juga telah diuji coba melalui 3 tahap yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan Uji coba lapangan, Hasil dari semua data yang telah diperoleh baik itu melalui, instrument para ahli, angket, untuk anak dikatakan bahwa e-book ini masuk pada kriteria sangat baik dan kualifikasi sangat layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Kemendiknas, Desain Induk Pendidikan Karakter, (Jakarta;Kemendiknas, 2010)

Sahlan, Asmaun dan Angga Teguh Prastyo. 2012. *Desain Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Fitriani, I., & Rohayati, S. (2019). PENGEMBANGAN E-BOOK BERBASIS ANDROID DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI PAJAK KELAS XII AKUNTANSI DI SMK NEGERI 2 BUDURAN. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 12. Retrieved 05 14, 2021, from <https://core.ac.uk/download/pdf/230750593.pdf>

Kurniawan, D., & Dewi, S. V. (2017). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA SCREENCAST-O-MATICMATA KULIAH KALKULUS 2 MENGGUNAKAN MODEL 4-D THIAGARAJAN. *Jurnal Siliwangi*, 216.

Makdis, N. (2020). PENGGUNAAN E-BOOK PADA ERA DIGITAL. *AI-Maktabah*, 80.

Riduwan, M. 2012. *Dasar – Dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.

Suryani, W., & Sukarmin. (2012). PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF PADA MATERI POKOK ELEKTROKIMIA KELAS XII SMA. *Unesa Journal of Chemical Education*, 54-62.

Wulandari, V., Abidin, Z., & Praherdhiono, H. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK INFOGRAFIS SEBAGAI PENGUATAN KOGNITIF SISWA X MIA. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 37-44. Retrieved Juni 14, 2021, from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/7576/3907>