

**PENGEMBANGAN E-BOOK BERBASIS BOOK CREATOR UNTUK  
MEMFASILITASI KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA SMK**

**TESIS**



**DISUSUN OLEH**

**TITASNI**

**NPM 2386110022**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PEDAGOGI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU**

**2026**

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN E- BOOK BERBASIS BOOK CREATOR UNTUK MEMFASILITASI  
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SMK

TESIS

TITASNI  
NPM. 2386110022

Disetujui

Pembimbing I

Dr. Risnanosakti, M.Pd  
NIDN.0021068

Pembimbing II

Dr. Apriza Fitriani, M. Pd  
NIDN.0230049101

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Dr. Santoso, M. Si  
NIP.19670615119303

HALAMAN PENGUJI

DIPERTAHANKAN DI DEPAN TIM PENGUJI TESIS  
PRPGRAM STUDI MAGISTER PEDAGOGI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU

Hari : Rabu  
Tanggal : 25 Februari 2026  
Tempat : Kampus I Universitas Muhammadiyah Bengkulu

TIM PENGUJI

Nama

Tanda Tangan

1. Dr. Adi Asmara, M.Pd

(.....)

2. Dr. Hilyati Milla, M.Pd

(.....)

3. Dr. Risnanosanti, M.Pd

(.....)

4. Dr. Apriza Fitriani, M.Pd

(.....)

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Bengkulu



Dr. Santoso, M. si  
NIP. 19670615199303

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : TITASNI

NPM : 2386110022

Prodi : Magister Pedagogi

Dengan ini menyatakan bahwa tesis yang berjudul **“Pengembangan E-Book berbasis Book Creator untuk memfasilitasi berpikir kreatif siswa SMK”** adalah karya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata karya tulis ini terindikasi sebagai plagiat, saya bersedia menerima sanksi yang berlaku di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Bengkulu, Maret 2026



  
TITASNI  
NPM 2386110022

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### **MOTTO**

*“Pelajaran ini bukan sekedar meraih gelar,tetapi meneguhkan diri sebagai guru yang tak pernah berhenti belajar”*

### **PERSEMBAHAN**

*Tesis ini kupersembahkan kepada:*

- ❖ *Almarhum dan almarhuma kedua orang tuaku,yang telah berkontribusi dalam mendanai pendidikanku*
- ❖ *Alamarhum suamiku tercinta “tiada ada kata yang paling indah selain bersamamu Mohammad Refki Arief,SE”*
- ❖ *Anak-anakku tersayang (Dzakiyyah centiya Rifqih dan Mohammad Azzam Aljabbaar)*
- ❖ *Kakakku tersayang (Kurlelawati,S.Pd) dan adik-adikku (Komala Dewi,S.IP dan Rohanita Aprilia)*
- ❖ *Rekan-rekan seperjuangan (Rusmaini,Tina,Deffi,Eni,Atika,Okti dan Dedi)*
- ❖ *Almamater*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis ucapkan ke-Hadirat Allah S.W.T yang telah melimpahkan Rahmat, Taufiq dan Hidayah-Nya sehingga dalam penyusunan Tesis yang berjudul “**Pengembangan E-Book berbasis Book Creator untuk memfasilitasi berpikir kreatif siswa SMK**” ini dapat terselesaikan dengan baik.

Secara khusus Tesis ini disusun untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar Magister pada program studi Magister Pedagogi FKIP Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Dalam penyelesaian tesis ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu ucapan terimakasih yang setulusnya disampaikan kepada:

1. Dr.Susiyanto, M.Pd. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang telah memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan Studi Strata 2 Pendidikan Magister Pedagogi di Universitas Muhammadiyah Bengkulu;
2. Dr.Santoso, M.Si. selaku Dekan fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang telah memberikan kesempatan penulis menimba ilmu, sehingga terselesaikan tesis ini;
3. Dr.Winda Ramadanti, M.Pd. selaku ketua program studi Magister Pedagogi Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang telah arahan dalam penyelesaian

tesis ini.

4. Dr.Adi Asmara,M.Pd. selaku ketua dewan penguji yang telah memberikan bimbingan dan saran dalam penyelesaian tesis ini.
5. Dr.Hilyati Milla,M.Pd.selaku penguji 1yang telah memberikan bimbingan dan saran dalam penyelesaian tesis ini.
6. Dr.Risnanosanti,M.Pd. selaku pembimbing 1 dan penguji 2 yang telah memberikan bimbingan dan mengarahkan dalam penyelesaian tesis ini
7. Dr.Apriza Fitriani,M.Pd.selaku pembimbing akademik dan penguji 3 yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyelesaian tesis ini.
8. Seluruh Dosen Program Studi Magister Pedagogi Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
9. Seluruh Staf Program Studi Magister Pedagogi Universitas Muhammadiyah Bengkulu
10. Anak-anakku tersayang Dzakiyyah Centiya Rifqih dan Mohammad azzam Aljabbaar yang selalu mendukung,memberikan semangat dan selalu berdoa selam penyusunan tesis ini.
11. Rekan-rekan guru SMK Negeri 2 Kota Bengkulu yang telah memberikan motivasi dalam penulisan tesis ini.
12. Saudaraku tersayang Eka Dianti,S.Pd.M.Pd yang telah memberikan bantuan dan motivasi dalam penulisan tesis ini.
13. Kakakku tersayang Kurlelawati,S.Pd dan adik-adikku Komala Dewi,S.IP dan Rohanita Aprilia.

14. Rekan-rekan seperjuangan Mahasiswa Magister Pedagogi Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang telah membantu penyusunan tesis ini.

15. Almamaterku

Kepada Allah penulis memohon kebaikan semua pihak yang telah membantu selesainya tesis ini. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan tesis ini, baik dari segi bahasa maupun metodologinya. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat penulis harapkan, dan akan penulis terima dengan lapang dada demi perbaikan tesis ini.

Bengkulu, Maret 2026

Penulis

## ABSTRAK

Titasni, 2026. Pengembangan E-Book Berbasis Book Creator Untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMK : Tesis. Program Studi Pedagogi Universitas Muhammadiyah Bengkulu,  
Pembimbing :  
**(I) Dr. Risnanosanti, M.Pd**  
**(II) Dr. Apriza Fitriani, M.Pd.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan praktikalitas E-Book Berbasis Book Creator Untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMK.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan pengembangan diantaranya yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI SMK Negeri 2 Kota Bengkulu. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi materi dan desain, angket praktikalitas, angket respon siswa serta tes kemampuan berpikir kreatif siswa.

Penelitian ini menghasilkan E-Book Berbasis Book Creator yang dapat Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMK pada materi Peluang dengan sub Permutasi dan Kombinasi dengan format ppt yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa. Uraian materi yang disajikan dalam *e-book* menggunakan kerangka kerja *book creator* Kriteria kevalidan oleh tim ahli dilihat dari hasil validasi materi sebesar 84% pada tingkat kategori valid, dan hasil validasi desain 92,8% pada tingkat kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan E-Book oleh guru matematika 84% dalam katregori praktis dan hasil uji kepraktisan oleh siswa mencapai 84% berada dalam kategori praktis.

**Kata Kunci:** E-Book, Book Creator, Kemampuan Berpikir Kreatif, Permutasi dan Kombinasi

## **ABSTRACT**

Titasni, 2026. Development of a Book Creator-Based E-Book to Facilitate Creative Thinking Skills in Vocational High School Students: Thesis. Pedagogy Study Program, Muhammadiyah University of Bengkulu, Supervisor:  
(I) Dr. Risnanosanti, M.Pd.  
(II) Dr. Apriza Fitriani, M.Pd.

This study aims to determine the validity and practicality of a Book Creator-Based E-Book to Facilitate Creative Thinking Skills in Vocational High School Students.

This research is a developmental research using the ADDIE model, which consists of five development stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects were 11th-grade students of SMK Negeri 2 Bengkulu City. The instruments used were material and design validation sheets, a practicality questionnaire, a student response questionnaire, and a creative thinking ability test. This research produces a Book Creator-Based E-Book that can Facilitate Creative Thinking Skills of Vocational High School Students on the material of Opportunities with Permutations and Combinations sub-structures with a ppt format that can be easily accessed by students. The description of the material presented in the e-book uses the book creator framework. The validity criteria by the expert team are seen from the results of the material validation of 84% at the valid category level, and the results of the design validation of 92,8% at the very valid category level. The results of the E-Book practicality test by mathematics teachers are 84% in the practical category and the results of the practicality test by students reach 84% in the practical category.

**Keywords: E-Book, Book Creator, Creative Thinking Skills, Permutation and Combination**

# DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGUJI</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABTRACK</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>

## **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penulisan .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5

## **BAB II KAJIAN TEORI**

A. Media Pembelajaran Elektronik.....	7
B.E-Book.....	17
C. Book Creator.....	18
D. Kemampuan berpikir kreatif matematis.....	18
E. Indikator Berpikir Kreatif.....	30
F.E-Book berbasis Book Creator.....	31
G. Kualitas Produk.....	31
H. Penelitian yang relevan .....	32
I. Kerangka Berfikir .....	33

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	34
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	34
C. Subjek Penelitian.....	34
D. Prosedur Penelitian .....	35
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	44
F. Teknik Analisis Data.....	51

### **BAB IV. HASIL PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	57
B. Pembahasan .....	85

### **BAB V. PENUTUP**

A. Simpulan.....	93
B. Saran .....	93

### **DAFTAR PUSTAKA**

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1. Story Board E-Book berbasis Book Creator .....	52
Tabel 3.2. Kisi-kisi Lembar Validitas ahli materi .....	57
Tabel 3.3. Kisi-kisi Lembar validasi ahli Desain. ....	58
Tabel 3.4. Kisi-kisi Lembar Validasi guru .....	60
Tabel 3.5. Kisi-kisi Instrumen respon kepraktisan .....	61
Tabel 3.6. Skala Likert angket Validasi .....	67
Tabel 3.7. Kriteria skor kevalidan produk.....	68
Tabel 3.8. Skala Likert angket respon siswa.....	69

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3.4. Alur Pengembangan Addie.....	48
Gambar 4.1. Cover E-Book.....	77
Gambar 4.2. Kata Pengantar.....	78
Gambar 4.3. Daftar isi .....	79
Gambar 4.4. Materi .....	79
Gambar 4.5. Komentar dan saran para Ahli.....	85

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Angket Validasi Desain oleh Dosen .....	100
Lampiran 2 : Hasil Validasi Desain oleh Dosen.....	101
Lampiran 3 : Angket Validasi Materi oleh Dosen.....	102
Lampiran 4 : Hasil Validasi Materi oleh Dosen .....	103
Lampiran 5 : Angket Validasi desain oleh Guru .....	104
Lampiran 6 : Hasil Validasi Desain oleh Guru .....	105
Lampiran 7 : Angket Validasi Materi oleh Guru.....	106
Lampiran 8 : Hasil Angket Validasi oleh Guru.....	107
Lampiran 9 : Modul Ajar.....	108
Lampiran 10 : Kisi-kisi Soal Kemampuan Berpikir Kreatif .....	116
Lampiran 11: Soal Pretest .....	123
Lampiran 12 : Soal Posttest.....	124
Lampiran 13 : Hasil Pretest Siswa .....	125
Lampiran 14 : Hasil Posttest Siswa.....	126
Lampiran 15 :Lembar Jawaban Pretest siswa .....	127
Lampiran 16 : Lembar Jawaban Posttest siswa.....	128
Lampiran 17 : LKPD Topik Permutasi .....	129
Lampiran 18 : LKPD Topik Kombinasi.....	134
Lampiran 19 : Angket Pratikalitas E-Book (Guru). .....	138
Lampiran 20 :Hasil Angket Pratikalitas E-Book (guru).....	139
Lampiran 21 : Angket Pratikalitas E-Book (siswa).....	140

Lampiran 22 : Hasil Angket Praktikalitas E-Book (siswa) .....	141
Lampiran 23: Dokumentasi Kegiatan Belajar Menggunakan E-Book....	142
Lampiran 24: Dokumentasi Pretest Dan Posttest. ....	144
Lampiran 20 : E-Book Matematika Permutasi dan Kombinasi.....	146

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran abad ke-21 ditandai oleh pesatnya perkembangan teknologi, arus globalisasi, serta perubahan sosial yang signifikan. Dalam menghadapi kondisi tersebut, individu tidak hanya dituntut memiliki pengetahuan akademik, tetapi juga keterampilan yang sesuai dengan tuntutan zaman. Keterampilan abad ke-21 meliputi kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas yang dikenal dengan istilah 4C (Aliftika et al., 2019; Junedi et al., 2020; Safitri, 2022). Keterampilan ini berperan penting dalam membantu individu beradaptasi, berinovasi, serta bersaing di tengah kompleksitas dunia modern.

Pendidikan memegang peran strategis dalam mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Di era digital, kemajuan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Salah satu tantangan utama pendidikan abad ke-21 adalah pemanfaatan teknologi untuk menciptakan proses pembelajaran yang inovatif, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Teknologi tidak lagi sekadar alat bantu, tetapi telah mengubah paradigma pembelajaran. Integrasi teknologi dalam pendidikan mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperluas akses terhadap sumber belajar, serta mendukung pembelajaran yang lebih personal dan adaptif (Rahayu et al., 2022; Rosyid, 2024).

Kemampuan berpikir kreatif matematis mencakup kemampuan menghasilkan ide baru, mengaitkan konsep-konsep matematika, serta menemukan solusi alternatif yang tidak konvensional. Penelitian Yusnaeni et al. (2020) menegaskan bahwa keterampilan metakognitif dan kreativitas merupakan kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21 dan berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar kognitif siswa. Namun, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa, khususnya di tingkat SMK, masih tergolong rendah. Kondisi ini salah satunya disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang interaktif dan mampu mendorong kreativitas siswa.

Berpikir kreatif diartikan sebagai kemampuan menghasilkan ide atau gagasan baru dalam menyelesaikan masalah, termasuk menemukan alternatif solusi yang berbeda (SiregarMet al., 2020). Sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Ulandari dkk. (2020), siswa yang berpikir kreatif ditunjukkan melalui keaktifan dalam mengemukakan ide-ide kreatif untuk memecahkan permasalahan. Berpikir kreatif merupakan proses mental yang penting dan perlu dikembangkan dalam diri siswa melalui pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran berperan sebagai sarana penyalur pesan yang dapat merangsang perhatian, minat, serta pikiran siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Hendriani & Gusteti, 2021). Efektivitas proses belajar mengajar dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan media yang tepat, sehingga guru dituntut cermat dalam menentukan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi ajar.

Guru memiliki peran sentral dalam proses pembelajaran. Guru yang kreatif mampu menerapkan berbagai variasi metode dan pendekatan pembelajaran serta memanfaatkan media secara optimal (Hanifah et al., 2022). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi turut mendorong penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan e-book. E-book merupakan media pembelajaran berbasis perangkat elektronik yang memungkinkan proses belajar dilakukan kapan saja dan di mana saja. Materi pembelajaran dapat disajikan dalam berbagai format seperti teks, gambar, audio, video, maupun tautan ke sumber daring seperti YouTube, yang dapat diakses melalui situs web (Nandy, 2020).

Media pembelajaran visual memiliki beberapa fungsi penting, yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris (Levie & Lenz dalam Kustandi, 2021). Fungsi atensi berkaitan dengan kemampuan media menarik perhatian siswa, fungsi afektif berhubungan dengan pengaruh media terhadap emosi siswa, fungsi kognitif mendukung pemahaman materi, dan fungsi kompensatoris membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar.

Salah satu bentuk media digital yang dapat digunakan untuk memenuhi fungsi tersebut ialah Book Creator, yaitu aplikasi sederhana untuk membuat buku digital yang menarik dan interaktif. Book Creator memungkinkan penyajian materi dalam bentuk teks, gambar, audio, dan video sehingga lebih variatif dibandingkan bahan ajar konvensional (Diana et al., 2022).

Hasil penelitian Widyasmi et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan Book Creator memperoleh respons sangat baik dan layak diterapkan dalam pembelajaran. Media ini mendukung empat keterampilan utama, yaitu membaca, menulis, berbicara, dan menyimak, sehingga memudahkan siswa memahami materi. Penelitian lain oleh Pausa dan Zainil (2023) juga membuktikan bahwa Book Creator efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa.

Media pembelajaran digital menjadi alternatif yang relevan seiring meningkatnya akses terhadap teknologi. Book Creator memungkinkan guru merancang e-book interaktif yang memuat teks, gambar, video, dan aktivitas pembelajaran, sehingga berpotensi memfasilitasi pemahaman konsep matematis secara kreatif (Ulandari et al., 2020).

Penerapan e-book berbasis Book Creator selaras dengan karakteristik siswa SMK yang umumnya memiliki keterampilan teknologi yang baik. Media ini dapat dirancang untuk mendorong eksplorasi, pemecahan masalah, dan pengembangan berpikir kreatif melalui konten yang kontekstual dan menantang. Fitur interaktif yang tersedia juga mampu meningkatkan motivasi dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Siregar et al., 2020).

Berdasarkan pengamatan awal kemampuan berpikir kreatif yang dilakukan di kelas XI Teknik Mesin Industri SMK Negeri 2 Kota Bengkulu menunjukkan tingkatan dalam kategori rendah untuk kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini disebabkan kurangnya bahan ajar dalam pembelajaran, kreativitas kurang terasah karena siswa takut salah, serta hanya mengandalkan buku sumber dari kemendikbud

yang dipinjamkan dari perpustakaan sekolah, sehingga kurang tertarik siswa dalam membaca buku tersebut.

Berdasarkan pentingnya kemampuan berpikir kreatif matematis serta potensi Book Creator sebagai media pembelajaran inovatif, penelitian ini bertujuan mengembangkan e-book berbasis Book Creator yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa SMK. Pengembangan ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran matematika, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

#### **B. Rumusan Masalah**

- 1 Bagaimana validitas pengembangan e-book berbasis Book Creator untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif siswa SMK ?
- 2 Bagaimana Praktikalitas pengembangan e-book berbasis Book Creator untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif siswa SMK ?

#### **C. Tujuan Penelitian**

- 3 Mengetahui validitas e-book berbasis Book Creator efektif untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif siswa SMK
- 4 Mengetahui Praktikalitas e-book berbasis Book Creator untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif siswa SMK

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a) Menambah wawasan dan kajian ilmiah tentang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital, khususnya e-book untuk

pembelajaran matematika.

- b) Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif.

## **2. Manfaat Praktis**

- a. **Bagi Guru:** Memberikan alternatif media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk mengajar matematika secara lebih efektif dan menarik.
- b. **Bagi Siswa:** Membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui media pembelajaran yang interaktif dan relevan.