

# Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Android Pada Pelatihan TIK Di BLK Sambas

Utari Hesti Lestari, Aunurrahman, Venny Karolina

Universitas Tanjungpura Pontianak, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: penulis@gmail.com

## Abstract

Interactive e-books are electronic books that offer a more dynamic learning experience as readers can interact with provided features to understand learning materials in a detailed and holistic manner. This study aims to develop an Android-based interactive e-book for ICT training using the ADDIE model, to assess participant responses, and to determine the difference in responses between female and male participants. The method used is Research and Development (R&D). The research subjects were 90 ICT training participants and instructors at BLK Sambas. Data collection techniques included literature review, document analysis, instructional analysis, interviews, and questionnaires. Qualitative data analysis used the Miles and Huberman model approach, while quantitative analysis employed the Technology Acceptance Model (TAM) response questionnaire. The results of data analysis using Mann-Whitney test on participant responses showed a medium category positive response (68%) and indicated that female participants' responses (3.70) were slightly higher than male participants (3.20), meaning the responses were relatively similar between the two gender groups with no significant difference. The contribution of this research is the development of interactive learning media that can be applied to similar training to improve the quality of the learning process.

**Keywords:** interactive e-book 1; ICT training 2; TAM 3

## Abstrak

E-book interaktif adalah buku elektronik yang menawarkan pengalaman belajar yang lebih dinamis karena pembaca dapat melakukan aksi dengan fitur yang disediakan untuk memahami materi pembelajaran secara detail dan holistik (menyeluruh). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-book interaktif berbasis Android untuk pelatihan TIK menggunakan model ADDIE, mengetahui respon peserta, dan mengetahui perbedaan respon antara peserta wanita dan pria. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D). Subjek penelitian adalah peserta pelatihan TIK di BLK Sambas berjumlah 90 peserta pelatihan dan instruktur. Teknik pengumpulan data melalui kajian literatur, analisis dokumen, analisis instruksional, wawancara, dan angket. Teknik analisis data secara kualitatif menggunakan pendekatan dari model Miles dan Huberman, dan secara kuantitatif dengan angket respon Technology Acceptance Model (TAM). Hasil analisis data menggunakan Mann whitney pada respon peserta menunjukkan respon positif kategori menengah (68%) dan menunjukkan respon peserta wanita (3,70) sedikit lebih tinggi dibandingkan pria (3,20), yang berarti respon relatif sama antara kedua kelompok gender atau tidak berbeda secara signifikan. Kontribusi penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan pada pelatihan sejenis untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

**Kata kunci:** e-book interaktif 1; pelatihan TIK 2; TAM 3

## 1. Pendahuluan

Integrasi teknologi modern yang tepat dalam sistem pendidikan sangat penting untuk menyiapkan sumber daya manusia kompeten di era global (Laksana, 2024). Schwab (2016) menjelaskan bahwa revolusi industri 4.0. membawa sejumlah tantangan bagi generasi muda. Tantangannya adalah pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran (Putria, 2023). Media pembelajaran yang dapat memfokuskan perhatian peserta didik, meningkatkan

motivasi belajar dan membuat materi mudah dipahami (Mering, 2023) berdampak pada pembelajaran yang efektif dan efisien. Menurut Dale, yang dikutip oleh Nurdyansyah (2015), pemahaman materi dipengaruhi dengan adanya interaksi peserta dalam pembelajaran. Interaksi dapat dimunculkan melalui penggunaan media interaktif (Manurung 2021). Media disebut interaktif jika melibatkan respon peserta secara aktif (Suratman 2019).

Salah satu media pembelajaran yang modern dan interaktif adalah e-book interaktif (Bozkurt, 2015). E-book interaktif terdiri dari multimedia yaitu teks, gambar, audio, video dan animasi yang dapat digunakan secara interaktif oleh pengguna (Harger 1996), yaitu adanya fitur hyperlink, navigasi dan scroll. Dengan demikian, e-book interaktif adalah buku elektronik yang menawarkan pengalaman belajar yang lebih dinamis karena pembaca dapat melakukan aksi dengan fitur yang disediakan untuk memahami materi pembelajaran secara detail dan holistik (menyeluruh). Dalam penelitian ini, e-book interaktif dikembangkan agar dapat diakses dari smartphone android dengan minimal versi 5.0 atau disebut dengan Lollipop.

Peneliti terdahulu menunjukkan bahwa e-book interaktif mendapatkan respon positif dan meningkatkan minat belajar peserta didik di SMKN 4 Pontianak (Koriaty, 2016). E-book inetraktif juga terbukti dapat meningkatkan literasi digital dan memperkuat pemahaman peserta didik (Saripudin, 2022; Suharta, 2016) serta meningkatkan berpikir kritis matematis peserta didik SMP (Pramasdyahsari, 2023).

E-book interaktif dapat menjadi alternatif pembelajaran di BLK (Balai Latihan Kerja) termasuk untuk pelatihan TIK khususnya materi Excel. Berdasarkan analisis dokumen, buku cetak memiliki kelemahan seperti kualitas cetakan yang buruk, isi buku tidak sesuai dengan excel yang terpasang pada perangkat, serta metode monoton dan kurang interaktif, menyebabkan peserta sulit memahami materi dan kurang minat membaca. Hasil asesmen menunjukkan hanya 25% peserta kompeten setelah menggunakan buku cetak tersebut. Oleh karena itu, peneliti merasa penting untuk melakukan inovasi media pembelajaran agar peserta lebih mudah memahami materi sehingga menghasilkan lulusan siap kerja dengan kompetensi yang dibutuhkan pasar kerja (Rafliyanto, 2023; Komar, 2023).

Inovasi media pembelajaran menjadi fokus penelitian ini ditambah peserta yang terdiri dari laki-laki dan perempuan yang membuat penelitian ini urgent untuk dilakukan. Perbedaan gender dapat berpengaruh terhadap kemampuan dalam menerima teknologi Gefen (1997). Gender adalah konsep yang dibentuk oleh masyarakat untuk membedakan antara pria dan wanita berdasarkan peran, karakteristik, serta ekspektasi (Lorber 1995). Perbedaan gender diidentifikasi sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi persepsi, sikap, dan perilaku individu dalam menggunakan teknologi (Varzaru, 2021). Hasil penelitian terdahulu menunjukkan dua pandangan yang berbeda tentang kemampuan menggunakan teknologi antara pria dan wanita. Penelitian Siddiq (2019) menunjukkan bahwa mahasiswa laki-laki lebih terampil menggunakan teknologi dibandingkan mahasiswa perempuan. Namun pada penelitian Zamista (2023) menyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap keterampilan literasi digital pada mahasiswa laki-laki dan mahasiswa perempuan. Dalam konteks pelatihan TIK di BLK Sambas, penggunaan e-book interaktif berbasis android dapat menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas pelatihan dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Namun, respon peserta pelatihan terhadap penggunaan e-book interaktif dapat berbeda-beda, termasuk pada perbedaan gender.

Dalam pengembangan e-book interaktif, peneliti menggunakan software Lectora inspire versi 18 yang menurut Musfirotun (2023), merupakan sebuah authoring tool (aplikasi pendukung) untuk pengembangan media pembelajaran berbasis elektronik. Lectora bisa diubah ke dalam aplikasi smartphone android dan digunakan untuk pelatihan online seperti google classroom (Aunurrahman, 2021), e-book, dan sejenisnya. Keunggulan lainnya adalah mudah digunakan bagi pemula (Murtini, 2020), bisa memuat multimedia berupa teks, gambar, audio, animasi, video, tautan (Astuti, 2022), teruji dapat memotivasi siswa dalam belajar (Baharuddin 2022), tersedia fitur asesmen dan template yang variatif serta memiliki library media (Irlisma, 2022). Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk : 1) Mengembangkan e-book interaktif berbasis android pada pelatihan TIK di BLK Sambas menggunakan ADDIE, 2) Mengetahui respon peserta pelatihan setelah menggunakan e-book interaktif pada pelatihan TIK serta 3) Mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan e-book interaktif berdasarkan gender.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang merupakan gabungan antara penelitian kualitatif dan kuantitatif. Metode R&D digunakan untuk mengembangkan produk melalui perencanaan, perancangan dan revisi produk sesuai kebutuhan dan tujuan (Sugiyono, 2022). Produk penelitian ini adalah e-book interaktif berbasis android yang digunakan dalam pelatihan TIK materi excel di BLK Sambas dengan harapan dapat meningkatkan kompetensi peserta dengan lebih efektif dan efisien. ADDIE digunakan sebagai model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate (Branch, 2009). Karakter model ADDIE sesuai dengan tujuan penelitian ini, karena pada tiap tahapan terdapat revisi sehingga dapat menghasilkan e-book interaktif yang memenuhi kriteria, teruji empiris dan tepat sasaran (Dalimunthe, 2021).

Tahapan model ADDIE antara lain : 1) Analyze, peneliti menganalisis masalah atau kesenjangan yang ingin diatasi, kebutuhan pengguna produk, konteks implementasi produk, dan variabel-variabel penelitian yang diteliti. Tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi sebagai dasar perancangan produk. Peneliti melakukan studi kepustakaan yaitu proses pencarian referensi mengenai teori yang terdapat pada jurnal, buku, serta penelitian yang sudah ada (Sujaini, 2023). 2) Design, tahap ini, peneliti merancang produk penelitian secara konseptual, termasuk menentukan multimedia dan format produk, flowchart, dan instrumen evaluasi produk. Tujuannya adalah menghasilkan prototype dan rancangan awal produk. 3) Develop, tahap ini, peneliti mewujudkan rancangan awal produk menjadi produk jadi yang siap diimplementasikan. Kegiatannya seperti produksi konten, pembuatan media, uji coba kelompok, dan finalisasi produk. 4) Implement, pada tahap, peneliti mengimplementasikan produk pada subjek penelitian. Beberapa persiapan harus dilakukan agar saat evaluasi berjalan dengan lancar. 5) Evaluate, tahap ini dilakukan pengambilan data, dilanjutkan dengan analisis data untuk mengevaluasi respon produk. Hasil evaluasi dapat digunakan sebagai revisi dan penyempurnaan produk agar lebih efektif.

Lokasi penelitian ini dilakukan di BLK Kabupaten Sambas, Provinsi Kalimantan Barat. Pemilihan BLK Sambas sebagai lokasi penelitian sangat relevan karena tujuan penelitian adalah mengembangkan e-book interaktif untuk meningkatkan kompetensi bidang TIK khususnya keterampilan excel yang banyak dibutuhkan dunia kerja (Iskandar, 2020; Murni, 2023). Subjek penelitian terdiri dari instruktur dan peserta pelatihan TIK sebanyak 86 (delapan puluh enam) orang, 2 (dua) orang validator desain pembelajaran dan 2 (dua) orang

validator media. Jadi total responden berjumlah 90 (sembilan puluh) orang yang heterogen (dari kemampuan dan jenis kelamin) dan belum pernah menggunakan e-book interaktif sebelumnya.

Proses analisis data kualitatif dalam penelitian ini menggunakan pendekatan model analisis interaktif (Ishom, 2020) yaitu analisis Miles dan Huberman (2019), mulai pengumpulan data melalui kajian literatur, analisis dokumen, teknik wawancara, dan angket. Selanjutnya, dilakukan reduksi data dengan menyaring dan memilah data yang sesuai dengan fokus penelitian. Kemudian, data disajikan dalam bentuk narasi untuk mempermudah pemahaman terhadap temuan penelitian. Sementara analisis data kuantitatif dilakukan dengan metode analisis statistika berdasarkan angket Technology Acceptance Model (TAM) yang dikembangkan oleh Fred Davis (1989) menggunakan aplikasi SPSS.

Validasi e-book interaktif, peneliti menggunakan kriteria penilaian e-book interaktif dari (Bozkurt, 2015) yang sesuai dengan Pedoman penyusunan modul pelatihan (Kebijakan Modul Pelatihan, 2020) dan SKKNI TIK 2018. Kriteria penilaian mencakup aspek desain antarmuka, navigasi, penyampaian konten, fitur interaktivitas, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dan lain sebagainya. Lembar validasi ini digunakan oleh ahli desain pembelajaran dan ahli media, serta responden ujicoba perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar untuk memberikan penilaian dan perbaikan terhadap e-book interaktif. Validasi ini menggunakan skala Likert dengan 4 (empat) kategori penilaian untuk mengukur persepsi responden. “Sangat tidak setuju” untuk nilai 1, “Tidak setuju” untuk nilai 2, “Setuju” untuk nilai 3 dan “Sangat setuju” untuk nilai 4 (Sugiyono 2022). Hasil validasi akan dihitung rata-rata (mean) dengan rumus (Koenker 1981) dan dimasukkan ke dalam kategori “Sangat tidak setuju” untuk hasil antara 1-1.75, “Tidak setuju” untuk nilai 1.76-2.5, “Setuju” untuk nilai 2.6-3.25 dan “Sangat setuju” untuk nilai 3.26-4 (Sugiyono 2022).

Untuk menghitung hasil respon TAM (setelah menggunakan e-book interaktif) menggunakan rumus skala psikologi (Azwar 2017) dengan mengelompokkan hasil menjadi 3 (tiga) kategori seperti tabel 1 dibawah ini dan selanjutnya ditampilkan ke dalam bentuk persentase atau statistik deskriptif.

**Tabel 1. Kategori skala psikologi**

Kategori	Range
Low	$X < M - ISD$
Medium	$M - ISD < X < + ISD$
High	$M + ISD < X$

Sumber : (Azwar 2017)

Keterangan :

M = Mean

SD = Standar deviasi

Dilanjutkan dengan uji normalitas Kolmogorov smirnow karena sampel data lebih dari 50 ( $N > 50$ ) dan untuk mengetahui apakah data tersebar secara normal atau tidak antara peserta pelatihan pria dan wanita. Jika nilai signifikansi lebih dari 0.05 ( $sig. > 0.05$ ) maka data tersebar secara normal. Namun, jika nilai signifikansi kurang dari 0.05 ( $sig. < 0.05$ ), maka data tersebar secara tidak normal. Tes normalitas digunakan sebagai uji prasyarat analisis sebelum menentukan apakah peneliti melakukan uji parametrik independent T test (jika data

tersebar secara normal) atau non parametrik Mann Whitney U test (jika data tidak tersebar secara normal).

### 3. Hasil dan Pembahasan

Dalam mengembangkan e-book interaktif dengan model ADDIE, peneliti melakukan tahapan *analyze*. Kajian literatur menemukan bahwa pembelajaran efektif dapat dicapai dengan memanfaatkan teknologi seperti e-book interaktif, namun faktor gender dapat memengaruhi interaksi dan respon terhadap teknologi. Penelitian terdahulu menunjukkan pandangan berbeda tentang kemampuan pria dan wanita dalam mengoperasikan perangkat digital. Temuan ini dipertimbangkan agar desain e-book dapat diterima semua kalangan.

Survei fasilitas pelatihan menemukan kekurangan pada buku cetak, seperti kualitas cetak buruk, konten monoton dan kurang interaktif, serta materi usang tidak sesuai versi terbaru Excel. Hasil asesmen menunjukkan 75% peserta belum kompeten, dan wawancara mengungkap kesulitan peserta dalam memahami materi Excel yang bersifat matematis dengan tampilan berbeda dari aplikasi lain.

Pada tahap *design*, peneliti mulai merancang konsep e-book interaktif setelah melakukan analisis. Peneliti menggunakan software Lectora Inspire versi 18 untuk mendukung pembuatan e-book interaktif karena keunggulannya. Peneliti membuat kerangka konseptual dalam bentuk skema untuk memahami hubungan antar konsep yang diteliti dan menentukan jenis data serta teknik pengumpulan data yang tepat. Setelah itu, peneliti membuat flowchart untuk melihat secara jelas bagaimana pengguna dapat berinteraksi dengan e-book interaktif, sehingga dapat mengidentifikasi potensi kesulitan yang mungkin muncul. Kemudian, peneliti membuat storyboard yang memvisualisasikan tampilan dan komponen yang akan diintegrasikan ke dalam e-book interaktif, berdasarkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan peserta pelatihan.

Tahap ketiga adalah *develop* yaitu meneruskan rancang bangun e-book interaktif sesuai ketentuan yang telah ditetapkan. Agar tetap mengikuti ketentuan tersebut, peneliti melakukan validasi mandiri melalui lembar validasi berdasarkan kriteria desain E-book interaktif berdasarkan teori Bozkurt (2015). E-book interaktif yang sudah memenuhi kriteria lembar validasi, maka siap untuk divalidasi oleh para ahli dan diujicobakan. Hasil validasi ahli desain pembelajaran dan media, penilaian aspek isi menyatakan "sangat setuju" dengan rata-rata 3,86, menunjukkan responden sangat puas dengan isi e-book interaktif yang dikembangkan. Materi dinilai sangat baik, lengkap, dan sesuai kebutuhan pengguna, mengindikasikan keberhasilan menyajikan konten berkualitas. Sementara itu, validator ahli menilai "sangat setuju" dengan rata-rata 3,89 untuk aspek tampilan. Skor ini menunjukkan desain tampilan atau antarmuka dinilai sangat baik dengan elemen visual seperti layout, warna, tipografi, gambar, dan multimedia yang dirancang dengan sangat baik sesuai prinsip desain. Tampilan dianggap menarik, mudah digunakan, dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

Validator ahli media memberikan penilaian "sangat setuju" dengan skor rata-rata 3,75 untuk aspek interaktivitas, menunjukkan fitur-fitur interaktif dirancang dengan baik dan berfungsi optimal. Komponen interaktif seperti tombol, hyperlink, simulasi, dan kuis bekerja sesuai fungsinya. Interaksi pengguna dengan e-book berjalan menarik dan memfasilitasi pembelajaran aktif. Tingkat interaktivitas dinilai sangat memadai dalam meningkatkan ketertarikan, partisipasi, dan keterlibatan pengguna. Fitur interaktif mendukung penyampaian materi, umpan balik, serta pengalaman belajar yang lebih baik.

Penilaian "sangat setuju" dengan skor 3,67 dari validator ahli media untuk aspek tampilan menunjukkan antarmuka e-book interaktif dinilai baik dan menarik secara visual. Elemen desain seperti warna, tata letak, tipografi, dan komposisi multimedia diterapkan dengan sangat baik, menghasilkan tampilan yang konsisten, rapi, dan enak dipandang. Aspek keindahan dan estetika tampilan dinilai memuaskan sesuai prinsip desain. Tampilan juga dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan navigasi dan penggunaan bagi pengguna, memberikan pengalaman optimal. Selanjutnya, peneliti merekomendasikan untuk melakukan pengujian pada kelompok perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar.

Ujicoba perorangan dilakukan kepada 3 (tiga) orang peserta pelatihan yang memiliki kemampuan berbeda dan dilakukan di waktu yang juga berbeda. Para responden mengunduh aplikasi e-book interaktif pada *smartphone* masing-masing dan menggunakannya. Tujuannya untuk mengidentifikasi respon setelah menggunakan E-book interaktif yang telah dikembangkan, peneliti melakukan revisi sesuai saran responden.

Berdasarkan uji coba perorangan, rata-rata penilaian persepsi penggunaan sebesar 3,67 termasuk kriteria "Sangat Setuju" dan tidak ada revisi untuk e-book interaktif. Penilaian kemudahan, sikap penggunaan, dan niat perilaku juga dalam kriteria "Sangat Setuju" tanpa revisi dari responden. Secara keseluruhan, e-book interaktif dinilai sangat layak dan sesuai sebagai media pembelajaran pelatihan TIK di BLK Sambas oleh peserta uji coba individu. Berdasarkan hasil pada uji coba perorangan ini, peneliti dapat melanjutkan ke tahapan pengujian berikutnya, yaitu uji coba pada kelompok kecil (*small group trial*). Berdasarkan uji coba kelompok kecil, diperoleh rata-rata penilaian persepsi penggunaan 3,15 (kriteria "Setuju"), persepsi kemudahan 3,74 ("Sangat Setuju"), sikap penggunaan 3,33 ("Sangat Setuju"), dan niat perilaku 3,22 ("Setuju") terhadap e-book interaktif. Tidak ada revisi yang diperlukan pada produk tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa e-book interaktif dinilai bermanfaat, mudah digunakan, diterima dengan baik, dan peserta berniat menggunakannya kembali di masa mendatang. Penilaian positif ini berarti ujicoba dilanjutkan ke kelompok besar (*field test trial*).

Hasil uji coba kelompok besar menunjukkan penilaian yang sangat positif terhadap e-book interaktif. Rata-rata penilaian persepsi penggunaan 3,29, persepsi kemudahan 3,46, sikap penggunaan 3,47, dan niat perilaku 3,34 semuanya termasuk dalam kriteria "Sangat Setuju". Tidak ada revisi atau perbaikan yang diperlukan pada e-book interaktif berdasarkan penilaian tersebut. Hasil ini mengindikasikan bahwa e-book interaktif dinilai bermanfaat, mudah digunakan, diterima dengan baik, dan peserta berniat untuk menggunakannya kembali di masa mendatang tanpa perlu perbaikan signifikan.

Secara keseluruhan hasil uji coba kelompok besar ini menunjukkan bahwa e-book interaktif yang dikembangkan dinilai sangat layak dan sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam pelatihan TIK di BLK Sambas oleh peserta uji coba kelompok besar. Dengan demikian, peneliti dapat melanjutkan ke tahapan implementasi.

Tahap keempat adalah implementasi yaitu penerapan kepada responden sesungguhnya melalui sosialisasi dan simulasi penerapan e-book interaktif ke dalam proses pembelajaran pelatihan TIK di BLK Sambas. Melalui sosialisasi dan simulasi penggunaan e-book interaktif, peneliti membekali instruktur dan peserta dengan pemahaman mendalam tentang isi, fitur, dan cara penggunaan e-book interaktif agar dapat dimanfaatkan secara efektif dalam pembelajaran. Persiapan yang baik dari semua pihak termasuk dari penyelenggara,

memastikan implement e-book interaktif berjalan lancar dan efektif, sehingga tujuan pelatihan TIK dapat tercapai secara optimal.

Tahap kelima adalah evaluate yang bertujuan untuk mengukur respon peserta pelatihan setelah menggunakan e-book interaktif serta mengetahui apakah ada perbedaan respon antara peserta pria dan wanita dalam pelatihan TIK di BLK Sambas. Hasil respon dari peserta pelatihan dianalisis menggunakan aplikasi SPSS.

Hasil respon peserta pelatihan terhadap penggunaan E-book interaktif menunjukkan bahwa mayoritas peserta pelatihan TIK di BLK Sambas secara positif merespon penggunaan E-book interaktif dalam pembelajaran materi excel. Secara detil, hasil respon menunjukkan 67,9% (n=36) peserta pelatihan melaporkan bahwa mereka masuk dalam kategori menengah dan 20,8% (n=11) dan tinggi pada penggunaan E-book interaktif. Namun, terdapat 11,3% (n=6) peserta pelatihan melaporkan bahwa mereka masuk dalam kategori rendah. Hasil respon angket TAM tampak pada tabel 1. dibawah ini.

Tabel 1. Hasil respon angket TAM

Selanjutnya untuk mencari apakah ada perbedaan yang signifikan pada respon penggunaan e-book interaktif berdasarkan gender peserta pelatihan, peneliti melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas untuk mengetahui sebaran data antara peserta pelatihan wanita dan pria pada nilai rata-rata respon peserta pelatihan tentang penerimaan teknologi.

Hasil uji normalitas terhadap respon peserta wanita dan pria terhadap penggunaan E-book interaktif dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari level signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05. Ini menunjukkan bahwa data tidak terdistribusi normal. Dalam kasus ini, baik data untuk wanita maupun pria memiliki nilai signifikansi di bawah 0,05, yang mengindikasikan bahwa data tidak terdistribusi normal. Terlihat pada tabel 2. Hasil uji normalitas dibawah ini.

Tabel 2. Hasil uji normalitas

Selanjutnya, peneliti melakukan uji non parametrik Mann Whitney U test karena hasil menunjukkan data tidak tersebar secara normal. Peneliti membandingkan dua kelompok yang tidak terdistribusi secara normal. Hasil uji Mann Whitney U menunjukkan bahwa peserta pelatihan wanita (median=3,20) secara signifikan memiliki respon lebih rendah dari peserta pelatihan pria (median=3,70),  $U=242$ ,  $p=0,085$  (tabel 4.19). Maka dengan demikian, tidak ditemukan perbedaan yang signifikan (berarti) dalam respon terhadap penggunaan E-book interaktif antara peserta pelatihan pria dan wanita di BLK Sambas, meskipun nilai median respon pria (3,70) sedikit lebih tinggi dibandingkan wanita (3,20). Dengan kata lain, baik peserta pelatihan pria maupun wanita memiliki respon yang relatif sama terhadap penggunaan E-book interaktif dalam pelatihan tersebut. Perbedaan nilai median tidak menunjukkan adanya pengaruh yang berarti dari jenis kelamin terhadap respon penggunaan E-book interaktif. Hasil uji ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam respon penggunaan E-book interaktif antara peserta pelatihan pria dan wanita di BLK Sambas.

**Tabel 10. Hasil uji Mann Whitney**

	<b>meanrespon</b>
<b>Mann-Whitney U</b>	242,000
<b>Wilcoxon W</b>	770,000
<b>Z</b>	-1,725
<b>Asymp. Sig. (2-tailed)</b>	0,085
a. Grouping Variable: jeniskelamin	

Berdasarkan tabel hasil uji Mann whitney menyatakan bahwa nilai "Asymp. Sig. (2-tailed)" adalah 0,085, yang lebih besar dari nilai signifikansi 0,05. Dapat dinyatakan bahwa perbedaan antara dua kelompok sampel yang diuji tidak signifikan secara statistik pada tingkat signifikansi 0,05 (5%). Artinya perbedaan gender tidak berdampak secara signifikan terhadap penggunaan e-book interaktif.

#### 4. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan peserta pelatihan memberikan respon positif kategori menengah (68%) terhadap penggunaan e-book interaktif berdasarkan 4 indikator Technology Acceptance Model (TAM). Artinya, peserta menilai e-book interaktif mudah digunakan, menarik, dan membantu memahami materi pelatihan.

Analisis data menunjukkan nilai median respon perempuan (3,70) sedikit lebih tinggi dibanding laki-laki (3,20), namun perbedaannya tidak signifikan. Ukuran efek sedang (0,4) mengindikasikan penggunaan e-book memberikan kontribusi cukup nyata meski tidak terlalu besar pada peserta pria dan wanita. Dengan demikian, tidak ada pengaruh berarti dari jenis kelamin terhadap respon penggunaan e-book interaktif dalam pelatihan tersebut.

#### Daftar Rujukan

- Astuti, I. A. D. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran : Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0. 1st ed. edited by R. M. Alti. CV. Tohar Media.
- Aunurrahman, Aunurrahman, Mifta Rahman, and Dewi Ismu Purwaningsih. 2021. "Analisis Penggunaan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran." *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 4(6):445–49. doi: 10.54371/jiip.v4i6.303.
- Azwar, S. 2017. Penyusunan Skala Psikologi.
- Baharuddin, et al. 2022. "Proceedings of the 4th Interntional Conference on Innovation in Education." P. 526 in *Proceedings of the 4th interntional conference on innovation in education*.
- Bozkurt, Aras, and Mujgan Bozkaya. 2015. "Evaluation Criteria for Interactive E-Books for Open and Distance Learning." *International Review of Research in Open and Distance Learning* 16(5):58–82. doi: 10.19173/irrodl.v16i5.2218.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New york: Springer.
- Dalimunthe, A., et al. 2021. "Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model Addie." *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 8(1):17. doi: 10.24114/jtikp.v8i1.26777.
- Davis, Fred D. 1989. "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use and User Acceptance of Information Technology." *JSTOR* 13(3):1–23.
- Dirjen Binalavotas. 2020. *Kebijakan Penyusunan Materi/Modul Pelatihan*. Indonesia: JDIH Kemnaker.go.id.
- Gefen, D., & Straub, D. W. 1997. "Gender Differences in the Perception and Use of E-Mail: An Extension to the Technology Acceptance Model." *MIS Quarterly*, 21(4):389–400. doi: <https://doi.org/10.2307/249720>.

- Harger, R. O. 1996. "Learning in a Computer Classroom with an Interactive Book." Pp. 1413–15 in *Technology-Based Re-Engineering Engineering Education Proceedings of Frontiers in Education FIE'96 26th Annual Conference*. Vol. 3. IEEE.
- Irlisma. 2022. "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Sebagai Alternatif Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *Pekbis Jurnal* 14(2):138–45.
- Ishom, Moh, Kukuh Miroso Raharjo, and Rezka Arina Rahma. 2020. "Konstruksi Model Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan." *Pendidikan Nonformal* 15(1).
- Iskandar, Azwar, and Tenry Nur Amriani. 2020. "Evaluasi Model Kirkpatrick Level 1,2, Dan 3 Pada Diklat Microsoft Office Di Balai Diklat Keuangan Makasaar." *Jurnal Pendidikan Nonformal* 15(2):88–96.
- Koenker, R. W. 1981. *Robust Methods in Econometrics*.
- Komar, Oong, and Cucu Sukmana. 2023. "Model Pendekatan Kompetensi Pembelajaran Kesetaraan Program Paket C Di PKBM Ash-Shoddiq Desa Pagerwangi Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat." *Jurnal Pendidikan Nonformal* 18(2):109. doi: 10.17977/um041v18i22023p109-115.
- Koriaty, Sri, and Esa Manggala. 2016. "Penerapan Media E-Book Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas X Jurusan TKJ SMK Negeri 4 Pontianak." *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains* 5(2):10.
- Laksana, Ilham, Sjiatiatul Mardiyah, and Rofik Jalal Rosyanafi. 2024. "Peran Pelaku UMKM Dalam Upaya Pemberdayaan Masyarakat Di Kampung Tambaksari Selatan Kota Surabaya." *Jurnal Pendidikan Nonformal* 19(1):14. doi: 10.17977/um041v19i12024p14-30.
- Lorber, Judith. 1995. *Paradoxes of Gender*. Vol. 24. New york: Yale University P ress.
- Manurung, Purbatua. 2021. "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19." *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah* 14(1):1–12. doi: 10.51672/alfikru.v14i1.33.
- Mering, A. 2023. *Pengembangan Instrumen Penilaian Dan Penelitian*. Pontianak: IAIN Pontianak Press.
- Miles, M., Huberman, M., Saldana, J. 2019. *Qualitative Data Analysis : A Methods Source Book*. 4th ed. London: Sage Production.
- Murni, Viviana, Patrisius Valdoni Sandi, Kasmir Gon, Vitalianus Aldo Marianto, Ardianus Bagur, and Aurel Jekson Kunang. 2023. "Pelatihan Ms. Excel Berbasis Metode Numerik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa." *Jurnal Masyarakat Mandiri* 7(4):3853–62. doi: <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i4.16431>.
- Murtini, Wiedy, Hery Sawiji, Tri Murwaningsih, and Nur Rahmi Akbarini. 2020. "Pelatihan Media Pembelajaran Lectora Inspire Model NBT-Plus Pada Guru SMK Di Kota Surakarta." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement)* 6(4):236–40. doi: 10.22146/jpkm.49308.
- Musfirotun, R. et al. 2023. *Platform Belajar Aktif: "Menerobos Batasan Dengan Media Pembelajaran Interaktif."* 1st ed. edited by B. Wijayama. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Nurdyansyah. 2015. *Inovasi Teknologi Pendidikan*. Vol. 1. Nizamial Learning Center.
- Pramasdyahsari, A. 2023. *Berpikir Kritis Matematis Dan Literasi Matematika Melalui Digital Book Berbasis STEM PjBl*. Purbalingga: CV. EUREKA MEDIA AKSARA.
- Putria, Amalia, Riyanti Riyanti, and Santi Yuliani Rosidah. 2023. "Mengenal Identitas Nasional Indonesia Sebagai Jati Diri Bangsa Di Era 4.0." *Advanced In Social Humanities Research* 1(4):220–24.
- Rafliyanto. 2023. "Pengembangan Inovasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Lembaga Pendidikan Formal." *Jurnal Tarbiyatuna : Kajian Pendidikan Islam* 7(1):121–42. doi: <https://doi.org/10.29062/tarbiyatuna.v7i1.1853>.
- Saripudin, Didin, Leli Yulifar, Wildan Insan Fauzi, and Diana Noor Anggraini. 2022. "Pemanfaatan Dan Penggunaan E-Book Interaktif Sejarah Lokal Jawa Barat Bagi Guru-Guru Sma/Smk Melalui in/on Training." *Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah* 5(2):137–46.
- Schwab, Klaus, and Xavier Sala-i-Martin. 2016. "The Global Competitiveness Report 2013–2014: Full Data Edition." *World Economic Forum*.
- Siddiq, F., & Scherer, R. 2019. "Is There a Gender Gap? A Meta-Analysis of the Gender Differences in Students' ICT Literacy." *Educational Research Review* 27:205–17. doi: <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2019.03.007>.
- Sugiyono. 2022. *Metode Pengembangan & Pengembangan Research and Development*. 5th ed. edited by Sofia Yustiyani Suryandari. Bandung: Alfabeta.

- Suharta, R. B., and Erma Kusumawardani. 2016. "Integrasi Program Sadar Wisata Dalam Membangun Kesadaran Literasi Di Desa Nglanggeran Cepat , Praktis , Dan Terbuka . Era Global Berbagai Negara , Tak Terkecuali Indonesia . Mendapatkan Bonus Demografi Di Mana Usia Produktif Yang Sangat Besar Memberi Damp." *Jurnal Pendidikan Nonformal* 16(1):47–63.
- Sujaini, Herry, Anggi Perwitasari, and Tri Januardi. 2023. "Sistem Pembelajaran Algoritma Best First Search, Breadth First Search & Depth First Search." *Jurnal Teknik Indonesia* 2(2):65–78. doi: 10.58860/jti.v2i2.15.
- Suratman, Dede. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Untuk Perolehan Keterampilan Menentukan Luas Daerah Yang Dibatasi Dua Fungsi." *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA* 10(2):55. doi: 10.26418/jpmipa.v10i2.31026.
- Vărzaru, Anca Antoaneta, Claudiu George Bocean, Claudia Cristina Rotea, and Adrian Florin Budică-Iacob. 2021. "Assessing Antecedents of Behavioral Intention to Use Mobile Technologies in E-Commerce." *Electronics (Switzerland)* 10(18). doi: 10.3390/electronics10182231.
- Zamista, Adelia Alfama, and May Shanda Charona. 2023. "Tingkat Literasi Digital Dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Abad-21 Mahasiswa Ditinjau Dari Perspektif Gender." *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6(4):745–56. doi: 10.37329/cetta.v6i4.2760.