

# Pemanfaatan Buku Elektronik Interaktif (*E-Pub*) Kewirausahaan dan HKI Sebagai Media Perkuliahan *Hybrid* Terintegrasi

**Reza Ginandha Sakti**

Dosen Program Studi Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta,  
Yogyakarta, Indonesia  
Email: reza.g.sakti@isi.ac.id

---

## Abstrak

Pandemi Covid-19 memaksa dosen dan mahasiswa beradaptasi dengan teknologi agar proses pembelajaran dalam jaringan dapat berjalan dengan baik. Proses pembelajaran daring dilakukan secara tatap muka langsung dalam jaringan (*realtime face to face*), daring sinkronisasi, maupun daring asinkron. Seiring meredanya kasus Covid-19, pembelajaran dapat dilakukan secara *Hybrid*, yakni tatap muka dan daring. Permasalahan yang terjadi dalam perkuliahan *Hybrid* adalah materi perkuliahan yang diberikan dengan penugasan menggunakan *Learning Management System* menyulitkan dosen dan mahasiswa karena harus berpindah-pindah dari pembelajaran, daring, dan LMS. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka penulis merancang buku elektronik interaktif berbentuk *e-pub* yang memungkinkan integrasi pembelajaran *Hybrid* dalam satu media. Integrasi yang dimaksud adalah pembelajaran sinkron, asinkron, dan quiz bisa terakomodasi melalui *e-pub* tersebut. Secara garis besar, *e-pub* berisi materi Kewirausahaan dan HKI yang didalamnya terdapat media audiovisual yang bisa digunakan mahasiswa meski tanpa jaringan internet. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* (R&D). Tahapan penelitian dan pengembangan yang digunakan yaitu model Borg & Gall yang dimodifikasi sesuai kebutuhan dan situasi lapangan. Ujicoba produk akan melibatkan mahasiswa Pendidikan Musik. Penelitian bertempat di Program Studi Pendidikan Musik FSP ISI Yogyakarta dan penyusunan *e-pub* di Kantor Hema Creative. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah lembar validitas dan lembar pertanyaan. Validator berasal dari kalangan praktisi multimedia, wirausaha, dan akademisi. Berdasarkan hasil analisis data modul memiliki validasi tinggi dengan skor 90 yang berarti dapat digunakan tanpa revisi. *E-pub* layak dan efektif untuk digunakan dalam perkuliahan.

**Kata Kunci:** *e-pub*, kewirausahaan dan HKI, pembelajaran *hybrid*

## Abstract

The Covid-19 pandemic has forced lecturers and students to adapt to technology so that the online learning process can run well. The online learning process is carried out face to face directly in the network (*realtime face to face*), online synchronization, and online asynchronous. As the Covid-19 cases subside, learning can be done in a hybrid way, namely face-to-face and online. The problem that occurs in Hybrid lectures is that the lecture material given with assignments using the Learning Management System makes it difficult for lecturers and students because they have to move from learning, online, and LMS. To overcome this problem, the authors designed an interactive electronic book in the form of an *e-pub* that allows the integration of Hybrid learning in one medium. The integration in question is that synchronous, asynchronous, and quiz learning can be accommodated through the *e-pub*. In essence, *e-pub* contains material on Entrepreneurship and Intellectual Property Rights in which there is audiovisual media that can be used by students even without an internet network. The method used in this research is research and development (R&D). The stages of research and development used are the Borg & Gall model which is modified according to the needs and situation in the field. The product trial will involve Music Education students. The research took place at the Music Education Study Program, FSP ISI Yogyakarta and the preparation of *e-Pub* at the Hema Creative Office. The instruments used to collect data in this study were validity sheets and question sheets. Validators come from multimedia practitioners, entrepreneurs, and academics. Based on the results of the data analysis, the module has high validation with a score of 90 which means it can be used without revision. *E-pubs* are feasible and effective for use in lectures.

**Keywords:** *e-pub*, entrepreneurship and intellectual property rights, hybrid learning

## PENDAHULUAN

Kewirausahaan dan HKI menjadi pengetahuan yang sangat penting di tengah berkembangnya industri kreatif di Indonesia. Dalam disiplin ilmu Seni, perlindungan mengenai kekayaan intelektual juga merupakan suatu kewajiban bagi pelaku dan akademisi seni. Hak atas Kekayaan Intelektual (HKI) atau *Intellectual Property Rights* (IPR) itu pada saat ini telah mendapat perlindungan dari pemerintah (Arif, 2002). Menghargai kekayaan intelektual diri sendiri berarti menghargai karya sendiri sekaligus menghindari konflik kepemilikan karya tersebut pada masa yang akan datang.

Pemberian edukasi tentang Kewirausahaan sudah diberikan sejak SMA melalui mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU). Pada Pendidikan Tinggi, mulai tahun 2021 Kewirausahaan dan HKI menjadi mata kuliah yang wajib diselenggarakan semua Program Studi di ISI Yogyakarta. Disamping itu, pemikiran mengenai Kewirausahaan dan HKI juga sudah selayaknya menjadi perhatian, pemikiran dan dilaksanakan oleh seluruh insan perguruan tinggi, yang pada gilirannya akan meningkatkan kualitas perguruan tingginya dalam mengemban Tri Dharma (Arif, 2002).

Permasalahan yang terjadi pada penyelenggaraan mata kuliah Kewirausahaan dan HKI di Program Studi Pendidikan Musik adalah tidak terintegrasinya materi, media, *e-learning*, dan *quiz*, sehingga mahasiswa kurang fokus dalam belajar mandiri. Kedepannya hal ini dikhawatirkan akan semakin berat saat perkuliahan *Hybrid* diselenggarakan. Dari hal tersebut, maka peneliti menemukan solusi pemecahan masalah yaitu dengan membuat modul *e-pub* yang di dalamnya bisa memutar audio visual dan melakukan belajar mandiri secara asinkron, yang terpenting adalah semua aktifitas tersebut tidak membutuhkan kuota internet.

Modul adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru, sehingga modul berisi paling tidak tentang segala komponen dasar bahan ajar yang telah disebutkan sebelumnya (Abdul Majid, 2006). Sedangkan *e-pub* adalah buku elektronik yang menggabungkan sejumlah komponen aktif seperti video, pengeditan dan eksekusi kode, dan visualisasi kode sebagai cara untuk meningkatkan format buku elektronik statis terdahulu yang khas. Selain itu, *e-pub* dibuat dengan sistem *authoring open source* yang telah dikembangkan untuk memungkinkan instruktur untuk menyesuaikan isi bagian aktif dan pasif dari teks (Miller & Ranum, 2012).

Urgensi usulan penelitian ini yakni *e-pub* adalah upaya mengintegrasikan proses perkuliahan daring maupun *hybrid*, serta sesuai dengan sifat modul yakni agar mengupayakan bagi siswa belajar secara mandiri (Salirawati, 2007). Isi dari *e-pub* merupakan pengembangan dari modul kewirausahaan dan industri kreatif dengan penambahan materi mengenai HKI, hal ini sebagai upaya pemberdayaan dan mempersiapkan mahasiswa menghadapi dunia usaha dan dunia industri setelah lulus. Pemanfaatan *e-pub* menjadi sangat penting karena bila tidak dilakukan, maka proses perkuliahan kurang terintegrasi, dosen akan merasa tidak maksimal dalam proses pembelajaran, sehingga kedepannya mahasiswa kurang bisa berkembang dan bersaing dalam dunia usaha dunia industri. Hal paling penting, model *e-pub* tersebut belum penulis temukan di lingkungan ISI Yogyakarta. Atas dasar hal tersebut peneliti memandang perlunya merancang sebuah buku elektronik interaktif (*e-pub*) sebagai pendukung proses perkuliahan daring dan *hybrid*. Hasil *e-pub* Kewirausahaan dan HKI adalah jawaban dari permasalahan itu jika dirancang dengan baik.

Keunikan topik penelitian ini yaitu dalam mengatasi masalah kurang terintegrasinya proses perkuliahan, keterbatasan sinyal internet mahasiswa, dan terbatasnya fasilitas format modul dengan pdf, maka dirancangnya sebuah buku elektronik interaktif (*e-pub*) yang didalamnya bisa mencakup materi, media audio visual, dan *quiz*. Pemanfaatan

teknologi dalam kegiatan pembelajaran dilakukan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. Teknologi mampu memberi akses yang luas, cepat, efektif, dan efisien dalam penyebarluasan informasi ke berbagai penjuru dunia (Andriyanto, 2020).

Spesifikasi khusus penelitian ini secara garis besar adalah merancang buku elektronik interaktif yang berisi materi tulisan serta audio visual mengenai Kewirausahaan dan HKI. Buku elektronik interaktif dirancang oleh editor profesional, dilengkapi dengan ilustrasi berupa gambar, audio, video, serta *on the spot quiz* diharapkan dapat menjadi nilai tambah agar perkuliahan bisa terintegrasi dan mahasiswa lebih mandiri dalam belajar.

Tujuan dari penelitian ini adalah dengan adanya buku elektronik interaktif berbentuk *e-pub*, pembelajaran *Hybrid* mata kuliah Kewirausahaan dan HKI di Program studi Pendidikan Musik ISI Yogyakarta dapat lebih terintegrasi ke dalam satu media. Ke depannya, format *e-pub* ini diharapkan menjadi sebuah acuan bentuk modul digital menggantikan pdf yang memiliki keterbatasan media di dalamnya. Format yang interaktif, mudah digunakan, serta tidak membutuhkan sinyal internet dalam mengakses media audio visual diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran dan keinginan mahasiswa untuk belajar mandiri.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) karena peneliti bermaksud menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010). Model yang digunakan adalah pengembangan model Borg and Gall yang memiliki 10 langkah penelitian: (1) Potensi, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi, (8) Uji Coba pemakaian, (9) Revisi, (10) Produk Masal (Haryati, 2012).

Dalam proses penelitian ini model Borg & Gall dimodifikasi sesuai kebutuhan, yakni: (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk, (4) validasi produk, (5) uji coba produk, dan (6) produk akhir. Pendekatan yang digunakan adalah interdisiplin, yaitu penggabungan dua atau lebih disiplin menjadi satu, mewujudkan sebuah metodeologi baru dalam relevansi konteks ruang lingkup permasalahan yang menjadi kajiannya (Rohidi, 2011).

Permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran Kewirausahaan dan HKI adalah kurang terintegrasinya pembelajaran Daring dari segi modul, portal pembelajaran, dan penugasan. Dari sekian banyak permasalahan tentang pembelajaran daring, penelitian ini dibatasi pada fokus penyelesaian permasalahan dengan pembuatan modul *e-pub*. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dilakukan dalam upaya peningkatan mutu Pendidikan (Andriyanto, 2020).

Permasalahan yang ditemukan adalah kurang terintegrasinya pembelajaran selama daring, maka observasi awal dan wawancara mulai dilakukan. Observasi awal dilakukan dengan pengamatan langsung dan mencatat permasalahan yang terjadi beserta gejalanya pada kegiatan pembelajaran kewirausahaan dan HKI Program Studi Pendidikan Musik FSP ISI Yogyakarta. Observasi ini meliputi pengamatan dari sikap, materi perkuliahan, referensi, dan hasil kerja mahasiswa. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan mahasiswa dan *team teaching* mata kuliah Kewirausahaan dan HKI Program Studi Pendidikan Musik FSP ISI Yogyakarta, serta dosen sejawat yang melaksanakan perkuliahan daring. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu (Moloeng, 2007), sehingga tujuan dari wawancara tersebut selain untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam perkuliahan daring, juga sebagai komparasi pelaksanaan pembelajarannya.

Setelah data primer terkumpul, maka dilakukan studi literatur. Data primer didukung dengan pengumpulan data sekunder melalui observasi, wawancara, dan studi dokumen dalam proses pembelajaran Kewirausahaan dan HKI. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari penelitian orang lain atau sumber yang telah dipublikasikan sebelumnya.

Pengembangan atau *Development* dalam hal ini kemudian dilakukan dengan menambahkan materi HKI ke dalam modul yang sudah ada sebelumnya yang bernama modul kewirausahaan dan ekonomi kreatif (Sakti, 2022). Dari modul tersebut kemudian peneliti menyusunnya kedalam format *e-pub* menggunakan Aplikasi Sigil. *E-pub* disusun sesuai standar format *e-book* yang diperkenalkan oleh Intenational Digital Publishing Forum (IDPF) pada oktober 2011 dengan aplikasi Sigil. Sigil adalah sebuah editor Open Source yang mudah didapatkan oleh semua penulis maupun pembaca (Hidayat et al., 2017). Selanjutnya hasil *e-pub* akan diuji melalui wawancara, tanggapan pengguna, serta menggunakan instrumen angket.

Dalam penelitian ini, kami memilih sample dengan Teknik *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu, misalnya orang tersebut dianggap paling tahu apa yang peneliti harapkan (Sugiyono, 2010). Sedangkan yang dilakukan dalam penelitian penyusunan *e-pub* ini adalah 20 Mahasiswa mata kuliah Kewirausahaan dan HKI, *team teaching*, serta dosen sejawat yang melaksanakan perkuliahan daring.

Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, data yang diperoleh melalui angket validasi, angket responden dan angket pengguna dengan skala Likert. Data dikelompokkan dalam bentuk prosentase. Analisis deskriptif kuantitatif akan dianalisis dengan deskriptif presentase, dengan rumus (Sriwiyana, 2011):

$$V = \frac{TSEV}{S - \max} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas

TSEV = Total Skor Empirik Validator

S-max = Skor maksimal yang diharapkan

Selanjutnya diberikan penafsiran dan pengambilan keputusan tentang kelayakan produk pengembangan yang dalam penelitian ini adalah produk *e-pub*, analisis dilakukan dengan menggunakan konversi tingkat pencapaian dengan skala Likert (Riduwan, 2010) yang dinyatakan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1.** Konversi Tingkat Kelayakan Produk

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81 % - 100 %	Sangat layak / Sangat baik	Dapat digunakan tanpa revisi
61 % - 80 %	Layak / Baik	Dapat digunakan dengan revisi
41 % - 60 %	Cukup layak / Baik	Dapat digunakan dengan revisi
21 % - 40 %	Kurang layak / Kurang baik	Tidak dapat digunakan
0 % - 20 %	Sangat kurang layak / Sangat Kurang Baik	Terlarang untuk digunakan

Sumber Tabel: Dokumen Penulis

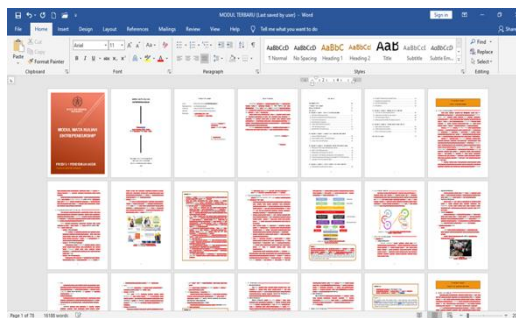
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Wujud Modul

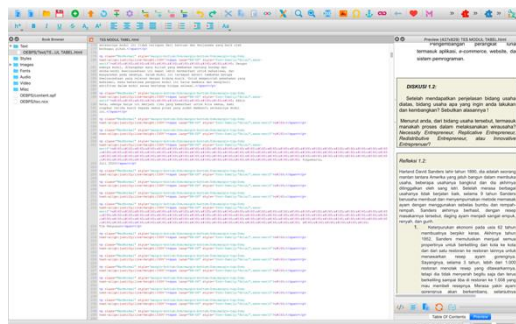
Dalam penelitian ini dihasilkan modul dalam format *e-pub* (*softcopy*). *E-pub* ini dapat diunduh mahasiswa dan dibaca melalui telepon seluler layar sentuh atau perangkat komputer. Total halaman dalam modul tersebut adalah 92 halaman yang terdiri dari halaman cover hingga daftar pustaka. Dalam modul tersebut berisi materi tentang dasar pengetahuan kewirausahaan, jenis kewirausahaan, strategi pemasaran, *branding*, proyeksi keuangan, Industri Kreatif yang berkaitan dengan Pendidikan musik, serta materi HKI. Dalam *e-pub* tersebut terdapat beberapa video ilustrasi mengenai materi yang disampaikan, video tersebut dapat dikerjakan secara online tanpa jaringan internet dan tidak perlu membuka aplikasi lain.

### Proses Produksi Modul

Proses dari perancangan modul tersebut meliputi: menambahkan materi modul yang sesuai dengan perkembangan zaman, melakukan kajian Kurikulum, studi pustaka, dan referensi terkait materi modul; Menyusun modul; dan melaksanakan *Focus Group Discussion* (FGD) untuk menguji coba dan validasi modul *e-pub* yang telah disusun.



**Gambar 1.** Tangkapan Layar Penyusunan Materi Modul  
(Sumber : Dokumen Penulis )



**Gambar 2.** Tangkapan Layar Penyusunan *E-Pub*  
(Sumber : Dokumen Penulis)

Setelah FGD dan wujud modul sudah tersusun rapi, dilakukan tahap selanjutnya adalah validitas oleh akademisi dan praktisi.

### Efektifitas Modul

Efektifitas modul dalam penelitian ini diuji secara kuantitatif dan kualitatif. Kuantitatif berupa pembagian angket dengan skala linkert kepada validator dan kualitatif berupa saran, masukan, dan kritik dari validator. Ada 3 Validator dalam penyusunan modul kali ini: 1) Rizal Aditya : Direktur CV Sapta Adinata Sakti; 2) Noufal Agis Ramadhan : CEO Hema Creative, 3) Andhika Sanjaya, S.I.Kom., M.Si : Dosen Komunikasi Universitas Lambung Mangkurat.

Tujuan dari validitas kuantitatif dan kualitatif ini adalah untuk mendapatkan hasil interpretasi dan sudut pandang lain dari penelitian. Interpretasi lain diluar interpretasi peneliti dapat menambah validitas dari hasil penelitian (Creswell 2017).

Validasi menggunakan angket dengan skala likert 4 skala (4: Sangat Baik; 3: Baik; 2: Kurang Baik; 1: Tidak Baik) poin validasi adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.** Daftar Poin Kontrol Validasi

No	Kontrol Validasi
1	Desain sampul
2	Inti Materi dan urutan kegiatan belajar
3	Referensi
4	Kelengkapan modul (Daftar isi, Kata Pengantar, Pengesahan)
5	Tata Bahasa dan Penulisan
6	User Friendly (kemudahan digunakan oleh Mahasiswa)
7	Refleksi, Evaluasi, dan Latihan
8	Relevansi materi <i>e-pub</i> dengan bidang Pendidikan Musik
9	Gambar, Suara, Video, tabel, dan Ilustrasi pendukung
10	Kebaharuan materi

Sumber Tabel: Dokumen Penulis

Rangkuman Hasil dari validasi itu adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.** Rangkuman Hasil Validasi

No	Nama	TSEV (Total)	S- max	V(%)
1	Rizal Aditya	35	40	100
2	Noufal Agis Ramadhan	35	40	100
3	Andika Sanjaya, S.I.Kom., M.Si	38	40	100
Total		108	120	
Rata-rata		36	40	

Sumber Tabel: Dokumen Penulis

Dari tabel diatas diatas, maka dimasukkan rumus:

$$V = \frac{TSEV}{S - \max} \times 100\%$$

$$V = 36/40 \times 100\%$$

$$V = 90\%$$

Maka kesimpulannya berdasarkan tabel skala akhir dengan skor 90% adalah Modul dapat digunakan tanpa revisi.

## **SIMPULAN**

Dari pemaparan hasil penelitian Pemanfaatan Buku Elektronik Interaktif (E-Pub) Kewirausahaan dan HKI Sebagai Media Perkuliahan Hybrid Terintegrasi, maka dapat disimpulkan bahwa modul *e-pub* telah selesai melalui proses validasi. Konten dalam produk penelitian ini adalah pengenalan kewirausahaan, konsep kewirausahaan, refleksi, *branding*, marketing, industri kreatif, serta HKI.

Penyusunan berbagai sumber belajar menjadi sebuah modul *e-pub* yang terstruktur untuk peningkatan literasi mahasiswa di Prodi Pendidikan Musik ISI Yogyakarta adalah bentuk pelaksanaan komitmen mutu dalam pelayanan publik oleh dosen. Aktivitas tersebut dapat memberikan suatu gambaran usaha peningkatan pembelajaran yang terlaksana sebagai bentuk pertanggungjawaban, dimana hasil pembelajaran dan ketercapaian dapat meningkat melalui sebuah *e-pub*. Sesuatu yang lebih besar adalah keyakinan penulis bahwa ke depannya, mata kuliah kewirausahaan dan HKI adalah salah satu penentu keberhasilan lulusan untuk masuk kedalam dunia usaha dan dunia industri yang sesuai dengan bidangnya. Hal tersebut dapat dirasakan bahwa *tracking* alumni sekarang juga berperan dalam peningkatan akreditasi Program Studi, semakin banyak lulusan yang terdeteksi dan terserap di dunia kerja, maka semakin baik Akreditasi sebuah program studi.

Salah satu mahasiswa yang membantu penelitian ini, Agnes Amelya, menyatakan dengan adanya Modul *e-pub* akan mempermudah mahasiswa dalam belajar karena struktur dan urutannya jelas serta mudah digunakan. Modul ini bermanfaat agar mahasiswa mempunyai satu sumber belajar terpadu dengan suara, teks, gambar, serta video sehingga berimbas pada naiknya referensi dan ilmu pengetahuan, terutama dalam mata kuliah Kewirausahaan dan HKI yang dilakukan dalam penelitian ini. Modul *e-pub* Kewirausahaan dan HKI saat ini belum ada di ISI Yogyakarta, sehingga harapannya akan menjadi pelecut munculnya modul *e-pub* mata kuliah lain.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada LPPM ISI Yogyakarta, Jurnal Grek Unimed, *reviewer*, validator, serta semua pihak yang telah membantu menyelesaikan penelitian dan artikel ilmiah ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2006). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. PT Remaja Rosdakarya.
- Andriyanto, R. M. A. (2020). Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Teknologi Musik Melalui Penerapan Pembelajaran Software Digital Audio Workstation. *Grek Music Journal*, 9(2), 15–28.
- Arif, M. (2002). PEMANFAATAN DAN PENGELOLAAN HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL SEBAGAI STRATEGI PENGEMBANGAN KEWIRAUSAHAAN. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(29), 43–51.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Hidayat, R., Sari, V. R., & Ade, V. R. P. (2017). Pemanfaatan Sigil Untuk Pembuatan E-Book (Electronic Book) dengan Format EPub. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 1–8.
- Miller, B. N., & Ranum, D. L. (2012). Beyond PDF and ePub: toward an interactive textbook. *Proceedings of the 17th ACM Annual Conference on Innovation and Technology in Computer Science Education*, 150–155.
- Moloeng, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Rohidi, T. R. (2011). *Metodologi penelitian seni*. Cipta Prima Nusantara.
- Sakti, R. G. (2022). Penyusunan Modul Kewirausahaan dan Ekonomi Kreatif Berfokus Profil Lulusan Sebagai Upaya Pemberdayaan Mahasiswa Pendidikan Musik. *Grek: Jurnal Seni Musik*, 11(1), 1–7.
- Salirawati, D. (2007). Teknik penyusunan modul pembelajaran. *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Sriwiyana, A. &. (2011). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono, S. (2010). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D*. Alfabeta.