

Received : 13-10-2020
Revised : 05-11-2020
Published : 08-12-2020

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK DENGAN MEMANFAATKAN FITUR RUMAH BELAJAR PADA PADA MATA PELAJARAN IPA

Sri Handayati

SMP Negeri 1 Pandaan

handayatisri312004@gmail.com

Abstrak:

Adanya Virus corona covid-19 yang sudah mewabah hampir seluruh negara termasuk Indonesia telah membawa perubahan yang mendesak pada berbagai sektor, demikian juga dengan sektor Pendidikan. Tanpa terkecuali sektor ini juga telah terdampak dengan adanya virus covid-19, akibatnya terjadi berbagai perubahan dalam sektor Pendidikan, perubahan ini terjadi sebagai upaya dalam mengurangi penyebaran virus covid-19. Adapun perubahan mendasar yang terjadi antara lain adalah perubahan model pembelajaran yang semula dilaksanakan secara tatap muka, maka dengan adanya virus covid-19 berubah menjadi pembelajaran di rumah atau pembelajaran jarak jauh (online). Sejak diberlakukannya pembelajaran online pada awal bulan Maret sampai saat ini jika dihitung kira-kira sudah berlangsung selama hampir 7 bulan, merupakan waktu yang cukup lama bagi anak-anak termasuk juga bagi guru, hal ini telah menimbulkan berbagai masalah dalam proses pembelajaran, menurunnya motivasi belajar siswa merupakan salah satu masalah yang telah dihadapi hampir semua guru dan di semua jenjang Pendidikan. Oleh karena itu diperlukan adanya solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran saat ini. Motivasi belajar siswa sangat penting agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran e-book dengan memanfaatkan fitur rumah belajar yang digunakan dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini menggunakan penelitian jenis R & D (Research and Development) yang merupakan penelitian pengembangan. Prosedur penelitian adalah menggunakan model Borg and Gall dengan menggunakan 8 tahap dari 10 tahap, yaitu: 1) Observasi Analisis kebutuhan, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Produk, 5) Revisi Produk, 6) Uji coba Produk, 7) Revisi Akhir, 8) Penyebarluasan (Sugiyono, 2010). Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini yaitu menggunakan lembar validasi, lembar observasi dan lembar angket. Media pembelajaran e-book dengan memanfaatkan fitur rumah belajar yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang mulai menurun sebagai akibat pandemi virus covid 19. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Pandaan siswa kelas VIII. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September - Oktober. Dalam penelitian ini subjek yang digunakan adalah siswa kelas VIII I SMP Negeri 1 Pandaan. Sementara Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket uji kelayakan oleh Ahli media, Ahli Materi, dan Angket respon siswa. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data sebagai berikut : 1) Berdasarkan validasi penilaian ahli materi diperoleh skor rata-rata 3,875 yaitu berada pada kategori "Baik". Hasil validasi ahli media diperoleh skor rata-rata 3,75 yaitu pada kategori "Baik". Sementara Validasi ahli bahasa diperoleh skor rata-rata 3,875 yaitu berada pada kategori "Baik". Untuk hasil uji coba skala kecil respon peserta didik diperoleh skor 4,25 yaitu pada kriteria "Sangat Baik", dan sedangkan pada uji coba skala besar respon peserta didik memperoleh skor rata-rata 4,10 yaitu pada kriteria "Sangat Baik". Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran e-book dengan memanfaatkan fitur rumah belajar berada dalam kategori baik dan dapat digunakan pada pembelajaran IPA secara daring siswa VIII I SMP N 1 Pandaan

Abstract:

The existence of the Covid-19 corona virus which has plagued almost all countries including Indonesia has brought urgent changes to various sectors, as well as the education sector. Without exception this sector has also been affected by the covid-19 virus, as a result of which there have been various changes in the education sector, this change occurred as an effort to reduce the spread of the covid-19 virus, the fundamental changes that have occurred include changes in the learning model which was originally carried out in face to face, then with the covid-19 virus it has turned into learning at home or distance learning (online). Since the implementation of online learning in early March until now, if it is calculated that it has been going on for almost 7 months, which is quite a long time for children including teachers, this has caused various problems in the learning process, decreasing Student motivation is a problem that has been faced by almost all teachers and at all levels of education. Therefore, a solution is needed to overcome the problems that occur in the current learning process. Student learning motivation is very important so that student learning outcomes can increase. This study aims to test the feasibility of e-book learning media by utilizing the learning house features used in science learning. This study uses a type of research R & D (Research and Development) which is a development research. The research procedure is to use the Borg and Gall model by using 8 stages of 10 stages, namely: 1) Observation of needs analysis, 2) Data collection, 3) Product Design, 4) Product Validation, 5) Product Revision, 6) Product Testing, 7) Final Revision, 8) Dissemination (Sugiyono, 2010). The instruments used in this data collection were validation sheets, observation sheets and questionnaire sheets. The e-book learning media by utilizing the learning house feature that was developed aims to increase student learning motivation which has begun to decline as a result of the Covid 19 pandemic. This research was conducted at VIII grade students of SMP Negeri 1 Pandaan. This research was conducted in September - October. In this study the subjects used were students of class VIII I SMP Negeri 1 Pandaan. Meanwhile, the research instruments used were in the form of a feasibility test questionnaire by media experts, material experts, and student response questionnaires. Based on the results of the study, the following data were obtained: 1) Based on the validation of the material expert's assessment, an average score of 3.875 was obtained, which is in the "Good" category. The results of the media expert validation obtained an average score of 3.75, namely in the "Good" category. Meanwhile, the linguist validation obtained an average score of 3.875, which is in the "Good" category. For the results of the small-scale test, the response of students obtained a score of 4.25, namely the "Very Good" criterion, and while in the large scale trial the responses of students obtained an average score of 4.10, namely the "Very Good" criterion. Based on these results it can be concluded that the e-book learning media by utilizing the learning house feature is in a good category and can be used in online science learning for VIII I SMP N 1 Pandaan students.

Kata Kunci: media pembelajaran; e-book, rumah belajar, motivasi belajar

PENDAHULUAN

Tragedi Pandemi covid 19 diakhir tahun 2019 yang melanda hampir semua negara merupakan boomerang bagi seluruh negara dunia dan belum tertuntaskan sampai saat ini. Adanya wabah virus corona covid-19 yang berlangsung cukup lama berdampak pada hampir semua sektor dalam kehidupan termasuk pada sektor pendidikan. Dampak yang sangat mencolok pada dunia pendidikan disemua negara termasuk Indonesia adalah dengan berubahnya model pembelajaran yang diterapkan oleh sekolah di semua jenjang, dimana sebelumnya pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka berubah menjadi pembelajaran secara daring atau online dengan memanfaatkan teknologi informasi. Hal ini sesuai dengan kebijakan pemerintah melalui surat edaran kementerian Pendidikan untuk melaksanakan pembelajaran dari rumah.

Pelaksanaan pembelajaran secara daring memaksa semua guru untuk dapat menggunakan teknologi informasi dalam proses pembelajaran. Penyelenggaraan pendidikan secara daring (online) tidak dapat dilepaskan dari penggunaan teknologi. Hal ini dikarenakan dalam pendidikan daring tidak terjadi kontak secara langsung antara pengajar dan peserta didik. Proses komunikasi antara pengajar dan peserta didik dilakukan melalui pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi. Berbagai platform dapat digunakan dengan memanfaatkan teknologi informasi yang bisa digunakan sebagai media dalam memperlancar keterlaksanaan pembelajaran secara daring. Menurut Bambang (2009) penggunaan internet tidak dibatasi oleh jarak dan waktu, sehingga pembelajaran dengan internet bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja. Pendidik dan peserta didik dapat melaksanakan komunikasi keduanya berlangsung dua arah yang dijumpai oleh penggunaan media, seperti komputer, televisi, radio, telepon, internet, video, dan sebagainya.

Dengan memanfaatkan berbagai aplikasi yang tersedia baik secara online maupun offline dalam teknologi informasi, guru dapat mengembangkan kreativitas dan inovasinya dalam pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dapat memotivasi siswa untuk belajar. Akan tetapi model pembelajaran secara daring yang diterapkan secara mendadak menimbulkan berbagai persoalan, diantaranya belum semua guru siap dalam pembelajaran secara daring yang memanfaatkan teknologi informasi, demikian juga dengan peserta didik, mereka masih belum siap untuk mengikuti pembelajaran secara daring.

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet.. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online). Pemanfaatan internet dalam pembelajaran daring seperti saat ini telah banyak jenis dan modelnya yang bisa dimanfaatkan guru dalam melaksanakan pembelajaran daring, salah satunya adalah portal Rumah Belajar. Portal Rumah Belajar sendiri juga menyediakan berbagai fitur yang dapat membantu guru maupun siswa dalam proses belajar secara daring atau online. Salah satu fitur dalam rumah belajar adalah penggunaan anyflip untuk membuat media pembelajaran berupa e-book. AnyFlip adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk membantu guru membuat animasi ebook yang cocok untuk kedua desktop dan mobile yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang menarik dalam setiap kesempatan. Guru bukan lagi memiliki peran satu-satunya sebagai satu-satunya sumber informasi. Oleh karena itu, dalam pembelajaran guru harus bisa memanfaatkan teknologi dan internet untuk meningkatkan motivasi dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran salah satunya dengan



memanfaatkan fitur rumah belajar dalam mengembangkan e- book melalui aplikasi anyflip yang tersedia dalam fitur rumah belajar.

Pemanfaatan fitur rumah belajar melalui anyflip dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan model pembelajaran yang diterapkan saat ini, yakni pembelajaran secara daring atau online. Dengan harapan agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang semakin lama semakin menurun sebagai akibat terlalu lamanya pembelajaran secara daring.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam mengatasi masalah menurunnya motivasi belajar siswa adalah menggunakan portal Rumah Belajar sebagai media dalam proses pembelajaran. Guru menggunakan Rumah Belajar sebagai referensi dalam membuat bahan ajar, media pembelajaran dan tugas rumah untuk peserta didik. Berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran daring melalui portal Rumah Belajar di SMPN 1 Pandaan peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran e-book dengan pemanfaatan Fitur Rumah Belajar dengan mengembangkan e-book melalui aplikasi anyflip sebagai media pembelajaran IPA. FLIP BOOK DIGITAL ini dalam arti kata yang mudah ialah buku/majalah/flyer/brochure yang boleh dilihat dalam paparan digital menerusi Smartphone, Tablet, Laptop, Komputer, dan sebagainya. dan sebenarnya ada banyak platform yang boleh digunakan untuk menghasilkan Flip Book Digital, seperti Issuu (<https://issuu.com>), Anyflip (<http://anyflip.com/>), Joomag (<https://www.joomag.com/en>), dan banyak lagi.

Program anyflip memiliki desain yang ramping dan bergaya antarmuka, Program ini dilengkapi dengan beberapa template dan kita dapat membuat sebuah ebook baru dari awal dengan mudah. Selain itu, aplikasi ini memungkinkan kita untuk beralih antara desktop dan mobile, sehingga dapat memastikan flipbook dioptimalkan untuk berbagai perangkat. Pembuatan e-book sejauh ini diketahui adalah sederhana dan mudah prosesnya. Kita dapat mengedit template yang ada atau menambahkan file PDF yang kita buat sebelumnya dengan berbagai komponen yang relevan, seperti logo, gambar dan bahasa serta karakter yang dapat mempercantik e-book sehingga siswa akan tertarik dan termotivasi untuk membaca dan belajar.

Menurut Riyana (2008) media pembelajaran memberikan penekanan pada posisi media sebagai wahana penyalur pesan atau informasi belajar untuk mengkondisikan seseorang untuk belajar. Atau dapat juga dikatakan bahwa pada saat kegiatan belajar berlangsung bahan belajar (learning material) yang diterima siswa diperoleh melalui media. Hal ini sesuai dengan pendapat Lesle J. Briggs dalam Riyana (2008) yang menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai “the physical means of conveying instructional content..book, films, videotapes, etc. Dimana lebih jauh dikatakan bahwa media merupakan “alat untuk memberi perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar. Sementara menurut Brown dalam Riyana (2008) media yang digunakan guru atau siswa dengan baik dapat mempengaruhi efektifitas proses belajar dan mengajar.

Pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam pembelajaran akan lebih baik dilaksanakan karena media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yang dapat dimanfaatkan untuk membantu keberhasilan pembelajaran (Sumiati, 2007). Sementara Martha, Z. D dkk (2018) berpendapat bahwa media dalam sudut pandang pendidikan merupakan instrument yang penting dalam ikut menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Lebih lanjut Marta (2018) menyatakan bahwa adanya media secara langsung dapat memberikan dinamika terhadap pebelajar

Mewabahnya pandemi Covid-19 yang berlangsung sampai saat ini berdampak timbulnya kejenuhan peserta didik dalam pembelajaran, peserta didik mengikuti pembelajaran

tidak lagi karena merasa senang dalam belajar namun karena terpaksa harus belajar. Djamarah (1995) menjelaskan bahwa tanpa adanya tekanan dan keterpaksaan dalam belajar akan menghasilkan sesuatu yang baik sebaliknya, jika ada tekanan dan keterpaksaan dalam belajar maka tujuan belajar tidak akan tercapai. Siswa dapat belajar dalam suasana yang wajar, tanpa tekanan dan dalam kondisi yang merangsang untuk belajar. Selanjutnya disebutkan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar siswa memerlukan sesuatu yang memungkinkan dia berkomunikasi secara baik dengan guru, teman, maupun dengan lingkungannya. Sementara Kenneth H. Hover dalam Oemar (2001) menyatakan bahwa motivasi yang berasal dari dalam individu lebih efektif dari pada motivasi yang dipaksakan dari luar.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat merangsang siswa untuk belajar, dapat mengefektifkan proses belajar mengajar dan ini sesuai dengan tujuan dari pembelajaran, sehingga penggunaan media pembelajaran perlu dalam meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran oleh guru sangat diperlukan dalam pembelajaran terutama pembelajaran melalui daring, dimana guru dan siswa dibatasi waktu dan ruang.

Dari hasil observasi yang dilakukan di kelas VIII I SMP N 1 Pandaan Pasuruan diperoleh data bahwa dengan berlangsungnya pembelajaran secara daring dalam waktu yang cukup lama telah menurunkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Demikian juga dari hasil wawancara dengan berbagai pihak, baik guru siswa maupun orang tua diketahui bahwa dengan pelaksanaan pembelajaran secara daring dalam waktu yang lama dan terus menerus seperti saat ini, berdampak pada menurunnya motivasi dan kemauan peserta didik untuk belajar, mereka sudah jenuh, bosan dan mulai berkurang kemauan untuk belajar. Hal ini diketahui dari kehadiran peserta didik di kelas online. Sebelumnya dalam satu kelas tingkat kehadiran peserta didik dalam kelas online mencapai 80 - 90%, namun seiring dengan lamanya pelaksanaan pembelajaran secara daring tingkat kehadiran peserta didik semakin lama semakin berkurang, bahkan hingga dibawah 20%. Apabila keadaan ini dibiarkan maka akan berdampak kurang baik pada hasil belajarnya.

Berdasarkan permasalahan diatas. dalam proses pembelajaran secara daring, maka diperlukan adanya inovasi guru dalam memberikan media pembelajaran yang menarik, membangkitkan motivasi belajar siswa serta membuat siswa bisa menerima, memahami, dan mengerti materi pembelajaran yang diberikan guru dalam proses belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudirman (dalam Djamarah (1995) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pengajaran (Djamarah, 1995). Dengan media dapat memperbesar minat dan perhatian siswa untuk belajar (Nana Sudjana, dalam Djamarah (1995).

Menurut Oktiana (2015) buku elektronik (disingkat E-Book) atau buku digital merupakan bentuk buku yang dapat ditampilkan di layar komputer. Buku elektronik ini berisikan informasi digital yang juga dapat berupa teks atau gambar. Selanjutnya Oktiana (2015) juga menjelaskan bahwa saat ini penggunaan E-Book sangat penting dikarenakan buku e-ektronik tidak hanya mengurangi kebutuhan akan ruang penyimpanan, tetapi juga tidak membutuhkan ongkos untuk perbaikan fisik buku, mempermudah dan menurunkan ongkos tukar-menukar koleksi, dan sangat cocok untuk sistem belajar jarak jauh.

Penelitian tentang teknologi e-book dan manfaatnya dalam dunia pendidikan yang dilakukan oleh Shiratuddin dalam Restiyowati, I. (2012). Menghasilkan kesimpulan bahwa e-book meningkatkan interaksi antara pendidik dan siswa dalam pembelajaran jarak jauh serta

siswa lebih tertarik menggunakan e-book dalam pembelajaran. Selanjutnya Restiyowati, I (2012) juga menjelaskan bahwa E-book atau elektronik book adalah buku teks yang dikonversi menjadi format digital, e-book juga memiliki pengertian sebagai lingkungan belajar yang memiliki aplikasi yang mengandung database multimedia sumber daya instruksional yang menyimpan presentasi multimedia tentang topik dalam sebuah buku. E-Book atau buku elektronik adalah salah satu teknologi yang memanfaatkan komputer untuk menayangkan informasi multimedia dalam bentuk yang ringkas dan dinamis. E-Book dapat diintegrasikan melalui tayangan suara, grafik, gambar, animasi, maupun video sehingga informasi yang disajikan lebih bervariasi dibandingkan dengan buku konvensional. Keunggulan e-book ini dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif dimana siswa secara langsung dapat memilih menu yang tersedia seolah-olah mengajak berdialog terhadap siswa tersebut. Secara sederhana e-book dapat diartikan sebagai buku elektronik atau buku digital. E-book merupakan versi digital dari buku yang pada umumnya terdiri dari sekumpulan kertas yang memuat teks atau gambar. E-book merupakan sebuah bentuk perubahan dari buku cetak.

Berbagai penelitian pengembangan tentang media e-book telah dilakukan diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Kustiono R (2018) yang menyimpulkan bahwa dalam melatih keterampilan berpikir kritis, maka E-Book dapat digunakan karena penggunaan e-book siswa lebih mudah memahami konsep-konsep visual. Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Kustiono (2018) penelitian juga dilakukan oleh Rosita R dkk (2017) terkait e-book dalam menumbuhkembangkan ketrampilan berfikir kritis. Dari penelitiannya Rosita R dkk (2017) menyimpulkan bahwa e-book interaktif sistem pencernaan yang telah dikembangkan efektif untuk menumbuhkembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Sementara Nurdin (2015) dalam penelitiannya juga menghasilkan kesimpulan bahwa Penerapan e-book interaktif dalam pembelajaran biologi mendapat respon positif dari siswa. Rekapitulasi angket menunjukkan 56,7% siswa memberikan respon kuat dan 43,3% memberikan respon yang sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa tertarik dan antusias dalam pembelajaran. Penelitian lain terkait penelitian pengembangan E-Book dilakukan oleh Utari (2014) tentang penelitian pengembangan E-book dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas X di SMA Padang Panjang yang menyimpulkan bahwa media E-Book layak digunakan dalam pembelajaran, penggunaan e-book dalam pembelajaran dapat menarik antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran e-book merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan komputer yang disajikan dalam bentuk ringkas dan dinamis. E-Book dapat meningkatkan sikap kritis peserta didik, media e-book dapat menarik antusias siswa dalam pembelajaran, e-book juga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran daring seperti saat ini, sehingga peneliti menggunakan media pembelajaran e-book ini dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang saat ini mulai menurun akibat pandemi covid 19 yang berlangsung cukup lama.

Keterbatasan pengembangan e-book yang telah dilakukan oleh peneliti terletak pada pengembangan media e-book pada mata pelajaran IPA untuk kelas VIII. Sehingga tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menguji kelayakan media pembelajaran e-book dengan memanfaatkan fitur rumah belajar yang digunakan dalam pembelajaran IPA dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring seperti saat ini.

METODE

Menurut Sugiyono dalam Utari (2014) metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu.

Model yang digunakan dalam Penelitian pengembangan ini adalah model R & D (Research and Development). Sementara Prosedur dalam penelitian ini menggunakan 8 tahap dari 10 tahap model Borg and Gall. Adapun tahap-tahap tersebut meliputi: 1) Observasi Analisis kebutuhan, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Produk, 5) Revisi Produk, 6) Uji coba Produk, 7) Revisi Akhir, 8) Penyebarluasan (Sugiyono, 2010).

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrumen, antara lain lembar validasi, lembar observasi dan lembar angket. Dalam penelitian pengembangan ini data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif (Nugraha, 2015). Kritik dan saran dari ahli materi, ahli media dan guru IPA merupakan data kualitatif, yang dapat dihimpun untuk memperbaiki Media Pembelajaran e-Book dengan memanfaatkan fitur rumah belajar untuk pembelajaran IPA secara daring. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan teknik menggunakan angket. Instrumen penelitian angket diisi oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan peserta didik.

Tabel 1. Kriteria Kualitas kelayakan Media Web (Blog)

Interval Skor	Kriteria
4,00 - 5,00	Sangat Baik
3,00 - 3,99	Baik
2,00 - 2,99	Cukup
1,00 - 1,99	Kurang Baik
< 1,00	Sangat kurang

Rumus Skala Likert

$$\text{Nilai Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah item}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dihasilkan dalam pengembangan media ini yaitu media pembelajaran e-book dengan memanfaatkan fitur rumah belajar. Isi yang terdapat dalam media pembelajarane-boook ini antara lain adalah sebagai berikut: (1) tampilan awal merupakan tampilan yang muncul pertama kali pada media pembelajaran berupa cover e - book (2) tampilan e-book berisi materi, contoh soal, Latihan soal, (3) tampilan folder yang terdapat dalam anyflip

Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan R & D (Research and Development). Dalam penelitian ini prosedur yang digunakan adalah model Borg and Gall dengan menggunakan 8 tahap dari 10 tahap model Borg and Gall yaitu: 1) Observasi Analisis kebutuhan, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Produk, 5) Revisi Produk, 6) Uji coba Produk, 7) Revisi Akhir, 8) Penyebarluasan (Sugiyono, 2010).

Tahap-tahap yang dilakukan pada penelitian ini akan dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut: (1) Tahap Observasi Analisis kebutuhan yang dilakukan adalah mengetahui karakteristik peserta didik, yakni pengetahuan dan keterampilan awal dari peserta didik. Menurut Sardiman dalam Handayati (2020), kebutuhan adalah kesenjangan antara

kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang kita inginkan dengan kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang. Berdasarkan hasil wawancara Peserta didik membutuhkan media yang interaktif dan variatif sesuai dengan materi pelajaran yang dilaksanakan pada model pembelajaran daring sebagai akibat pandemi covid-19 saat ini. Media pembelajaran yang dibutuhkan tentunya harus relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai kelak, serta diharapkan mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar sehingga dapat membangkitkan minat peserta didik untuk mencari, mengamati dan memecahkan masalah yang dihadapinya, media tidak memberatkan atau membebani peserta didik (2) Tahap Pengumpulan Data, pada tahap ini dilakukan pengumpulan data berupa angket tentang penilaian dari ahli materi, ahli media, dan siswa. (3) Desain Produk, pada tahap ini peneliti mengembangkan bentuk produk awal, meliputi menyiapkan materi yaitu materi IPA kelas VIII, perangkat IPA kelas VIII, soal online, merancang desain media e-book (4) Validasi Produk, Pengujian dilakukan dengan melakukan validasi media yang terdiri dari ahli media pembelajaran, ahli materi dari Guru IPA dan ahli bahasa dari guru Bahasa Indonesia. Hasil penelitian pengembangan media e-book diuji validitas melalui hasil analisis data dari: a) uji coba awal yang meliputi 2 validasi ahli materi dan media. b) Uji coba lapangan yang meliputi uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Uji coba uji kelompok kecil uji ini berjumlah 10 orang siswa dari kompetensi keahlian media e-book. Ujicoba kelompok besar sampel diambil pada satu kelas yaitu siswa kelas VIII I (36 orang), (5) Revisi Produk, data dan saran yang ada pada hasil wawancara digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dan merevisi media pembelajaran. (6) Uji coba Produk, Uji coba awal dimaksudkan untuk mengantisipasi kesalahan pada pengguna (pebelajar). Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek kesesuaian materi dengan standar isi (kurikulum), kejelasan dan ketepatan teks yang digunakan, ahli media memberikan penilaian terhadap aspek daya tarik, tampilan, bahasa. Dari data hasil ahli materi, dan ahli media dijadikan pertimbangan untuk melakukan perbaikan produk media pembelajaran. Media pembelajaran yang diuji cobakan dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media. pengujian sebanyak 2 kali yaitu uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar (7) Revisi Akhir, Aspek yang direvisi dan penyempurnaan berdasarkan pada analisis data uji coba yang telah dilaksanakan adalah untuk menggali beberapa aspek yang lazim dalam produk ini adalah ketepatan bahan pembelajaran dan rancangan media, bahasa yang digunakan, kualitas tampilan dan penyajian materi pada produk, kemenarikan bahan ajar. Hasil revisi tersebut menghasilkan media pembelajaran berupa media pembelajaran e-book dengan memanfaatkan fitur rumah belajar berupa aplikasi anyflip dan tahap (8) Penyebarluasan, pada tahap ini media pembelajaran e-book disebarluaskan penggunaannya pada siswa kelas VIII yang diajar peneliti yaitu pada siswa kelas VIII I SMP N 1 Pandaan.

Keefektifan dan keefisienan yang tinggi dari media pembelajaran e-book dengan memanfaatkan fitur rumah belajar yakni Anyflip yang dikembangkan dalam penelitian ini menjadi harapan peneliti agar media pembelajaran e-book layak untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran daring pada mata pelajaran IPA kelas VIII I di SMP N 1 Pandaan. Menurut Soeharto (2003), penggunaan media secara tepat dan bervariasi akan menimbulkan kegairahan belajar, yang memungkinkan ineteraksi lebih langsung antara siswa dengan lingkungan, yang kesemuanya akan menimbulkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian Brown, dalam Soeharto (2003), menunjukkan bahwa penggunaan gambar dapat merangsang minat dan perhatian siswa. Selanjutnya hasil penelitian dari Schramm (dalam Soeharti, 2003)

menunjukkan bahwa siswa yang telah termotivasi dapat belajar dari medium apa saja, jika media itu dipakai menurut kemampuannya dan disesuaikan dengan kebutuhannya.

Hasil validasi dari ahli materi mata pelajaran IPA menyatakan bahwa produk pengembangan sudah layak diimplementasikan pada pembelajaran. Ahli materi berpendapat bahwa media pembelajaran e-book sudah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran mandiri dan pembelajaran daring dari segi isi atau materi pembelajaran, kebahasaan, dan sajian materi dengan kualifikasi sangat baik. Kelayakan materi adalah kelayakan yang dilihat dari segi kebahasaan, isi materi dan struktur sajian keseluruhan materi skor rata-rata 3,875 yaitu berada pada kategori “Baik”. Validasi penilaian ahli media diperoleh skor rata-rata 3,75 yaitu pada kategori “Baik”. Validasi penilaian ahli bahasa diperoleh skor rata-rata 3,875 yaitu berada pada katagori “Baik” Selain itu dari hasil uji coba skala kecil respon peserta didik memperoleh skor 4,25 yaitu pada kriteria “Sangat Baik”, dan sedangkan pada uji coba skala besar respon peserta didik memperoleh skor rata-rata 4,10 yaitu pada kriteria “Sangat Baik”.

Validasi ahli media

Hasil validasi dari ahli media berdasarkan perolehan skor untuk kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan ditunjukkan pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli media terhadap media e-book dengan memanfaatkan fitur rumah belajar berupa aplikasi Anyflip

Ahli Media	Skor	Nilia Kelayakan	Kriteria
Ahli Media 1	15	3,75	Baik
Ahli Media 2	16	4,00	Sangat baik

Sumber: (hasil penilaian peneliti)

Berdasarkan hasil perolehan skor ahli media maka diperoleh hasil perhitungan untuk menentukan kelayakan rata –rata dari ahli media dengan rumus :

$$\text{Nilai Kelayakan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah item}} = \frac{31}{8} = 3,875$$

Adapun Saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media antara lain:

Tabel 3. Saran Perbaikan Ahli Media

No	Aspek	Saran Perbaikan	Hasil Perbaikan
1	Tampilan	Pemilihan warna lebih menarik	Warna dibuat serasi
2	Bahasa	Perlu penggunaan judul yang menampilkan Bahasa yang menarik	Memberikan judul pada materi dengan bahasa menarik
3	Isi	Ditambah penjelasan yang sesuai tujuan dan berkesinambungan	Telah menambah penjelasana sesuai tujuan
4	Kemenarikan	Ditambah contoh-contoh soal dan gambar-gambar yang menarik	Telah menambah contoh soal dan gambar-gambar yang menarik

Validasi ahli materi

Hasil validasi dari ahli materi berdasarkan perolehan skor untuk kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan ditunjukkan pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 4. Hasil Penilaian Skor dari Ahli materi terhadap media terhadap media e-book dengan memanfaatkan fitur rumah belajar berupa aplikasi Anyflip

Ahli Media	Skor yang diperoleh	Nilai kelayakan	Kriteria
Ahli Materi 1	14	3,50	Baik
Ahli Materi 2	15	3,75	Baik
Ahli Materi 3	16	4,0	Sangat baik

Sumber: (hasil penilaian peneliti)

Berdasarkan hasil perolehan skor ahli materi maka diperoleh hasil perhitungan untuk menentukan kelayakan rata-rata ahli materi dengan rumus :

$$\text{Nilai Kelayakan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah item}} = \frac{45}{12} = 3,75$$

Tabel 5. Saran Perbaikan Ahli Media

No	Aspek	Saran Perbaikan	Hasil Perbaikan
1	Kurikulum	Sebaiknya pada setiap materi yang diberikan ada indikator dan tujuan pembelajaran	Pada materi yang diposting diberikan indikator dan tujuan
2	Bahasa	Penggunaan bahasa tidak terlalu formal	Penggunaan bahasa dengan
3	Isi	Harus praktis dan mudah dipahami	
4	Kemenarikan	Setiap slide pada materi ada penjelasan, pada setiap gambar juga diberi penjelasan, Diberikan gambar-gambar yang menarik pada setiap materi, warna pada tampilan buat lebih menarik kekinian	Pemberian materi dengan memberikan penjelasan Mengubah cover dari dengan warna menarik, gambar bacground diganti gambar yang lebih menarik

Validasi dari ahli bahasa

Hasil validasi dari ahli bahasa berdasarkan perolehan skor untuk kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan ditunjukkan pada tabel 5 berikut ini:

Tabel 6. Hasil Penilaian Skor dari Ahli bahasa terhadap terhadap media e-book dengan memanfaatkan fitur rumah belajar berupa aplikasi Anyflip

Ahli Media	Skor yang diperoleh	Nilai kelayakan	Kriteria
Ahli Materi 1	15	3,75	Baik
Ahli Materi 2	16	4,00	Sangat baik

Berdasarkan hasil perolehan skor ahli bahasa maka diperoleh hasil perhitungan untuk menentukan kelayakan rata-rata ahli bahasa dengan rumus :

$$\text{Nilai Kelayakan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah item}} = \frac{31}{8} = 3,875$$

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi diatas dapat dilihat bahwa pada aspek media diperoleh nilai 3, 75 dari validator 1 dan diperoleh nilai 4,0 dari validator 2 sehingga hasil rata-rata yang diperoleh dari ahli media mencapai angka 3,875 hal ini berarti media pada kriteria baik. Hasil aspek materi diperoleh nilai 3,50 dari validator 1 dan diperoleh

nilai 3,75 dari validator 2, diperoleh nilai 4,00 dari validator 3 sehingga skor rata-rata yang diperoleh oleh ahli materi mencapai angka 3,75 pada kriteria baik, sedangkan pada aspek bahasa diperoleh nilai 3,74 dari validator 1, diperoleh nilai 4,00 dari validator 2 sehingga hasil skor rata-rata yang diperoleh dari ahli bahasa yaitu 3,875 pada kriteria baik. Media pembelajaran e-book dengan memanfaatkan fitur rumah belajar berupa aplikasi Anyflip oleh para validator dapat di simpulkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kriteria kelayakan yang baik. Saran dan masukan dari para validator sangat berperan dalam pengembangan media e-book dengan memanfaatkan fitur rumah belajar dengan aplikasi anyflip ini. Dari Hasil yang diperoleh berdasarkan kriteria kelayakan media e-book dengan memanfaatkan fitur rumah belajar dengan aplikasi anyflip tersebut maka hasil produk media e-book dengan memanfaatkan fitur rumah belajar dengan aplikasi anyflip dapat di lanjutkan untuk uji coba lapangan

Hasil respon uji lapangan ditunjukkan pada tabel 7 berikut:

Tabel 7. Hasil Respon uji lapangan terhadap media e-book dengan memanfaatkan fitur rumah belajar dengan aplikasi anyflip

Uji Coba	Skor	Hasil respon	Kriteria
Kelompok kecil (10 siswa)	170	4,25	Sangat baik
Kelompok besar (36 siswa)	591	4,10	Sangat baik

Berdasarkan hasil perolehan skor uji coba kelompok kecil maka diperoleh hasil perhitungan untuk menentukan kelayakan dengan rumus :

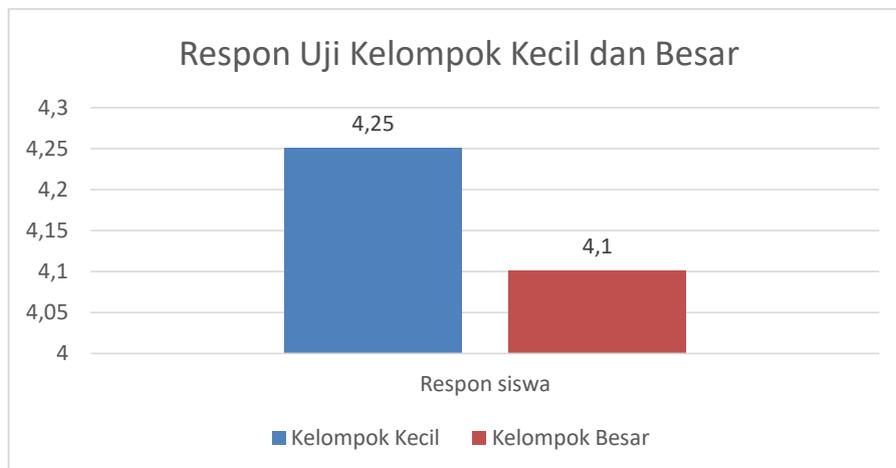
$$\text{Nilai Kelayakan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah item}} = \frac{170}{40} = 4,25$$

Berdasarkan hasil perolehan skor uji coba kelompok besar maka diperoleh hasil perhitungan untuk menentukan kelayakan dengan rumus :

$$\text{Nilai Kelayakan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah item}} = \frac{591}{144} = 4,10$$

Berdasarkan data Tabel 7, kegiatan uji coba yang telah dilakukan pada peserta didik kelas VIII I SMP N 1 Pandaan dapat diambil kesimpulan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran media e-book dengan memanfaatkan fitur rumah belajar dengan aplikasi anyflip yang dikembangkan pada uji coba mengalami penurunan pada uji skala besar diakibatkan jumlah responden yang jauh berbeda, akan tetapi masih dalam kategori sangat baik.

Grafik hasil uji coba disajikan pada gambar berikut:

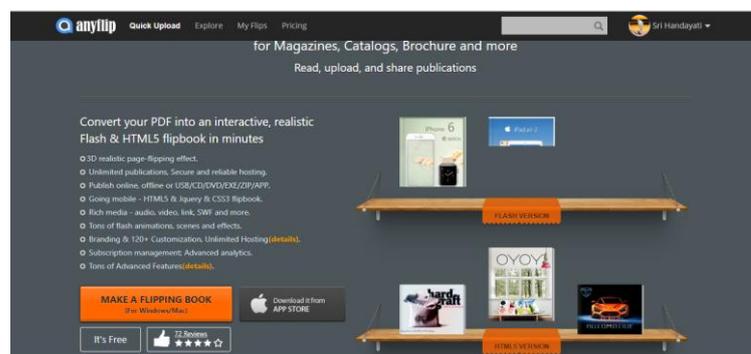


Gambar 1. Respon Uji Skala Kecil dan Uji Skala Besar

Berdasarkan hasil uji coba lapangan, diperoleh kelayakan media masuk pada kriteria sangat baik, sehingga penelitian dan pengembangan media ini menarik digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran daring atau online menggunakan media pembelajaran e-book dengan memanfaatkan fitur rumah belajar dengan aplikasi anyflip, para pengguna terutama peserta didik bisa memperoleh ketrampilan dan pengetahuan tersendiri (belajar mandiri). Pemanfaatan media e-book dengan memanfaatkan fitur rumah belajar dengan aplikasi anyflip oleh guru IPA sebagai media alternatif penyampaian pengetahuan, media pembelajaran online, serta solusi untuk masalah pembelajaran daring dimana motivasi belajar peserta didik menurun sebagai dampak pelaksanaan pembelajaran daring yang terlalu lama akibat pandemic covid-19 yang sampai saat ini masih berlangsung.

Hasil dari media pembelajaran media e-book dengan memanfaatkan fitur rumah belajar dengan aplikasi anyflip yang dikembangkan hasil dari revisi berdasarkan validasi ahli media dan materi diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Tampilan awal Media media e-book dengan memanfaatkan fitur rumah belajar dengan aplikasi anyflip
Untuk menuju media media e-book dengan memanfaatkan fitur rumah belajar dengan aplikasi anyflip ketik alamat: <https://anyflip.com/>



Gambar 2. Halaman awal setelah mngklik alamat e – book

- 2) Tampilan isi media e-book dengan memanfaatkan fitur rumah belajar dengan aplikasi anyflip setelah dibuat



Gambar 3. Gambar intro pembelajaran pada isi media yang dikembangkan



Gambar 4. Gambar halaman awal isi media yang dikembangkan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, validasi penilaian ahli materi, ahli media dan ahli bahasa diperoleh skor rata-rata 3,875 untuk ahli media dengan kategori “Baik”, skor rata-rata 3,75 dari validasi ahli materi dengan kategori “Baik”, sementara validasi penilaian ahli bahasa diperoleh skor rata-rata 3,875 dengan kategori “Baik”. Sedangkan itu dari hasil uji coba skala kecil respon peserta didik memperoleh skor 4,25 dengan kriteria “Sangat Baik”, dan sedangkan pada uji coba skala besar respon peserta didik memperoleh skor rata-rata 4,10 yaitu pada kriteria “Sangat Baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran e-book dengan memanfaatkan fitur rumah belajar dengan aplikasi anyflip berada dalam kategori baik dan dapat digunakan maupun disebarluaskan dalam pembelajaran daring atau online khususnya pada mata pelajaran IPA kelas VIII. Saran yang dapat diberikan untuk penelitian pengembangan selanjutnya adalah diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran e-book dengan memanfaatkan fitur rumah belajar dengan aplikasi anyflip pada kelas lain, mata pelajaran lain ataupun dapat mengembangkan media pembelajaran lain untuk membantu dalam penyampaian materi IPA kelas VIII.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penelitian pengembangan ini sehingga penelitian pengembangan ini selesai sesuai yang diharapkan.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Akbar, I. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Ebook Berbasis-Web dengan Menggunakan LaTeX pada Matakuliah Analisis Vektor.
- [2] Djamarah. S.B., Zain.A (1995). *Strategi Belajar Mengajar*. Banjarmasin: PT. Rineka Cipta.
- [3] Hamalik,O (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- [4] Heri (2020): *Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, Manfaat, Jenis Jenis & Contoh*. <https://Salamadian.Com/Pengertian-Media-Pembelajaran/>. Diakses Tanggal 10 Agustus 2020
- [5] <http://tirtasroom.blogspot.com/2018/11/anyflip-flipping-book-maker.html>
- [6] <https://yokunoposigu.wordpress.com/2018/11/30/hasilkan-flip-book-digital-sendiri-dengan-mudah/>
- [7] <http://sueisoo.blogspot.com/2018/12/langkah-langkah-membuat-e-book-fail-pdf.html>
- [8] Oktiana, G. D. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis android Dalam bentuk buku saku digital untuk mata pelajaran Akuntansi kompetensi dasar membuat ikhtisar siklus Akuntansi perusahaan jasa di kelas xi man 1 Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015. *Skripsi tidak diterbitkan (online)*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
- [9] Martha, Z. D., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2018). E-book berbasis Mobile learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 109-114.
- [10] Nurdin, A. (2015). *PENERAPAN E-BOOK INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA POKOK BAHASAN PENCEMARAN DAN PERUBAHAN LINGKUNGAN DI KELAS X SMA NEGERI 1 WALED* (Doctoral dissertation, IAIN Syekh Nurjati Cirebon).
- [11] Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *Journal of Information*
- [12] Qibtiya, M., & Kustijono, R. (2018). Keefektifan Penggunaan E-Book Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis. In *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF)* (Vol. 2, pp. 49-54).
- [13] Restiyowati, I. (2012). Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Kimia Semester Genap Kelas Xi Sma (Ebook The Matter Of Interactive Even Semester Chemical Class Xi High School). *Unesa Journal of Chemical Education*, 1(1).
- [14] Rosita, R., Fadiawati, N., & Jalmo, T. (2017). Efektivitas E-Book Interaktif Sistem Pencernaan Manusia Untuk Menumbuhkembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, 5(2).
- [15] Sadiman A.S., Rahardjo, R., Haryono.A. & Rahardjito (1984). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- [16] Setiawan, A. R., & Mufassaroh, A. Z. (2020). Lembar Kegiatan Siswa untuk Pembelajaran Jarak Jauh Berdasarkan Literasi Sainifik pada Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19).
- [17] Soeharto, Karti,dkk (2003). *Teknologi Pembelajaran*. Pendekatan Sistem. Konsepsi dan Model. SAP, Evaluasi Sumber Belajar dan Media. Surabaya: SIC Surabaya.
- [18] Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- [19] Sumiati, Dra, & Asra (2007). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima

- [20] Tim Abdi Guru (2017). IPA TERPADU Untuk SMP/MTs Kelas VIII. Jakarta; Erlangga
- [21] Utari, S. Y. (2014). *Pengembangan Media E-Book Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X Di SMA Negeri 2 Padang Panjang* (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)).
- [22] Yanti, M. T., Kuntarto, E., & Kurniawan, A. R. (2020). Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud sebagai Model Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 61-68.