

WAWASAN PENDIDIKAN



<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MAJALAH MELALUI APLIKASI ANYFLIP DI SEKOLAH DASAR

Ikha Listyarini¹⁾, Arisul Ulumuddin²⁾, Moh Aniq Khairul Basyar³⁾,
Henry Januar Saputra⁴⁾

DOI : 10.26877/wp.v2i2.12327

¹ Prodi PGSD, FIP, UPGRIS

² Prodi PGSD, FIP, UPGRIS

³ Prodi PGSD, FIP, UPGRIS

⁴ Prodi PGSD, FIP, UPGRIS

Abstrak

Saat ini sistem pendidikan tengah beradaptasi karena adanya pandemi *covid-19*. Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan tanpa adanya tatap muka antara guru dan peserta didik, maka pembelajaran di lakukan secara daring dengan E-learning. Media pembelajaran yang berupa media cetak secara berkala mulai beralih ke media digital. Pembelajaran melalui digital merupakan salah satu alternatif dalam dunia Pendidikan untuk dapat pembelajaran tetap berjalan di masa pandemi covid 19. Salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran e-majalah melalui aplikasi anyflip di sekolah dasar. Tujuan penelitian adalah menghasilkan produk e-majalah melalui aplikasi anyflip dengan tahapan metode penelitian melalui metode pengembangan ADDIE (*analysis, Design, Development, implementation, evaluation*). tkt penelitian adalah tingkat 4 merupakan prototipe pengembangan profesionalisme pendidik dan tenaga kependidikan di era digital.

Kata Kunci: e-majalah, anyflip, sekolah dasar.

History Article

Received 9 Juli 2022

Approved 13 Juli 2022

Published 31 Agustus 2022

How to Cite

Listyarini, I, Ulumuddin, A, Basyar, M.A.K & Saputra, H, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Majalah Melalui Aplikasi Anyflip Di Sekolah Dasar, *Wawasan Pendidikan*, 2(2), 651-662.

Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur no. 24, Semarang

E-mail: ¹ ikhalistyarini@upgris.ac.id

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 berdampak sistemik dan mengganggu hampir seluruh aspek kehidupan manusia termasuk di bidang pendidikan tinggi. Dampak yang sangat mencolok pada dunia pendidikan di semua 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. Secara global, United Nation Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) melaporkan pada tanggal 20 April 2020 sudah 191 negara menutup satuan pendidikan dengan 1,575,270,054 peserta didik terdampak. Di Indonesia Pandemi Covid-19 berdampak pada 646.192 satuan pendidikan, 68.801.708 Peserta Didik, dan 4.183.591 Pendidik mulai dari jenjang Pendidikan Anak Usia Dini sampai Pendidikan Tinggi, Pendidikan Khusus, Pendidikan Vokasi, Pendidikan Masyarakat, Kursus dan Pendidikan Keagamaan (Kemendikbud, 2020). Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu (Hidayatullah, 2016). Buku digital yang dimaksud disini adalah publikasi berupa teks dan gambar dalam bentuk digital yang diproduksi, diterbitkan dan dapat dibaca di komputer atau alat digital lainnya.

Hal senada dituliskan dalam Kamus Bahasa Inggris Oxford yang memberi istilah *e-book* pada buku versi elektronik. E-book adalah singkatan dari Electronic Book atau buku elektronik, adalah sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronis melalui komputer. Bentuk digital buku dibagi pula menjadi 2 yaitu Buku Elektronik dan buku audio. E-book yang berupa file memiliki berbagai format seperti portable document format (pdf) yang dapat dibuka dengan program Acrobat Reader atau sejenisnya. Ada juga yang dengan bentuk format hypertext markup (htm), yang dapat dibuka dengan browsing atau internet explorer secara offline. Ada juga yang berbentuk format aplikasi. E-book dirancang untuk dibaca di perangkat bernama e-readers atau e-book devices seperti komputer, handphone, iPod dan iPad. Dengan adanya pembelajaran daring maka perlu inovasi pembelajaran yang membantu siswa dalam pemahaman materi, inovasi pengembangan media pembelajaran tersebut melalui aplikasi anyflip.

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. Perlunya pembelajaran dengan menggunakan aplikasi anyflip terutama di sekolah dasar dikarenakan siswa sekolah dasar dalam pemahaman materi masih bersifat abstrak maka dengan media anyflip dapat sebagai alat bantu dalam memperjelas pesan materi serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Untuk ketercapaian pendidikan yang efisien dan efektif perlu adanya peran guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media sebagai salah satu bentuk penyampai informasi kepada peserta didik. Media pembelajaran memberikan peranan penting terhadap aktifitas belajar didalam kelas ataupun diluar kelas yang akan membangkitkan minat yang baru,

membangkitkan motivasi belajar, dan rangsangan dalam kegiatan belajar. Majalah yang saat ini digunakan dalam proses pendidikan adalah e-Magazine atau majalah berbasis elektronik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau RnD. Pribadi (2010:125-137) menyatakan prosedur pengembangan media menerapkan prosedur *ADDIE* yang terdiri dari lima fase yaitu " (A)nalysis, (D)esain, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation ". Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran yang nantinya akan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk perbaikan produk yang dikembangkan. Data kuantitatif berupa skor penilaian ahli media dan ahli materi, respon siswa yang berupa pengisian angket respon terhadap media anyflip pada materi tematik.

Penelitian ini dilakukan pada semester genap Tahun Pelajaran 2020/2021 di SD Negeri di kota Semarang. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah observasi, wawancara, angket kebutuhan siswa, dan angket respon siswa terhadap media yang dikembangkan.

Penelitian pengembangan ini yang digunakan adalah ada dua teknik analisis data yaitu analisis deskripsi kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran yang nantinya akan dideskripsikan secara deskripsi kualitatif untuk perbaikan produk yang dikembangkan. Data kuantitatif berupa skor penilaian ahli media dan ahli materi, respon siswa yang berupa pengisian angket respon terhadap media anyflip pada materi tematik. Materi dianggap layak digunakan dalam skala kecil apabila sudah divalidasi, dan ahli media telah menyatakan bahwa item materi sudah sesuai dengan harapan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan bersama tim peneliti tentang membuat sebuah produk bernama media e-majalah melalui aplikasi anyflip. Produk ini digunakan untuk siswa kelas IV SD dengan materi Subtema 1. Cita-citaku. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model *ADDIE*. Media ini mengembangkan materi dalam bentuk media e-majalah melalui aplikasi anyflip ini yang terdiri dari teks, gambar, audio yang dapat dibaca pada ponsel android, hp, atau perangkat elektronik portable lainnya. Dengan adanya pengembangan dari media e-majalah melalui aplikasi anyflip maka diharapkan siswa akan lebih antusias, semangat, dan tertarik dengan pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas. Materi yang disampaikan oleh guru juga akan mudah dipahami oleh siswa, sehingga pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan menyenangkan. Hasil dari analisis kebutuhan siswa dapat digunakan peneliti sebagai landasan untuk merancang suatu media pembelajaran yang mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat diberikan peneliti adalah merancang pembelajaran dengan disertai media pembelajaran, untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran, menimbulkan antusiasme siswa, dan memberikan contoh nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pengembangan ini dilakukan validasi dan revisi terlebih dahulu sebelum diimplementasikan ke siswa. Validasi

merupakan salah satu langkah yang harus dilakukan dalam penelitian dan pengembangan. Validasi desain ini dilakukan oleh ahli dalam penelitian dan pengembangan. Pada tahap ini media e-majalah melalui aplikasi anyflip akan dinilai untuk menentukan apakah media ini sudah layak digunakan atau belum. Setelah melakukan validasi oleh ahli media dan materi, maka dilakukan revisi sesuai dengan yang ditentukan oleh validator guna menyempurnakan desain yang sudah dibuat. Produk yang berupa media e-majalah melalui aplikasi anyflip diuji tingkat kelayakannya sebagai hasil dari pengembangan sebuah media pembelajaran. Uji ahli materi pelajaran oleh Guru dan kepala sekolah yang ahli dalam pengembangan sebuah media. Kegiatan ini dilakukan untuk menelaah produk awal dan memberikan masukan untuk perbaikan setelah itu uji ahli media dilakukan untuk menelaah produk dan memberikan masukan untuk perbaikan. Ahli media pembelajaran yang memvalidasi media pembelajaran media e-majalah melalui aplikasi anyflip adalah kepala sekolah SDN Jabungan yaitu Bapak Joko Susanto .S.Pd, M.Pd. Pada aspek yang pertama yaitu aspek kesesuaian berisi 4 poin penilaian, (1) Produk media e-majalah melalui aplikasi anyflip sesuai dengan minat siswa mendapatkan skor 3, (2) Desain produk media e-majalah melalui aplikasi anyflip sesuai dengan kebutuhan siswa mendapatkan skor 3, (3) Produk media e-majalah melalui aplikasi anyflip sesuai



19

Gambar 1 tampilan awal media



Gambar 2 produk media e-majalah melalui aplikasi anyflip

Pada aspek yang pertama yaitu aspek kesesuaian berisi 4 poin penilaian (1) Produk media e-majalah melalui aplikasi anyflip sesuai dengan minat siswa mendapatkan skor 3, (2) Desain produk media e-majalah melalui aplikasi anyflip sesuai dengan kebutuhan siswa mendapatkan skor 3, (3) Produk media e-majalah melalui aplikasi anyflip sesuai dengan kemampuan siswa mendapatkan skor 4, (4) Produk media e-majalah melalui aplikasi anyflip sesuai dengan karakter siswa mendapatkan skor 3. Dari keempat poin penilaian pada aspek kesesuaian tersebut didapat skor 13 dari skor maksimal 16 atau dalam presentase mendapat 81,25% yang masuk kriteria baik.

Pada aspek yang kedua yaitu kelayakan produk berisi 3 poin penilaian (1) Desain yang digunakan sudah layak untuk menarik perhatian siswa.mendapatkan skor 3, (2) Gambar dalam media e-majalah melalui aplikasi anyflip tidak mengandung unsur asusila dan layak digunakan mendapatkan skor 3, (3) Media e-majalah melalui aplikasi anyflip sudah layak dikatakan efisien, praktis, dan modern mendapatkan skor 3. Dari ketiga poin penilaian pada aspek kelayakan produk tersebut didapat skor 9 dari skor maksimal 12 atau dalam presentase mendapat 75% yang masuk kriteria baik.

Pada aspek yang ketiga yaitu kontribusi produk berisi 4 poin penilaian (1) Sebagai media pembelajaran edukatif yang banyak digemari siswa mendapatkan skor 4, (2) Menggunakan media pembelajaran yang efisien, praktis, dan mengikuti perkembangan zaman mendapatkan skor 4, (3) Sebagai sarana media pembelajaran yang menarik dan memberi kemudahan dalam memahami materi pembelajaran mendapatkan skor 3, (4) Memberikan

semangat siswa untuk belajar mendapatkan skor 4. Dari keempat poin penilaian pada aspek kontribusi produk tersebut didapat skor 16 dari skor maksimal 16 atau dalam presentase mendapat 100% yang masuk kriteria sangat baik.

Pada aspek yang keempat yaitu keunggulan produk berisi 4 poin penilaian (1) Didesain dengan warna yang menarik mendapatkan skor 4, (2) Menggunakan gambar yang disukai siswa mendapatkan skor 4, (3) Bersifat interaktif mendapatkan skor 4, (4) Media e-majalah melalui aplikasi anyflip lebih menyenangkan dan mudah dipahami mendapatkan skor 3. Dari keempat poin penilaian pada aspek keunggulan produk tersebut didapat skor 15 dari skor maksimal 16 atau dalam presentase mendapat 93,8% yang masuk kriteria sangat baik. Persentase keseluruhan pada aspek validasi komponen dari uji validasi media menunjukkan kualitas produk terletak pada kriteria sangat baik, artinya semua komponen yang digunakan valid dan dapat dikatakan bahwa media e-majalah melalui aplikasi anyflip layak digunakan. Komentar dari ahli media menyatakan bahwa media yang dikembangkan menarik dan layak untuk digunakan, sehingga dengan adanya media ini, anak-anak SD akan memahami materi sistem pernafasan manusia dengan lebih baik lagi dari pada tanpa menggunakan media e-majalah melalui aplikasi anyflip. Media yang dikembangkan sudah bisa dilanjutkan pada tahap berikutnya tanpa revisi.

Pada hasil analisis validasi ahli materi bapak joko susanto,S.Pd, M.Pd diperoleh hasil Pada aspek yang pertama yaitu aspek kesesuaian berisi 4 poin penilaian, (1) Produk media e-majalah melalui aplikasi anyflip sesuai dengan minat siswa mendapatkan skor 3, (2) Desain produk media e-majalah melalui aplikasi anyflip sesuai dengan kebutuhan siswa mendapatkan skor 4, (3) Produk media e-majalah melalui aplikasi anyflip sesuai dengan kemampuan siswa mendapatkan skor 4, (4) Produk media e-majalah melalui aplikasi anyflip sesuai dengan karakter siswa mendapatkan skor 4. Dari keempat poin penilaian pada aspek kesesuaian tersebut didapat skor 13 dari skor maksimal 16 atau dalam presentase mendapat 93,8%% yang masuk kriteria sangat baik.

Berdasarkan hasil dari respon siswa terhadap penerapan pembelajaran menggunakan Media pembelajaran e-majalah melalui aplikasi anyflip Angket respon dalam penelitian ini diambil dari guru dan siswa. Angket respon siswa bertujuan untuk mengukur seberapa banyak minat siswa pada media e-majalah melalui aplikasi anyflip. Berdasarkan pada hasil analisis angket siswa dengan memberi nilai 1 pada setiap jawaban Ya dan nilai 0 pada jawaban Tidak, sesuai pada skala Guttman. Angket respon yang dibagikan siswa 10 butir pernyataan terhadap media e-majalah melalui aplikasi anyflip yang diisi oleh siswa kelas V SD Negeri Jabungan Semarang memperoleh persentase 96,61%. Dari hasil di atas maka media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman, orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarkannya. Hamalik (1986) yang dikutip Arsyad (2010: 15), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selanjutnya menjelaskan betapa pentingnya media pembelajaran karena media pembelajaran membawa

dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbaharui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran.

1. Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Ahli media dan ahli materi pembelajaran yang memvalidasi pembelajaran e-majalah melalui aplikasi anyflip adalah Kepala Sekolah SD N Jabungan yaitu Bapak Joko Susanto, S.Pd., M.Pd. sedangkan untuk Ahli Media dan Ahli Materi yang satunya merupakan Guru dari SD Marsudirini yakni Ibu Cahya Kurniawan S.Pd. Hasil validasi dari uji ahli media e-majalah melalui aplikasi anyflip dijelaskan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

No	Validator atau Ahli	Total Skor	Skor maksimal	Presentase	Kategori
1.	Joko Susanto,S.Pd.,M.Pd	55	60	$\frac{55}{60} \times 100\% = 92\%$	Sangat Baik

Pada hasil analisis validasi ahli media diperoleh hasil “sangat baik” dari ahli media dan siap di implementasikan di sekolah. Persentase pada tabel hasil analisis validasi Media e-majalah melalui aplikasi anyflip di atas didapat dari hasil perhitungan pada tabel berikut ini:

Tabel 2.Perhitungan Hasil Hasil Analisis Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1.	Aspek Kesesuaian	13	16	$\frac{13}{16} \times 100\% = 81,25\%$	Sangat Baik
2.	Aspek Kelayakan	12	12	$\frac{12}{12} \times 100\% = 100\%$	Sangat Baik
3.	Aspek Kontribusi	16	16	$\frac{16}{16} \times 100\% = 100\%$	Sangat Baik
4.	Aspek Keunggulan Produk	14	16	$\frac{14}{16} \times 100\% = 87,5\%$	Sangat Baik

Pada aspek yang pertama yaitu aspek kesesuaian berisi 4 poin penilaian (1) Produk media e-majalah melalui aplikasi anyflip sesuai dengan minat siswa mendapatkan skor 3, (2) Desain produk media e-majalah melalui aplikasi anyflip sesuai dengan kebutuhan siswa mendapatkan skor 3, (3) Produk media e-majalah melalui aplikasi anyflip sesuai dengan kemampuan siswa mendapatkan skor 4, (4) Produk media e-majalah melalui aplikasi anyflip sesuai dengan karakter siswa mendapatkan skor 3. Dari keempat poin penilaian pada aspek kesesuaian tersebut didapat skor 13 dari skor maksimal 16 atau dalam presentase mendapat 81,25% yang masuk kriteria baik.

Pada aspek yang kedua yaitu aspek kelayakan produk berisi 3 poin penilaian (1) Desain yang digunakan sudah layak untuk menarik perhatian siswa.mendapatkan skor 4, (2) Gambar dalam media e-majalah melalui aplikasi anyflip tidak mengandung unsur asusila dan

layak digunakan mendapatkan skor 4, (3) Media pembelajaran media E- Book Berbasis Android sudah layak dikatakan efisien, praktis, dan modern mendapatkan skor 4. Dari ketiga poin penilaian pada aspek kelayakan produk tersebut didapat skor 12 dari skor maksimal 12 atau dalam presentase mendapat 100% yang masuk kriteria sangat baik. Pada aspek yang ketiga yaitu kontribusi produk berisi 4 poin penilaian (1) Sebagai media pembelajaran edukatif yang banyak digemari siswa mendapatkan skor 4, (2) Menggunakan media pembelajaran yang efisien, praktis, dan mengikuti perkembangan zaman mendapatkan skor 4, (3) Sebagai sarana media pembelajaran yang menarik dan memberi kemudahan dalam memahami materi pembelajaran mendapatkan skor 4, (4) Memberikan semangat siswa untuk belajar mendapatkan skor 4. Dari keempat poin penilaian pada aspek kontribusi produk tersebut didapat skor 16 dari skor maksimal 16 atau dalam presentase mendapat 100% yang masuk kriteria sangat baik. Pada aspek yang keempat yaitu keunggulan produk berisi 4 poin penilaian (1) Didesain dengan warna yang menarik mendapatkan skor 3, (2) Menggunakan gambar yang disukai siswa mendapatkan skor 4, (3) Bersifat interaktif mendapatkan skor 4, (4) Media pembelajaran e-majalah melalui aplikasi anyflip lebih menyenangkan dan mudah dipahami mendapatkan skor 3. Dari keempat poin penilaian pada aspek keunggulan produk tersebut didapat skor 14 dari skor maksimal 16 atau dalam presentase mendapat 87,5% yang masuk kriteria sangat baik.

Persentase keseluruhan uji validasi media menunjukkan kualitas produk terletak pada kriteria Sangat Baik, meskipun komponen yang digunakan sudah valid tetapi ada beberapa bagian media yang perlu direvisi. Komentar dari ahli media menyatakan bahwa media yang dikembangkan konsepnya sudah menarik, tetapi perlu beberapa revisi atau perbaikan agar media dapat dikatakan valid dan layak digunakan. Sedangkan penilaian untuk validasi materi kedua adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Validasi Ahli Media

No	Validator atau Ahli	Total Skor	Skor maksimal	Presentase	Kategori
1.	Cahya Kurniawan,S.Pd	56	60	$\frac{56}{60} \times 100\% = 93,4\%$	Sangat Baik

Pada hasil analisis validasi ahli media 1 tahap 1 diperoleh hasil “sangat baik” dari ahli media dan dengan ada sedikit revisi. Persentase pada tabel hasil analisis validasi Media e-majalah melalui aplikasi anyflip di atas didapat dari hasil perhitungan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.Perhitungan Hasil Hasil Analisis Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1.	Aspek Kesesuaian	13	16	$\frac{13}{16} \times 100\% = 81,25\%$	Sangat Baik
2.	Aspek Kelayakan	9	12	$\frac{9}{12} \times 100\% = 75\%$	Sangat Baik
3.	Aspek Kontribusi	16	16	$\frac{16}{16} \times 100\% = 100\%$	Sangat Baik

4.	Aspek Keunggulan Produk	15	16	$\frac{15}{16} \times 100\% = 93,8\%$	Sangat Baik
----	-------------------------	----	----	---------------------------------------	-------------

Pada aspek yang pertama yaitu aspek kesesuaian berisi 4 poin penilaian, (1) Produk media e-majalah melalui aplikasi anyflip sesuai dengan minat siswa mendapatkan skor 4, (2) Desain produk media e-majalah melalui aplikasi anyflip sesuai dengan kebutuhan siswa mendapatkan skor 3, (3) Produk media pembelajaran e-majalah melalui aplikasi anyflip sesuai dengan kemampuan siswa mendapatkan skor 4, (4) Produk media pembelajaran e-majalah melalui aplikasi anyflip sesuai dengan karakter siswa mendapatkan skor 4. Dari keempat poin penilaian pada aspek kesesuaian tersebut didapat skor 15 dari skor maksimal 16 atau dalam presentase mendapat 81,25% yang masuk kriteria sangat baik.

Pada aspek yang kedua yaitu kelayakan produk berisi 3 poin penilaian (1) Desain yang digunakan sudah layak untuk menarik perhatian siswa.mendapatkan skor 3, (2) Gambar dalam media e-majalah melalui aplikasi anyflip tidak mengandung unsur asusila dan layak digunakan mendapatkan skor 3, (3) Media e-majalah melalui aplikasi anyflip sudah layak dikatakan efisien, praktis, dan modern mendapatkan skor 3. Dari ketiga poin penilaian pada aspek kelayakan produk tersebut didapat skor 9 dari skor maksimal 12 atau dalam presentase mendapat 75% yang masuk kriteria baik.

Pada aspek yang ketiga yaitu kontribusi produk berisi 4 poin penilaian (1) Sebagai media pembelajaran edukatif yang banyak digemari siswa mendapatkan skor 4, (2) Menggunakan media pembelajaran yang efisien, praktis, dan mengikuti perkembangan zaman mendapatkan skor 4, (3) Sebagai sarana media pembelajaran yang menarik dan memberi kemudahan dalam memahami materi pembelajaran mendapatkan skor 3, (4) Memberikan semangat siswa untuk belajar mendapatkan skor 4. Dari keempat poin penilaian pada aspek kontribusi produk tersebut didapat skor 16 dari skor maksimal 16 atau dalam presentase mendapat 100% yang masuk kriteria sangat baik.

Pada aspek yang keempat yaitu keunggulan produk berisi 4 poin penilaian (1) Didesain dengan warna yang menarik mendapatkan skor 4, (2) Menggunakan gambar yang disukai siswa mendapatkan skor 4, (3) Bersifat interaktif mendapatkan skor 4, (4) Media e-majalah melalui aplikasi anyflip lebih menyenangkan dan mudah dipahami mendapatkan skor 3. Dari keempat poin penilaian pada aspek keunggulan produk tersebut didapat skor 15 dari skor maksimal 16 atau dalam presentase mendapat 93,8% yang masuk kriteria sangat baik. Persentase keseluruhan pada aspek validasi komponen dari uji validasi media menunjukkan kualitas produk terletak pada kriteria sangat baik, artinya semua komponen yang digunakan valid dan dapat dikatakan bahwa media e-majalah melalui aplikasi anyflip layak digunakan. Komentar dari ahli media menyatakan bahwa media yang dikembangkan menarik dan layak untuk digunakan, sehingga dengan adanya media ini, anak-anak SD akan memahami materi sistem pernafasan manusia dengan lebih baik lagi dari pada tanpa menggunakan media e-majalah melalui aplikasi anyflip. Media yang dikembangkan sudah bisa dilanjutkan pada tahap berikutnya tanpa revisi.

Tabel 5. Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

No	Validator atau Ahli	Total Skor	Skor maksimal	Presentase	Kategori
1.	Joko Susanto,S.Pd.,M.Pd	57	60	$\frac{57}{60} \times 100\% = 95\%$	Sangat Baik

Pada tabel 1 hasil analisis validasi ahli materi diperoleh hasil “sangat baik” dari ahli media dan dengan ada sedikit revisi. Presentase pada tabel hasil analisis validasi Media *e-majalah* melalui aplikasi anyflip diatas didapat dari hasil perhitungan pada tabel berikut ini:

No	Aspek yang dinilai	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1.	Aspek Kesesuaian	15	16	$\frac{15}{16} \times 100\% = 93,8\%$	Sangat Baik
2.	Aspek Kelayakan	12	12	$\frac{12}{12} \times 100\% = 100\%$	Sangat Baik
3.	Aspek Kontribusi	15	16	$\frac{15}{16} \times 100\% = 93,8\%$	Sangat Baik
4.	Aspek Keunggulan Produk	15	16	$\frac{15}{16} \times 100\% = 93,8\%$	Sangat Baik

Pada aspek yang pertama yaitu aspek kesesuaian berisi 4 poin penilaian, (1) Produk media e-majalah melalui aplikasi anyflip sesuai dengan minat siswa mendapatkan skor 3, (2) Desain produk media e-majalah melalui aplikasi anyflip sesuai dengan kebutuhan siswa mendapatkan skor 4, (3) Produk media e-majalah melalui aplikasi anyflip sesuai dengan kemampuan siswa mendapatkan skor 4, (4) Produk media e-majalah melalui aplikasi anyflip sesuai dengan karakter siswa mendapatkan skor 4. Dari keempat poin penilaian pada aspek kesesuaian tersebut didapat skor 13 dari skor maksimal 16 atau dalam presentase mendapat 93,8%% yang masuk kriteria sangat baik.

Pada aspek yang kedua yaitu aspek kelayakan produk berisi 3 poin penilaian (1) Desain yang digunakan sudah layak untuk menarik perhatian siswa.mendapatkan skor 3, (2) Gambar dalam media e-majalah melalui aplikasi anyflip tidak mengandung unsur asusila dan layak digunakan mendapatkan skor 4, (3) Media pembelajaran media e-majalah melalui aplikasi anyflip sudah layak dikatakan efisien, praktis, dan modern mendapatkan skor 4. Dari ketiga poin penilaian pada aspek kelayakan produk tersebut didapat skor 11 dari skor maksimal 12 atau dalam presentase mendapat 100% yang masuk kriteria sangat baik.

Pada aspek yang ketiga yaitu kontribusi produk berisi 4 poin penilaian (1) Sebagai media pembelajaran edukatif yang banyak digemari siswa mendapatkan skor 4, (2) Menggunakan media pembelajaran yang efisien, praktis, dan mengikuti perkembangan zaman mendapatkan skor 4, (3) Sebagai sarana media pembelajaran yang menarik dan memberi kemudahan dalam memahami materi pembelajaran mendapatkan skor 4, (4) Memberikan semangat siswa untuk belajar mendapatkan skor 4. Dari keempat poin penilaian pada aspek kontribusi produk tersebut didapat skor 16 dari skor maksimal 16 atau dalam presentase mendapat 93,8% yang masuk kriteria sangat baik.

Pada aspek yang keempat yaitu keunggulan produk berisi 4 poin penilaian (1) Didesain dengan warna yang menarik mendapatkan skor 4, (2) Menggunakan gambar yang disukai siswa mendapatkan skor 3, (3) Bersifat interaktif mendapatkan skor 3, (4) Media pembelajaran e-majalah melalui aplikasi anyflip lebih menyenangkan dan mudah dipahami mendapatkan skor 4. Dari keempat poin penilaian pada aspek keunggulan produk tersebut didapat skor 16 dari skor maksimal 16 atau dalam presentase mendapat 93,8% yang masuk kriteria sangat baik.

Tabel 6. Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

No	Validator atau Ahli	Total Skor	Skor maksimal	Presentase	Kategori
2.	Cahya Kurniawan,S.Pd	55	60	$\frac{55}{60} \times 100\% = 91,7\%$	Sangat Baik

Pada hasil analisis validasi ahli media diperoleh hasil “sangat baik” dari ahli media dan dengan ada sedikit revisi. Persentase pada tabel hasil analisis validasi Media e-majalah melalui aplikasi anyflip di atas didapat dari hasil perhitungan pada tabel di bawah ini:

No	Aspek yang dinilai	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1.	Aspek Kesesuaian	15	16	$\frac{15}{16} \times 100\% = 93,8\%$	Sangat Baik
2.	Aspek Kelayakan	12	12	$\frac{12}{12} \times 100\% = 100\%$	Sangat Baik
3.	Aspek Kontribusi	15	16	$\frac{15}{16} \times 100\% = 93,8\%$	Sangat Baik
4.	Aspek Keunggulan Produk	15	16	$\frac{15}{16} \times 100\% = 93,8\%$	Sangat Baik

2 Hasil Angket Respon

Angket respon dalam penelitian ini diambil dari guru dan siswa. Angket respon siswa bertujuan untuk mengukur seberapa banyak minat siswa pada media e-majalah melalui aplikasi anyflip. Berdasarkan pada hasil analisis angket siswa dengan memberi nilai 1 pada setiap jawaban Ya dan nilai 0 pada jawaban Tidak, sesuai pada skala Guttman. Angket respon yang dibagikan siswa 10 butir pernyataan terhadap media e-majalah melalui aplikasi anyflip yang diisi oleh siswa kelas V SD Negeri Jabungan Semarang memperoleh persentase 96,61%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media e-majalah melalui aplikasi anyflip yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan telah divalidasi oleh para validator. Hasil rata-rata persentase yang diperoleh dari dua validator ahli media sebesar 92,65%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik dan sangat layak digunakan. Sedangkan Hasil rata-rata persentase yang diperoleh dari dua validator ahli materi sebesar 94,4%. Jadi dapat disimpulkan bahwa materi dalam

media media e-majalah melalui aplikasi anyflip yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik dan sangat layak digunakan. Sedangkan rata-rata hasil persentase angket tanggapan siswa dari dua sekolah dasar memperoleh rata-rata 96,61%, hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Benny A. Pribadi. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
<https://relawan.kemdikbud.go.id/korona/index.php/site/allnews>
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/sikapi-covid19-kemendikbud-terbitkandua-surat-edaran>
- <https://www.kemkes.go.id/article/view/20012900002/Kesiapsiagaan-menghadapi-Infeksi-Novel-Coronavirus.html>
- Hidayatullah, Muhammad Syarif. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di SMKN 1 Sampang. *Skripsi*. Surabaya: Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya, 2016
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press
- Reigeluth, C. M. 2009. *Instructional-design theories and models: Building a Common Knowledge Base. Volume III*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers
- Schramm, W. 1977. *Big Media Little Media*. London : Sage Public-Baverly Hills
- Setyosari P.dan Sikahbuden. (2005). *Media Pembelajaran*. Malang: elang emas
- Smaldino, S.E. , Lowther, D.L. & Russell, J.D. 2008. *Instructional Media and Technology for Learning. 9th Edition*. Upper Saddle Rive NJ: Pearson Education, Inc
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabet