

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-BOOK*
MELALUI *SOFTWARE ANYFLIP* DI SEKOLAH DASAR**Putri Lenggono Murti¹, Henry Januar Saputra², Muhammad Arief Budiman³

DOI : 10.26877/ijes.v4i2.19631

¹ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang**Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah 1) mengembangkan media pembelajaran *e-book* melalui *software anyflip* di Sekolah Dasar, 2) menghasilkan media pembelajaran *e-book* melalui *software anyflip* di Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria valid, 3) menghasilkan media pembelajaran *e-book* melalui *software anyflip* di Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria praktis. Latar belakang penelitian ini yaitu guru masih jarang menggunakan media berbasis teknologi, sedangkan berdasarkan hasil wawancara siswa lebih tertarik dengan media pembelajaran yang berbasis teknologi digital. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (Research & Development) dan modifikasi dari tahapan penelitian pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SD Negeri Gunungpati 01. Hasil penelitian diperoleh kevalidan berdasarkan hasil penilaian dari ahli media sebesar 83,12% dan penilaian ahli materi 83% dengan kategori layak/valid. Kepraktisan media pembelajaran dinyatakan praktis berdasarkan kesesuaian materi yang diberikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil tanggapan guru 88,4% dan hasil tanggapan siswa 88,7%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-book* melalui *software anyflip* di Sekolah Dasar valid dan praktis untuk digunakan.

Kata Kunci: *media pembelajaran, e-book, anyflip***History Article**

Received 10 November 2024

Approved 18 November 2024

Published 29 November 2024

How to CiteMurti, Putri Lenggono., Saputra, Henry Januar., & Budiman, Muhammad Arief. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Melalui Software Anyflip Di Sekolah Dasar. *Ijes*, 4(2), 334-339.**Coressponding Author:**

Jl. Sidodadi Timur No. 24, Kota Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ putrimurti36@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pemilihan metode pembelajaran akan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Aminah, dkk 2022). Ali (Supriyono, 2018) menjelaskan pembelajaran merupakan suatu sistem, yang di dalamnya terdapat sejumlah komponen yang saling berhubungan satu sama lainnya dalam rangka mencapai tujuan. Beberapa komponen dimaksud meliputi: tujuan, bahan/materi ajar, metoda, alat/media dan, evaluasi. Media sebagai salah satu komponen dalam sistem itu, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal.

Media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar yang dapat digunakan untuk menstimulus pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang efektif. Menurut Kemp & Dayton (Karo-Karo & Rohani, 2018) melalui media pembelajaran, materi pembelajaran lebih jelas dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik dan menarik. Menurut Maghfiroh, dkk (2022) Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah siswa untuk menerima supaya siswa dapat memahami materi yang diberikan. Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariasi agar siswa tidak merasa bosan untuk memahami materi yang diberikan oleh guru.

Di era Merdeka Belajar, kebijakan yang diluncurkan oleh Mendikbudristek mendorong agar kita semua dapat membangun kolaborasi melalui berbagai sarana dan fasilitas. Salah satunya fasilitas digital yang dapat digunakan sebagai sumber belajar, sarana belajar serta dapat mengakses informasi yang akan membantu kita dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Hendriyanto, 2022). Seiring perkembangan teknologi yang semakin canggih, inovasi digunakan dalam setiap pelaksanaan proses pembelajaran, diantaranya yaitu penggunaan suara, gambar, dan animasi dalam modul pendidikan atau sering biasa disebut *e-modul* interaktif. *E-modul* interaktif ini dimodifikasi dari komponen - komponen yang termuat dalam modul yang biasanya berbentuk hardware atau dicetak (Rohman dkk, 2021). Peneliti bermaksud untuk mengembangkan suatu media berupa *e-book* interaktif. Pada penelitian ini *e-book* yang akan diterapkan yaitu *e-book* interaktif dengan bantuan aplikasi *anyflip*.

E-book merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya (Pertiwi, 2018). Salah satu aplikasi yang dapat membantu peneliti dalam proses pembuatan *e-book* adalah dengan menggunakan aplikasi *anyflip*.

Anyflip adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk membantu pendidik membuat animasi *e-book* yang cocok untuk kedua desktop dan mobile yang dapat membantu pendidik

dalam menyampaikan materi pembelajaran yang menarik. Perlunya pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Anyflip* terutama di sekolah dasar di karenakan peserta didik 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 (Listyarini dkk, 2022).

Hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan kepada guru kelas V SDN Gunungpati 01 di Kota Semarang menyatakan bahwa di sekolah menggunakan Kurikulum Merdeka. Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran yaitu berupa buku guru dan buku siswa dari pemerintah. Guru masih jarang menggunakan media berbasis teknologi. Berdasarkan hasil wawancara siswa lebih tertarik dengan media pembelajaran yang berbasis teknologi digital. Peneliti membuat media pembelajaran *e-book* dengan menggunakan bantuan *software* dari *e-book* karena dapat membantu dan cocok digunakan untuk mengembangkan bahan ajar agar lebih inovatif. Aplikasi *e-book* juga belum digunakan sekolah untuk mendesain produk berupa buku elektronik. Permasalahan tersebut merupakan latar belakang peneliti untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Melalui Software Anyflip Di Sekolah Dasar”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu *Research and Development* (R & D) atau penelitian dan pengembangan. Peneliti memilih jenis penelitian dan pengembangan karena peneliti berusaha mengembangkan media *e-book* melalui *software anyflip* di Sekolah Dasar yang valid dan Praktis melalui tahap uji kevalidan dan uji kepraktisan.

Uji coba lapangan dilakukan di SDN Gunungpati 01 Semarang dengan sample guru dan peserta didik kelas V pada Juni 2024. Tahap uji coba lapangan dilakukan apabila produk bahan ajar telah dinyatakan layak oleh validator dosen ahli. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti berupa data kualitatif.

Analisis data ini mengacu pada instrument angket skala *Likert*. Angket validasi materi, validasi media, respon guru, dan respon peserta didik menggunakan skala likert dengan skor 1-4 untuk skor 4 “Sangat Setuju”, skor 3 “Setuju”, skor 2 “Tidak Setuju”, dan skor 1 “Sangat Tidak Setuju”.

Penilaian hasil validasi menggunakan rumus sebaga berikut :

$$\text{Persentase validasi} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah memperoleh nilai persentase selanjutnya ditransformasi ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.4
Kriteria Penilaian Validitas

Persentase	Kriteria
85% < x	Sangat valid

$70\% < x < 85\%$	Valid
$55\% < x < 70\%$	Cukup valid
$40\% , x , 55\%$	Kurang valid
$X < 40\%$	Tidak valid

Sumber dimodifikasi dari Widoyoko (Hartini dkk, 2018 : 131)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media e-book maka dilakukan uji validasi dan kepraktisan. Sebelum media *e book* di uji cobakan dilapangan maka perlu divalidasi terlebih dahulu untuk mendapatkan desain media yang valid. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Validasi yang dilakukan peneliti meliputi validasi media pembelajaran dan validasi materi pembelajaran. Pada tahap ini, pihak yang berperan penting adalah ahli media dan ahli materi pembelajaran yang menentukan apakah desain media perlu direvisi atau sudah sesuai validasi dalam penelitian ini dilakukan satu kali. Setelah mendapatkan hasil valid makan selanjutnya dilakukan uji kepratisan dengan menyebarkan angket respon pada guru dan siswa. Berikut ini merupakan pembahasan kelayakan media pembelajaran berbasis e-book:

Hasil Validasi Ahli Media

Pengujian ahli media dilakukan oleh ahli yang menguasai bidang media. Pengujian media dilakukan oleh Bapak Singgih Adhi Prasetyo, SSn.,M.Pd dan Ibu Mei Fita Asri Untari, S.Pd.MPd. Hasil analisis validasi ahli media 1 terhadap media pembelajaran e-book yang dilakukan oleh Bapak Singgih Adhi Prasetyo, SSn.,M.Pd diperoleh hasil sebesar 71,25% sehingga media pembelajaran e-book termasuk dalam kategori "valid" dan dapat digunakan ke lapangan dengan revisi. hasil analisis validasi ahli media 2 terhadap media pembelajaran e-book yang dilakukan oleh Ibu Mei Fita Asri Untari,S.Pd.M.Pd diperoleh hasil sebesar 95% sehingga media pembelajaran e-book termasuk dalam kategori "sangat valid" dan layak digunakan ke lapangan dengan beberapa masukan untuk dilakukan perbaikan. Berdasarkan skor hasil validasi kedua ahli media didapatkan rata-rata sebesar 83,12% sehingga media pembelajaran e-book termasuk dalam kategori "valid" dan layak digunakan dengan revisi. Pada tahap ini terdapat beberapa masukan yaitu memperbaiki warna menjadi lebih *soft*, keseragaman huruf, dan ukuran huruf diperbesar sehingga mudah dibaca. Peneliti kemudian melakukan perbaikan sebelum diuji coba.

Hasil validasi ahli materi

Pengujian materi dilakukan oleh ahli yang menguasai bidang materi. Pengujian ahli materi ini dilakukan oleh Ibu Fine Reffiane,M.Pd sebagai ahli materi 1 dan Ibu Eka Sari S.,S.Pd., M.Pd sebagai ahli materi 2. Presentase analisis validasi oleh ahli materi 1 terhadap media *e-book* menunjukkan prosentase kelayakan 91% yang berarti sangat layak digunakan.

Komentar dari ahli materi menyatakan bahwa akan lebih bagus dikembangkan dengan kondisi di lingkungan siswa. Presentase analisis validasi oleh ahli materi terhadap media *e-book* menunjukkan prosentase kelayakan 75% yang berarti valid digunakan. Komentar dari ahli materi menyatakan bahwa sebaiknya diberi audio supaya lebih menarik. Berdasarkan skor hasil validasi kedua ahli media didapatkan rata-rata sebesar 83% yang artinya media tersebut masuk dalam kategori "Valid". Pada tahap ini terdapat beberapa masukan yaitu materi dikembangkan dengan kondisi di lingkungan siswa diberi audio supaya lebih menarik. Peneliti kemudian melakukan perbaikan sebelum diuji coba.

Hasil Angket Tanggapan Guru

Hasil angket tanggapan guru bertujuan untuk mengetahui diterima atau tidaknya penggunaan media pembelajaran yang layak dalam kegiatan proses belajar mengajar. Pada tahap uji coba lapangan pengisian tanggapan guru merupakan cara untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran materi IPAS Bab 6 Kelas V Indonesiaku Kaya Raya. Tahapan ini dilakukan di SDN Gunungpati 01. Hasil penilaian angket tanggapan guru kelas V terhadap kelayakan media *e-book* memperoleh nilai 88,4% yang masuk dalam kategori "sangat valid".

Hasil Angket Tanggapan Siswa

Hasil angket tanggapan siswa bertujuan untuk mengetahui diterima atau tidaknya penggunaan media pembelajaran yang layak dalam kegiatan proses belajar mengajar Uji coba dilakukan kepada peserta didik kelas V SDN Gunungpati 01 berjumlah 25 peserta didik. angket respon peserta didik kelas V SDN Gunungpati 01 mendapatkan hasil persentase sebesar 88,7% sehingga media dikatakan "sangat valid" dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *e-book* dinyatakan valid dapat dilihat dari hasil rata-rata persentase yang diperoleh dari validasi ahli media dan ahli materi. Hasil uji validasi media dilakukan oleh dua ahli dengan skor rata - rata sebesar 83,12% jadi media tersebut masuk dalam kategori "Valid" dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya hasil validasi ahli materi didapatkan rata-rata skor 83% yang artinya media tersebut masuk dalam kategori "Valid".

Hasil uji kepraktisan diperoleh peneliti dengan menyebar angket kepada guru kelas V dan peserta didik kelas V yang berjumlah 25 siswa. Persentase yang diperoleh dari guru sebesar 88,4% dan peserta didik memperoleh nilai rata-rata 88,7% dengan kategori "sangat valid". Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S. (2022). Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 244-246.
- Hartini S., S. Firdausi, M., Misbah, N. F., dan Sulaeman.F. S. (2018). The Developement of Physics Teaching Materials Based on Local Wisdom to Train Saraba Kawa Characters. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(2), 130-137.

- Hendriyanto. (2022). *Digitalisasi Pendidikan Era Merdeka Belajar Melalui Pemanfaatan TIK di Sekolah*. Retrieved from Direktorat Sekolah Dasar: <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/digitalisasi-pendidikan-era-merdeka-belajar-melalui-pemanfaatan-tik-di-sekolah>.
- Karo-Karo, I. R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, VII(1), 91-96.
- Listyarini, Ikha., Arisul Ulumuddin, Moh Aniq K.B., dan Henry Januar S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Anyflip Di Sekolah Dasar. *Wawasan Pendidikan*, 2(1), 137-142. doi:10.26877/wp.v2i1.9787.
- Maghfiroh, D.O., Arfilia Wijayanti., dan Muhammad, A.B. (2022). Profil Media Pembelajaran di SD N 01 Kebondalem Kabupaten Pematang. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, 3(1), 53-59. doi:<https://doi.org/10.51874/jips.v3i1.41>.
- Pertiwi, R. (2018). "Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbantuan Aplikasi Anyflip Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Ips Kelas 4 MI". Skripsi. Lampung: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG.
- Rohman, A., Mustaji, M., & Fatirul, A. N. (2021). Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Sistem Bilangan Untuk Mendukung Pembelajaran Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *urnal nspirasi endidikan*, 11(1), 61-71. <https://doi.org/10.21067/jip.v11i1.5306>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 43-38.