

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

Ikha Listyarini, Arisul Ulumuddin, Moh Aniq Khairul Basyar, Henry Januar Saputra
Universitas PGRI Semarang
Email: ikhalistyarini@upgris.ac.id

ABSTRACT

Learning media in the form of print media periodically began to switch to digital media. Learning through digital is one of the alternatives in the world of education so that learning can continue during the covid 19 pandemic. One of them is through the development of e-magazine learning media through the anyflip application in elementary schools. The purpose of the research is to produce e-magazine products through the anyflip application with the stages of the research method through the ADDIE development method (analysis, design, development, implementation, evaluation). Research Kindergarten is level 4 which is a prototype for developing the professionalism of educators and education personnel in the digital era. The average percentage result obtained from the two media expert validators is 92.65%. So it can be concluded that the developed media is included in the very good criteria and very feasible to use. Meanwhile, the average percentage results obtained from the two material expert validators is 94.4%. So it can be concluded that the material in the e-magazine media through the anyflip application developed is included in the very good criteria and very feasible to use.

Keywords: e-magazine, anyflip, elementary school.

ABSTRAK

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. 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.

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

PENDAHULUAN

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.

E-book adalah singkatan dari Electronic Book atau buku elektronik, adalah sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronik 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. Media pembelajaran memberikan peranan penting terhadap aktifitas belajar didalam kelas ataupun diluar kelas yang akan membangkitkan minat yang baru, membangkitkan motifasi belajar, dan rangsangan dalam kegiatan belajar. Majalah yang saat ini digunakan dalam proses pendidikan adalah e-Magazine atau majalah berbasis elektronik.

METODE

Penelitian pengembangan ini digunakan 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 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.

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.

Dari 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.

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.

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.

Berdasarkan pengisian 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, dan pembahasan 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 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

- Benny A. Pribadi. (2009). Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat
- 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