



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BOOK MENGGUNAKAN KVISOFT FLIPBOOK BERBASIS KONTEKSTUAL

Balqis Nurazizah<sup>1</sup>, Mahrawi Mahrawi<sup>2</sup>, Dwi Ratnasari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: [Bnurazizah@gmail.com](mailto:Bnurazizah@gmail.com)<sup>1</sup>

Informasi Artikel	ABSTRACT
<p><b>Riwayat artikel :</b>            Disubmit : 23 Oktober 2021            Direvisi : 23 April 2022            Diterima : 30 Mei 2022            Dipublikasi : 30 Juni 2022</p>	<p><i>This study aims to develop a digital book learning media using a contextual-based Kvisoft Flipbook on the concept of environmental change, as well as to determine the feasibility of the media through expert tests and student response tests. This research was conducted from November 2020 to August 2021 at SMAN 3 Cilegon, using the Research and Development (R&amp;D). Needs analysis at the potential and problem stage was carried out by field observations and interviews with Biology teachers. The data collection stage includes the study of material literature, making instruments in the form of Biology teacher interview sheets, student needs analysis questionnaires, material expert and media expert validation questionnaires, and student response questionnaires. The product design stage uses the Kvisoft Flipbook application. The results of the validation by material experts and media experts obtained an average value of 95% including the very feasible category. While the student response test obtained an overall score of 92.6% with a very decent category. Based on these results, it can be concluded that the digital book learning media using the contextual-based Kvisoft Flipbook on the concept of environmental change is very feasible to be applied in classroom learning.</i></p>
<p><b>Keywords:</b>  <i>contextual, digital book, environmental changes, kvisoft flipbook, media.</i></p>	
<p><b>Kata Kunci:</b>            digital ebook, kontekstual, kvisoft flipbook, media, perubahan lingkungan</p>	<p style="text-align: center;"><b>ABSTRAK</b></p> <p>Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran <i>digital book</i> menggunakan Kvisoft Flipbook berbasis kontekstual pada konsep perubahan lingkungan, serta mengetahui kelayakan media melalui uji ahli dan uji respon siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2020 hingga Agustus 2021 di SMAN 3 Cilegon, menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&amp;D). Analisis kebutuhan pada tahap potensi dan masalah dilakukan dengan observasi lapangan dan wawancara dengan guru Biologi. Tahap pengumpulan data meliputi studi literatur materi, membuat instrumen berupa lembar wawancara guru Biologi, angket analisis kebutuhan siswa, angket validasi ahli materi dan ahli media, dan angket respon siswa. Tahap desain produk menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media diperoleh nilai rata-rata 95% termasuk katagori sangat layak. Sedangkan uji respon siswa memperoleh nilai keseluruhan 92,6% dengan katagori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran <i>digital book</i> menggunakan Kvisoft Flipbook berbasis kontekstual pada konsep perubahan lingkungan sangat layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas.</p>



## PENDAHULUAN

Di era revolusi keempat dikenal dengan revolusi digital, yaitu kondisi dimana informasi bisa didapatkan secara *real time* dan cepat kapanpun dimanapun. Adanya mesin pencari dapat membantu seseorang menemukan informasi secara cepat dengan pembiayaan yang rendah. Hal ini karena bahan ajar telah terdigitalisasi oleh kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi informasi menjadi bagian dari munculnya era revolusioner digitalisasi di Indonesia. Perkembangan yang sangat pesat berdampak pada berbagai aspek kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan (Akbar & Diana, 2017). Salah satu pemanfaatan perkembangan teknologi di bidang pendidikan yaitu menerapkan sistem belajar secara online sebagai sarana interaksi antara guru dan siswa (Putri, 2018).

Penerapan sistem belajar secara online disebut juga pembelajaran daring. Pembelajaran daring adalah salah satu metode pembelajaran berbasis online yang membutuhkan akses internet sehingga kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan dimanapun. Menurut Mustofa (2019) bahwa pembelajaran daring dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran jarak jauh sebagai alternatif media pengajaran, dimana kegiatan belajar mengajar dilakukan pada tempat terpisah. Hal ini dapat membantu memberikan kesempatan akses belajar bagi semua orang dengan memanfaatkan desain pembelajaran media digital (Riaz, 2018). Pemanfaatan media pembelajaran digital menurut Umam & Zaini (2013) mampu menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual, audio dan video secara menarik dan interaktif. Hal ini menjadi keunggulan media pembelajaran berbasis digital yaitu bersifat praktis karena siswa dapat menggunakan kapanpun dan dimanapun saat diperlukan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru biologi di SMA Negeri 3 Cilegon, diketahui rendahnya rasa antusiasme dan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, penerapan model pembelajaran observasi lingkungan di tengah pandemi Covid-19 tidak efektif. Hal tersebut membentuk hambatan belajar secara fisik, sehingga diperlukan media belajar yang bersifat praktis dan efektif. Salah satu cara yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu menggunakan media pembelajaran digital book. Pengembangan digital book berbasis flipbook merupakan media yang disajikan dalam format digital, informasi yang disampaikan dapat melalui teks, audio, video, grafis dan animasi. Digital book ini dapat dikembangkan melalui aplikasi kvisoft flipbook. Kvisoft flipbook merupakan aplikasi software untuk membuat tampilan buku dalam format digital dilengkapi dengan fitur navigasi bar, hyperlink sehingga media pembelajaran ini lebih menarik, efektif dan efisien (Savitri, 2017). Penerapan media digital book berbasis kontekstual mempermudah dalam memvisualisasikan antara konsep dengan keadaan dalam kehidupan sehari-hari khususnya pada materi perubahan lingkungan, seperti menyajikan penjelasan pendukung dalam bentuk gambar dan video pembelajaran yang dapat diakses



kapanpun dan dimanapun, sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 3 Cilegon. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development*. Metode ini terdiri dari tahapan potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk (Sugiyono, 2010).

### 1. Potensi dan masalah (Analisis kebutuhan)

Analisis kebutuhan dilakukan dengan observasi lapangan terkait kegiatan pembelajaran di SMAN 3 Cilegon dan wawancara guru.

### 2. Pengumpulan data

Kegiatan pada tahap ini meliputi pencarian materi, membuat instrumen berupa kisi-kisi, angket, *storyboard* digital book.

### 3. Desain produk

Tahap pengembangan desain produk yaitu mempelajari cara penggunaan aplikasi Kvisoft Flipbook untuk memulai pembuatan desain produk dari digital book.

### 4. Validasi produk

Kegiatan validasi merupakan tahap uji coba oleh seorang ahli berpengalaman dibidangnya, seperti ahli materi dan ahli media.

### 5. Revisi desain

Merevisi produk berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh validator sebelum produk diuji coba kepada siswa.

### 6. Uji coba produk

Uji coba kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media digital book yang dirancang apakah efektif dan praktis dalam penggunaan selama proses pembelajaran.

Teknik penumpulan data dilakukan dengan wawancara dan pengisian angket. Instrumen wawancara dalam bentuk lembar wawancara dengan 15 butir pertanyaan, dan Instrumen angket menggunakan skala Guttman yang diisi dengan cara *checklist* pada tiap indikator dengan 2 alternatif jawaban yaitu Ya dan Tidak. Teknik pengelolaan data memberikan gambaran terhadap objek yang dikembangkan melalui pengambilan data sampel, tanpa melakukan analisis dan menyimpulkan



secara umum. Teknik pengelolaan data dalam penelitian ini, antara lain pengelolaan data hasil uji ahli dan hasil uji respon siswa. Instrumen angket penilaian berisi tentang penilaian kelayakan dan kualitas media pembelajaran digital book yang dikembangkan.

Tabel 1. Katagori skor angket

Skor	Judul kolom
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

Skor yang diperoleh dapat dihitung menggunakan rumus :

$$\text{Nilai Persen} : \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum ideal}} \times 100\%$$

Setelah dilakukan perhitungan presentase tiap aspek, selanjutnya hasil nilai presentase diubah menjadi nilai kualitatif sesuai kriteria penilaian berikut ini (Novianti & Joni, 2015) :

Tabel 2. Kriteria katagori penilaian ideal

Skor	Judul kolom
81-100	Sangat Layak
61-80	Layak
41-60	Cukup Layak
21-40	Tidak Layak
0-21	Sangat Tidak Layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Kvisoft Flipbook Berbasis Kontekstual Pada Konsep Perubahan Lingkungan

#### 1. Potensi dan Masalah

Tahap potensi dan masalah meliputi analisis kurikulum dan analisis hasil penyebaran angket. Berdasarkan hasil analisis kurikulum 2013, pada kompetensi dasar 3.11 konsep perubahan lingkungan merupakan aspek kognitif yaitu memahami konsep perubahan lingkungan. Kompetensi dasar 4.11 merupakan aspek psikomotor yaitu merumuskan gagasan pemecahan masalah dengan membuat laporan tertulis terkait perubahan lingkungan, kegiatan presentasi.

Tahap potensi dan masalah juga dilakukan dengan penyebaran angket kepada guru biologi dan siswa kelas X sebanyak 25 orang, bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran yang biasa



digunakan sekolah dalam pembelajaran biologi. Penyebaran angket dilakukan di SMAN 3 Cilegon, sekolah tersebut dipilih karena penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran biologi tidak variatif.

## 2. Pengumpulan Data

Tahap pembuatan media digital book terdiri dari pengumpulan materi berupa isi media dan software untuk perangkat media yang digunakan. Materi dan gambar diambil dari berbagai literatur seperti artikel, jurnal, dan buku teks. Gambar dan ilustrasi untuk background dan icon tombol yang disajikan dalam media digital book diambil dari website freepik.com. Materi dalam bentuk video diperoleh dari situs YouTube.

## 3. Desain Produk

### 1) *Constructivism*

Pendekatan *constructivism* erat kaitannya dengan pembelajaran langsung di lingkungan. Salah satu kelebihan dari belajar langsung di lingkungan adalah siswa mampu membangun pemahaman sendiri (konstruktivisme). Menurut Hamdayama (2014) aspek *constructivism* mampu membuat pengetahuan lebih bermanfaat karena pembelajaran yang berlangsung akan lebih bermakna. Pada media digital book yang dikembangkan, aspek *constructivism* ditampilkan dalam bentuk apersepsi baik berupa penjelasan konsep, gambar dan artikel online yang relevan. Salah satu contoh apersepsi yang ditampilkan dalam digital book berupa kegiatan apersepsi dengan menampilkan gambar-gambar yang berkaitan dengan perubahan lingkungan, seperti gambar mencairnya gunung es dan gambar kekeringan (Gambar 1). Penggunaan gambar diperlukan untuk memperjelas materi yang diajarkan. Selain itu, gambar juga dapat menstimulus siswa untuk lebih mudah memahami dibandingkan melalui kata-kata. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Adni (2014) yang menyatakan bahwa memori pada otak lebih cenderung mudah mengenali gambar dibandingkan kata.

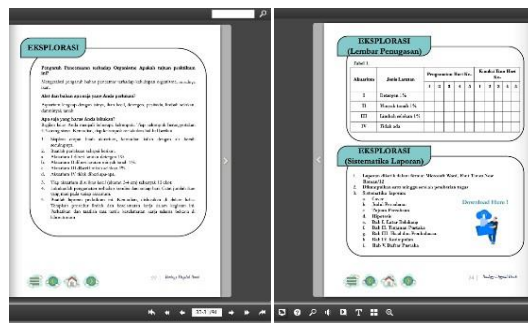


Gambar 1. Aspek *constructivism* di tampilkan dalam bentuk kegiatan apersepsi



2) *Inquiry*

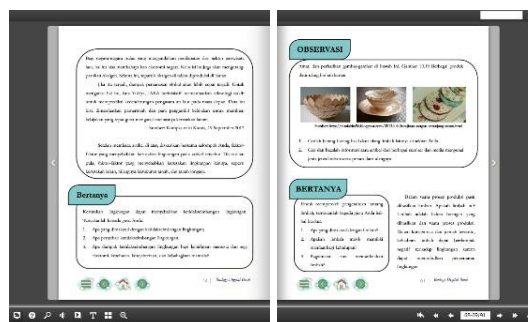
Proses pembelajaran pada pendekatan kontekstual harus berdasarkan pada hasil pencarian dan penelusuran berdasarkan proses berpikir yang sistematis (Hamdayana, 2014). Proses berpikir yang dimaksud tertuang dalam tahapan *inquiry*, yaitu observasi, bertanya, mengajukan dugaan atau hipotesis, pengumpulan data, dan kesimpulan. Pada media digital book bentuk kegiatan eksplorasi (Gambar 2) berupa sebuah masalah dengan topik pengaruh pencemaran terhadap organisme, dan hal-hal yang perlu dilakukan.



Gambar 2. Aspek *inquiry* ditampilkan dalam bentuk kegiatan eksplorasi

3) *Questioning*

Bertanya dalam proses pembelajaran dipandang sebagai cara guru untuk mendorong, membimbing, menilai kemampuan berpikir siswa. Menurut Hamdayana (2014) dalam sebuah pembelajaran yang produktif, bertanya dapat digunakan untuk menggali pemahaman siswa, meningkatkan respon siswa, mengetahui keingintahuan siswa, memfokuskan perhatian siswa, dan membangkitkan semangat siswa untuk menggali pengetahuan yang lebih dalam lagi. Pada digital book terdapat beberapa bentuk kegiatan bertanya yang terdapat dalam digital book (Gambar 3), diantaranya kegiatan bertanya yang dapat diajukan kepada guru terkait penyebab ketidakseimbangan lingkungan, kegiatan bertanya untuk memperoleh pengetahuan tentang limbah.

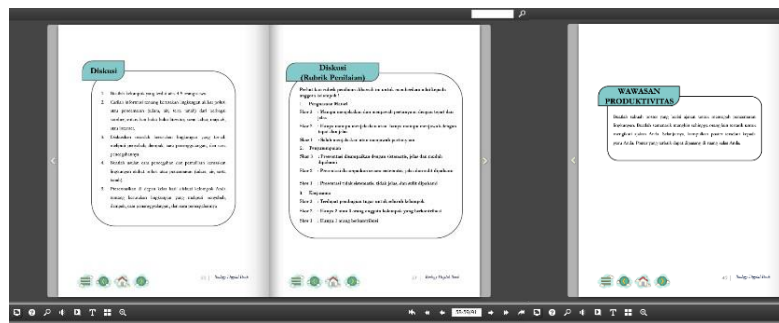


Gambar 3. Aspek *questioning* di tampilkan dalam kegiatan bertanya



4) *Learning Community*

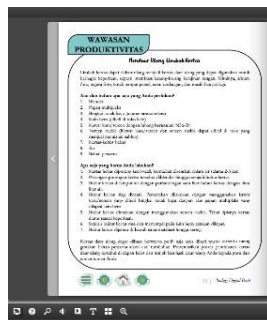
*Learning community* merupakan kegiatan dalam mencapai hasil belajar dilakukan dengan kerjasama kelompok. Guru membentuk kelompok belajar heterogen guna melatih siswa berdiskusi saling bertukar informasi sehingga terjadiproses komunikasi dua arah (Suprijono, 2011). Pada media digital book yang dikembangkan, *learning community* menjadi satu rangkaian pada tahapan *inquiry* yaitu kegiatan diskusi yang dilakukan secara berkelompok dan kegiatan wawasan produktivitas (Gambar 4)



Gambar 4. Aspek *learning community* di tampilkan dalam kegiatan diskusi dan wawasan produktivitas

5) *Modelling*

Pada media digital book yang dikembangkan, pemodelan disajikan ke dalam bentuk kegiatan mendaur ulang limbah kertas (Gambar 5) dan poster ajakan untuk mencegah pencemaran lingkungan.



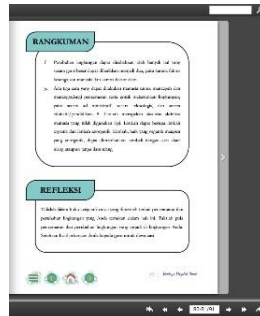
Gambar 5. Aspek *modelling* di tampilkan dalam bentuk kegiatan mendaur ulang limbah

6) *Reflection*

Hasil akhir dari pendekatan kontekstual akan menghasilkan suatu proses pengendapan pengalaman bagi siswa. Hal ini dapat diperoleh dengan cara merunutkan kembali seluruh pengalaman atau proses pembelajaran yang telah siswa lakukan, proses ini disebut dengan refleksi. Pada media digital book refleksi disajikan dalam bentuk kolom pertanyaan tentang siswa diminta untuk menuliskan hal-hal menarik mengenai materi pencemaran dan perubahan lingkungan (Gambar 6). Menurut Hamdayama



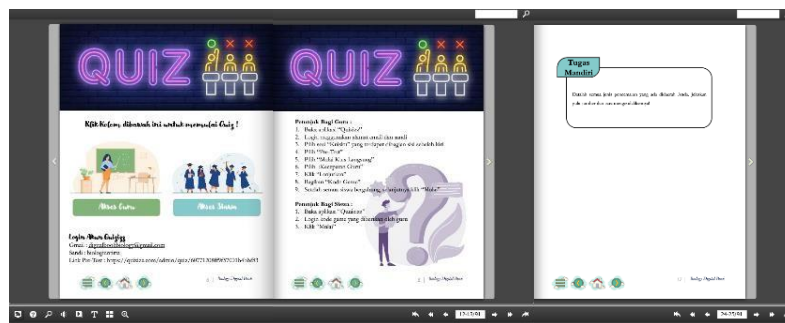
(2014) refleksi dapat direalisasikan kedalam bentuk pernyataan langsung, diskusi, catatan, tulisan dan hasil karya.



Gambar 6. Aspek reflection di tampilkan dalam kegiatan refleksi

7) *Authentic Assessment*

Penilaian autentik dilakukan untuk melihat gambaran perkembangan siswaselama proses belajar mengajar. Pada media digital book yang dikembangkan, bentuk penilaian autentik adalah penilaian kognitif (quiz, tugas mandiri, soal evaluasi) dan penilaian kinerja rekan sejawat (Gambar 7).



Gambar 7. Aspek *authentic assessment* di tampilkan dalam bentuk quiz, tugas mandiri, dan evaluasi

B. Hasil Validasi Ahli Terhadap Kelayakan Digital Book

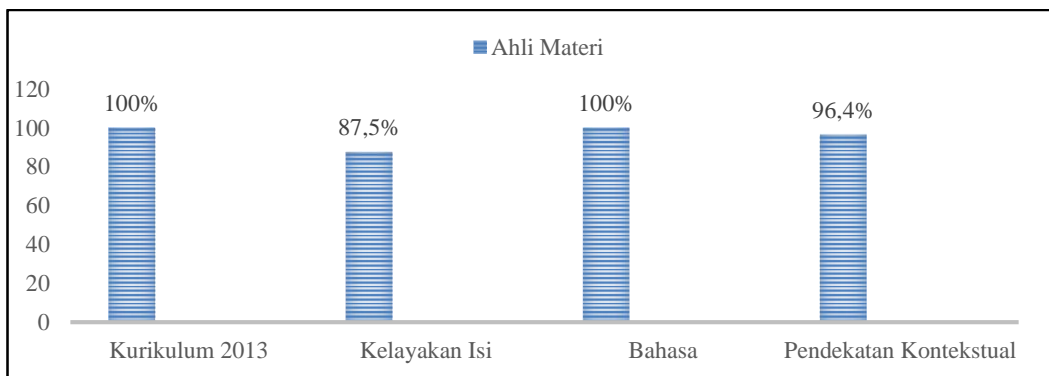
Berdasarkan uji ahli materidan ahli media, media pembelajaran digital book sangat layak dijadikan sebagaimedia pembelajaran biologi. Menurut pernyataan Wibawanto (2017) bahwa media pembelajaran yang efektif dan efisien adalah media yang bersifat interaktif dalam menyampaikan meteri pembelajaran. Media interaktif memiliki keunggulan yaitu membangun suasana belajar lebih menyenangkan karena adanya interaktivitaspenggunaan media. Salah satu contoh media interaktif adalah media digital book.



Gambar 8. Hasil Uji Ahli

a. Ahli Materi

Bagian ini menyajikan hasil penelitian. Pada hasil dan pembahasan setidaknya memuat: 1). Instrumen penilaian kelayakan materi yang digunakan adalah instrumen penilaian yang telah di rumuskan oleh Depdiknas (2008) yang di modifikasi oleh Dalman (2015). Instrumen penilaian kelayakan materi tersebut terdiri dari 4 aspek yaitu, kurikulum, kelayakan isi, bahasa, dan pendekatan kontekstual. Hasil dari validasi materi secara keseluruhan memperoleh persentase nilai 96,2% dan termasuk katagori sangat layak.



Gambar 9. Hasil Penilaian Ahli Materi

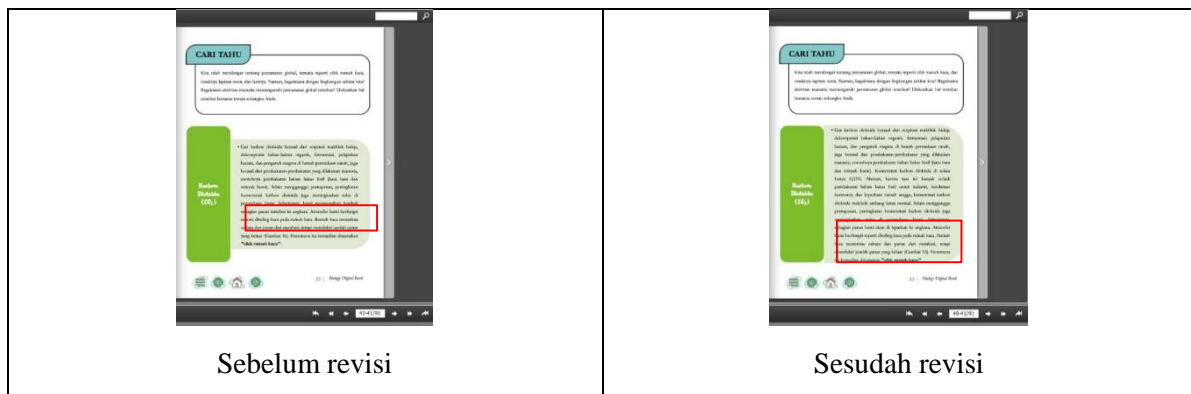
Pada aspek kurikulum terdapat kriteria kesesuaian dengan kurikulum 2013. Nilai pada kriteria tersebut diperoleh sebesar 100% dan termasuk dalam katagori sangat layak. Menurut penilaian ahli, isi yang termuat dalam media digital book sudah memenuhi kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum 2013, konsep yang disajikan dalam media digital book sudah sesuai dengan pemetaan kompetensidasar, terdapat evaluasi kognitif, afektif, dan psikomotor yang disajikan pada media digital book untuk mendukung siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Khairunnisa (2019) bahwa implementasi kurikulum 2013 adanya fasilitas, sumber dan media belajar yang berkualitas yaitu memuat materi dan kegiatan evaluasi yang dapat mendukung tercapainya



kompetensi inti dan kompetensi dasar sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan.

Pada aspek kelayakan isi terdapat kriteria ketepatan dan kesesuaian materi. Nilai pada kriteria tersebut diperoleh sebesar 87,5% dan termasuk dalam katagorisangat layak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Maimunah (2016) bahwapemahaman siswa terhadap suatu materi pembelajaran perlu ditunjang dengan informasi pendukung seperti gambar atau ilustrasi yang dikaitan dengan perkembangan ilmu terkini, sehingga siswa dapat dengan tepat memahami materi.

Pada aspek bahasa terdapat kriteria keterbacaan pada media digital book. Nilai pada kriteria tersebut diperoleh sebesar 100% dan termasuk dalam katagori sangat layak. Hasil ini diperoleh berdasarkan penilaian ahli materi yang menilai bahwa media digital book yang dikembangkan telah menggunakan kaidah bahasa sesuai PUEBI. Selain itu, penggunaan bahasa yang baik dan benar dalam digital book dapat menunjang media digital book agar mudah di pahami siswa. Penggunaan bahasa yang komunikatif dan sesuai perkembangan siswa dalam memahami konsep yang disajikan. Penggunaan istilah-istilah yang terdapat dalam media digital book sesuai dengan konsep dan disertai dengan penjelasan pada kolom glosarium sehingga siswa bisa memahami arti dari istilah tersebut. Namun menurut pendapat ahli terdapat kekurangan dalam penulisan kalimat pada materi karbon dioksida yang belum tepat yaitu bumi memantulkan kembali sebagian panastersebut keangkasa, mejadi sebagian panas bumi akan di lepaskan ke angkasa. Oleh karena itu, dibutuhkan perbaikan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa terkait penulisan kalimat agar siswa lebih mudah memahami materi (Gambar 10).



Gambar 10. Perbaikan penulisan kalimat pada materi karbon dioksida

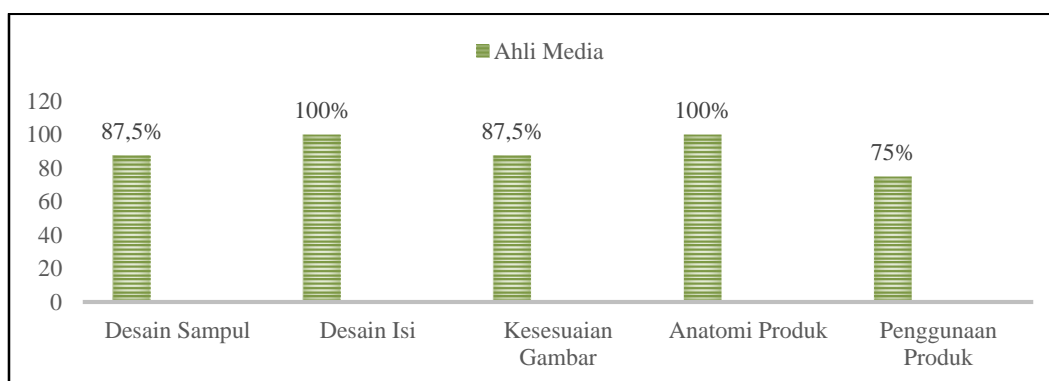
Pada aspek pendekatan kontekstual terdapat kriteria mengadung 7 komponen pembelajaran kontekstual diantaranya yaitu *constructivism, inquiry, questioning, learning community, modelling, reflection, dan authentic assessment*. Nilai pada kriteria tersebut diperoleh sebesar 96,4% dan termasuk dalam katagori sangat layak. Salah satu nilai lebih dari digital book yang dikembangkan terdapat pada komponen *authentic assessment* dengan tampilan quiz dan kegiatan evaluasi menggunakan website Quizizz.com sehingga kegiatan evaluasi menjadi lebih menarik bagi siswa. Namun menurut pendapat



ahli perlu ada perbaikan komponen *constructivism* yaitu pada kegiatan apersepsi hindari bentuk pertanyaan langsung terkait definisi materi, sebaiknya arahkan siswa untuk mencari perbedaan dari kedua gambar yang disajikan dalam digital book. Menurut Ramdiana (2020) menyatakan bahwa kegiatan apersepsi merupakan inti dari kegiatan pendahuluan, kegiatan ini membuat otak siswa siap untuk belajar. Kegiatan apersepsi yang tepat dapat membuat siswa merasa relaks.

#### b. Ahli Media

Penilaian ahli media terdiri dari 5 aspek yaitu, desain sampul, desain isi, kesesuaian gambar, anatomi produk, dan penggunaan produk. Nilai rata-rata persentase media pembelajaran berdasarkan ahli media adalah 100% dan termasuk dalam kategori sangat layak.



Gambar 11. Hasil Penilaian Ahli Media

Pada aspek desain sampul memperoleh nilai 87,5 dan desain isi memperoleh nilai 100% dan termasuk ke dalam katagori sangat layak. Menurut pendapat ahli, pengaplikasian desain sampul dan desain isi memiliki kualitas ilustrasi gambar pada background yang merepresentasikan isi materi pada digital book. Selain itu, penggunaan warna tulisan dengan background sangat kontras. Menurut Sanjaya (2015) menyatakan bahwa hal yang harus di perhatikan dalam penggunaan tulisan agar tidak membosankan yaitu warnayang kontras antara teks dan warna dasar sehingga keterbacaan teks menjadi jelas.

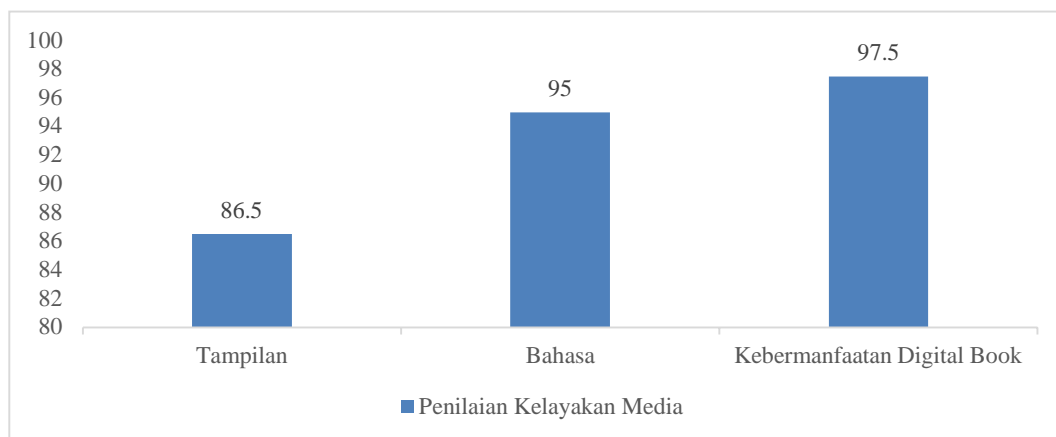
Pada aspek kesesuaian gambar memperoleh nilai 87,5% dan termasuk ke dalam katagori sangat layak. Menurut pendapat ahli, gambar yang di sajikan dalam media digital book berfungsi sebagai informasi pendukung terhadap penjelasan materi pembelajaran, penggunaan gambar berwarna membuat tampilan media digital book tidak monoton. Menurut Istanto (2019), gambar merupakan komunikasi visual untuk menjelaskan suatu informasi pendukung karena gambar memiliki kemampuan memaparkan lebih rinci. Penggunaan gambar berwarna membuat siswa tertarik dan dapat meningkatkan minat belajar (Hilmi, 2016).



Pada aspek anatomi produk memperoleh nilai 100% dan termasuk kedalam katagori sangat layak. Menurut pendapat ahli, pada media digital book terdapat kagiatan pendahuluan berupa apersepsi, kegiatan ini membuat otak siswa siap untuk menerima materi pembelajaran yang akan dipelajari dan mampu membuat siswa merasa relaks (Ramdania, 2020). Pada aspek penggunaan produk memperoleh nilai 75% dan termasuk ke dalam katagori layak. Menurut pendapat ahli, media digital book telah dilengkapi gambar, audio, video, dan hyperlink sehingga bersifat interaktif dan mampu memotivasi siswa dalam memperoleh pengalaman belajar. Menurut Restulowati, *et. al* (2016), siswa akan lebih tertarik mempelajari suatu konsep dengan cara mendapatkan pengalaman belajar baru. Salah satu alternatif belajar untuk mendapat mengalami baru yaitu menggunakan media pembelajaran digital book yang mampu menggabungkan teks, gambar, audio, video, dan hyperlink. Hal ini didukung pendapat Munif (2012) bahwa siswa lebih mudah memahami materi pelajaran jika media yang digunakan memuat teks, gambar, audio, dan video yang mampu menyentuk panca idera. Penggunaan media digital book dapat di akses kapanpun dan dimanapun secara online maupun offline.

### C. Hasil Uji Respon Siswa

Instrumen penilai uji coba produk (uji respon siswa) terhadap media pembelajaran digital book terdiri dari tiga aspek penilaian, yaitu tampilan, bahasa, dan kebermanfaatan media digital book. Hasil uji respon tersebut diperoleh 100% siswa menyatakan bahwa media pembelajaran digital book yang dikembangkan sangat layak.



Gambar 12. Hasil Penilaian Respon Siswa

Berdasarkan Gambar 12. Aspek pada uji coba produk (uji respon siswa) yang mendapatkan persentase tertinggi, yaitu aspek kebermanfaatan digital book dengan persentasi nilai 97,5% dan termasuk katagori sangat layak. Pada kriteria kemudahan memahami digital book, media bersifat praktis sehingga dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Prabowo &



Heriyanto (2013) bahwa kelebihan penggunaan digital book yaitu mengakses ribuan buku elektronik dalam satu perangkat yang dapat dibaca tanpa terbatas waktu dan tempat sehingga lebih praktis.

Pada aspek tampilan mendapatkan persentase 86,5% dengan katagori sangat layak. Media digital book ini sudah memenuhi kriteria karena memiliki tampilan desain sampul yang sangat menarik dengan background sampul menggambarkan isi materi pada media digital book, komposisi jenis dan ukuran huruf yang digunakan tepat sehingga siswa tidak kesulitan dalam menggunakan media digital book atau mudah dibaca, terdapat fitur menambah dan mengurangi ukuran font teks dan ukuran gambar serta angka sehingga memudahkan siswa terutama bagi pengguna yang mengalami kendala dalam penglihatan (Prabowo & Heriyanto, 2013). Tampilan desain isi dilengkapi dengan gambar dan video kualitas tampilan yang baik dan membantu siswa dalam memahami materi, hal tersebut sesuai dengan pernyataan Hasanah dan Nulhakim (2015) bahwa gambar, animasi dan video atau film yang baik yaitu sesuai dengan kurikulum, sistematis, komunikatif, dan dapat memotivasi siswa.

Pada aspek bahasa mendapatkan persentase 95% dengan katagori sangat layak. Berdasarkan hasil angket respon siswa, bahwa siswa memahami peristilahan dan bahasa yang digunakan dalam digital book, karena penggunaan bahasa pada digital book sesuai dengan kaidah PUEBI, penjelasan yang disajikan tidak menimbulkan makna ganda, dan tata bahasa disesuaikan dengan karakteristik pemahaman siswa tingkat SMA sehingga materi pembelajaran mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sesuai pendapat Wicaksono (2016) yang menyatakan bahwa bahasa merupakan elemen penting dalam menyampaikan suatu informasi berupa materi pembelajaran kepada siswa, sehingga penggunaan bahasa yang baik yaitu tidak mengandung makna ganda dan tidak kaku dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, dalam media digital book diperlukan penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Media digital book yang dikembangkan mengacu desain Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiono (2010) terdiri dari tahapan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk terbatas (uji respon siswa).
2. Hasil uji validasi digital book berdasarkan ahli materi diperoleh nilai 96,2% dan termasuk dalam kategori sangat layak, dan ahli media diperoleh nilai 90% dan termasuk dalam katagori sangat layak.
3. Hasil uji respon siswa terhadap digital book berdasarkan penyebaran angket diperoleh nilai sebanyak 92,6% siswa menyatakan digital book sangat layak.



## DAFTAR RUJUKAN

- Adni, A., dan Hidayati. 2014. "Perbedaan Recognition Memory Kata dan Gambar Pada Media Narasi Bergambar" *Jurnal Psikologi Vol.10 No. 1 Juni 2014*, hal. 1-10
- Akbar, M. F., dan Diana. 2017. "Teknologi Dalam Pendidikan: Literasi Digital dan Self-Directed Learning Pada Mahasiswa Skripsi" *Jurnal Indigeneous Vol. 2 No. 1 Maret 2017*, hal. 28-38
- Dalman. 2015. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Raja Rafindo Persada.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamdayama, J. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hilmi. 2016. "Efektivitas Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab" *Lantanida Journal Vol. 4 No. 2 Juli 2016*, hal. 128-135
- Istanto, F. H. 2019. "Gambar Sebagai Alat Komunikasi Visual" *NIRMANA Vol. 2 No. 1 Oktober 2019*, hal. 23-35
- Khairunnisa, F. 2019. "Evaluasi Komponen Kelayakan Isi Buku Ajar Bahasa Indonesia: Kesesuaian Materi dengan Kurikulum" *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Vol. 4 No. 1 Juni 2019*, hal 408-416
- Maimunah. 2016. "Metode Penggunaan Media Pembelajaran" *Jurnal Al-Afkar Vol. 5 No. 1 Juli 2016*, hal. 1-24
- Munif, C. 2012. *Gurunya Manusia: Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*. Bandung: Kaifa.
- Mustofa, M. I., M. Chodzirin, & L. Syaekttti. 2019. "Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi" *Walisongo Journal of Information Technology Vol. 1 No. 2 Juni 2019*, hal. 151-160
- Novianti, D. A., & J. Susilowibowo. 2015. "Pengembangan Model Akuntansi Aset Tetap Erbasis Pendekatan Saintifik Sebagai Pendukung Implementasi K-13 Di SMKN 2 Baduran" *Jurnal Pendidikan Vol. 3 No. 1 Desember 2015*, hal. 1-9
- Prabowo, A., & Heriyanto. 2013. "Analisis Pemanfaatan Buku Elektronik (e-Book) Oleh Pemustaka Di Perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang" *Jurnal Ilmu Perpustakaan Vol. 2 No. 1 Maret 2013*, hal. 23-31
- Ramdania, D. R. 2013. *Penggunaan Media Flash Flip Book Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Skripsi*. Bandung: Universitas



Pendidikan Indonesia.

- Ramdiana, H. 2020. *“Apersepsi Pembelajaran Melalui Cerita-Cerita Lucu Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran dan Profesionalisme Guru dengan Metode Pembelajaran Tutor Sebaya di SMAN 21 Garut” Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Vol. 3 No. 1 April 2020*, hal. 18-28
- Restulowati, F. M., E. Hendriyani, & S. G. Syauqiah. 2016. *“Pengaruh Website Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 1 Bojonegoro Pada Subkonsep Sisten Hormon Manusia” Biodidaktika Vol. 11 No. 1 Maret 2016*, hal. 59-66
- Riaz, A. 2018. *“Effects of Online Education on Encoding and Decoding Process of Student and Teacher” Internasional Conference E-Learning Vol. 2 No. 1 April 2018*, hal. 424- 48
- Sanjaya, W. 2015. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Savitri, A. E. 2017. *Efektivitas Penggunaan Musik Instrumen Terhadap Peningkatan Konsentrasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Gerak Harmonik dan Sifat Mekanik Bahan Kelas X TBG SMK 1 Sulawesi Selatan*. Makasar: UIN Alauddin.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. 2011. *Cooprative Learning: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wibawanto, W. 2017. *Desain dan Pemrogaman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Wicaksono, L. 2016. *“Bahasa Dalam Komunikasi Pembelajaran” Jurnal Pembelajaran Prospektif Vol. 1 No. 2 September 2016*, hal. 9-19