

Pengembangan “Flip Digital Learning” sebagai Inovasi Media Pembelajaran Cerita Hikayat untuk Siswa Kelas X SMA/MA

¹Alvira Jasmin Eka Fahriyanti

²Cut Andi Salsabilla

³Ristu Wahyu Stiawan

⁴Ruli Andayani

^{1,2,3,4}UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Alamat surel: alvira.jasmin.18@gmail.com

Abstract:

The purpose of this research and development is to produce a learning media Flip Digital Learning as a medium for learning storytelling for 10th grade SMA/MA students. This is an innovative step to support online learning which has been experiencing obstacles. With this media, students are expected to have enthusiasm during learning activities. Based on the due diligence conducted by experts and teachers, the media feasibility percentage was obtained by 97% from experts and 93% from teachers. While the results of limited trials conducted on students obtained results of 89%. This data can be believed that this media is very good so that it can support the achievement of learning objectives.

Keywords: *Flip Digital Learning media development, learning media innovation, saga stories*

Abstrak:

Tujuan penelitian dan pengembangan ini untuk menghasilkan media pembelajaran Flip Digital Learning sebagai media pembelajaran cerita hikayat siswa kelas 10 SMA/MA. Hal ini sebagai langkah inovatif untuk mendukung pembelajaran daring yang selama ini mengalami kendala. Dengan media ini diharapkan siswa memiliki semangat selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli dan guru, diperoleh tingkat persentase kelayakan media sebesar 97% dari ahli dan 93% dari guru. Sementara hasil uji coba terbatas yang dilakukan pada siswa diperoleh hasil sebesar 89%. Dari data ini dapat diyakini bahwa media ini sangat baik sehingga dapat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.

Kata kunci: *pengembangan media Flip Digital Learning, inovasi media pembelajaran, cerita hikayat*

Terkirim: 12-1-2022;

Revisi: 27-11-2022;

Diterima: 12-12-2022

PENDAHULUAN

Pembelajaran daring merupakan cara terbaik yang perlu dilakukan pada masa pandemi dan keadaan darurat lainnya. Pembelajaran harus

terus berlangsung untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan mendewasakan sikap generasi bangsa. Namun faktanya, kegiatan pembelajaran di masa pandemi selalu menemui hambatan sekaligus tantangan, terutama dalam penyampaian materi pembelajaran. Seperti halnya media pembelajaran yang digunakan guru cenderung membosankan karena hanya memberikan materi pembelajaran dengan cara memfoto buku paket yang kemudian dikirimkan ke siswa melalui WhatsApp.

Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan demi tercapainya pembelajaran yang lebih baik. Tetep dkk., (2020:51) menjelaskan bahwa sebagai fasilitator, guru tidak hanya berperan menjadi seorang pendidik dan pengajar saja. Namun, guru harus memiliki keterampilan yang mendalam pada pembelajaran di kelas. Guru diharuskan untuk mampu mengolaborasikan antara konteks yang bermakna dengan kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru harus memberi kesempatan pada siswa agar setiap saat dapat mengakses materi pelajaran dan memberi penilaian formatif pada siswa dengan adil.

Media pembelajaran ialah perangkat atau perlengkapan yang dimanfaatkan guru sebagai perantara dalam memberikan materi pembelajaran. Falahudin (2014:109) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah fasilitas yang dimanfaatkan agar tujuan pembelajaran berhasil dicapai. Nurrita (2018:107) menambahkan bahwa media pembelajaran ialah perangkat untuk membantu menyampaikan pesan. Media pembelajaran juga merupakan media komunikasi, sebab kegiatan pembelajaran juga termasuk dalam proses komunikasi antara guru dengan siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran memiliki pengaruh besar terhadap kesuksesan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berkaitan dengan hal tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran yang bernama Flip Digital Learning. Media ini dikemas secara kreatif, inovatif, efisien, menyenangkan dan dapat diakses dengan mudah menggunakan gawai atau laptop tidak terbatas ruang dan waktu (Martani, 2020:68). Isinya lengkap meliputi formulir daftar hadir, kegiatan pembelajaran, penugasan, formulir pengumpulan tugas, kuis, serta contoh video cerita. Hal ini sangat memudahkan siswa baik dalam belajar, latihan soal, serta melakukan evaluasi.

Menurut Anas (2014:10) pemakaian media pembelajaran yang sesuai dapat memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi

pelajaran. Dengan media ini, guru dapat mengadakan kegiatan pembelajaran dengan baik hingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal. Hal tersebut sependapat dengan pemikiran Firmadani (2020:93) yang mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih mudah tercapai.

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan beberapa *website*, yaitu Mentimeter, Google Form, Youtube, dan perangkat lunak Flip PDF Professional. Dalam tahap awal, hal yang dilakukan adalah membuat bahan ajar teks cerita hikayat lengkap, yakni meliputi uraian materi, contoh, dan latihan soal. Tahapan berikutnya yaitu membuat formulir pengisian daftar hadir siswa serta pengumpulan menggunakan *website* Google Form untuk tugas di setiap kegiatan dalam buku digital atau bahan ajar.

Selanjutnya, membuat kuis sebagai evaluasi pembelajaran menggunakan *website* Mentimeter. Terakhir adalah mencari dan memilih video contoh cerita hikayat dalam Youtube. Tautan-tautan yang sudah dibuat melalui *website* Google Form, Mentimeter dan Youtube, kemudian dikumpulkan menjadi satu dalam bahan ajar yang telah dibuat sebelumnya. Kemudian melalui perangkat lunak Flip PDF Professional bahan ajar tersebut diubah menjadi buku digital yang dapat diakses secara daring melalui sebuah tautan.

Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan profil hasil pengembangan Flip Digital Learning sebagai inovasi media pembelajaran cerita hikayat untuk siswa kelas X SMA/MA. Selain itu, mendeskripsikan hasil uji kelayakan media Flip Digital Learning sebagai inovasi media pembelajaran cerita hikayat untuk siswa kelas X SMA/MA. Adapun manfaat dilakukannya penelitian ini ditujukan pada beberapa pihak yaitu (1) bagi pengajar, penelitian ini diharapkan dapat menawarkan media pembelajaran inovatif sederhana yang mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara daring; (2) bagi siswa, penelitian diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam menerima materi pembelajaran, khususnya materi teks hikayat; (3) bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan atau literatur untuk melakukan penelitian sejenis selanjutnya.

Setidaknya ada tiga penelitian sejenis yang memperkuat pengembangan media Flip Digital Learning. Pertama, penelitian Hasyiyati dan Zulherman berjudul "Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Mentimeter untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran

Daring tahun 2021” berhasil mencapai tingkat keefektifan sebesar 75% pada Siklus I dan sebanyak 87% pada Siklus II. Hasil penelitian menunjukkan persentase peningkatan keaktifan siswa mencapai 12% (Hasyiyati & Zulherman, 2021:2561). Jika pada penelitian tersebut hanya menggunakan satu *website* yakni Mentimeter, media hasil pengembangan penelitian ini menggabungkan beberapa *website*, yaitu Mentimeter, Google Form, dan Youtube yang kemudian digabungkan dalam perangkat lunak Flip PDF Professional sehingga diharapkan dapat memudahkan dan mengefektifkan kegiatan pembelajaran.

Kedua, penelitian Nabilah dan Wahyuningsih berjudul “Pengembangan Handout Digital Anyflip pada Materi Menganalisis Limbah Busana Subtema Outer Origami tahun 2021”. Hasil penelitian menunjukkan tingkat keefektifan penggunaan media dengan nilai rata-rata 85,9% (Nabilah & Wahyuningsih, 2021:45). Penelitian tersebut mengembangkan *website* Anyflip sebagai media pembelajaran berupa buku pegangan. Meski sama-sama menggunakan Anyflip, penelitian tersebut masih menggunakan satu *website*, sedangkan penelitian ini sudah mengolaborasikan tiga *website* sehingga diharapkan dapat memudahkan dan mengefektifkan proses belajar.

Ketiga, penelitian Fahriyanti, dkk. tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media “Klik Aja” dalam Pembelajaran Daring Menyampaikan Teks Berita bagi Siswa Kelas VIII”. Media tersebut dirancang menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3 dan berhasil memperoleh tingkat keefektifan media dari ahli dengan nilai rata-rata 3,4, dan nilai tingkat keefektifan rata-rata sebesar 3,51 yang diperoleh dari media ketika diterapkan pada siswa (Fahriyanti dkk., 2021:414). Namun, dalam penggunaannya masih belum bisa membangun pembelajaran yang interaktif, serta masih memerlukan sinyal yang kuat dan stabil. Sementara itu, media Flip Digital Learning ini sudah dirancang secara interaktif dan lebih mudah diakses.

METODE

Pengembangan media pembelajaran Flip Digital Learning termasuk ke dalam penelitian *Research and Development* yang dijabarkan dalam bentuk penelitian kualitatif. Metode penelitian dan pengembangan (*research & development*) termasuk ke dalam jenis metode penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk baru, yang diikuti produk sampingan tertentu dan terdapat efektivitas dari adanya produk tersebut. Metode penelitian ini dapat digunakan dalam menemukan sebuah model

maupun mengembangkan sebuah model yang sudah ada sebelumnya dengan menguji keefektifan produk tersebut (Purnama, 2013:21). Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini berupaya mengembangkan media pembelajaran yang telah ada, untuk menjadi media pembelajaran yang lebih baik daripada sebelumnya.

Pengembangan media pembelajaran Flip Digital Learning ini dilakukan dengan menggunakan model APPED yang terbagi atas lima tahapan sistematis yang mencakup analisis dan penelitian awal, perancangan, produksi, evaluasi, dan diseminasi (Surjono, 2017:59-60). Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan prosedur penelitian melalui langkah-langkah yaitu (1) menganalisis media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa; (2) merancang media pembelajaran yakni dengan membuat peta atau diagram alur yang digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan atau memproduksi media pembelajaran.

Selanjutnya, (3) memproduksi media pembelajaran yang sesuai dengan gambaran atau acuan diagram alur yang telah dibuat; (4) melakukan uji kelayakan media pembelajaran yang melibatkan ahli media pembelajaran dan guru; meminta siswa untuk mencoba menggunakan media Flip Digital Learning dan membagikan angket penilaian atau kesan siswa; (5) menyebarkan media pembelajaran yang telah dirancang kepada *civitas academica* kampus serta calon guru, untuk diimplementasikan di sekolah ataupun dikembangkan menjadi media pembelajaran yang lebih modern lagi.

Uji kelayakan media ini melibatkan dua ahli media pembelajaran di UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, yaitu Ibu Rahmawati Mulyaningtyas, M.Pd., dan Ibu Elen Nurjanah, M.Pd. Sementara itu, uji coba kelompok kecil melibatkan 10 siswa dari kelas X SMA/MA dari beberapa wilayah. Metode pengambilan data dilakukan secara acak dengan menyebarkan instrumen melalui Google Form. Hal ini dilakukan karena kegiatan pembelajaran masih dilakukan secara daring sehingga peneliti mengambil sampel dari siswa yang bertempat tinggal dekat dengan peneliti, lalu meminta mereka untuk menyebar instrumen penelitian kepada teman sejawat. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli media pembelajaran, lembar penilaian siswa, dan catatan hasil pengamatan selama uji coba.

Data yang digunakan dalam penelitian penelitian ini diperoleh dari angket validasi ahli media pembelajaran dan uji coba terhadap subjek penelitian serta observasi selama uji coba media. Budiasni & Darma (2020) menegaskan bahwa teknik analisis interaktif terdiri dari tahap

reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Tahap reduksi data dilakukan dengan (1) memperlihatkan media Flip Digital Learning; (2) pengolahan data angket dan observasi selama uji coba; (3) mengelompokkan data berdasarkan kelompok uji. Tahap penyajian data dalam bentuk gambar dan tabel yang kemudian dideskripsikan dengan teknik deskriptif kualitatif. Tahap terakhir merumuskan penarikan kesimpulan dengan memperhatikan rumusan masalah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Media Flip Digital Learning

Flip Digital Learning merupakan sebuah inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini berhasil dirancang untuk digunakan pada pembelajaran cerita hikayat siswa kelas X SMA/MA. Dikembangkannya media pembelajaran ini bertujuan untuk membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran pada siswa. Dengan adanya Flip Digital Learning diharapkan siswa dapat meningkatkan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran secara daring. Tujuan pengembangan media tersebut juga didasarkan pada pendapat Handayani dkk. (2018:187) media pembelajaran yang hanya terbatas pada materi padat dengan penyajian melalui buku tampilan yang kurang menarik serta banyaknya pemberian soal dan tugas pada siswa, membuat siswa menjadi bosan untuk belajar.

Flip Digital Learning adalah media pembelajaran yang berupa buku digital yang dapat diakses melalui gawai dan laptop. Keunikan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah di dalamnya memuat teks materi serta berbagai tautan, meliputi formulir daftar hadir siswa, formulir pengumpulan tugas, tautan kuis, dan tautan video teks cerita hikayat. Dewi (2015:6) menjelaskan bahwa buku digital yang interaktif tidak hanya berisikan teks saja tetapi berisi berbagai video, gambar, serta audio yang dapat disimak siswa. Pengembangan media ini memadukan perangkat lunak pembuat buku digital dengan beberapa *website*, seperti *website* Mentimeter, Google Form, dan Youtube. Media Flip Digital Learning dapat diakses pada peramban (*browser*) menggunakan tautan yang dibagikan oleh peneliti. Media Flip Digital Learning termasuk media yang efisien serta dalam pembuatannya pun relatif mudah.

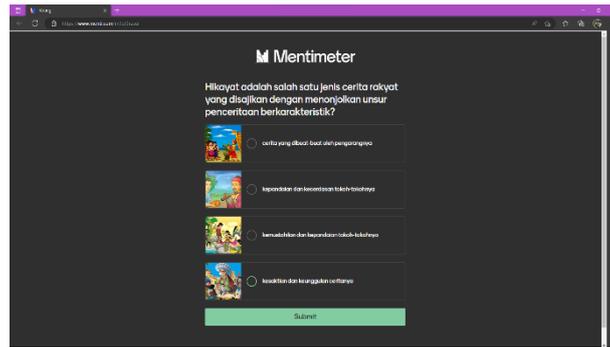
Dalam pengembangannya, media ini dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa. Siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik

dan dapat membantu mereka untuk lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran Flip Digital Learning juga memiliki beberapa kelebihan, antara lain (1) praktis, karena dalam penggunaannya hanya memerlukan gawai dan koneksi internet; (2) tidak mudah rusak, tahan lama, dan tidak menghabiskan ruang penyimpanan, karena dapat disimpan di *cloud*; (3) memiliki daya tarik, karena adanya gambar-gambar dan video.

Pernyataan di atas selaras dengan pendapat Asiyani (dalam Nabilah & Wahyuningsih, 2021:40) bahwa buku pegangan digital memberikan kemudahan pada siswa dalam membuka media pembelajaran sewaktu-waktu, baik melalui laptop, komputer, dan gawai. Selain itu, buku digital memiliki keunggulan sebagai alternatif meningkatkan minat baca siswa (Ruddamayanti, 2019:1193). Adapun kekurangan dari media Flip Digital Learning antara lain (1) pembuatan media ini membutuhkan waktu yang relatif lama; (2) platform yang digunakan untuk mengembangkan media ini tidak gratis; (3) membutuhkan koneksi internet dalam pembuatan dan penggunaannya.

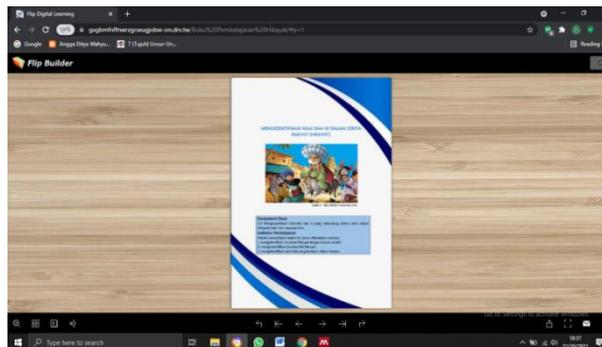
Buku digital ini memuat tiga kegiatan yang harus dilaksanakan oleh siswa yang meliputi (1) mengidentifikasi isi pokok hikayat dengan bahasa sendiri; (2) mengidentifikasi karakteristik hikayat; (3) mengidentifikasi nilai-nilai yang terdapat dalam hikayat. Ketiga kegiatan tersebut bertujuan untuk memberikan wawasan pada siswa, serta melatih kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Dalam media ini juga disajikan beberapa contoh teks cerita hikayat yang berjudul Hikayat Indera Bangsawan dan Hikayat Bayan Budiman. Selain itu, disajikan contoh video cerita hikayat berjudul Hikayat Putri Hijau. Pemilihan cerita hikayat tersebut dikarenakan di dalamnya terkandung nilai-nilai yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini ditujukan agar siswa dapat memahami secara mendalam setiap kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran. Selain itu, terdapat dua kuis yang harus dikerjakan oleh siswa sebagai bentuk evaluasi pembelajaran. Bentuk kuis tersebut berupa soal pilihan ganda yang diakses melalui halaman web Mentimeter.



Gambar 1. Contoh Kuis

Penggunaan bahasa yang bersifat interaktif dan komunikatif juga ditekankan pada penulisan media pembelajaran ini. Hal ini berguna agar tujuan media pembelajaran sebagai media komunikasi dapat diterapkan dengan baik, serta tujuan pembelajaran juga dapat tercapai secara optimal. Pengembangan media pembelajaran Flip Digital Learning melalui beberapa tahapan yang mudah untuk dilakukan. Hasil akhir dari media pembelajaran ini adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Tampilan Awal Media

Tingkat Kelayakan Media Flip Digital Learning

Setelah dilakukan pengembangan dan dihasilkan produk media pembelajaran, selanjutnya dilakukan uji kelayakan (validasi) yang melibatkan ahli pengembangan media. Dengan uji kelayakan ini, diharapkan produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang tinggi. Hasil uji kelayakan tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Kelayakan Media oleh Ahli

| No | Aspek Penilaian | Nilai | | Rata-Rata |
|----|---|--------|--------|-----------|
| | | Ahli 1 | Ahli 2 | |
| 1 | Tingkat kesesuaian media dengan tema pembelajaran | | | |

| No | Aspek Penilaian | Nilai | | Rata-Rata |
|--|---|------------|--------|-----------|
| | | Ahli 1 | Ahli 2 | |
| | a. Kesesuaian antara tujuan pembelajaran dan KD | 4 | 4 | 4 |
| | b. Kesesuaian yang terdapat pada isi materi dan tujuan pembelajaran | 4 | 4 | 4 |
| | c. Kesesuaian media pembelajaran dengan strategi serta metode pembelajaran | 4 | 4 | 4 |
| | d. Kesesuaian media untuk diterapkan pada berbagai jenis pelajar | 4 | 4 | 4 |
| | e. Kejelasan tujuan pembelajaran yang terdapat dalam media | 4 | 4 | 4 |
| | f. Kelengkapan isi materi pembelajaran pada media | 4 | 4 | 4 |
| | g. Kedalaman isi materi pembelajaran pada media | 4 | 4 | 4 |
| 2 | Tingkat kesesuaian antara media dan penggunaan bahasa | | | |
| | a. Kesesuaian media terhadap perkembangan bahasa siswa | 4 | 4 | 4 |
| | b. Kesesuaian media terhadap penggunaan ragam bahasa baku | 3 | 4 | 3,5 |
| | c. Kesesuaian media dengan penggunaan bahasa dalam PUEBI | 3 | 3 | 3 |
| 3 | Tingkat kemudahan dalam penggunaan media | | | |
| | a. Kemudahan untuk menggunakan media | 4 | 4 | 4 |
| | b. Kesalahan teknis dalam penggunaan media | 3 | 4 | 3,5 |
| | c. Kemudahan dalam memahami instruksi penggunaan media | 4 | 4 | 4 |
| 4 | Tingkat ketahanan dari media | | | |
| | a. Media memiliki ketahanan (tidak mudah rusak atau rapuh, kokoh dll.) | 4 | 4 | 4 |
| | b. Media relatif mudah untuk dibawa (fleksibel) | 4 | 4 | 4 |
| 5 | Tingkat kejelasan tampilan dari media | | | |
| | a. Kejelasan tampilan yang dimiliki media meliputi gambar, suara, dan bentuk. | 4 | 4 | 4 |
| | b. Kejelasan dari pembahasan, uraian, dan contoh pembelajaran yang ditampilkan | 4 | 4 | 4 |
| | c. Keruntutan pada urutan alur pembelajaran (sistematika) | 4 | 4 | 4 |
| 6 | Tingkat kesesuaian pesan yang ingin disampaikan dan dapat diterima atau sejalan dengan keinginan sasaran (bersifat komunikatif) | 4 | 4 | 4 |
| 7 | Tingkat kebaruan media yang disesuaikan dengan kebutuhan maupun perkembangan zaman | 4 | 4 | 4 |
| 8 | Pemberian nilai secara umum (menarik, inovatif, bagus dll.) | 4 | 4 | 4 |
| Total Nilai | | 96,4 | 98,8 | 3,9 |
| Nilai Rata-Rata Hasil Uji Kelayakan | | 97% | | |

Berdasarkan hasil uji kelayakan tersebut, dapat diketahui bahwa media Flip Digital Learning memiliki angka kelayakan rata-rata sebesar 97% atau 3,9 dari angka ideal 4. Hal tersebut memperlihatkan bahwa

media Flip Digital Learning sangat layak diimplementasikan di dalam pembelajaran. Meskipun data numerik menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi, masih terdapat data verbal berupa catatan dari ahli sebagai saran penyempurnaan media. Masing-masing ahli mengutarakan masukan dan saran yang beragam.

Ibu Rahmawati Mulyaningtyas, M.Pd. menyampaikan komentar bahwa media Flip Digital Learning tersebut menarik dan inovatif, hanya saja terdapat kendala teknis kestabilan sinyal yang digunakan untuk mengakses media. Apabila sinyal kurang stabil maka akan terlihat tanda *buffering*. Terdapat beberapa kesalahan dalam pengetikan serta kesalahan dalam penggunaan ejaan. Selain itu, latar belakang (*background*) buku bisa disesuaikan dengan tema untuk menarik perhatian siswa.

Sementara itu, Ibu Elen Nurjanah, M.Pd. berpendapat bahwa media Flip Digital Learning sangat menarik dan mudah untuk digunakan. Materi yang disajikan juga lengkap. Materi juga dikembangkan sesuai dengan KD yang ada dalam kurikulum. Saran untuk perbaikan, masih ada beberapa penulisan yang salah pengetikan serta kesalahan penggunaan bahasa, sebaiknya peneliti lebih teliti kembali. Uji coba selanjutnya dilakukan dengan melibatkan seorang guru Bahasa Indonesia di MAN 3 Blitar, yaitu Ibu Mufarrochah, S.Pd. Pengujian ini dilakukan untuk menguji kelayakan media untuk digunakan di sekolah. Hasil uji kelayakan tersebut disajikan pada tabel 2. berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Kelayakan Media oleh Guru

| No | Aspek yang Dinilai | Nilai |
|----|---|-------|
| 1. | Materi Pembelajaran | |
| | a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dengan KD | 4 |
| | b. Kesesuaian dengan isi materi dengan tujuan pembelajaran | 4 |
| | c. Kesesuaian dengan strategi dan metode pembelajaran | 4 |
| | d. Kejelasan tujuan pembelajaran yang disampaikan | 4 |
| | e. Kelengkapan materi pembelajaran yang disampaikan | 3 |
| | f. Kedalaman materi pembelajaran yang disampaikan | 3 |
| | g. Kesesuaian media dengan karakteristik siswa | 3 |
| 2. | Penggunaan Bahasa | |
| | a. Kesesuaian dengan perkembangan bahasa siswa (sederhana dan mudah dipahami) | 3 |
| | b. Kekomunikatifan penggunaan bahasa | 3 |
| 3. | Penggunaan media | |
| | a. Mudah dalam menggunakan media | 4 |
| | b. Tidak ada masalah teknis dalam penggunaan media | 4 |
| | c. Siswa dapat memahami prosedur/instruksi penggunaan media | 4 |
| 4. | Tampilan media | |

| No | Aspek yang Dinilai | Nilai |
|--------------------------------------|---|------------|
| | a. Kejelasan tampilan (gambar, bentuk, atau suara) sesuai dengan jenis media | 4 |
| | b. Kejelasan uraian, pembahasan dan contoh pembelajaran sesuai dengan jenis media | 4 |
| | c. Keruntutan sistematika atau urutan alur pembelajaran | 4 |
| 5. | Kemutakhiran media sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman | 4 |
| 6. | Penilaian secara umum (bagus, inovatif, menarik, dll.) | 4 |
| Total Rata-Rata | | 3,7 |
| Nilai Rata-Rata Uji Kelayakan | | 93% |

Dari hasil Uji Kelayakan media yang diujikan pada guru, dapat diketahui bahwa media Flip Digital Learning memperoleh angka kelayakan rata-rata sebesar 93% atau 3,7 dari angka ideal 4. Hal tersebut memperlihatkan bahwa media Flip Digital Learning sangat layak diimplementasikan di dalam pembelajaran. Meskipun total nilai menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi, masih terdapat catatan verbal yang disampaikan oleh penguji untuk menyempurnakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Ibu Mufarrochah, S.Pd. menyampaikan bahwa sebaiknya media pembelajaran ini disesuaikan dengan kurikulum terbaru yang akan dilaksanakan. Pada kuis 1, sajian pertanyaan kurang sesuai dengan materi pembelajaran. Pada kuis 2 mengisi tautan, soal yang disajikan masih tingkat rendah, harusnya terdapat teks yang mengajak siswa untuk mengidentifikasi karakteristik pada cerita tersebut dan soal yang disajikan hanya 1, sebaiknya ditambahkan lagi.

Berdasarkan beberapa masukan serta komentar yang disampaikan oleh ahli dan guru, peneliti berupaya melakukan evaluasi atau perbaikan pada media pembelajaran yang telah dibuat. Perbaikan ini dilakukan dengan tujuan agar media pembelajaran dapat digunakan secara optimal. Sugiyono (dalam Purnama, 2013:26) menyampaikan bahwa dalam melakukan uji pemakaian produk, sebaiknya perancang produk melakukan evaluasi terhadap kinerja produk dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah melakukan uji coba media pada ahli dan guru, serta melakukan beberapa perbaikan terhadap media pembelajaran, tahap selanjutnya adalah menyajikan media pembelajaran yang sudah diperbaiki untuk digunakan oleh siswa secara mandiri. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas X SMA/MA yang terdiri dari 10 anak. Berikut hasil perolehan nilai yang diberikan oleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran secara mandiri.

Tabel 3. Hasil Perolehan Nilai dari Siswa

| No | Aspek Penilaian | Skor Penilaian | | | | Rata-Rata |
|-----------------------------------|--|----------------|---|---|----|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1 | Tingkat kemudahan dalam memahami materi pembelajaran melalui media Flip Digital Learning | - | 1 | 3 | 6 | 3,5 |
| 2 | Tingkat kemudahan penggunaan media | | | | | |
| | a. Kemudahan siswa untuk menggunakan media pembelajaran | - | 1 | 7 | 2 | 3,1 |
| | b. Tidak ada kendala dalam penggunaan media | - | - | 2 | 8 | 3,8 |
| | c. Kemudahan dalam memahami prosedur penggunaan media | - | 1 | 7 | 2 | 3,1 |
| 3 | Tingkat ketahanan media | | | | | |
| | a. Media memiliki sifat tahan lama dan tidak mudah rusak | - | - | - | 10 | 4 |
| | b. Kemudahan pengaksesan media di mana saja dan kapan saja | - | - | - | 10 | 4 |
| 4 | Tingkat kejelasan penggunaan tampilan meliputi gambar, suara, dan bentuk. | - | - | 4 | 6 | 3,6 |
| 5 | Pemberian nilai secara umum (menarik, inovatif, bagus dll.) | - | - | 6 | 4 | 3,4 |
| Total Rata-Rata | | | | | | 3,6 |
| Persentase Total Rata-Rata | | | | | | 89% |

Dari hasil data di atas, maka diperoleh rata-rata 3,6 atau 89% yang berarti bahwa media Flip Digital Learning layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Sebagian besar siswa memiliki ketertarikan terhadap media pembelajaran tersebut. Mereka beranggapan bahwa Flip Digital Learning tidak monoton, dapat diakses kapan saja dan di mana saja serta mudah digunakan. Tampilan Flip Digital Learning yang dikemas dengan ringkas dan kreatif membuat siswa tergerak untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.

Hal ini dapat diartikan bahwa Flip Digital Learning merupakan media pembelajaran inovatif yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya daring. Meskipun demikian, siswa juga memberikan beberapa masukan kepada peneliti, masukan tersebut meliputi (1) animasi sebaiknya lebih dibuat menarik; (2) pembatasan ukuran unggah fail pada Google Form dihilangkan. Dari hal tersebut dilakukan penyempurnaan berdasarkan masukan dari siswa dengan menambahkan animasi yang lebih menarik dan menghapus pembatasan ukuran unggah fail pada Google Form.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan menurut hasil dan pembahasan di atas bahwa media Flip Digital Learning merupakan bentuk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan melalui lima tahapan, meliputi tahap analisis dan penelitian awal, tahap perancangan, tahap produksi, tahap evaluasi, tahap diseminasi. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan memanfaatkan *website* Mentimeter, Google Form, Youtube, serta perangkat lunak Flip PDF Professional. Media Flip Digital Learning memiliki persentase kelayakan dari ahli 97%, persentase kelayakan dari guru 93%, dan penilaian dari siswa sebesar 89%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media ini sangat inovatif, kreatif, dan menarik sehingga sangat layak diimplementasikan dalam pembelajaran daring. Media pembelajaran ini diyakini juga dapat mendorong siswa untuk antusias dan memiliki semangat belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Anas, M. (2014). *Alat Peraga dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Education.
- Budiasni, N. W. N., & Darma, G. S. (2020). *Corporate Social Responsibility dalam Ekonomi Berbasis Kearifan Lokal di Bali*. Bali: Nilacakra.
- Dewi, F. (2015). Proyek Buku Digital: Upaya Peningkatan Keterampilan Abad 21 Calon Guru Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Pendidikan ke-SD-an*, 9(2), 220-224. <https://doi.org/10.1037/10522-098>
- Fahriyanti, A. J. E., Prasetya, C. I., & Wantoro, R. (2021). Pengembangan Media “Klik Aja” dalam Pembelajaran Daring Menyampaikan Teks Berita bagi Siswa Kelas VIII. *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 385-417.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104-117.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Handayani, H., Putra, F. G., & Yetri, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Tatsqif: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan*, 16(2), 186-203. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i2.160>
- Hasyiyati, & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Evaluasi menggunakan Mentimeter untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2550-2562.
- Martani, K. D. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Aplikasi Anyflip untuk Meningkatkan Kualitas

- Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas 4 SDN Bagus Kecamatan Parakan Kabupaten Temanggung. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 6(1). <https://doi.org/10.26877/jp3.v6i1.7296>
- Nabilah, N., & Wahyuningsih, U. (2021). Pengembangan Handout Digital Anyflip pada Materi Menganalisis Limbah Busana Sub Tema Outer Origami. *Jurnal Tata Busana*, 10, 38-46.
- Nurita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah, dan Tarbiyah*, 3(1), 171-187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Purnama, S. (2013). Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19-32. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2, 1193-1202.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Tetep, Suherman, A., Dimiyati, E., Hermansyah, Melati, P., & Darojat, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Mentimeter dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 pada MGMP PPKn Kabupaten Garut. *Jurnal PEKEMAS Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(2).