



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGITAL BOOK* MATERI TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI UNTUK SISWA SMP

Endri Wahono¹, Rohmat Febrianto²

^{1,2}STKIP PGRI Trenggalek, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Trenggalek, Indonesia

E-Mail: endriwahono360@gmail.com¹; **E-mail:** febrialbuchori16@gmail.com²

Abstract

This research departs from the problems in the Indonesian language subject matter for the seventh grade observation text report at SMP PGRI Selur Ponorogo for the academic year 2020/2021. It is known that teachers still use conventional media, lack of variety of strategies and methods in delivering material. This learning condition turned out to have an impact that made students feel bored and less interested in the learning material. This learning problem is urgent and must be resolved immediately by developing innovative media according to the characteristics of the material and students, namely digital-based learning media books with a systematic ADDIE model design according to the learning system approach. The purpose of this study was to develop a digital learning media book of observational report text material for students of SMP PGRI Selur class VII and determine the feasibility of the media. The method used is the ADDIE model development procedure, through the stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects of the pilot study included media experts, material experts and seventh grade students of SMP PGRI Selur. Data collection techniques using a questionnaire. The results showed that the digital book learning media was feasible to use with a percentage of 88% validation assessment of media experts and 90% material experts and 83% of student assessments in the very good category. The conclusion in this study is that digital book-based learning media is feasible to use and attracts students interest in learning.

Keywords: Development; Digital Books; Learning Media

Abstrak

Penelitian ini berangkat dari permasalahan pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi laporan teks hasil observasi kelas VII di SMP PGRI Selur Ponorogo tahun ajaran 2020/2021 semester ganjil. Diketahui bahwa guru masih menggunakan media konvensional, kurangnya variasi strategi dan metode dalam menyampaikan materi dengan media. Kondisi pembelajaran ini ternyata memberikan dampak yang membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik pada materi pembelajaran. Permasalahan pembelajaran ini bersifat urgen dan harus segera diselesaikan dengan mengembangkan media yang inovatif sesuai karakteristik materi dan siswa, yakni berupa buku media pembelajaran berbasis digital dengan desain model ADDIE yang sistematis sesuai pendekatan sistem pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis *digital book* materi teks laporan hasil observasi untuk siswa SMP PGRI Selur kelas VII dan untuk mengetahui kelayakan medianya. Metode dalam penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE, melalui tahap analisis, desain, pengembangan, penerapan dan evaluasi. Subjek penelitian uji coba meliputi ahli media, ahli materi dan siswa SMP PGRI Selur kelas VII. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital book layak digunakan dengan presentase penilaian validasi ahli media 88% dan ahli materi 90% serta perolehan presentase penilaian siswa 83% dengan kategori sangat baik. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis digital book layak digunakan serta menarik minat siswa untuk belajar.

Kata kunci: Digital Book; Media Pembelajaran; Pengembangan.

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan di Indonesia banyak menghadapi permasalahan di setiap komponennya. Oleh karena pendidikan tidak terlepas dari sistem dan dapat terus berubah karena tuntutan zaman yang semakin canggih. Seperti halnya yang dirasakan saat ini bahwa perkembangan teknologi yang begitu pesat dan tak terhindarkan lagi mempengaruhi gaya hidup masyarakat dan membawa kita ke arah dunia digital pada setiap lini kehidupan (Anshor, 2018). Perkembangan dunia teknologi yang demikian

membawa begitu banyak perubahan dalam kehidupan umat manusia. Hal yang paling menonjol dalam perkembangan teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah hadirnya suatu teknologi baru berupa jaringan komputer yang terhubung ke seluruh dunia, yaitu internet. Penggunaan teknologi ini juga merambah dalam dunia pendidikan khususnya dalam konteks pembelajaran.

Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang meliputi pendidik, dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran (Hardiyanto dalam Asmarani, 2019). Media merupakan salah satu penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengurangi sikap pasif siswa. Hal serupa juga diungkapkan oleh Alhafidz, & Haryono, (2018) yang menyatakan bahwa media merupakan hal yang terpenting untuk berlangsungnya suatu pembelajaran di kelas, sehingga pembelajaran menjadi kreatif, komunikatif, dan inovatif yang dapat mendukung dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pengertian di atas, media pembelajaran dapat dipahami sebagai salah satu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat dilakukan proses secara efektif dan efisien. Terencana disini menyangkut juga strategi atau metode dalam menyampaikan pesan materi kepada siswa dalam lingkungan kelas yang dikondisikan oleh guru.

Permasalahan pendidikan pada musim pandemi di Indonesia saat ini salah satunya yaitu tentang penerapan pembelajaran secara dalam jaringan (daring) yang sangat berbanding jauh dengan pembelajaran secara langsung tatap muka atau luar jaringan (luring). Penggunaan media pembelajaran yang biasanya dipakai dalam pembelajaran langsung tatap muka kini dirubah ke dalam penggunaan aplikasi media gawai sehingga menuntut guru dan siswa harus pandai-pandai menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menarik. Pada perjalanan kondisi pembelajaran normal, materi biasanya dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami oleh siswa, namun hal ini menjadi sulit tersampaikan karena faktor jaringan koneksi, kemampuan menggunakan fasilitas digital dan sebagainya. Akibatnya siswa ada yang lupa dengan waktu pembelajaran sesuai yang sudah dijadwalkan, kesulitan menggunakan media karena tidak mendukung dan akibatnya dapat mengganggu proses dan berpengaruh pada hasil belajar.

Berdasarkan studi pendahuluan di SMP PGRI Selur Ponorogo khususnya kelas VII pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi laporan teks hasil observasi tahun ajaran 2020/2021 semester ganjil diketahui bahwa guru masih menggunakan media konvensional dengan substansi pengorganisasian materi belum memadai dan kurangnya variasi strategi atau metode dalam menyampaikan materi pembelajaran tersebut dengan media lain yang didesain dengan pendekatan sistem pembelajaran. Melihat kondisi pembelajaran tersebut membuat siswa mudah merasa bosan dan kurang tertarik pada proses pembelajaran. Hal ini merupakan masalah pembelajaran yang urgen dan harus segera diselesaikan, apabila tidak segera dicarikan solusi pemecahannya maka dapat berpengaruh pada hasil pembelajaran yang tidak optimal dan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Terlepas dari hal tersebut, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa dilihat dari sisi siswa dan guru, mereka rata-rata mahir menggunakan gawai dengan jaringan yang sudah memadai untuk berselancar diinternet. Hal ini merupakan pendukung dalam menggunakan media digital dengan memanfaatkan sarana yang ada.

Berdasarkan pada permasalahan tersebut maka tujuan riset ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis *digital book* materi teks laporan hasil observasi untuk siswa kelas VII di SMP PGRI Selur Ponorogo dan mengetahui kelayakan medianya dengan menggunakan model desain sistem pembelajaran model ADDIE. Adapun manfaatnya adalah menambah variasi strategi pemanfaatan media untuk guru dan memudahkan siswa belajar serta untuk mengakomodasi pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII yang dirancang sesuai dengan pendekatan sistem pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran menurut Indriyani (2019) dimaksudkan untuk membantu guru dalam penyampaian materi dan juga membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, guru dapat mengembangkan materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pendapat serupa diungkapkan oleh Tafonao (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru dan siswa dapat mengatasi kebosanan dalam kegiatan belajar. Jadi esensinya adalah penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan belajar dengan tidak mengesampingkan dalam proses belajar yang menyenangkan.

Pengembangan media digital menggunakan model ADDIE menurut Hakky, Wirasmita & Uska (2018) mampu mendapatkan respon positif dari siswa. Sehingga siswa merasa tertarik dalam pembelajaran. Sejalan dengan hasil riset Zahara, Djufri & Muhibbudin (2014) yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa meningkat ketika menggunakan media digital (*e-book*). Dengan demikian dapat ditarik benang merah bahwa urgensi media yang sesuai dengan kondisi pembelajaran dan karakteristik siswa perlu untuk dirancang dan dikembangkan dengan menggunakan model desain sistem pembelajaran guna menunjang keberhasilan pembelajaran.

METODE

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan dengan mendeskripsikan hasil produk pengembangan sesuai prosedur desain model ADDIE. Tahapan-tahapan prosedurnya mencakup kegiatan *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluate* (evaluasi) (Branch, 2009 dalam Habibi, M.W., Suarsini, E., & Amin, M., 2016). Berikut disajikan tahapannya.

***Analysis* (Analisis)**

Dalam tahap analisis ini, peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mencari kesenjangan kebutuhan pembelajaran di SMP PGRI Selur dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia siswa kelas VII pada materi teks laporan hasil observasi. Selanjutnya melakukan analisis kurikulum K13 mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks laporan hasil observasi yang diawali dengan analisis terhadap Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, analisis buku pegangan guru dan buku pegangan siswa. Kegiatan selanjutnya yakni peneliti melakukan analisis karakteristik siswa yang meliputi gaya belajar, bentuk interaksi siswa, dan lingkungan belajar siswa. Selain itu peneliti juga melakukan identifikasi terhadap sumberdaya yang dibutuhkan pada pengembangan media, serta merencanakan strategi penggunaan media *digital book*.

***Design* (Desain)**

Pada tahap desain peneliti merancang dan merumuskan tujuan pembelajaran dari hasil analisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada kurikulum K13 mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks laporan hasil observasi, mengembangkan materi, mengembangkan kisi-kisi soal, membuat rancangan awal media *digital book* dengan aplikasi *Book Creator* yang berbasis *e-modul*, menentukan strategi pembelajaran dan menyusun instrumen validasi kelayakan untuk ahli media, ahli materi dan siswa.

Development (Pengembangan)

Dalam tahap pengembangan, peneliti membuat produk sesuai rancangan awal media. Setelah selesai, media *digital book* diujicobakan terlebih dahulu pada ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan penilaian validasi terhadap produk media. Hasil dari validasi dari para ahli tersebut yang berupa komentar atau saran digunakan peneliti untuk merevisi media.

Implementation (Implementasi)

Dalam tahap implementasi, media *digital book* setelah diujicobakan dan mendapatkan kelayakannya dari ahli media dan ahli materi maka selanjutnya diujicobakan kepada siswa kelas VII SMP PGRI Selur Ponorogo.

Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi, peneliti mengkaji keberhasilan produk pengembangan media berdasarkan penilaian dari masing-masing subjek coba mulai dari ahli media, ahli materi dan siswa kelas VII SMP PGRI Selur Ponorogo untuk mengetahui kelayakannya.

Tempat penelitian pengembangan dilakukan di SMP PGRI Selur, Ngrayun, Kabupaten Ponorogo pada bulan Maret sampai dengan Mei 2021 dengan subjek penelitian yang terdiri dari 1 orang ahli media, 1 orang ahli materi dan 34 orang siswa kelas VII SMP, semester ganjil tahun ajaran 2020/2021. Penentuan subjek penelitian sebagai sampel berdasarkan atas pendapat Arikunto (dalam Wahidmurni, 2017) yang mengemukakan bahwa apabila subjeknya kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Instrumen penelitian yang digunakan yakni berupa angket untuk mengumpulkan data berkaitan dengan ketepatan desain media, ketepatan materi, dan kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan. Angket yang digunakan menggunakan skala likert dengan gradasi 4 dengan makna jawaban skor 4 (sangat baik/sangat setuju), 3 (baik/setuju), 2 (kurang baik/kurang setuju), dan 1 (tidak baik/tidak setuju). Metode pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan cara menyebarkan angket secara berurutan mulai dari ahli media, ahli materi, dan siswa.

Teknik analisis data yang digunakan yakni menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menafsirkan data yang diperoleh dari masukan saran dari subjek penelitian. Sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menafsirkan data yang diperoleh dari skor pada angket dari respon subjek penelitian. Adapun rumus yang digunakan untuk mengolah data kuantitatif sebagai berikut.

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = Persentase skor yang dicari;

ΣR = Jumlah jawaban yang diberikan oleh responden/pilihan yang terpilih;

N = Jumlah skor maksimal atau ideal.

Kriteria tingkat ketercapaian kelayakan yang digunakan dalam pengembangan media supaya bisa dimaknai menggunakan kriteria kualifikasi seperti pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81-100%	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2.	61-80%	Baik	Layak, tidak perlu revisi
3.	41-60%	Cukup baik	Kurang layak, perlu direvisi
4.	21-40%	Kurang baik	Tidak layak, perlu direvisi
5.	20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak, perlu direvisi

Sumber: Farida (2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk media pembelajaran berbasis *digital book* materi teks laporan hasil observasi untuk siswa Sekolah Menengah Pertama PGRI Selur kelas VII dikembangkan sesuai prosedur model ADDIE. Rayanto & Sugianti, (2020:24) mengemukakan bahwa model ADDIE merupakan model desain sistem yang memiliki keberaturan berupa langkah-langkah yang jelas dan pasti untuk melakukan suatu pekerjaan dengan cermat dan seksama. Tindakan ini dilakukan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman belajar yang telah dilakukan. Disamping itu, Fudin & Hariyadi (2020), menyatakan bahwa model ADDIE dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dan hasilnya mampu membuat siswa mudah belajar.

Dengan demikian dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mengacu pada studi empiris tersebut maka model ADDIE layak dipilih untuk mengembangkan media *digital book* materi teks laporan hasil observasi untuk siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama PGRI Selur. Pengembangan media dalam penelitian ini dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.

Analisis

Peneliti melakukan analisis dengan studi pendahuluan dengan observasi dan wawancara terhadap siswa dan guru pada pembelajaran bahasa Indonesia yang hasilnya diketahui yakni siswa merasa kurang tertarik pada materi teks laporan hasil observasi karena bahan materi pada buku pegangan pembelajaran terlalu tekstual (abstrak), contoh-contoh kurang mengena sesuai materi, dan materi diberikan parsial sehingga kondisi pembelajaran terkesan monoton sehingga siswa merasa jenuh. Hal ini menjadi kesenjangan kebutuhan pembelajaran yang harus segera diselesaikan.

Selanjutnya peneliti melakukan analisis kurikulum K13 mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks laporan hasil observasi untuk siswa kelas VII diawali dengan analisis terhadap Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Adapun hasil deskripsinya pada tabel 2 dan tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 2. Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi Inti 1 (Sikap Spiritual)	Kompetensi Inti 2 (Sikap Sosial)
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya".
Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)	Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan,	4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, meng-gambar, dan mengarang) sesuai dengan

teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori
---	--

Tabel 3. Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Dasar (Pengetahuan)	Kompetensi Dasar (Keterampilan)
3.8 Menelaah struktur, kebahasaan, dan isi teks laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan yang dibaca atau diperdengarkan	4.8. Menyajikan rangkuman teks laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan secara lisan dan tulis dengan memperhatikan kaidah kebahasaan atau aspek lisan

Sumber: Kurikulum K13 SMP

Dalam kompetensi tersebut siswa dituntut harus menguasai kompetensi pengetahuan mampu menelaah struktur, kebahasaan, dan isi teks laporan hasil observasi dan kompetensi keterampilan mampu menyajikan rangkuman teks laporan hasil observasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan kaidah kebahasaan.

Dilihat dari karakteristik siswa Sekolah Menengah Pertama PGRI Selur kelas VII rata-rata mereka berumur antara 12 tahun sampai dengan 13 tahun, memiliki gaya belajar visual dan suka berkelompok. Lingkungan pembelajaran yang dikelola oleh guru selama pembelajaran menggunakan pembelajaran daring yang didukung dengan sumber daya jaringan internet yang rata-rata sudah mendukung, memanfaatkan aplikasi *Whats App* dan Telegram dengan gawai yang berupa *smartphone*.

Melihat hasil analisis tersebut, peneliti menggeneralisasikan perlu dikembangkan media *digital book* yang sudah mendukung sumber daya yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa Sekolah Menengah Pertama PGRI Selur kelas VII pada materi teks laporan hasil observasi dengan memanfaatkan gawai *smartphone*.

Desain

Pada tahap desain peneliti merumuskan tujuan pembelajaran yang didasarkan pada Kompetensi Dasar, yakni disajikan pada tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Tujuan Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Tujuan Pembelajaran
3.8 Menelaah struktur, kebahasaan, dan isi teks laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan yang dibaca atau diperdengarkan	3.8.1. Merinci struktur, kebahasaan, dan isi teks laporan hasil observasi. 3.8.2. Menyimpulkan struktur, kebahasaan, dan isi teks laporan hasil observasi
4.8. Menyajikan rangkuman teks laporan hasil observasi yang berupa buku pengetahuan secara lisan dan tulis dengan memperhatikan kaidah kebahasaan atau aspek lisan	4.8.1. Merancang penulisan teks laporan hasil observasi berdasarkan langkah-langkah menyusun teks laporan hasil observasi. 4.8.2. Memprsentasikan teks laporan hasil observasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan kaidah kebahasaan atau aspek lisan.

Sumber: Data Diolah Peneliti

Tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tersebut secara hirarki berurutan dicapai dari dimensi tujuan pembelajaran yang bersifat pengetahuan kemudian dilanjut ke tujuan pembelajaran yang bersifat keterampilan.

Setelah tujuan pembelajaran dirumuskan, langkah selanjutnya adalah mengembangkan materi yang diturunkan dari tujuan pembelajaran. Materi-materi tersebut diorganisasikan urutannya untuk diajarkan kepada siswa mulai dari konsep umum ke khusus. Adapun hasilnya pada tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Mengembangkan Materi Pelajaran

Tujuan Pembelajaran	Materi Pelajaran
3.8.1. Merinci struktur, kebahasaan, dan isi teks laporan hasil observasi.	1. Struktur teks laporan hasil observasi 2. Kebahasaan laporan hasil observasi
3.8.2. Menyimpulkan struktur, kebahasaan, dan isi teks laporan hasil observasi	3. Karakteristik isi tiap bagian teks laporan hasil observasi
4.8.1. Merancang penulisan teks laporan hasil observasi berdasarkan langkah-langkah menyusun teks laporan hasil observasi.	4. Praktik melengkapi struktur teks laporan hasil observasi (melengkapi bagian identifikasi atau gambaran umum, laporan hasil observasi)
4.8.2. Mempresentasikan teks laporan hasil observasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan kaidah kebahasaan atau aspek lisan.	5. Praktik memvariasikan pola penyajian deskripsi bagian pada teks laporan hasil observasi 6. Praktik membuat telaah ketepatan struktur dan penggunaan bahasa/tanda baca/ejaan pada teks laporan hasil observasi 7. Presentasi teks laporan hasil observasi secara lisan.

Sumber: Data Diolah Peneliti

Seperti halnya tujuan pembelajaran yang didesain secara hirarki, maka penyampaian materi ke siswa dimulai secara berurutan sesuai penomoran terkecil ke yang besar (konsep materi yang bersifat pengetahuan kemudian dilanjut ke materi yang bersifat praktik).

Rancangan awal media *digital book* yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Book Creator* yang berbasis *e-modul*. Rancangan media ini memperhatikan dari sisi visual dan struktur isi. Secara visual media yang dikembangkan menggunakan prinsip-prinsip visual seperti penggunaan warna, gambar dan *layout*. Sedangkan secara struktur isi, media ini terdiri dari sampul, kata pengantar, daftar isi, petunjuk pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, contoh, rangkuman dan tugas atau latihan serta evaluasi.

Setelah merancang media *digital book* selanjutnya menentukan strategi pembelajaran dengan memperhatikan hasil identifikasi karakteristik siswa dan sumber daya pendukung. Strategi pembelajaran yang didesain yakni menggunakan strategi pembelajaran individual dan strategi pembelajaran berkelompok. Merujuk pada pendapat Tambunan (2016) yang menyatakan bahwa pemilihan strategi pembelajaran yang tepat sesuai karakteristik siswa maka dapat memotivasi siswa dan dapat membuat siswa bergairah serta kreatif.

Teknis penyampaian pembelajaran tentang teks laporan hasil observasi untuk siswa kelas VII SMP PGRI Selur didesain melalui sistem daring dengan memanfaatkan *smartphone* yang ber-*Operating System* Android. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Zahid, (2018) bahwa guru dapat memanfaatkan *smartphone* Android dalam penyampaian informasi, sebagai sumber informasi, serta pembuatan *setting ekosistem e-learning* dalam pembelajaran yang dilakukan. Pendapat senada diungkapkan oleh Kuswanto & Radiansah (2018) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan basis Android dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Yektyastuti & Ikhsan (2016) mengemukakan bahwa media yang dikembangkan berbasis android mampu memberikan pengaruh pada peningkatan performa akademik.

Melihat kondisi sumber daya pendukung yang dimiliki siswa kelas VII dan guru di SMP PGRI Selur maka penggunaan Android pada *smartphone* sebagai media pembelajaran adalah keniscayaan bisa dilakukan.

Pengembangan

Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan media *digital book* sesuai desain awal produk media dengan aplikasi *Book Creator*. Hal ini merujuk pada hasil riset

dari Puspitasari, Rufi'i & Walujo (2020) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Book Creator* dapat mendapatkan respon positif dan membuat siswa tertarik.

Selain itu, pengembangan media menggunakan teori warna, gambar, penataan *layout* pada tiap-tiap halamannya. Berdasar pada hasil temuan Sujarwo & Oktaviana (2017) bahwa penyajian materi dengan menggunakan warna memiliki pengaruh positif terhadap *short term memory* siswa.

Pada struktur isi media *digital book* yang dikembangkan mencakup: (1) bagian awal terdiri dari sampul, kata pengantar, daftar isi, petunjuk pembelajaran, (2) bagian inti terdiri dari tujuan pembelajaran, materi, contoh, rangkuman, tugas belajar atau latihan dan (3) bagian penutup berupa evaluasi. Merujuk pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Hoshangabadwala (2015) yang hasilnya menunjukkan bahwa persepsi siswa tentang *layout* buku teks yang memuat tujuan belajar, sajian materi dengan ilustrasi gambar serta warna, rangkuman, aktivitas belajar, dan latihan soal dapat menarik siswa belajar sesuai kebutuhannya.

Implementasi

Peneliti pada tahap implementasi melakukan ujicoba media *digital book* secara berurutan dengan membagikan angket penilaian mulai dari validator ahli yakni 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi. Setelah mendapatkan penilaian dan revisi masukan dari para ahli dilanjut dengan mengujicobakan kepada 34 siswa Sekolah Menengah Pertama PGRI Selur kelas VII. Adapun hasil uji untuk ahli media dipaparkan pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Data Ujicoba Ahli Media

Aspek Penilaian	Deskriptor Pernyataan	Skala Nilai			
		1	2	3	4
Tampilan Media	1. Ukuran media baik panjang dan lebar				√
	2. Dari kecanggihan teknologi sehingga media tidak mudah rusak dan tahan lama				√
	3. Desain media sesuai dengan materi teks laporan hasil observasi			√	
	4. Desain media sesuai integrasi materi teks laporan hasil observasi			√	
	5. Kejelasan konsep penyampaian materi dari media				√
	6. Pengemasan media sesuai integrasi materi teks laporan hasil observasi				√
	7. Desain media menarik dilihat			√	
	8. Desain media menyajikan contoh teks hasil observasi			√	
	9. Pemilahan warna dalam media			√	
	10. Media mudah dibawa di mana saja				√
Penyajian Media	11. Tampilan media menarik			√	
	12. Pemberian judul/keterangan media			√	
Media dalam pembelajaran	13. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran				√
	14. Kemampuan media untuk menjelaskan apa yang telah dipelajari siswa			√	
Keterlibatan siswa dalam menggunakan media	15. Media dapat menambah keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran				√
	16. Kelayakan media untuk digunakan guru maupun siswa				√
Jumlah masing-masing skor		-	-	24	32
Jumlah jawaban yang diberikan oleh responden (ΣR)				56	
Jumlah skor maksimal atau ideal (N)				64	

Persentase (P)	88%
Kualifikasi	Sangat Baik

Sumber: Data Diolah Peneliti

Validator ahli media melakukan penilaian terhadap media pembelajaran *digital book*, ternyata terdapat kesalahan dan kekurangan yang ditemukan di dalam desain media pembelajaran berbasis *digital book* tersebut yang berkaitan dengan visual gambar yang kurang jelas dan belum sesuai dengan substansi materi. Sesuai dengan saran validator, peneliti memperbaiki tampilan media yang dibuat dengan merevisi desain gambar sesuai prinsip visual dan disesuaikan dengan materi agar lebih jelas dan menarik. Hal ini bertujuan agar kesan pertama saat mempelajari materi dalam media pembelajaran tersebut menambah ketertarikan siswa serta menambah minat siswa dalam belajar.

Selanjutnya, paparan hasil ujicoba media pembelajaran *digital book* dari ahli materi disajikan pada tabel 7 sebagai berikut.

Tabel 7. Data Ujicoba Ahli Materi

Aspek Penilaian	Deskriptor Pernyataan	Skala Nilai			
		1	2	3	4
Isi materi	1. Isi materi sesuai dengan Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran Teks laporan hasil observasi kelas VII SMP/Sederajat				√
	2. Materi pada media sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini			√	
	3. Isi materi memiliki konsep yang benar dan tepat				√
	4. Kata yang digunakan pada aplikasi sesuai dengan pemahaman siswa				√
Kesesuaian dengan KI dan KD	5. Isi materi sesuai dengan Kompetensi Inti				√
	6. Isi materi sesuai dengan Kompetensi Dasar				√
Kesesuaian dengan Indikator dan Tujuan Pembelajaran	7. Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				√
	8. Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran			√	
Kontekstual	9. Menggunakan contoh kasus atau situasi yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari				√
	10. Keterkaitan antar materi yang diajarkan dengan dunia nyata siswa			√	
Konstruksi	11. Media dapat digunakan untuk pembelajaran secara klasikal. Artinya, media dapat diamati siswa secara bersama-sama di kelas namun tetap menggunakan <i>smartphone</i> milik sendiri				√
	12. Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa			√	
Keakuratan materi	13. Kedalaman materi				√
	14. Keakuratan contoh			√	
	15. Keakuratan gambar dan ilustrasi			√	
Jumlah masing-masing skor		-	-	18	36
Jumlah jawaban yang diberikan oleh responden (ΣR)				54	
Jumlah skor maksimal atau ideal (N)				60	
Persentase (P)				90%	
Kualifikasi					Sangat Baik

Sumber: Data Diolah Peneliti

Validator ahli materi melakukan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *digital book* yang memberikan saran terkait dengan isi materi pada pengertian teks laporan hasil observasi perlu deskripsi penjabar, contoh perlu disesuaikan secara kontekstual dan

penambahan KD serta tujuan pembelajaran. Sesuai dengan saran validator, penulis memperbaiki substansi media yang dibuat dengan menambahkan penjelasan seperti pengertian teks laporan hasil observasi, contoh teks laporan hasil observasi yang lebih dekat dengan siswa, dan mencantumkan Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran.

Hasil ujicoba pada siswa disajikan pada tabel 9 dengan kisi-kisi angket seperti yang tertuang pada tabel 8 berikut.

Tabel 8. Kisi-kisi Pernyataan
PenilaianUjicoba Siswa

No.	Responden	Aspek Penilaian	Deskriptor Pernyataan
1.	Siswa	Tampilan media	1. Warna media pembelajaran 2. Bentuk dan ukuran media pembelajaran
		Pengopresian media	3. Kemudahan dalam pengoprasian media pembelajaran
		Manfaat media	4. Media pembelajaran mempermudah pembelajaran 5. Media pembelajaran meningkatkan pemahaman siswa
		Antusias menggunakan media	6. Media pembelajaran meningkatkan pemahaman siswa secara kontekstual 7. Antusias siswa dalam keinginan belajar menggunakan media 8. Memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan belajar. 9. Ketertarikan siswa dalam menggunakan media pembelajaran

Sumber: Data Diolah Peneliti

Tabel 9. Data Hasil Ujicoba Siswa

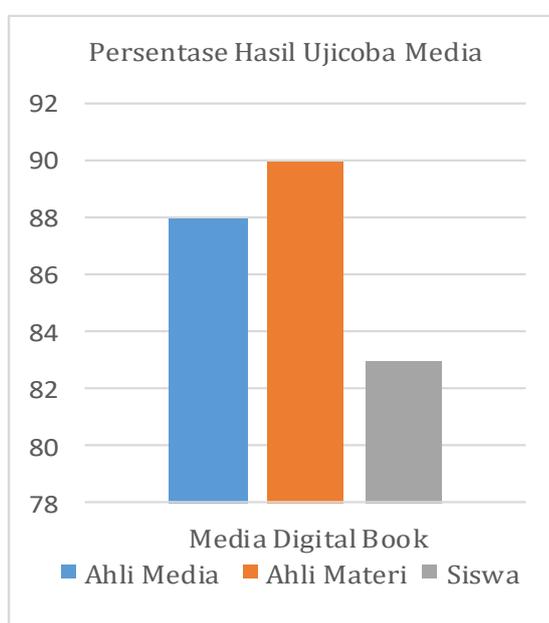
No.	Nama Siswa	Skor
1	Siswa 1	24
2	Siswa 2	22
3	Siswa 3	20
4	Siswa 4	22
5	Siswa 5	21
6	Siswa 6	24
7	Siswa 7	31
8	Siswa 8	23
9	Siswa 9	21
10	Siswa 10	28
11	Siswa 11	22
12	Siswa 12	22
13	Siswa 13	21
14	Siswa 14	20
15	Siswa 15	24
16	Siswa 16	23
17	Siswa 17	26
18	Siswa 18	25
19	Siswa 19	22
20	Siswa 20	21
21	Siswa 21	24
22	Siawa 22	21
23	Siswa 23	23
24	Sisaw 24	31
25	Sisaw 25	21
26	Siswa 26	30
27	Siswa 27	28
28	Siswa 28	20
29	Siswa 29	21
30	Siswa 30	24

31	Siswa 31	20
32	Siswa 32	21
33	Siswa 33	23
34	Siswa 34	22
Jumlah jawaban yang diberikan oleh responden (ΣR)		791
Jumlah skor maksimal atau ideal (N)		952
Persentase (P)		83%
Kualifikasi		Sangat Baik

Sumber: Data Diolah Peneliti

Evaluasi

Dalam tahap evaluasi, peneliti mengkaji keseluruhan hasil ujicoba dari subjek coba yang mencakup ahli media, ahli materi dan siswa. Adapun penjabarannya disajikan pada gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1. Skor Presentase Hasil Ujicoba Media Digital Book
Sumber: Data Diolah Peneliti

Dari gambar 1. tersebut hasil validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 88%, artinya jika dikonversikan pada kriteria tingkat ketercapaian kelayakan maka media tergolong dalam kualifikasi sangat baik. Hal ini berarti media pembelajaran berbasis *digital book* yang dikembangkan sudah sangat layak dan tidak perlu revisi untuk dijadikan media pembelajaran.

Hasil validasi dari ahli materi diperoleh persentase sebesar 90%, artinya jika dikonversikan pada kriteria tingkat ketercapaian kelayakan maka media tergolong dalam kualifikasi sangat baik. Hal ini berarti media pembelajaran berbasis *digital book* yang dikembangkan sudah sangat layak dan tidak perlu revisi untuk dijadikan media pembelajaran.

Hasil ujicoba dari siswa diperoleh persentase sebesar 83%, artinya jika dikonversikan pada kriteria tingkat ketercapaian kelayakan maka media tergolong dalam kualifikasi sangat baik. Hal ini berarti media pembelajaran berbasis *digital book* yang

dikembangkan sudah sangat layak dan tidak perlu revisi untuk dijadikan media pembelajaran.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *digital book* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengikuti prosedur pengembangan dari desain model ADDIE yang sistematis dan menggunakan prinsip visual dapat mengakomodir permasalahan pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks laporan observasi untuk siswa SMP PGRI selur Ponorogo. Kesimpulan hasil validasi ujicoba produk dari ahli media menghasilkan persentase sebesar 88% yang tergolong dalam kriteria sangat baik. Hasil validasi ahli materi didapatkan hasil persentase sebesar 90% yang tergolong kriteria sangat baik serta hasil dari ujicoba siswa didapatkan respon dalam kriteria sangat baik dengan skor presentase 83%. Rerata keseluruhan dari hasil validasi dari subjek coba media *digital book* dapat disimpulkan dalam kategori sangat layak dan media dapat dimanfaatkan untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks laporan hasil observasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhafidz, M.R.L., & Haryono, A. (2018). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 2(2), 118–124. <https://dx.doi.org/10.17977/UM014v11i22018p0107>
- Anshor, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Civic Culture: Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*. 2 (1), 88–100. <https://core.ac.uk/download/pdf/297668739.pdf>
- Asmarani, D. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI Berbasis Android*. Skripsi tidak diterbitkan. Lampung: UIN Raden Intan. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/9243>
- Farida. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran 3 Dimensi "Paper" Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Siswa Kelas V SD Negeri 1 Gondang*. Skripsi tidak diterbitkan. Trenggalek: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Trenggalek.
- Fudin, M.S., & Hariyadi K. (2020). Development of a Football Game Modification Book for Primary School Physical Education and Health Teachers. *Jurnal ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health, and Recreation*, 9 (3), 168-172. <https://journal.unnes.ac.id>.
- Habibi, M.W., Suarsini, E., & Amin, M. (2016). Pengembangan Buku Ajar Matakuliah Makrobiologi Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1 (5), 890-900. <http://journal.um.ac.id>.
- Hakky, M. K., Wirasasmita, R. H., & Uska, M. Z. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. *Jurnal EDUMATIC: Pendidikan Informatika*, 2 (1), 24-33. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edumatic/article/view/868/606>
- Hoshangabadwala, A. (2015). Student Perceptions of Textbook Layout and Learnability in Private Schools. *Journal of Education and Educational Development*, 2 (1), 1-16. <https://journals.iobmresearch.com>
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional*

- Pendidikan FKIP Sultan Ageng Tirtayasa*, 2 (1), 17-26.
<http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/index>.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14 (01), 15-20.
<https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>.
- Rayanto, Y. H. & Sugianti. (2020). *Model Pengembangan ADDIE & R2D2 Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2 (2), 103-114.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Puspitasari, V., Rufi'i & Walujo, D.A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Diferensiasi Menggunakan Book Creator untuk Pembelajaran Bipa di Kelas yang Memiliki Kemampuan Beragam. *Jurnal Education and Development*, 8 (4), 310-319. <https://doi.org/10.37081/ed.v8i4>.
- Sujarwo, S., & Oktaviana, R. (2017). Pengaruh Warna Terhadap Short Term Memory Pada Siswa Kelas VIII SMP N 37 Palembang. *Jurnal Psikologi Islami*, 3 (1), 33-42.
<https://jurnal.radenfatah.ac.id>.
- Tambunan, N. (2016). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal FORMATIF*, 6 (3), 207-219.
<http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v6i3.993>
- Wahidmurni. (2017). Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif. Makalah disajikan pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Semester Ganjil 2017/2018, 03 Agustus 2017. Research Repository. <http://repository.uin-malang.ac.id>.
- Widiasworo, E. (2018). *Mahir Penelitian Modern*. Yogyakarta: Araska.
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2 (1), 88-99. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jipi>.
- Zahid, M.Z. (2018). *Aplikasi Berbasis Android untuk Pembelajaran : Potensi dan Metode Pengembangan*. PRISMA. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 910-918.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Zahara, N., Djufri & Muhibbudin. (2014). Optimalisasi Pembelajaran dengan E-Book dan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa 1 Kelas X SMA Pada Materi Dunia Tumbuhan. *Jurnal Biotik*, 2 (2), 77-137.
<http://dx.doi.org/10.22373/biotik.v2i2.243>