

UJI VALIDITAS *E-MAGAZINE* BIOLOGI BERBASIS *KVISOFT FLIPBOOK MAKER* PADA MATERI INTERAKSI MAKHLUK HIDUP DENGAN LINGKUNGAN UNTUK SISWA KELAS VII SPM/MTs

Mudawwamah^{1*}, Supiana Dian Nurtjahyani²
^{1,2} Pendidikan Biologi, Universitas PGRI Ronggolawe
*Email: mudawwamah@gmail.com

ABSTRAK

e-Magazine merupakan suatu majalah yang berbasis elektronik, majalah ini tidak lagi menggunakan bahan baku kertas melainkan dalam bentuk file yang dapat diakses melalui media seperti computer, laptop. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas produk media pembelajaran yang berupa *e-Magazine* berbasis *kvisoft flipbook maker* pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan untuk siswa kelas VII SMP/MTs, dan untuk meningkatkan semangat siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model Brog and Gall yang terdiri 10 tahap, akan tetapi terdapat kendala pandemi *covid-19* sehingga dimodifikasi menjadi 5 tahap yang terdiri dari pendahuluan, perencanaan, pengembangan draf produk awal, uji coba awal, revisi produk. Pada *e-Magazine* biologi berbasis *kvisoft flipbook maker* diuji coba awal untuk mengetahui kelayakan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-magazine* biologi berbasis *kvisoft flipbook maker* menurut ahli materi 88% (sangat valid), ahli media 73 % (valid), pengguna 82 % (valid). Maka dapat disimpulkan bahwa *e-magazine* biologi berbasis *kvisoft flipbook maker* dinyatakan (valid) 81% digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VII SMP/MTs.

Kata Kunci : Media pembelajaran, *e-Magazine*, *Kvisoft Flipbook Maker*.

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi mendorong perkembangan dalam segala aspek kehidupan. Azhar [1] menyatakan bahwa Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong inovasi dalam pemanfaatan teknologi sebagai media sumber belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan media yang telah disediakan oleh sekolah serta mengidentifikasi berbagai sumber belajar untuk menunjang tujuan pengajaran. Disamping itu, guru juga harus membuat media pembelajaran yang efektif dan berusaha untuk memanfaatkan sumber belajar yang sudah tersedia.

Pendidikan merupakan sarana yang terpenting untuk menuju pertumbuhan dan perkembangan bangsa. Menurut Yuliasari [2] Pendidikan merupakan investasi sumber daya manusia dalam jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradaban manusia di dunia. Dengan pendidikan tersebut membuat manusia mengembangkan dirinya agar mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan juga menjadi salah satu modal kunci utama untuk memajukan serta

kesejahteraan bangsa. Adanya tingkat pendidikan maka akan menunjang kemajuan dan kesejahteraan bangsa. Selain itu, pendidikan manusia mampu mengembangkan potensi dalam dirinya melalui proses pembelajaran, sehingga semua kebutuhan manusia dapat terpenuhi.

Tujuan pembelajaran biologi merupakan suatu cara agar siswa mampu memahami, menemukan dan menjelaskan konsep-konsep serta prinsip-prinsip dalam biologi. Tujuan tersebut dapat dicapai salah satunya dengan adanya minat membaca yang tinggi. Tiemensma [3] “mengatakan bahwa membaca adalah komponen terpenting di abad 21 agar bisa bertahan di era globalisme saat ini. Keberhasilan anak didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar disekolah banyak ditentukan pada kemampuan dalam membaca”. Sebagaimana diketahui bahwa sebagian besar pengetahuan disajikan dalam bentuk bahasa tulis sehingga menuntut anak untuk melakukan aktivitas membaca agar memperoleh suatu pengetahuan. “Menurut Trianto [4] “keberhasilan belajar tergantung pada penggunaan sumber belajar yang sesuai, mampu memenuhi tujuan pembelajaran, yaitu

motivasi, menarik perhatian dan menstimulasi siswa melalui materi pembelajaran”.

Berdasarkan hasil observasi di MTs Al-Ma'arif Plandirejo terdapat hambatan salah satunya yaitu media pembelajaran yang digunakan hanya berpedoman pada buku paket dan LKS. Pada pegangan buku paket hanya berisi dengan materi yang sangat singkat dan contoh soal beserta latihan soal. Di dalam buku paket belum dilengkapi dengan adanya aktivitas belajar siswa secara langsung karena pada buku ini tidak adanya ruang keterlibatan siswa secara langsung pada proses pembelajaran untuk menguasai semua konsep materi. Sedangkan pada LKS berisikan materi, soal dan gambar yang disajikan berwarna hitam putih sehingga kurang menarik minat baca siswa dan sulit untuk difahami. Dengan ini akan menyebabkan siswa kurang optimal untuk mencapai Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan di sekolah.

Dengan adanya media pembelajaran *e-Magazine* berbasis *Kvisoft Flipbook maker* akan meningkatkan motivasi dan semangat dalam belajar. *e-Magazine* merupakan versi elektronik dari majalah dengan berbasis listrik. Majalah elektronik tidak menggunakan bahan baku yang berupa kertas untuk menuliskan artikel seperti majalah pada umumnya, melainkan dalam bentuk file digital yang dapat diakses melalui media elektronik seperti Komputer, Laptop, Handphone, Android, Iphone, Ipad dan teknologi lainnya. Tampilan Majalah elektronik akan lebih menarik karena dengan tampilan gambar bergerak sehingga tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang luas. Selain itu, juga dapat menyajikan informasi-informasi edukatif yang terkait dengan perkembangan ilmu pengetahuan.

Kvisoft Flipbook maker adalah sebuah software yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi layaknya sebuah buku. Software *flipbook maker* dapat membuat dengan mengubah file pdf, images atau foto menjadi sebuah buku atau album fisik ketika kita buka per halamannya.

Dalam penelitian ini bertujuan untuk menguji tingkat kevalidan *e-Magazine* biologi berbasis *kvisoft Flipbook Maker* pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan untuk kelas VII supaya layak untuk dikembangkan dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*), dengan menggunakan metode Borg and Gall. Menurut Sugiyono [5] menyatakan bahwa metode Borg and Gall merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan.

Penelitian pengembangan bertujuan agar menghasilkan produk berupa *e-Magazine* biologi berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan. Tingkat kelayakan sumber bahan ajar *e-magazine* biologi ditentukan melalui validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli pegguna.

Prosedur penelitian ini menggunakan metode Borg and Gall yang dimodifikasi menjadi 5 tahap Penilaian dan pengumpulan data, perencanaan, Pengembangan draf produk awal, Uji coba produk awal, revisi produk.

Data validasi yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif berdasarkan menghitung jumlah skor validasi berdasarkan skala likert. Data hasil validasi dianalisis dengan menggunakan rumus.

Tabel 1. Kategori interpretasi skor hasil validasi

Skor rata-rata%	Kategori
85-100	Sangat Valid
70-84,9	Valid
55-69,9	Cukup Valid
40-54,9	Kurang Valid
25-39,9	Tidak Valid

Diadaptasi dari Riduwan [6].

Uji validitas dilakukan oleh 4 validator yaitu ahli materi, ahli media, dan validasi pengguna yang terdiri dari guru dan siswa.

$$\text{validitas} = \frac{\text{jumlah skor tiap kriteria}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Analisis dilakukan dengan cara menghubungkan perhitungan validasi dengan rumus:

$$\text{Presentes} = \frac{\text{jumlah presentes keseluruhan}}{\text{banyak subjek}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Berdasarkan uji validitas dengan menggunakan instrument lembar penilaian validitas diperoleh hasil yang disajikan paada table

Tabel 2. hasil uji validitas

Validator	Presentase	Kategori
Ahli materi	88%	Sangat valid
Ahli media	73%	Valid
Pengguna (guru dan siswa)	82%	Valid
Rata-rata	81%	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas pada table 2 menyatakan bahwa niai rata-rata *e-Magazine* biologi berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* sebesar 81% dengan kriteria valid menurut Riduwan [5]. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dalam kategori valid baik dari ahli materi, ahli media, dan pengguna (guru dan siswa). Adapun komentar dan saran dari ahli validator dan pengguna dapat dijadikan dasar untuk revisi produk.

Tabel 3. komentar dan saran dan tindakan

Komentar dan saran	Tindakan peneliti
Video belum dicantumkan	Mencantumkan video
Kualitas gambar kurang jelas	Memperbesar dan mengganti gambar agar lebih jelas
Penyederhanaan kalimat agar mudah dipahami	Menjelaskan materi pada inti pokok bahasa
Tampilan background terlalu gelap sehingga sulit untuk dibaca	Mengganti tampilan background gelap menjadi terang seperti biru di ganti menjadi putih
Hilangkan warna yang terlalu gelap dan mencorok	Menggantikan warna yng gelap seperti coklat
Belum terdapat glossarium	Menambah glosarium pada halaman akhir
Penyusunan gambar kuran rinci	Menyusun gambar lebih efektif agar tidak terlalu menumpuk

B. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis instrumen validasi dari ahli materi, ahli media, dan pengguna (guru dan siswa) memperoleh nilai rata-rata 81% dengan kategori valid. Hal ini dapat disimpulkan bahwa *e-magazine* biologi berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari aspek ahli materi menyatakan bahwa *e-magazine* biologi berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* sangat valid dengan nilai rata-rata 88%. Dengan ini menyatakan bahwa materi sesuai dengan kurikulum dan terdiri dari 4 aspek yaitu kriteria isi, kriteria penyajian, kriteria bahasa, kegrafisan.

Dari aspek ahli media menyatakan bahwa *e-magazine* biologi berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* valid dengan rata-rata 73%. Dengan ini menyatakan bahwa penyusunan desain *e-magazine* sesuai dengan aspek yaitu desain layout, teks tipografi, gambar, animasi, video, kemasan dan pemograman.

Validasi pengguna oleh guru menyatakan bahwa *e-magazine* biologi berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* dalam kategori valid dengan rata-rata 82%. Hal ini menyatakan bahwa materi dan media sudah baik dan adanya peningkatan. Sedangkan validasi pengguna siswa menyatakan bahwa media pembelajaran ini sangat mudah untuk difahami karena didalamnya terdapat video sesuai dengan materi yang ditujukan serta menimbulkan semangat dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian *e-magazine* biologi berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* disimpulkan bahwa dikembangkan pada model Borg and gall yang dimodifikasi menjadi 5 tahap. Instrumen analisis data dalam kategori valid dengan nilai rata-rata 81%. Media pembelajaran ini menimbulkan motivasi dan semangat siswa dalam proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Azhar, A., 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [2] Yuliasari, E. 2017. Eksperimentasi Model PBL dan Model GDL Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Kemandirian Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika (JIPM)*, 6(1), 1–10.

- [3] Tiemensama, Leone. 2009. Visual literacy: to comics or not to comics? Promoting literacy using comics. *World Library And Information Congress: 75th Ifla General Conference And Council*

- [4] Trianto. 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. Vol: 1 (1): 1-9.

- [5] Riduwan 2011, *Dasar-Dasar Statiska*. Bandung :alfabeta, 2009.

- [6] Sugiyono. 2011. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung:Alfabeta.