



JURNAL PENDIDIKAN DAN KONSELING

<http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/al-irsyad>

ISSN 2686-2859 (online)

ISSN 2088-8341 (cetak)

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-book* di Masa Pandemi Covid-19

Purbatua Manurung

1. Dosen prodi Bimbingan Konseling Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Jl. Willièm Iskandar Pasar V Medan Estate, Deli Serdang, Sumatera Utara, Indonesia

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Agama Islam bagi siswa di masa pandemic Covid-19. Jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Langkahlangkah penelitian dan pengembangan berpedoman pada model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap development melibatkan enam validator dan empat praktisi untuk menilai kelayakan materi dan media. Tahap implementation melibatkan 80 peserta didik (30 peserta didik di SMP Negeri 1 Sunggal. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket atau kuesioner. Data yang diperoleh diolah dengan analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media yang dilakukan dalam 2 tahap diperoleh kriteria sangat layak dengan persentase 85,56% dan ahli media sebesar 85,56%. Perolehan hasil praktisi materi sebesar 90,00% dan praktisi media 86,67%. Untuk respon peserta didik terhadap media pembelajaran memperoleh hasil skor yaitu sebesar 85,00%.

Kata Kunci: media pembelajaran, e-book, Covid-19

PENDAHULUAN

Masa pandemi Covid-19 menuntut perubahan dalam setiap aspek kehidupan masyarakat. Terutama dalam aspek kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan. Proses pembelajaran yang sebelumnya dilaksanakan secara tatap muka, kini pembelajaran dilakukan melalui jaringan atau disebut juga pembelajaran dalam jaringan [daring]. Hal ini memberikan kesulitan bagi sebagai besar siswa dan juga guru. Dimana materi pembelajaran sulit untuk disampaikan secara optimal dengan

berbagai kelemahan yang dialami. Diantaranya sulitnya jaringan internet yang dimiliki oleh daerah tertentu, sulitnya keadaan ekonomi yang dimiliki masyarakat menjadikan siswa tidak semua dapat memiliki sarana untuk mengikuti pembelajaran daring, dan juga minimnya pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan media jaringan untuk mengikuti proses pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi salah satu solusi bagi siswa dan juga guru dalam melakukan proses pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Media pembelajaran adalah “*All of the forms and shannels used in the transmittal of informatons process*” [segala bentuk dan sluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi] (Gagne, 1977:162). Melalui media pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan serta dapat membaca ulang materi pembelajaran yang telah disampaikan jika suatu saat dibutuhkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat disiapkan untuk membatu siswa dalam memahami materi pembelajaran adalah media pembelajaran *E-Book*. Media pembelajaran tersebut tergolong ringan dan praktis. Dimana media pembelajaran disusun secara sederhana dan dilengkapi dengan langkah-langkah praktis yang mudah dipahami dan ditiru oleh siswa ketika hendak mengerjakan suatu karya tertentu.

Penelitian terdahulu dianggap relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Lovandri Dwanda Putra & Ishartiwi tahun 2018 tentang “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka dan Huruf untuk Anak Usia Dini”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, bahwa multimedia hasil pengembangan tersebut blayak digunakan setelah dibuktikan dnegan validasi hali materi. Melalui aspek materi pebelajaran diperoleh rerata skor 4,45 dengan kategori sangat baik. Sedangkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media terhadap kwaitas media pembelajaran mendapatkan rerata skor 4,34 kategori sangat baik, dan hasil uji coba kepada anak usia dini terhadap kelayakan multimedia pembelajaran mengenal angka dan huruf adalah

sangat baik. Hal ini berdasarkan perolehan skor rerata di atas 80% pada setiap aspek penilaian untuk anak, sehingga membuktikan multimedia pembelajaran interaktif efektif digunakan secara klasikal maupun individual (Putra & Ishartiwi, 2014).

Penelitian Triana Sekti tahun 2019 tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash* pada Muatan SBdP Materi Mozaik Siswa Kelas IV SDN Purwosari 01 Semarang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; 1) tampilan media *Adobe Flash* disesuaikan dengan analisis kebutuhan guru dan siswa; 2) media *Adobe Flash* dikategorikan sangat baik digunakan dalam pembelajaran dengan penilaian ahli materi dan ahli media sebesar 98%; 3) media *Adobe Flash* dinyatakan efektif ditinjau dari hasil uji coba perbedaan rata-rata menunjukkan adanya perbedaan nilai yang signifikan antara hasil *pretest* dan hasil *posttest* sebesar 0,49 dengan kriteria sedang (Sekti, 2019).

Penelitian Ali Haidar tahun 2016 tentang “Pengembangan Media Buku Pintar Elektronik Sebagai Media Pembelajaran pada Siswa SD Kelas 4 Tema Indahya Kebersamaan Kurikulum 2013”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media buku pintar elektronik efektif dilihat dari hasil *pretest* sebesar 66,2% dan hasil *posttest* setelah penerapan media 80,3% ada peningkatan hasil belajar siswa. Untuk uji kelayakan media BPE dari ahli media mendapat 72,2% dan ahli materi 71,1% dengan kategori baik dan layak diterapkan pada pembelajaran (Haidar, 2016).

Penelitian Pixyoriza tahun 2018 tentang “Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Book* Menggunakan *Kvisoft Flipbook* Berbasis *Problem Solving*”. Hasil penelitian membuktikan bahwa hasil validasi dari ahli media yang dilakukan dalam dua tahap diperoleh kriteria sangat layak dengan persentase 85,56% dan ahli media sebesar 85,56%. Perolehan hasil praktisi materi sebesar 90,00% dan praktisi media 86,67%. Untuk respon siswa terhadap media pembelajaran berupa digital book berbasis problem solving memperoleh hasil skor yaitu untuk MTs Negeri 2 Bandar

Lampung sebesar 85,00%, SMPN 21 Bandar Lampung 85,78%, dan SMPN 36 Bandar Lampung sebesar 84,43%. (Pixyoriza, 2018).

Penelitian Cristian Kusuma Dewi tahun 2016 tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Prakarya Membuat Menggunakan *Adobe Flash* untuk Siswa kelas VII SMP Dr. Wahidin”. Hasil penelitian membuktikan bahwa; 1) produk media pembelajaran prakarya membuat menggunakan *Adobe Flash* untuk siswa kelas VII SMP Dr. Wahidin layak digunakan baik dari segi kemudahan produk dioperasikan, kemudahan produk dipelajari isinya, kemenarikan tampilan; 2) kelayakan media pembelajaran prakarya menggunakan *Adobe Flash* berdasarkan penilaian ahli materi termasuk dalam kategori sangat layak dengan penilaian aspek kualitas materi 4,76, aspek kemanfaatan 4,67, dan ahli media dengan penilaian aspek desain layar 4,07, aspek kemudahan pengoperasian 4, aspek keefektifan navigasi 4,6, aspek kemanfaatan 4,83. Uji coba kelompok kecil dengan total skor 143,2 termasuk dalam kategori layak. Uji coba kelompok besar berdasarkan analisis kemudahan produk dioperasikan adalah 40,0, aspek kemudahan produk dipelajari isinya adalah 53,24, aspek kemenarikan tampilan adalah 48,88, dengan total skor ketiga aspek keseluruhan 142,5 menyatakan bahwa media pembelajaran prakarya membuat berbasis *adobe flash* termasuk dalam kategori layak (Dewi, 2016).

Merujuk pada beberapa penelitian yang diuraikan di atas, dapat dipahami bahwa media pembelajaran dapat disusun sedemikian rupa untuk membantu proses pembelajaran bagi siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran disusun dalam rangka membantu guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran yang berkualitas.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sunggal, beralamat di Jl. Sei Mencirim, Medan Krio, Kecamatan Medan Sunggal, Kabupaten Deli

Serdang, Sumatera Utara, 20351. Adapun penelitian ini dilaksanakan selama 4 (empat) bulan, mulai dari bulan September 2020 sampai bulan Desember 2020. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dari model R&D ADDIE (*Analysis, Development, Implementation, and Evaluation*). Menurut Romizowski ADDIE adalah model desain pembelajaran sistematis sebagai aspek prosedur pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk mendesain dan pengembangan teks, materi, media pembelajaran (Tegeh, Tegeh, & Jampel, 2010). Dengan demikian, penelitian ini akan menghasilkan produk media pembelajaran *Ebook* dengan harapan dapat mempermudah proses pembelajaran di sekolah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

HASIL

Hasil penelitian adalah berupa media pembelajaran berbasis *E-book* pada mata pelajaran Agama di SMP Negeri 1 Sunggal yang dikembangkan melalui penelitian R&D dengan desain ADDIE [*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*]. Sebagaimana hasil yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. *Analysis*

Tahap pertama yang dilakukan adalah tahap analisis. Yaitu mencari informasi dan menganalisis kondisi objektif dari subjek penelitian dan beberapa faktor yang dapat mendukung dan menghambat proses pembelajaran yang ada di sekolah. Diantara aspek-aspek yang dianalisis adalah:

- a. Analisis kurikulum, yaitu menganalisis kurikulum yang digunakan oleh SMP Negeri 1 Sunggal terkait mata pelajaran Agama. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan adalah, bahwa SMP Negeri 1 Sunggal menggunakan kurikulum K13 pada mata pelajaran Agama. Sehingga, muatan materi yang akan dikembangkan adalah untuk mengakomodir materi-materi yang terdapat pada muatan kurikulum

K13 dengan mempertimbangkan kompetensi inti masing-masing materi.

- b. Analisis karakteristik peserta didik, yaitu menganalisis kondisi objektif yang dialami oleh siswa di sekolah dalam rangka mata pelajaran agama. Dimana mata pelajaran agama yang diikuti oleh siswa selama ini mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran secara daring dengan keterbatasan sarana dan media yang ada. Sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih praktis, dan tentunya lebih ekonomis.
- c. Analisis kebutuhan, yaitu analisis yang dilakukan terhadap kebutuhan materi dan media pembelajaran yang ada di sekolah. Dimana berdasarkan analisis yang dilakukan, sudah sangat dibutuhkan media pembelajaran yang lebih praktis dan lebih ekonomis. Diantara media yang dapat ditawarkan adalah media pembelajaran *E-book*.

2. Design

Desain media pembelajaran yang dilakukan adalah melalui tahapan: penyusunan struktur dan layout media pembelajaran, perencanaan penyajian materi, dan perancangan instrument. Dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Penyusunan Struktur dan *Layout* Media

Sebagaimana media yang direncanakan adalah media pembelajaran E-Book yang disusun menggunakan *Software Adobe Flash*. Maka media pembelajaran ini berisi [Cover, Deskripsi Media, Petunjuk Penggunaan, Daftar Isi, Konten media yang Praktis, dan Daftar Rujukan].

b. Perencanaan Penyajian Materi

Penyajian materi dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang digunakan sekolah dengan memuat dan mempertimbangkan kompetensi inti yang terdapat pada kurikulum sekolah. Penyajian materi disusun sedemikian praktis dengan mengikuti perkembangan

bahasa dan istilah yang mudah dipahami sesuai dengan perkembangan pemikiran dan bahasa siswa.

c. Perancangan Instrumen

Perancangan instrument dilakukan dalam rangka untuk mengukur daripada media yang digunakan apakah sudah dapat dan layak digunakan untuk pembelajaran di sekolah. Dinatara aspek intrumen yang disusun adalah: kualitas media, penggunaan bahasa, kemenarikan tampilan media.

3. *Development*

Tahap pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan materi, media gambar, media audio, media video, dan contoh-contoh praktis bagi setaip materi.
- b. Pembuatan File melalui Microsoft Word, dan Microsoft Powerpoint, kemudian dikonversi ke Adobe Flash [PDF].
- c. Kemudian melalukan uji validasi materi dan media dengan berkonsultasi kepada ahli media dan ahli materi.
- d. Kemudian melakukan perbaikan sesuai saran ahli media dan ahli materi.

Adapun hasil validasi dari ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 1: hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Validator			Σ Tiap Aspek (f)	P	Skor Maksimal (N)	Kriteria
		1	2	3				
1	Kualitas Isi	19	25	25	69	105	65,71%	Layak
2	Keabsahan	22	26	31	79	120	65,81%	Layak
3	Kesesuaian	15	20	15	50	75	66,67%	Layak
	Jumlah Total	198						
	Skor Maksimal	300						
	Persentase	66,07%						
	Kriteria	Layak						

Hasil di atas menunjukkan bahwa perolehan validasi ahli materi sebanyak 65,71% dengan kriteria layak. Aspek kualitas isi dengan presentase rata-rata sebesar 65,83% dengan kriteria layak, pada aspek Kebahasaan didapat presentase sebesar 66,67% dengan kriteria

layak,serta aspek kesesuaian diperoleh presentase sebesar 66,07% dengan kriteria layak.

Tabel 2: Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Validator			Σ Tiap Aspek (f)	P	Skor Maksimal (N)	Kriteria
		1	2	3				
1	Kualitas Isi	26	32	33	91	105	86,67%	Sangat Layak
2	Keabsahan	30	34	36	100	120	83,33%	Sangat Layak
3	Kesesuaian	20	25	20	65	75	86,67%	Sangat Layak
	Jumlah Total	256						
	Skor Maksimal	300						
	Persentase	85,56						
	Kriteria	Sangat Layak						

Dilihat dari tabel di atas hasil validasi materi rata-rata presentase 85,56% dengan kriteria sangat layak. Untuk aspek kualitas isi diperoleh presentase rata-rata sebesar 86,67% dengan kriteria sangat layak, pada aspek kebahasaan diperoleh presentase rata-rata sebesar 83,33% dengan kriteria sangat layak dan aspek kesesuaian diperoleh presentase 86,67% dengan kriteria layak.

4. *Implementation*

Implementasi dilakukan melalui uji coba kepada siswa untuk mengukur apakah media pembelajaran yang dilakukan sudah layak bagi siswa atau belum. Implementasi tersebut dilakukan melalui pemberian media kepada siswa untuk mendapatkan respon dari siswa dengan memberikan angket yang perlu diisi oleh siswa. Melalui angket tersebut, diperoleh hasil sebagai berikut:

Aspek	Pernyataan	Σ Skor	Σ Aspek	P
Kemenarikan	1	133	385	85,56%
	2	126		
	3	126		
Penyajian	4	131	640	85,33%
	5	124		
	6	126		
	7	127		
	8	132		

Aspek	Pernyataan	Σ Skor	Σ Aspek	P
Tampilan Media	9	121	505	84,17%
	10	118		
	11	132		
	12	134		
Jumlah Skor	1530			
Skor maksimal	1800			
Persentase	85,55%			
Kriteria	Sangat Menarik			

Hasil analisis diperoleh presentase sebesar 85,00% dengan kriteria interpretasi yang dicapai adalah Sangat Menarik, *E-book* sudah memiliki kriteria sangat menarik sehingga sudah dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran pada materi teorema pythagoras untuk peserta didik.

5. Evaluation

Tahap akhir adalah evaluasi secara keseluruhan dari semua tahap yang telah dilakukan. Setelah hasil analisis diperoleh maka dilakukan tahap design dengan menyesuaikan dari hasil tahap analisis yaitu kurikulum yang digunakan, bagaimana karakter peserta didik, dan kebutuhan yang dipakai di lingkungan sekolah yaitu diperlukannya perangkat pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar dengan tujuan membuat peserta didik menjadi fokus dan antusias pada saat proses pembelajaran.

Maka peneliti terdorong untuk melakukan mengembangkan media pembelajaran *E-book*. Jika tahap *design* telah dilakukan maka selanjutnya adalah produk divalidasi oleh para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media setelah melalui tahap revisi atau perbaikan sesuai saran validator dan dinyatakan layak untuk digunakan. Tahap selanjutnya adalah uji coba produk yang dilakukan di SMP Negeri 1 Sunggal sebanyak 30 peserta didik dengan perolehan interpretasi sangat menarik. Maka produk *E-book* yang dikembangkan memiliki kriteria sangat layak dan sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran matematika secara individu maupun kelompok.

PEMBAHASAN

Digital book dikembangkan dengan tujuan untuk memfasilitasi belajar peserta didik secara individu maupun kelompok. Tujuan dalam pengembangan ini adalah menghasilkan media pembelajaran berupa *E-book*. Dalam mengembangkan digital book peneliti menggunakan metode Research and Development (R&D) dan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Tahap analisis dilakukan dengan menganalisis kurikulum pendidikan, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan dari tiga sekolah yaitu, SMP Negeri 1 Sunggal. Hasil analisis setiap sekolah adalah sebagai berikut: Analisis kurikulum yang dilakukan dengan melakukan wawancara kepada pendidik dengan hasil dari ketiga sekolah tersebut adalah menggunakan kurikulum 2013.

Sebagaimana unsur-unsur pembelajaran terdapat salah satunya adalah media pembelajaran. Maka sudah sepantasnya media pembelajaran didesain sedemikian rupa untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran yang bermutu tentulah media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta kebutuhan materi pembelajaran yang dibahas. Selain itu, media pembelajaran yang bermutu juga hendaknya disusun semenarik mungkin sehingga dapat meningkatkan minat baca dan daya baca peserta didik. Dan juga tentunya media pembelajaran yang disusun harus praktis dan ekonomis. Sehingga setiap peserta didik dapat memilikinya dan dapat memanfaatkannya dengan baik.

PENUTUP

Media pembelajaran yang mudah, praktis, ekonomis, dan menarik sudah menjadi suatu keniscayaan yang harus dimiliki oleh setiap kegiatan proses pembelajaran. Guru yang professional adalah guru yang mampu

menangkap, menganalisis, serta merancang, memanfaatkan, dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan muatan materi pembelajaran yang dibawakan. Keterampilan menyusun media pembelajaran bagi guru di sekolah perlu ditingkatkan melalui kegiatan-kegiatan yang difasilitasi oleh MGMP [Musyawarah Guru Mata Pelajaran], Kepala Sekolah atau pemerintah, serta kegiatan-kegiatan mandiri yang dilakukan oleh guru itu sendiri.

Media pembelajaran *E-book* menjadi salah satu media pembelajaran yang sangat layak dikembangkan terutama pada masa pandemic ini. Karna media pembelajaran *E-book* adalah tergolong media pembelajaran yang praktis, dan ekonomis. Sehingga mudah untuk dijangkau dan dimanfaatkan oleh setiap siswa meskipun dengan tingkat ekonomi dan keterampilan yang dianggap rendah.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, N. (2017). Development of Interactive Software for Impelemnatating teh Science Process Skills in Science Primary School. *Iternational Journal of Academic Research in Business and Social Science* , 2222-6990.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dewi, C. K. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Prakarya Membuat Menggunakan Adobe Flash untuk Siswa Kelas VII SMP Dr. Wahidin. *Skripsi UNY* , 1-226.
- Djamarah, S. B. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gagne. (1977). *Principles of Intructional Design*. New York: Rinenart and Witson.
- Haidar, A. (2016). Pengembangan Media Bku Pintar Elektronik Sebagai Media Pembelajaran pada Siswa SD Kelas 4 Tema Indahnya Kebersamaan kurikulum 2013. *UNS* , 1-217.
- Pixyoriza. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Kvisoft Flipbook Berbasis Problem Solving. *Skripsi UIN Lampung* , 1-114.
- Sekti, T. (2019). Pengembangan Mdeia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pad Muatan SBdP Materi Mozaik Kelas IV SDN Purwosari 01 Semarang. *UNS* , 1-84.

-
- Tegeh, I. M., Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2010). *Metode Penelitian*. Jakarta: Rajawali.
- Wahyudi, I. N., & Nurjaman, I. (2018). Pengaruh Kegiatan Mozaik terhadap Kemampuan Motorik halus Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Prodi PAUD* , 1-15.