

DEVELOPING DIGITAL BOOK BASED FLIP PDF PROFESSIONAL INTEGRATED WITH LIVE WORKSHEET TO INCREASE STUDENT MOTIVATION FOR LEARNING WRITING IN THE FIRST GRADE SMPN 5 KARANGPLOSO IN 2022

Lilik Dianasari¹, Jasuli²

¹Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris IKIP Budi Utomo Malang

lilikdianasari27@gmail.com

²Dosen Pendidikan Bahasa Inggris IKIP Budi Utomo Malang

jazuli@budiutomomalang.ac.id

Informasi Artikel	ABSTRAK
Kirim: XX – XX – 2020 Diterima: XX – XX – 2020 Dipublikasikan: XX – XX – 2020	<p>This study aims to develop a Digital Book that is integrated with an interactive worksheet (Liveworksheet) in English subjects and to determine the effect of using digital books on student motivation at SMP Negeri 5 Karangploso. This study uses a research and development approach (Research and Development). The place of this research is SMP Negeri 5 Karangploso. The object of this research is a Fun Digital Writing Book "Yes, I Can Write" which is a digital book that is integrated with an interactive worksheet (Liveworksheet). This research is included in the type of Research and Development (R&D). The data collection technique used in this research is the interview and questionnaire method. Interviews were used to analyze the needs of students in learning English, then the second questionnaire was used to collect data about the feasibility of English learning media, including: material experts, media experts and class VII E students. The method used to analyze the data was expressed in a four-scale score distribution. to a predetermined rating scale category. From the research results, among others: the material expert test obtained a score of 80.5% in the very good category, the media expert test obtained a score of 93.1% in the very good category, and the test to students with a score of 88% in the very good category so Fun Digital Writing Book "Yes, I Can Write" can be used to increase students' learning motivation in writing skills in English.</p> <p><i>Buku Digital, Menulis, Motivasi</i></p>
Penerbit	ABSTRAK
IKIP Budi Utomo	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Buku Digital yang terintegrasi dengan lembar kerja interaktif (Liveworksheet) mata pelajaran Bahasa Inggris dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan buku digital terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 5 Karangploso. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Tempat penelitian ini adalah SMP Negeri 5 Karangploso. Objek dari penelitian ini adalah Fun Digital Writing Book "Yes, I Can Write" yang merupakan buku digital yang terintegrasi dengan lembar kerja interaktif (Liveworksheet). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara dan angket. Wawancara digunakan untuk menganalisis kebutuhan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris, kemudian angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang media pembelajaran bahasa Inggris, termasuk: ahli materi, ahli media dan siswa kelas VII E. Metode yang digunakan untuk menganalisis data yang dinyatakan dalam distribusi skor empat skala untuk kategori skala yang telah ditentukan. Dari hasil penelitian antara lain: uji ahli materi memperoleh skor 80,5% dalam kategori sangat baik, tes ahli media memperoleh skor 93,1% dalam kategori sangat baik, dan tes kepada siswa</p>

	<p>dengan skor 88.% dalam kategori sangat baik Fun Digital Writing Book “Yes, I Can Write” dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam keterampilan menulis dalam bahasa Inggris. Metode yang digunakan untuk menganalisis data yang dinyatakan dalam distribusi skor empat skala untuk kategori skala yang telah ditentukan. Dari hasil penelitian antara lain: uji ahli materi memperoleh skor 80,5% dalam kategori sangat baik, tes ahli media memperoleh skor 93,1% dalam kategori sangat baik, dan tes kepada siswa dengan skor 88.% dalam kategori sangat baik Fun Digital Writing Book “Yes, I Can Write” dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam keterampilan menulis dalam bahasa Inggris. Metode yang digunakan untuk menganalisis data yang dinyatakan dalam distribusi skor empat skala untuk kategori skala yang telah ditentukan. Dari hasil penelitian antara lain: uji ahli materi memperoleh skor 80,5% dalam kategori sangat baik, tes ahli media memperoleh skor 93,1% dalam kategori sangat baik, dan tes kepada siswa dengan skor 88.% dalam kategori sangat baik Fun Digital Writing Book “Yes, I Can Write” dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam keterampilan menulis dalam bahasa Inggris.</p>
	<i>Buku Digital, Menulis, Motivasi</i>

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan mulai mendapatkan dampak positif dari perkembangan teknologi. Dalam buku yang ditulis Alwi Hilir dengan judul “Teknologi pendidikan di Abad Digital” 2021, ia menulis bahwa banyak hal yang berubah dan berbeda dengan pendidikan sebelumnya. Dengan adanya teknologi, kini jarak dan waktu bukan lagi menjadi masalah dalam dunia pendidikan, artinya siapapun bisa mendapatkan pendidikan dimana saja dan kapan saja. Siapun bisa menimba ilmu bahkan saat itu juga melalui aplikasi di telapak tangan. Menurut Trilling & Charles (2009), keterampilan abad 21 harus memiliki tiga aspek, yang meliputi: a) keterampilan hidup dan karir, b) keterampilan belajar dan inovasi, dan c) keterampilan media informasi dan teknologi.

Keberadaan teknologi juga diikuti dengan cara belajar yang berbeda, sejalan dengan (Mulyono & Wekke, 2018) tantangan dan peluang yang dihadapi dunia pendidikan abad 21 memerlukan reformasi dalam dunia pendidikan. Anak-anak yang hidup di era global ini dihadapkan pada pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya media informasi. Beragam informasi telah mereka terima dalam berbagai kesempatan, baik melalui radio, TV, VCD/DVD, internet dan berbagai media cetak. Strategi, metode dan media pembelajaran terus meningkat (Printina, BI 2017)

Tidak dapat dipungkiri bahwa pembelajaran berbasis web (online) membuka akses baru bagi pendidikan modern dan bagi siswa yang tersebar secara geografis (Dr. Yuniastuti, Miftakhuddin, & Muhammad Khoiron, 2021). Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran tidak kalah pentingnya. daripada penggunaannya dalam komunikasi umum. Begitu juga dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Media pembelajaran berbasis web sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektifitas dan interaktifitas pembelajaran.

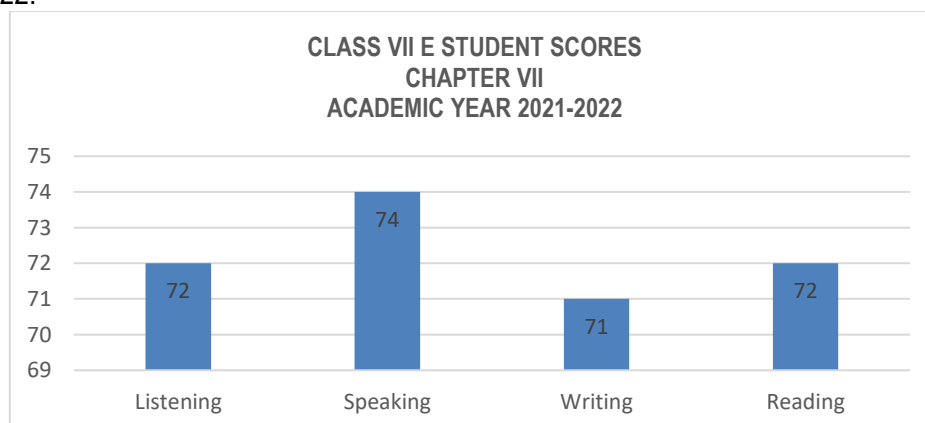
Mata pelajaran bahasa Inggris merupakan salah satu pembelajaran bahasa yang diajarkan di setiap satuan pendidikan formal. Pembelajaran bahasa Inggris diharapkan dapat membantu siswa mengenal diri sendiri, budayanya, dan budaya orang lain. Selain itu, pembelajaran bahasa Inggris juga membantu siswa untuk dapat mengungkapkan ide dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat, serta menemukan dan menggunakan kemampuan analitis dan imajinatifnya (Kusumaningtri, 2010). Dalam pembelajaran bahasa Inggris, ada empat keterampilan yang harus dikuasai siswa, antara lain berbicara (speaking), mendengarkan (listening), membaca (reading), dan menulis (writing). Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengungkapkan, menyatakan dan menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Menyimak adalah proses mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, penghayatan, dan penafsiran untuk memperoleh

informasi, menangkap isi atau pesan dan memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui tuturan atau bahasa lisan. Membaca adalah kemampuan untuk memperoleh informasi dari teks tertulis, dan menulis adalah kegiatan mengungkapkan ide/gagasan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media penyampaiannya (Tarigan, 2013:2) Selain keempat keterampilan tersebut, pembelajaran bahasa Inggris perlu didukung oleh unsur bahasa lainnya, yaitu tata bahasa, struktur, kosa kata, dan pengucapan. Tata bahasa dan struktur adalah ilmu yang mengajarkan tentang bagaimana menyusun kata-kata sehingga menjadi sebuah kalimat dengan benar. dan menulis merupakan kegiatan mengungkapkan gagasan/gagasan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media penyampaiannya (Tarigan, 2013:2) Selain keempat keterampilan tersebut, pembelajaran bahasa Inggris perlu didukung oleh unsur bahasa lainnya yaitu tata bahasa, struktur, kosa kata, dan pengucapan. Tata bahasa dan struktur adalah ilmu yang mengajarkan tentang bagaimana menyusun kata-kata sehingga menjadi sebuah kalimat dengan benar. dan menulis merupakan kegiatan mengungkapkan gagasan/gagasan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media penyampaiannya (Tarigan, 2013:2) Selain keempat keterampilan tersebut, pembelajaran bahasa Inggris perlu didukung oleh unsur bahasa lainnya yaitu tata bahasa, struktur, kosa kata, dan pengucapan. Tata bahasa dan struktur adalah ilmu yang mengajarkan tentang bagaimana menyusun kata-kata sehingga menjadi sebuah kalimat dengan benar.

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan secara tidak langsung, tidak bertatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan kegiatan yang produktif dan efektif, karena siswa dituntut untuk mampu menghasilkan karya tulis berupa kalimat, paragraf, dan teks. Selain itu, siswa juga perlu mempertimbangkan orisinalitas, diksi, tata bahasa, kosa kata, serta organisasi teks yang koheren dan kesatuan. Beberapa jenis keterampilan menulis antara lain menulis kalimat, pidato, puisi, surat dan esai. Kemampuan yang dimiliki dalam menulis esai ini bukan hanya bagaimana siswa mengungkapkan ide-idenya dalam bentuk tulisan, tetapi siswa harus memahami tentang aspek-aspek menulis yang meliputi isi esai, organisasi penulisan, kosa kata, aturan bahasa, ejaan dan tanda baca.

Gerakan literasi sekolah merupakan program nasional yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Gerakan literasi sangat penting. Murray (2015) mengungkapkan bahwa kemampuan literasi yang rendah dapat membatasi potensi seseorang untuk memecahkan masalah seperti diskriminasi, kesehatan, masalah sosial dan ketidakberdayaan atau ketidakberdayaan. Hanemann & Krolak (2017) juga mengatakan bahwa pengembangan literasi merupakan isu global di setiap wilayah di dunia. Hal ini merupakan salah satu agenda dalam tujuan pembangunan berkelanjutan hingga tahun 2030. Hanemann dan Krolak (2017) menjelaskan bahwa literasi merupakan salah satu inti dari pendidikan dasar dan landasan yang sangat diperlukan dalam pembelajaran sepanjang hayat.

Berdasarkan observasi, peneliti memperoleh data nilai siswa VII E bahasa Inggris untuk tahun ajaran 2021-2022.



Gambar 1.1

Melalui data di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis siswa lebih rendah daripada keterampilan mendengarkan, berbicara, dan membaca.

Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Purnami, kemampuan siswa dalam kegiatan menulis khususnya menulis secara manual menggunakan tulisan tangan mengalami penurunan. Hal ini terlihat dari hasil yang dikumpulkan saat mengerjakan tugas dalam bentuk tertulis tidak bertambah, tetapi menurun (Purnami, 2021). Rendahnya keterampilan menulis dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain motivasi belajar yang rendah dan penggunaan media yang tidak tepat (Rahayu, 2017). Dalam penelitian yang dilakukan Purnami juga dijelaskan untuk mengembangkan minat siswa agar lebih tertarik pada kegiatan menulis dengan menggunakan gadget sebagai alat untuk mengembangkannya. Setiap perkembangan, termasuk kegiatan menulis, membutuhkan motivasi. Siswa termotivasi untuk kembali tertarik menulis melalui penggunaan gadget. Hal ini bertujuan agar pembelajaran khususnya dalam kegiatan menulis dapat berjalan dengan lancar (Purnami, 2021).

Media untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan menulis sangat bervariasi, salah satunya adalah penggunaan flip book dan live worksheet. Dalam Tesis Siti (2020) dengan judul "Pengembangan Audio Visual Flipbook Geometri Ruang Berbasis Literasi Digital untuk Siswa SMP" menyimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa media SGF yang dikembangkan valid sebagai sarana belajar siswa. Media ini praktis digunakan karena siswa mampu mengoperasikan media dengan lancar, dan 74% siswa dapat menyelesaikan soal evaluasi dengan skor minimal 70. Hasil observasi pada siswa mendapatkan persentase 78,25% terkait pencapaian digital literasi.

Berdasarkan wawancara langsung dengan guru Bahasa Inggris dan beberapa siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Karangploso pada tanggal 15 November 2021. Peneliti memperoleh beberapa data yang menyatakan bahwa penggunaan buku ajar dan soal-soal dalam buku terlalu membosankan, apalagi beban yang dipikul lebih berat. Jika Anda harus membawa banyak buku paket dan buku tugas. Siswa juga sering meninggalkan buku di laci sekolah agar buku tidak rusak dan mengurangi beban membawa. Dari guru bahasa Inggris, peneliti mendapatkan data bahwa sekolah menggunakan buku digital tetapi hanya berupa e-book, itupun tidak pada mata pelajaran bahasa Inggris. Sekolah tertarik dan mau memiliki buku digital interaktif sehingga diharapkan siswa lebih tertarik dengan budaya baca/literasi.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa buku digital dirasa perlu untuk dikembangkan dan digunakan dalam rangka meningkatkan minat literasi siswa yang nantinya akan meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah dengan konsep free learning fun. Maka dari itu peneliti menyajikan judul penelitian "Mengembangkan Buku Digital Berbasis Flip PDF Profesional Terintegrasi Dengan Liveworksheet Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Menulis Siswa Kelas VII SMPN 5 Karangploso"

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2013) metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Borg dan Gall, penelitian pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Menurut Samsu (2017) Penelitian dan pengembangan pendidikan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan-temuan penelitian terkait dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, area pengujian di tempat di mana produk itu nantinya akan digunakan, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan. ditemukan pada tahap pengajuan pengujian.

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian yang telah dibahas, maka metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Research and Development (R&D). Dari

hasil kebutuhan siswa yang diperoleh melalui wawancara dengan 3 siswa kelas VII, peneliti berusaha memfasilitasi kebutuhan siswa tersebut. Peneliti berusaha meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas VII SMP Negeri 5 Karangploso dengan menggunakan media pembelajaran berupa buku digital profesional berbasis flip pdf yang terintegrasi dengan live worksheet.

Menurut Sugiyono (2014: 193) “ada dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data penelitian, yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data”. Teknik pengumpulan data merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh data penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah untuk memperoleh data. Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah kuesioner (kuesioner).

“Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab” (Sugiyono, 2014:199). Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dari aspek materi dan aspek media, serta untuk mengetahui penilaian siswa.

Angket validasi ahli materi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas materi yang memuat aspek isi, aspek pembelajaran dan aspek evaluasi. Kuesioner validasi materi diisi oleh dosen penulis. Kemudian angket untuk validasi ahli media digunakan untuk memperoleh data kualitas media dari Buku Digital, yang memuat aspek tampilan, aspek pemrograman, dan aspek prinsip multimedia. Kuesioner ini diisi oleh Dosen Pendidikan Bahasa Inggris IKIP Budi Utomo. Hasil angket ini akan digunakan sebagai acuan dalam melakukan revisi baik dari segi media pembelajaran untuk pengembangan buku digital maupun dari segi materi produk yang dikembangkan.

Kemudian angket kedua adalah angket untuk mengetahui penilaian siswa terhadap Buku Digital yang telah dikembangkan. Kuesioner diisi oleh siswa kelas VII E SMP Negeri 5 Karangploso yang sudah menggunakan Buku Digital. Kuesioner tersebut kemudian akan dianalisis dan diolah untuk mengetahui tingkat kelayakan media Buku Digital.

“Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab” (Sugiyono, 2014:199). Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dari aspek materi dan aspek media, serta untuk mengetahui penilaian siswa.

Angket validasi ahli materi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas materi yang memuat aspek isi, aspek pembelajaran dan aspek evaluasi. Kuesioner validasi materi diisi oleh dosen penulis. Kemudian angket untuk validasi ahli media digunakan untuk memperoleh data kualitas media dari Buku Digital, yang memuat aspek tampilan, aspek pemrograman, dan aspek prinsip multimedia. Kuesioner ini diisi oleh seorang Dosen Pendidikan Bahasa Inggris. Hasil angket ini akan digunakan sebagai acuan dalam melakukan revisi baik dari segi media pembelajaran Buku Digital maupun dari segi produk materi yang dikembangkan. Kemudian angket kedua adalah angket untuk mengetahui penilaian siswa terhadap Buku Digital yang telah dikembangkan. Kuesioner diisi oleh siswa kelas VII E SMP Negeri 5 Karangploso yang sudah menggunakan Buku Digital. Kuesioner tersebut kemudian akan dianalisis dan diolah untuk mengetahui tingkat kelayakan media Buku Digital.

Menurut Arikunto (2010: 192) “instrumen adalah alat pada saat penelitian menggunakan suatu metode”. Ada beberapa macam metode yang digunakan dalam menyusun instrumen, namun peneliti menggunakan instrumen angket/kuesioner dalam penelitian ini. Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Jenis angket yang dipilih peneliti adalah angket tertutup.

Grid instrumen yang digunakan merupakan kolaborasi dari dua instrumen, yaitu instrumen Pengembangan Multimedia dari Miyarso (2004) dan instrumen Pengembangan Modul dari Sungkono (2012). Alasan dipilihnya kedua jenis grid tersebut karena peneliti mengembangkan Buku Digital berbasis

Multimedia yaitu buku elektronik berbasis multimedia, oleh karena itu penilaian yang dilakukan adalah penilaian Buku Digital sebagai buku dan Buku Digital sebagai multimedia.

Data yang diperoleh dari instrumen penelitian berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa skor penilaian dari angket/angket dan data kualitatif berupa saran dan penilaian dari ahli materi dan ahli media serta siswa setelah menilai produk Buku Digital. Teknik analisis data yang digunakan dalam mengolah data yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis meliputi analisis kelayakan dan respon siswa terhadap Buku Digital yang dikembangkan.

Analisis data untuk hasil penilaian ahli materi dan ahli media menggunakan Skala Likert yaitu penggunaan 4 kategori yang terdiri dari sangat kurang, kurang baik, baik, dan sangat baik. Setiap pernyataan diberi bobot sangat kurang (1), kurang (2), baik (3), dan sangat baik (4).

Widiyoko (2012: 106) menyatakan bahwa pilihan respon pada skala empat memiliki variabilitas respon yang lebih baik dan lebih lengkap daripada skala tiga sehingga dapat mengungkapkan perbedaan sikap responden secara lebih maksimal. Selain itu, penggunaan skala empat akan menghilangkan kesempatan responden untuk bersikap netral, sehingga akan memaksa responden untuk menentukan sikap terhadap pertanyaan dan pernyataan yang terdapat pada instrumen.

1. Analisis Data Penilaian Kelayakan Buku Digital Interaktif Oleh Ahli a. Analisis data pengembangan produk Dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, akan diperoleh tanggapan berupa kritik dan saran perbaikan.
 - b. Analisis data kualitas produk Data kualitas produk dihasilkan dari proses penilaian yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi kemudian dianalisis sebagai berikut:
 - 1) Tentukan skala penilaian menggunakan skala likert dengan rentang nilai terendah 1 dan nilai tertinggi 4.
 - 2) Menghitung skor rata-rata penilaian

$$\bar{P} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Informasi:

\bar{P} = persentase jumlah kuesioner

Σ = jumlah skor yang diperoleh

n = jumlah skor maksimum

Meja1Pedoman Skala Peringkat Instrumen

Data kualitatif	Evaluasi
Sangat kurang	1
Tidak cukup	2
Sehat	3
Sangat bagus	4

- 3) Sugiyono (2011: 199) menyatakan bahwa angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab." Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner langsung dengan skala jawaban (rating skala).Pedoman penilaian pada setiap kuesioner adalah sebagai berikut.

Meja2Kriteria Kelayakan Buku Digital

Skor	Rentang Skor	Diskusi	Jangkauan
5	Sangat bagus	Tidak perlu Revisi	80% - 100%
4	bagus	Perlu revisi	60% - 80%
3	Cukup	Perlu revisi	60% - 40%
2	Lebih sedikit	Perlu revisi	40% - 20%
1	Sangat kurang	Perlu revisi	20% - 10%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan uji coba produk terdiri dari kegiatan validasi produk oleh pakar dan uji coba produk kepada pengguna dalam hal ini adalah siswa kelas VII E SMP Negeri 5 Karangploso. Tahap validasi produk menggunakan model Borg and Gall yang disederhanakan.

Kemudian setelah dilakukan validasi ahli, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba produk kepada siswa kelas VII E SMP Negeri 5 Karangploso. Langkah uji coba produk untuk siswa mengadopsi langkah-langkah model pengembangan Borg & Gall yang terdiri dari 3 uji coba yaitu uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional, tahapan tersebut kemudian disederhanakan. Penjelasan hasil uji coba produk adalah sebagai berikut.

1. Validasi Produk

Dalam kegiatan validasi produk terdapat 2 validator yaitu validasi dari ahli materi dan ahli media. Pada validasi produk Fun Digital Writing Book "Yes, I Can Write", validasi materi dinilai oleh Bapak Adi, S.Pd., M.Pd., kemudian untuk validasi media dinilai oleh Ibu. Tities Hijratur Rahmah, S.Pd., M. .Pd.

a. Penilaian Ahli Materi

Validasi materi meliputi aspek pembelajaran, isi, dan evaluasi. Validator adalah dosen mata kuliah Keterampilan Menulis. Validasi produk Fun Digital Writing Book "Yes, I Can Write" dilakukan pada tanggal 30 Juni 2022 dengan hasil sebagai berikut.

1. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Komponen Penilaian	Indikator	Skor
1	Aspek Pembelajaran	Kejelasan tujuan pengguna	4
2		Kejelasan prestasi belajar	4
3		Kejelasan judul media	4
4		Kejelasan judul di setiap bab	3
5		Kesesuaian antara prestasi belajar dengan materi	3
6		Keakuratan dan penjelasan materi teoritis	3
7		Ketepatan dalam penjelasan materi praktikum	3
8	Aspek Konten	Koherensi (struktur organisasi) isi/deskripsi materi	4
9		Cakupan (keluasan dan kedalaman deskripsi materi)	3
10		faktualisasi konten	3
11		Pembaruan konten	3
12		Konten menarik dalam memotivasi pengguna	3
13		Kesesuaian bahasa yang digunakan (bahasa komunikatif)	3
14	Aspek Evaluasi	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan/ujian	3
15		Tingkat kesulitan soal latihan/tes	3
16		Kesesuaian latihan/tes dengan prestasi belajar	3
17		Seimbangkan proporsi soal latihan/tes dengan isi materi	3
18		Keakuratan memberikan umpan balik dan ulasan jawaban pengguna	3
Skor total			58
Persentase skor keseluruhan			80,5%

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian produk oleh validator disimpulkan bahwa produk Buku Digital Interaktif memperoleh persentase 80,5% dengan kategori Sangat Baik. Namun masih ada beberapa saran perbaikan agar Buku Digital Interaktif ini menjadi lebih baik lagi.

Adapun komentar sebagai saran dari ahli materi adalah sebagai berikut;

- Lebih baik lagi jika materinya menggunakan konsep pembelajaran bermakna.
- Peringkat Pakar Media

Validasi media meliputi aspek tampilan, pemrograman dan prinsip multimedia. Validatornya adalah dosen Teknologi Pendidikan yang berkompeten di bidang media khususnya multimedia. Validasi produk Fun Digital Writing Book “Yes, I Can Write” selesai pada 30 Juni 2022

1. Hasil Penilaian Ahli Media

No	Komponen Penilaian	Indikator	Skor
1	Aspek Tampilan	Kejelasan instruksi pengoperasian program	3
2		Kejelasan instruksi belajar	3
3		Keterbacaan susunan paragraf memudahkan pengguna untuk belajar	4
4		Keterbacaan teks dalam hal jenis huruf yang digunakan	4
5		Keterbacaan teks dalam hal ukuran huruf yang digunakan	4
6		Penggunaan proporsi warna yang tepat	4
7		Kejelasan materi pendukung tampilan video	3
8		Kejelasan tampilan gambar pendukung materi	4
9		Kejelasan tampilan tombol Buku Digital	4
10		Kompatibilitas desain sampul dengan bahan	4
11		Kontras yang jelas antara teks yang digunakan dan latar belakang	4
12		Kejelasan navigasi dan tombol untuk ditemukan	3
13	Aspek Pemrograman	Kemudahan pengoperasian program	4
14		Fungsi tombol dan navigasi yang tepat dengan tautan	4
15		Kemudahan mengakses menu program (pergi ke halaman yang diinginkan pengguna)	4
16		Kecepatan reaksi tombol	4
17		Kelengkapan identitas Buku Digital	4
18		Kemudahan pengoperasian buku digital	4
19	Aspek Prinsip Multimedia	Kelengkapan komponen multimedia	3
20		Penyajian teks caption gambar disajikan berdekatan dan menyatu dengan gambar	3
21		Kesesuaian video dengan materi	4
22		Kesesuaian gambar dengan bahan	4
Skor total			82
Persentase skor keseluruhan			93,1%

Tabel 4.2 Peringkat Pakar Media

Berdasarkan hasil penilaian produk oleh validator disimpulkan bahwa produk Buku Digital Interaktif memperoleh persentase sebesar 93,1% dalam kategori Sangat Baik. Namun masih ada beberapa saran perbaikan agar Buku Digital Interaktif ini menjadi lebih baik lagi.

Adapun komentar sebagai saran dari ahli materi adalah sebagai berikut;

- a) Merevisi instruksi halaman
 - b) Berikan contoh dalam mengerjakan halaman tugas (Kamus)
2. Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan pada 30 siswa kelas VII E SMP Negeri 5 Karangploso. Uji coba dilakukan setelah produk divalidasi oleh validator dan direvisi. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengetahui penilaian dan komentar siswa tentang produk Fun Digital Writing Book “Yes, I Can Write” Hasil penilaian buku dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tidak	Komponen Penilaian	Indikator	Skor
1	Aspek Tampilan	Kejelasan instruksi pengoperasian program	70

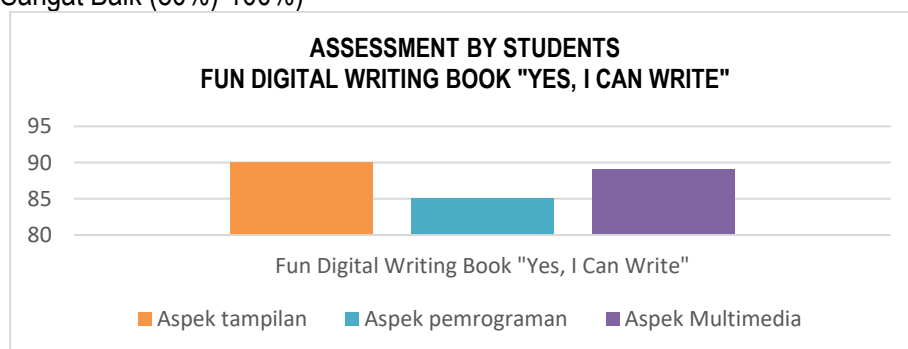
Tidak	Komponen Penilaian	Indikator	Skor	
2		Kejelasan instruksi belajar	74	
3		Keterbacaan susunan paragraf memudahkan siswa untuk belajar	70	
4		Keterbacaan teks ditinjau dari jenis huruf yang digunakan dan meningkatkan motivasi belajar siswa	73	
5		Keterbacaan teks dalam hal ukuran huruf yang digunakan	70	
6		Penggunaan proporsi warna yang tepat	72	
7		Kejelasan materi pendukung tampilan video	71	
8		Kejelasan tampilan gambar pendukung materi	73	
10		Kejelasan tampilan tombol Buku Digital Interaktif	71	
11		Kompatibilitas desain sampul dengan bahan	74	
Skor total dari semua aspek tampilan siswa			792	
Nilai rata-rata semua siswa pada aspek tampilan			3.6	
15	Aspek Pemrograman	Kemudahan pengoperasian program	66	
16		Fungsi tombol dan navigasi yang tepat dengan tautan	68	
17		Kemudahan mengakses menu program (pergi ke halaman yang diinginkan pengguna)	66	
18		Kecepatan reaksi tombol	66	
19		Kelengkapan identitas Buku Digital	72	
Skor total semua siswa aspek pemrograman			338	
Skor rata-rata semua siswa aspek pemrograman			3.38	
21	Aspek Prinsip Multimedia	Kelengkapan komponen multimedia	68	
22		Penyajian teks caption gambar disajikan berdekatan dan menyatu dengan gambar	73	
23		Kesesuaian video dengan materi	69	
24		Kesesuaian gambar dengan bahan	75	
Nilai total seluruh siswa pada aspek prinsip multimedia			285	
Nilai rata-rata seluruh siswa pada aspek prinsip multimedia			3.56	
SKOR KESELURUHAN TOTAL			1415	

Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Lapangan

$$\bar{P} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{1415}{1600} \times 100\% = 88\%$$

Rangkuman Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Awal Produk Fun Digital Writing Book "Yes, I Can Write" Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden berjumlah 20 siswa, dengan jumlah penilaian sebanyak 1415 dari jumlah penilaian maksimal sebanyak 1600 (diperoleh dari jumlah responden dikalikan dengan jumlah indikator penilaian), jumlah rata-ratanya adalah 10,5. Jika diubah menjadi kriteria kelayakan menurut skala Likert, maka produk Buku Tulis Digital Fun termasuk dalam kriteria Sangat Baik (80%)-100%)



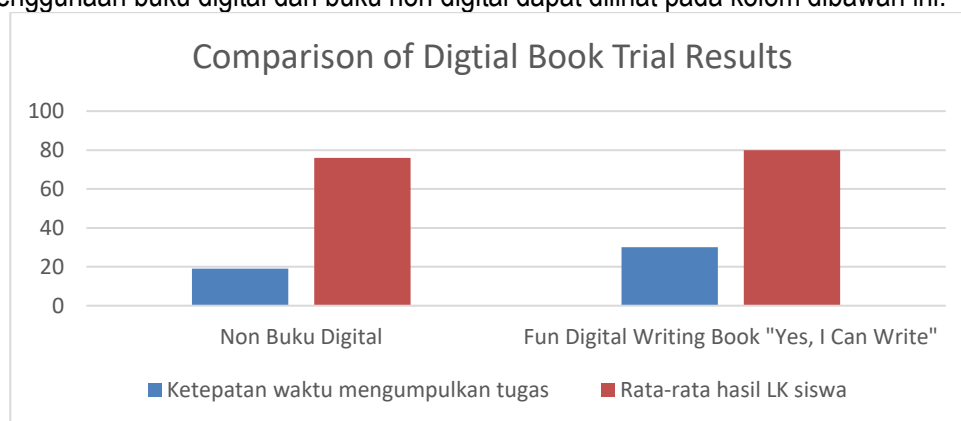
Gambar 4.1 Penilaian oleh siswa

Berdasarkan data penilaian uji lapangan diketahui bahwa aspek tampilan mendapatkan nilai tertinggi yaitu 90% yang berarti masuk dalam kriteria "Sangat Baik", sedangkan 2 aspek lainnya (pemrograman dan pembelajaran) juga masuk dalam kategori "Sangat Baik". kriteria baik".

Adapun kritik saran untuk penyempurnaan produk Buku Digital Interaktif adalah sebagai berikut;

- 1) tambah fitur yang lebih seru lagi, buu, hehe
 - 2) Kekurangannya jika anda klik halaman tersebut sudah menjawab, tetapi ketika ingin kembali ke halaman sebelumnya akan kembali ke halaman sebelumnya, jawabannya hilang.
 - 3) ditambahkan dengan halaman
 - 4) Bagus banget mba, tapi menurut saya bisa lebih bagus lagi kalau ada fitur yang membaca tulisan dengan suara, jadi kita hanya bisa mendengarkan saja biar lebih asyik
3. Perbandingan Hasil Uji Coba

Pengumpulan data komparatif dikumpulkan oleh peneliti saat peneliti melaksanakan PPK di kelas. Sedangkan data penggunaan buku digital diperoleh dari hasil LKS yang telah dikerjakan siswa dan angket yang dibagikan kepada siswa melalui platform chatform. Berdasarkan data yang telah terkumpul antara penggunaan buku digital dan buku non digital dapat dilihat pada kolom dibawah ini.



Gambar 4.2 Perbandingan Hasil Uji Coba Buku Digital

Dari data di atas terlihat bahwa dalam penggunaan buku digital siswa lebih disiplin dalam mengumpulkan tugas. Menurut (Sari & Sunarno, 2018) motivasi belajar siswa dapat dilihat dari 4 indikator yang salah satunya tepat dalam mengumpulkan tugas. Dapat disimpulkan dari sikap dan hasil angket siswa, bahwa buku digital mampu memberikan motivasi belajar kepada siswa.

4.1 Diskusi

Berdasarkan penelitian pengembangan buku digital yang terintegrasi dengan live work untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran menulis di kelas VII, peneliti memperoleh beberapa hasil penelitian diantaranya:

Hasil pengembangan buku digital

Pengembangan buku digital ini dikembangkan melalui aplikasi Flip PDF Professional sebanyak 81 halaman <https://online.flipbuilder.com/zfxqa/eoks/> sejalan dengan tesis Pengembangan Buku Digital Interaktif untuk Mata Kuliah Pengembangan E-Learning untuk mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP UNY karya Dian Nurhayati tahun 2017 yang juga dikembangkan melalui aplikasi yang sama.

Dari beberapa kesamaan antara produk Fun Digital Writing Book "Yes, I Can Write" dengan Interactive Digital Book untuk Kursus Pengembangan E-Learning, juga terdapat beberapa perbedaan pada buku-buku yang dikembangkan oleh peneliti, diantaranya adalah Fun Digital Writing Book.

- Memiliki desain yang lebih segar

- Memiliki tombol halaman, kamus kecil dan halaman sub-bab yang berfungsi seperti aplikasi
- Buku berbasis tautan bukan berbasis aplikasi atau dokumen, sehingga siswa tidak memerlukan aplikasi tambahan untuk mengaksesnya
- Buku terhubung langsung dengan LKS digital yang memungkinkan siswa mengerjakan soal latihan langsung di buku digital

Dari kajian produk buku digital dapat disimpulkan bahwa hal ini membuktikan bahwa aplikasi Flip PDF Professional dapat digunakan sebagai aplikasi pembuatan media penunjang pembelajaran khususnya buku digital.

B. Buku digital dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar

Produk buku digital dikembangkan berdasarkan apa yang telah dijelaskan di latar belakang, termasuk meningkatnya minat baca siswa dengan produk buku digital yang dibawa oleh Purnami. Hal ini diuji oleh peneliti, dan diperoleh hasil dari angket bahwa produk buku digital mampu meningkatkan motivasi belajar. Berdasarkan analisis skor validasi Fun Digital Writing Book “Yes, I Can Write” ditemukan bahwa buku dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII E dengan skor 88% dari siswa, 93,1% dari media validator dan 80,5% dari validator materi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Fun Digital Writing Book “Yes, I Can Write” untuk meningkatkan motivasi belajar menulis siswa di SMPN 5 Karangploso dapat menjadi buku menulis bagi siswa dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. penulisan .Media pembelajaran yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sehingga layak untuk digunakan. Fun Digital Writing Book “Yes, I Can Write” juga telah dicoba oleh siswa.

Berdasarkan hasil validasi dari validasi ahli media komponen penilaian mendapatkan rerata skor sebesar 93,1% dengan kategori Sangat Baik. Sedangkan validasi ahli materi mendapatkan skor 80,5% dengan kategori sangat baik. Dan dari siswa mendapat skor 88% dengan kategori – Sangat Baik. Setelah mendapatkan revisi akhirnya produk tersebut layak digunakan.

Dari penjelasan-penjelasan di atas, dapat kita ambil kesimpulan bahwa Fun Digital Writing Book “Yes, I Can Write” untuk meningkatkan motivasi belajar menulis siswa di SMPN 5 Karangploso dapat menjadi buku menulis bagi siswa dan dapat meningkatkan motivasi belajar menulis siswa.

RUJUKAN

- Moh. Rudini, AA (2021). Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 5-9.
- Muhammad, M. (2016). PENGARUH MOTIVASI DALAM PEMBELAJARAN. Jurnal Lantanida, Vol. 4 No. 2, 2016, 7-11.
- Noni Agustina, LM (2020). MEMBUAT CERITA KOMIK DIGITAL: PENGEMBANGAN LITERASI MEMBACA DAN . Jurnal Abdimas Volume 6 Nomor 2, Januari 2020, 1-5.
- Rahayu, S. (2017). PENINGKATAN MOTIVASI DAN KETERAMPILAN MENULIS PUISI DENGAN MEDIA GAMBAR PADA SISWA MENENGAH PERTAMA. SMP Negeri 3 Tawangsari, 2-3.
- Soekarno. (2021). Analisa Minat Membaca Antara E-Book Dengan Buku Cetak Menggunakan Metode . Jurnal IKRA-ITH Ekonomika Vol 4 No 2 Bulan Juli 2021, 1-6.
- Inggris, TP (2020). “Digitalisasi dan Internasionalisasi Menuju . Pers UKI, 22-09.