

E-Book Pengelolaan Pendidikan dan Kepemimpinan Menggunakan Aplikasi Flip PDF Profesional Berbasis Android di Perguruan Tinggi

Ade Fitri Rahmadani¹, Giatman^{2*}, Mukhlidi Muskhir³, Hansi Effendi⁴, Karmila Suryani⁵

adefitri.rahmadani@bunghatta.ac.id

^{1,4,5,6}Universitas Bung Hatta

^{2,3}Universitas Negeri Padang

Informasi Artikel

Diterima : 12 Okt 2023

Direview : 17 Okt 2023

Disetujui : 30 Okt 2023

Kata Kunci

Media, e-book, Flip PDF Profesional, Android

Abstrak

Proses pelaksanaan perkuliahan Pengelolaan Pendidikan dan Kepemimpinan media yang digunakan masih memanfaatkan media ppt, pemutaran contoh kasis melalui video dan referensi yang beragam terkait materi perkuliahan. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan sebuah media yang bisa digunakan sebagai bahan ajar yaitu berupa e-book mata kuliah Pengelolaan Pendidikan dan Kepemimpinan yang dikembangkan menggunakan aplikasi Flip PDF Professional yang nantinya dapat diakses dengan menggunakan android. Pengembangan media ini menggunakan metode RnD dengan model 4-D yang meliputi kegiatan: define, design, develop dan disseminate. Media yang dikembangkan tentunya harus dinyatakan valid dan praktis dengan menggunakan instrumen kuisioner dalam proses pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pernyataan kepada responden yakni ahli media, ahli materi dan praktisi dalam hal ini mahasiswa. Hasil uji validitas menunjukkan nilai 89,5% dengan kategori valid dan uji praktikalitas kepada pengguna, diperoleh nilai 83,5% dengan kategori praktis. Informasi yang disampaikan menunjukkan bahwa media e-book berbasis Android sudah tepat dan cukup bermanfaat untuk dimanfaatkan dalam perkuliahan bagi mahasiswa yang mengambil mata kuliah manajemen pendidikan dan kepemimpinan.

Keywords

Media, e-book, Flip PDF Profesional, Android

Abstract

The process of implementing lectures on Education Management and Leadership The media used still utilizes ppt media, playback of chassis examples through videos and various references related to lecture materials. The purpose of this research is to develop a media that can be used as teaching material, namely in the form of an e-book for Education Management and Leadership courses developed using the Flip PDF Professional application which can later be accessed using Android. The development of this media uses the RnD method with a 4-D model which includes activities: define, design, develop and disseminate. The media developed must certainly be declared valid and practical by using questionnaire instruments in the data collection process by providing several statements to respondents, namely media experts, material experts and practitioners in this case students. The results of the validity test showed a value of 89.5% with the valid category and the practicality test to users, obtained a value of 83.5% with the practical category. The information presented shows that Android-based e-book media is appropriate and useful enough to be used in lectures for students who take education management and leadership courses

A. Pendahuluan

Perubahan kehidupan masyarakat disebabkan oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di era globalisasi yang semakin canggih. Perkembangan ini tentunya menuntut guru dan siswa dalam proses pelaksanaan pembelajaran harus mengimbangi penggunaan bahan ajar guna menyesuaikan dengan materi-materi dan juga beradaptasi dengan gaya belajar [1]. Dengan perkembangan IPTEK tentu akan berdampak pada bidang pendidikan maka guru dituntut untuk dapat lebih meningkatkan bahan ajar yang lebih kreatif [2]. [3] Kualitas bahan ajar dinyatakan layak dilihat dari bagaimana mengembangkan bahan ajar dari sisi inovatif dan efektif sehingga mampu membuat peserta didik antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar, hal ini dapat dilihat dari keaktifan peserta didik baik dalam merespon kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik [4][5]. Untuk itu guru harus menetapkan cara yang terbaik agar peserta didik mampu menerima materi pelajaran melalui bahan ajar yang dikembangkan oleh guru dengan memanfaatkan perkembangan teknologi digital. Media pembelajaran yang berisikan materi, contoh kasus berupa video, tes hasil belajar dikemas sedemikian rupa sehingga menghasilkan media yang inovatif dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembuatan media pembelajaran merupakan salah satu contoh bagaimana pengembangan dan inovasi proses pembelajaran sangat dibutuhkan dalam mata kuliah Manajemen Pendidikan dan Kepemimpinan. Ketersediaan sumber belajar membantu siswa dalam memahami konten dan mempelajarinya dengan lebih efektif dan efisien. Menurut [6] mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima untuk menarik minat, rasa ingin tahu, dan kemauan peserta didik dengan cara tertentu. Akibatnya, melalui proses pembelajaran, seseorang akan lebih siap untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka.

Menurut [7] melatih keterampilan berpikir kritis siswa sangat dibutuhkan dalam memahami konsep-konsep visual lebih mudah dipahami dengan menggunakan e-book dalam proses pembelajaran. [7] menyatakan hal terkait e-book dalam menumbuh kembangkan cara berfikir kritis peserta didik bahwa e-book interaktif dapat dikembangkan secara efektif dalam mengatasi pola berpikir kritis siswa. E-book merupakan buku digital dengan formatnya berupa file digital yang dapat diunduh melalui smartphone atau laptop yang berisi teks, gambar, dan audio, e-book lebih praktis daripada buku fisik yang dapat digunakan kapan pun dan di mana pun dibutuhkan.

Menurut data yang diperoleh dari pengamatan yang dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara yang dilakukan oleh dosen pengampu Mata Kuliah Pengelolaan Pendidikan dan Kepemimpinan bahan ajar yang digunakan masih berupa power point, video YouTube, dan berbagai buku referensi tentang materi perkuliahan yang terpisah-pisah atau tidak dijadikan menjadi satu sumber referensi yang dipergunakan selama proses pengajaran. Juga terungkap dalam Mata Kuliah bahwa tidak ada media untuk belajar mandiri, seperti e-book berbasis Android, untuk memungkinkan pembelajaran mahasiswa bisa dilaksanakan secara mandiri. Peneliti juga melakukan diskusi dengan mahasiswa yang mengambil mata kuliah ini dan ditemukan data bahwa tujuh dari sepuluh mahasiswa yang diwawancarai menyatakan keprihatinan tentang kesulitan mempelajari materi

karena tidak ada buku referensi, apakah itu buku fisik atau non-fisik. Kebanyakan mahasiswa mencari referensi dari berbagai sumber yang terpisah-pisah dalam menyajikan materi perkuliahannya. Pengampu mata kuliah juga menyatakan bahwa untuk saat ini sangat dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang terdapat didalamnya segala aspek baik teks, video, audio dan penugasan yang dapat diakses di satu media saja.

Menurut [8] Ebook merupakan suatu bentuk penayangan informasi dalam bentuk multimedia, teks, gambar, video dan animasi yang dapat dibuat dengan menggunakan teknologi informasi sehingga dapat dijasikan sebagai media pembelajaran. Dalam hal ini e-book yang dikembangkan juga dapat diaplikasikan penggunaannya dengan memanfaatkan android. Dalam mengemas sebuah media pembelajaran aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat E-Book bisa menggunakan Flip pdf Professional [9], aplikasi ini dapat membuat tampilan media lebih menarik karena tidak hanya teks tetapi mampu ditambahkan gambar, grafik, suara, link dan lembar kerja.

B. Metode Penelitian

Metode Research and Development (RnD) merupakan jenis penelitian yang digunakan dalam mengembangkan *e-book* dalam penelitian ini dengan menerapkan model Addie yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. E-Book Flip Pdf berbasis android diimplementasikan ke mahasiswa Prodi PTIK FKIP Universitas Bung Hatta. Subjek dalam penelitian ini yaitu validator ahli media dan materi untuk mengetahui kevalidan sebuah media yang dikembangkan, untuk kepraktisan akan dipilih dosen pengampu dan mahasiswa yang sudah mengikuti perkuliahan Pengelolaan Pendidikan dan kepemimpinan sebagai responden.

Instrumen yang digunakan dalam menguji kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan yaitu menggunakan lembar validasi media dan materi serta lembar angket kepraktisan untuk melihat respon pengguna. Dalam menetapkan instrumen kepraktisan harus memiliki kevalidan butir pernyataan dengan menggunakan uji validitas tes dan meliat seberapa reliabelkah instrumen ini untuk menguji kepraktisan media yang dikembangkan[10]. Berikut kisi-kisi lembar validitas media, materi dan praktikalitas yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1,2 dan 3.

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Uji Validitas (Ahli Materi)

No	Indikator	Nomor Soal
1	Isi Materi yang disajikan se+udah sesuai dengan RPS	1
2	Isi materi sudah sesuai dengan CPMK	2
3	Kebenaran materi yang disajikan pada pengembangan media sudah sesuai dengan kaidah keilmuan	3
4	Cakupan dan Kelengkapan materi sudah sesuai	4
5	Penyajian di dalam materi e-book disajikan dengan penampilan yang kekinian menarik	5
6	Kebenaran substansi soal dengan materi Pembelajaran	6
7	Kebenaran soal latihan dengan isi materi pembelajaran	7
8	Menggunakan bahasa yang mudah di pahami	8
9	Kesuaian soal latihan dengan materi yang Disajikan	9

Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Uji Validitas (Ahli Media)

No	Indikator Komponen Penilaian	Nomor Soal
1	Navigasi	1
2	Huruf	2
3	Media (Video, Suara, Gambar)	3
4	Warna	4
5	Animasi	5
6	Layout	6
7	Software Pendukung	7
8	Originalitas	8

Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Uji Praktikalitas

No	Aspek Penilaian	Nomor Soal
1	Aspek Materi	1-4
2	Aspek Penggunaan	5-7
3	Aspek Tampilan	8-11
4	Aspek Bahasa	12-15

Analisis data deskripsi kuantitatif digunakan dalam penelitian ini dengan langkah pertama adalah menetapkan berapa total skor per validator dengan mengakumulasi skor total yang dihasilkan oleh setiap indikator. Kriteria penilaian validasi [11] dapat dinyatakan valid jika tingkat pencapaian berkisar antara nilai 80% - 89%.

Pengujian reliabilitas dan validitas item uji dilakukan untuk analisis kepraktisan. Jika r hitung $>$ tabel r , item tes valid; Jika r hitung $<$ tabel r , item uji tidak valid. Kegiatan ini harus dilakukan untuk menentukan apakah media yang digunakan valid. Langkah berikutnya melakukan uji reliabilitas angket yang digunakan peneliti bertujuan untuk mengetahui seberapa reliabel instrumen ini untuk mengukur kepraktisan sebuah media yang telah dikembangkan. Dasar pengembalian keputusan reliabilitas menggunakan asumsi jika Nilai Cronbach's Alpha $>$ 0,60 Maka Berkesimpulan Reliabel namun Jika Nilai Cronbach's Alpha $<$ 0,60, maka kesimpulan tidak reliabel. Untuk analisis praktikalitas menggunakan rumus jumlah skor yang diperoleh dibagi skor maksimal dikali 100%.

Tabel 4. Kriteria Nilai Uji Kepraktisan

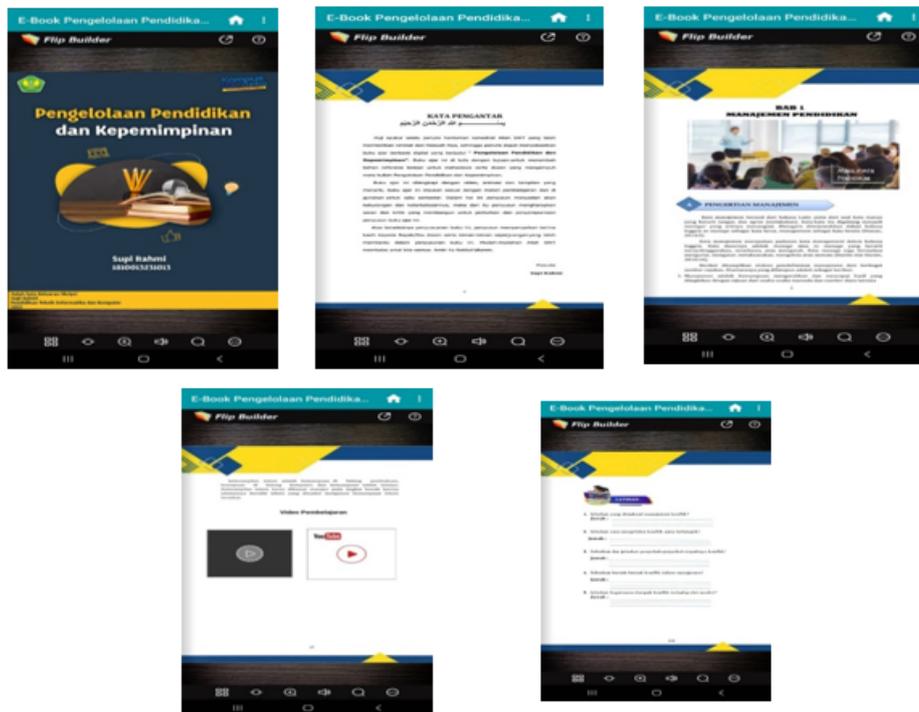
No	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1	$<$ 59	Kurang Praktis
2	60-75	Cukup Praktis
3	76-85	Praktis
4	86-100	Sangat Praktis

C. Hasil dan Pembahasan

Pengembangan aplikasi *e-book* Mata Kuliah Pengelolaan Pendidikan dan Kepemimpinan Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Professional* Berbasis Android menggunakan model ADDIE melalui langkah-langkah sebagai

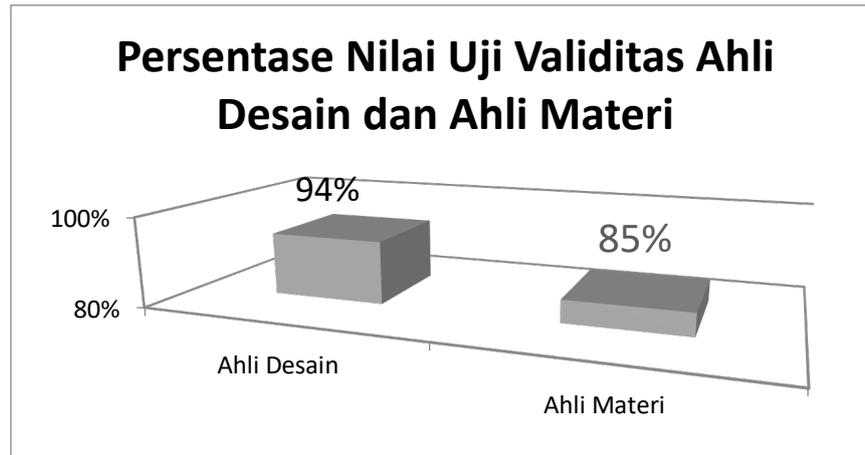
berikut: tahap *analysis* melakukan analisis lapangan melalui observasi dan wawancara serta menganalisis kebutuhan yang mendasar dalam melakukan pengembangan media. Dari analisis lapangan diketahui bahwa memang dalam perkuliahan memerlukan media untuk diterapkan diperkuliahan baik secara offline maupun online agar mahasiswa bisa belajar secara mandiri tentunya dengan media yang menarik. Untuk analisis kebutuhan tentu diperoleh sebuah inovasi media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa dalam mencapai pembelajaran secara aktif dan mandiri. Tahap perancangan merupakan tahap lanjutan dalam model penelitian ini dimana dilakukan langkah dalam merancang *e-book* dan membuat instrumen penelitian.

Hasil dari perancangan *e-book* mata kuliah Pengelolaan Pendidikan dan kepemimpinan berbasis android menggunakan *Flip PDF* dapat dilihat perancangan seperti gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Halaman Isi Materi

Tahapan *development* dilakukan realisasi terhadap produk yang telah dirancang agar siap untuk diimplementasikan dengan terlebih dahulu memvalidasi media ke validator ahli media dan ahli materi. Untuk validator ahli media dipilih dosen pengampu mata kuliah desain media pembelajaran dan validator ahli materi dari Prodi PTIK. Berikut data hasil validasi oleh ahli media dan materi dapat dilihat pada gambar grafik berikut ini:



Gambar 2. Grafik Data penilaian Validator

Tahap selanjutnya adalah implementasi produk, uji praktikalitas dilakukan dengan menyebarkan angket praktikalitas kepada mahasiswa PTIK yang telah mengambil matakuliah Pendidikan dan Kepemimpinan. Angket praktikalitas yang digunakan merupakan rancangan sendiri yang harus diukur dengan uji validitas dan uji reliabilitas. Kegiatan yang harus dilakukan adalah dengan dibandingkannya nilai r -hitung dan r -tabel. Dalam menetapkan tingkat kepercayaan digunakan nilai 0,05 atau 5%. Tahap dalam pengujian validitas dilakukan dengan melibatkan 30 orang responden, dengan $df = 30 - 2 = 28$, jika dilihat pada r tabel maka diperoleh nilai 0,361. Hasil uji validitas item pernyataan berupa r hitung dan r tabel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Data Validitas Item Tes

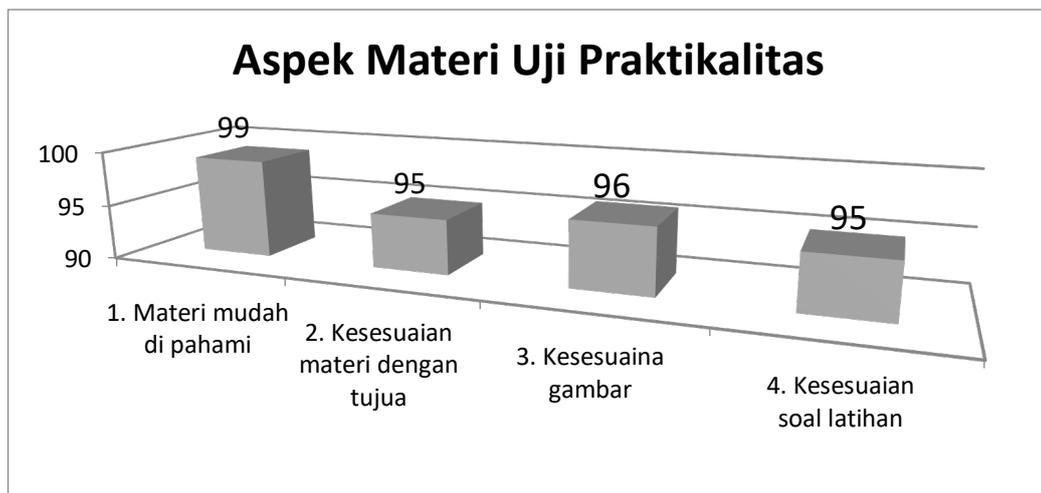
Item Pernyataan	r -tabel	r -hitung	Keterangan
X ₁	0,361	0,558	valid
X ₂	0,361	0,438	valid
X ₃	0,361	0,545	valid
X ₄	0,361	0,505	valid
X ₅	0,361	0,505	valid
X ₆	0,361	0,396	valid
X ₇	0,361	0,417	valid
X ₈	0,361	0,420	valid
X ₉	0,361	0,453	valid
X ₁₀	0,361	0,432	valid
X ₁₁	0,361	0,371	valid
X ₁₂	0,361	0,364	valid
X ₁₂	0,361	0,456	valid
X ₁₂	0,361	0,467	valid
X ₁₂	0,361	0,461	valid

Dari data yang terdapat pada tabel 6 dibuat kesimpulan bahwa perolehan hasil perhitungan validitas item pernyataan dihasilkan perolehan angka r -hitung > dari pada r -tabel, dengan nilai (0,361). Sehingga dinyatakan semua instrumen pertanyaan yang terdapat dipenelitian ini dinyatakan valid. Adapun untuk hasil reliabilitasnya diperoleh nilai acuan 0,6 dan alpha cronbach's sebesar 0,7182. Sehingga dinyatakan bahwa instrumen penelitian yang digunakan reliabel

mengukur apa yang hendak diukur karena tiap variabel memperoleh nilai lebih dari 0,60.

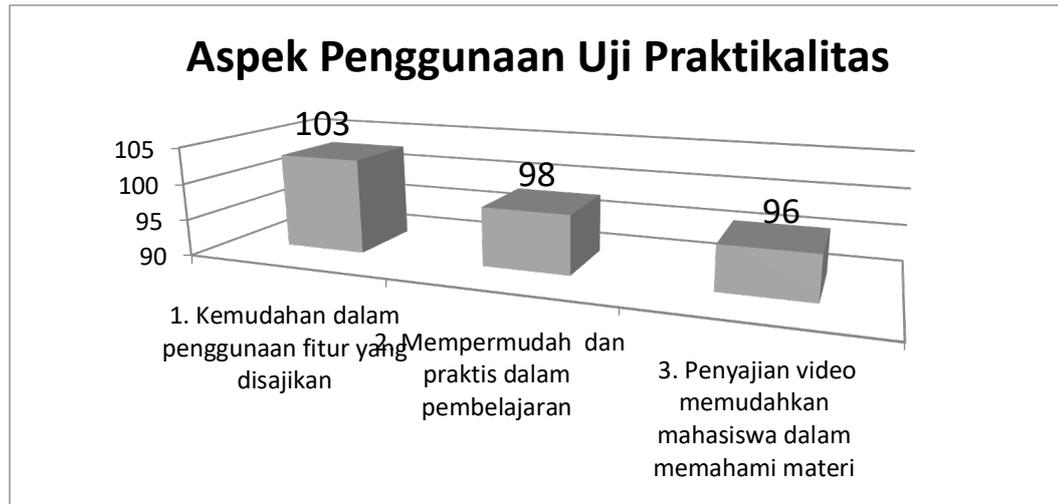
Hasil uji validitas oleh kedua validator yaitu validator ahli desain media dan validator ahli materi, secara keseluruhan aplikasi e-book berbasis android yang telah dikembangkan dikategorikan sangat valid. Dilihat persentase skor penilaian e-book Mata Kuliah Pengelolaan Pendidikan dan Kepemimpinan menggunakan Aplikasi Flip PDF Professional Berbasis Android yang diperoleh secara keseluruhan adalah 89,5% dengan kategori valid. Diperoleh dari nilai uji validitas dari validator ahli desain media dengan persentase 94% dan nilai uji validitas ahli materi dengan persentase 85% .

Untuk hasil analisis praktikalitas yang diperoleh dari pengisian angket praktikalitas yang diisi oleh responden disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan praktis dengan persentase 83,5%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan dan praktis dalam penggunaannya, membantu mahasiswa dalam perkuliahan. Dengan lebih jelasnya uji praktikalitas dapat dilihat pada gambar 3.



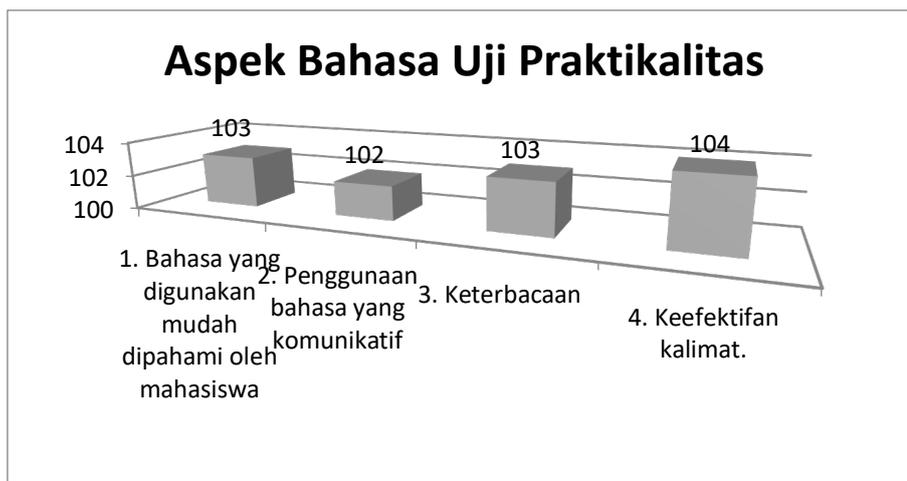
Gambar 3. Grafik Aspek Materi dalam Uji Praktikalitas

Dari gambar 3 menjelaskan bahwa peroleh nilai untuk indikator aspek materi terhadap media e-book berbasis android bahwa media yang di kembangkan sudah mencakup materi dalam pembelajaran.



Gambar 4. Grafik Aspek Materi dalam Uji Praktikalitas

Dari gambar 4 menjelaskan bahwa peroleh untuk indikator aspek tampilan terhadap media e-book berbasis android bahwa tampilan yang dikembangkan menarik dan meningkatkan minat mahasiswa dalam perkuliahan.



Gambar 5. Grafik Aspek Bahasa dalam Uji Praktikalitas

Dari gambar 5 menjelaskan bahwa peroleh nilai untuk indikator aspek bahasa terhadap media e-book berbasis android bahwa bahasa yang digunakan sudah komunikatif dan mudah dipahami oleh mahasiswa dalam perkuliahan.

D. Simpulan

Telah dihasilkan suatu pengembangan media e-book Mata Kuliah Manajemen dan Kepemimpinan Pendidikan Menggunakan Aplikasi Flip PDF, dari hasil pengembangan aplikasi media e-book Mata Kuliah Manajemen dan Kepemimpinan Pendidikan Menggunakan Aplikasi Flip PDF Professional, diperoleh hasil bahwa yang hasilnya disajikan. Dengan skor 83,5%, PDF Professional berbasis Android dianggap sangat andal dan bisa dimanfaatkan dalam proses perkuliahan.

E. Ucapan Terima Kasih

Alhamdulillah artikel ini dapat support seluruh pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih terkhusus untuk Ketua Prodi dan mahasiswa PTIK FKIP UBH yang sudah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian, bapak pengampu mata kuliah Analisis Multivariat yang sudah memotivasi dalam pembuatan artikel ini, seluruh teman seangkatan S3 PTK UNP dan pengelola Jurnal IJCS yang telah menerima artikel ini.

F. Referensi

- [1] T. S. Jh, "Pengembangan e-modul berbasis web untuk meningkatkan pencapaian kompetensi pengetahuan fisika pada materi listrik statis dan dinamis SMA," *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, vol. 3, no. 2, pp. 51–61, 2018.
- [2] L. Novita and F. S. Sundari, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital," *Jurnal Basicedu*, vol. 4, no. 3, pp. 716–724, 2020.
- [3] L. Novita and F. S. Sundari, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital," *Jurnal Basicedu*, vol. 4, no. 3, pp. 716–724, 2020.
- [4] E. Wibowo and D. D. Pratiwi, "Pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi kvisoft flipbook maker materi himpunan," *Desimal: Jurnal Matematika*, vol. 1, no. 2, pp. 147–156, 2018.
- [5] I. Wulandari and N. M. Oktaviani, "Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas*, vol. 7, no. 1, 2021.
- [6] J. Inovasi, P. Biologi, V. N. Azizah, and W. Budijastuti, "MEDIA PEMBELAJARAN ILLUSTRATIF E-BOOK TIPE FLIPBOOK PADA MATERI SISTEM IMUN UNTUK MELATIHKAN KEMAMPUAN MEMBUAT POSTER," 2021. [Online]. Available: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jipb>
- [7] R. Rosita, N. Fadiawati, and L. Tania, "Efektivitas E-Book Interaktif Sistem Pencernaan Manusia Untuk Menumbuhkembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*, 2017.
- [8] M. Lumban Gaol, V. Serevina, and Y. Supriyati, "Seminar Nasional Fisika 2019 Prodi Pendidikan Fisika dan Fisika, Fakultas MIPA", doi: 10.21009/03.SNF2019.
- [9] A. W. Jannah, S. Wahyuni, and R. Rusdianto, "PENGEMBANGAN E-BOOK IPA BERBASIS FLIP PDF PROFESSIONAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SCIENTIFIC EXPLANATION SISWA SMP," *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, vol. 10, no. 1, pp. 259–275, Jan. 2023, doi: 10.47668/edusaintek.v10i1.517.
- [10] R. Setyowahyudi *et al.*, "PENGARUH GAMES INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL BUDAYA BALI ANAK USIA TAMAN KANAK-KANAK," vol. 6, no. 1, 2023, doi: 10.23917/ecrj.