

**INOVASI PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL MENGGUNAKAN
KVISOFT FLIPBOOK MAKER PADA ANAK USIA DINI**

Siti Hamidahtur Rofi'ah

IAI Al-Qodiri Jember

Email: hamidasauqi@gmail.com

Abstrak

Berkembangnya ilmu pengetahuan sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong terjadinya perubahan dalam pembelajaran. Guru harus pandai memainkan perannya dalam proses pembelajaran. Inovasi pembelajaran lebih diartikan sebagai suatu ide baru berupa upaya baru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode, pendekatan, sarana dan suasana yang mendukung. Kehadiran teknologi informasi merupakan salah satu bentuk adanya inovasi pendidikan, dan merupakan faktor utama tersedianya pelayanan yang cepat, akurat, teratur, akuratabel, dan terpercaya.

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan desain pembelajaran berbasis digital menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada anak usia dini, mendiskripsikan efektifitas pembelajaran berbasis digital menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada anak usia dini.. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif jenis studi kasus, Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti menggunakan analisis data yang dilakukan secara interaktif. Menurut Miles, Huberman, dan Saldana analisa data yang dilakukan secara interaktif harus melalui proses kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Inovasi Pembelajaran berbasis digital menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada anak usia dini di TK Al-Qodiri Jember dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Desain pembelajaran berbasis digital menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada anak

usia dini mempunyai dampak yang sangat baik terhadap proses dan hasil pembelajaran. Dalam modul elektronik berbasis aplikasi Kvisoft Flipbook Maker tersebut disematkan video sebagai penarik minat siswa. Untuk mengintegrasikan penggunaan modul elektronik berbasis aplikasi Kvisoft Flipbook Maker dalam kegiatan pembelajaran, maka disusunlah RPP dengan kegiatan pembelajaran yang menggunakan modul elektronik berbasis aplikasi Kvisoft Flipbook Maker. 2) Efektifitas pembelajaran berbasis digital menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* lebih efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dibandingkan dengan media gambar atau yang lainnya yang ditunjukkan dari proses *pretest* dan *posttest* tersebut, prestasi belajar siswa mengalami peningkatan yakni sebesar 47,5

Kata kunci: *Kvisoft Flipbook Maker*, anak usia dini.

PENDAHULUAN

Pendidikan pra-sekolah atau pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Istilah pendidikan berasal dari bahasa Yunani "*paedagogie*" yang akar katanya "*pais*" yang berarti anak dan "*again*" yang artinya membimbing. Jadi, "*paedagogie*" berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Dalam bahasa Inggris, pendidikan diterjemahkan menjadi "*education*". "*Education*" berasal dari bahasa Yunani "*educare*" yang berarti membawa keluar yang tersimpan dalam jiwa anak, untuk dituntun agar tumbuh dan berkembang

Berkembangnya ilmu pengetahuan sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong terjadinya perubahan dalam pembelajaran. Guru harus pandai memainkan perannya dalam proses pembelajaran. Inovasi pembelajaran lebih diartikan sebagai suatu ide baru

berupa upaya baru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode, pendekatan, sarana dan suasana yang mendukung. Kehadiran teknologi informasi merupakan salah satu bentuk adanya inovasi pendidikan, dan merupakan faktor utama tersedianya pelayanan yang cepat, akurat, teratur, akurat, dan terpercaya. *E-learning* sebagai model pembelajaran baru dalam pendidikan memberikan peran dan fungsi yang besar bagi dunia pendidikan. *E-learning* adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar.

Revolusi dunia teknologi informasi (TI) terus berkembang pesat, dan manusia sudah menggunakan IT dalam segala aktivitasnya. Seiring dengan pertumbuhan dan manfaat TI, itu menimbulkan beberapa tuntutan implementasi pada tingkat yang mengharuskan pengguna untuk dapat menggunakannya sebagai bidang manajemen dan penghasil informasi yang diperlukan. Salah satunya adalah penggunaan berbagai media dan fasilitas dalam dunia pendidikan. Menurut (Yuliasari, 2017) Bangsa pertumbuhan dan perkembangan dapat difasilitasi oleh pendidikan. Selain itu, berinvestasi dalam pendidikan dalam jangka panjang akan terbayar secara strategis bagi kelangsungan peradaban manusia. Ini sangat wajar karena sejarah pertumbuhan IT sendiri berasal dari dunia pendidikan. Pemanfaatan TI dalam mendukung administrasi akademik dan manajemen pendidikan telah membawa dunia pendidikan ke taraf yang lebih maju dan global. Media pembelajaran yang terus up-to-date dan berbasis IT adalah fakta yang jelas bahwa dunia pendidikan tidak bisa dipisahkan dari pertumbuhan TI. Kebutuhan untuk mendapatkan informasi dan mengaksesnya dengan cepat.

Pada era TIK seperti sekarang, peserta didik yang akan dihadapi adalah peserta didik yang lahir dan berkembang di era digital, maka suka tidak suka, mau tidak mau guru pun harus memiliki literasi teknologi yang tinggi. Pengaruh TIK sangat besar kepada peserta didik. Karena pada dasarnya teknologi adalah sesuatu yang ingin dikuasai peserta didik. Mereka menggunakan internet dan ponsel seperti makanan sehari-hari. Banyak peserta didik sudah menggunakan media sosial seperti whatsapp dan facebook. Artinya

peserta didik sekarang sangat melek teknologi, namun tidak demikian dengan gurunya. Sampai saat ini masih saja ditemukan guru yang kurang melek akan teknologi. Akibatnya, sering terjadi kesenjangan antara peserta didik dan pendidik yang tidak menggunakan teknologi di ruang kelas mereka. Pendekatan yang baik adalah bagaimana mengintegrasikan teknologi dengan pendidikan dan menghilangkan segala kesenjangan yang ada. Dengan mengenali minat peserta didik dan memanfaatkan minat-minat itu, hubungan pendidik peserta didik dapat meningkat.

Di antara masalah tersebut adalah pemanfaatan berbagai media pembelajaran yang belum digunakan dan guru kurang kreatif dalam membuat dan memanfaatkan media pembelajaran. Inovasi merupakan perubahan sistem dari yang kurang baik ke arah yang lebih baik. Sedangkan pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Implikasinya bahwa pembelajaran sebagai suatu proses yang harus dirancang, dikembangkan dan dikelola secara kreatif, dinamis, dengan menerapkan multi untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang kondusif bagi siswa. Pembelajaran merupakan sesuatu yang kompleks, artinya segala sesuatu yang terjadi pada proses pembelajaran harus merupakan sesuatu yang sangat berarti baik ucapan, pikiran maupun tindakan. Pemanfaatan pengembangan inovasi pembelajaran ini mulai diterapkan di lembaga pendidikan, begitu pula di lembaga pendidikan anak usia dini telah menerapkan pembelajaran meskipun belum terlaksana dengan maksimal. Ini disebabkan guru hanya sebagian yang memahami tentang IT.

Dari diskripsi di atas, penelitian yang berjudul, “Inovasi pembelajaran berbasis digital menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada anak usia dini” sangat menarik untuk diteliti. Jadi, Inovasi pembelajaran berbasis digital menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada anak usia dini di lembaga tersebut sangat tepat untuk dijadikan objek penelitian.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) bagaimana desain pembelajaran berbasis digital menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada anak usia dini? 2) bagaimana efektifitas pembelajaran berbasis digital menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada anak usia dini?.

B. Konsep atau Teori yang Relevan

1. Inovasi pembelajaran

a. Pengertian Inovasi Pembelajaran

1) Etimologis

Inovasi merupakan perubahan sistem dari yang kurang baik kearah yang lebih baik. Sedangkan pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa.

Inovasi atau *innovation* merupakan suatu barang, ide, metode maupun kejadian yang dapat dirasakan serta diamati sebagai sebuah hal yang baru bagi sekelompok orang maupun individual baik berupa invensi maupun diskoveri. Inovasi memiliki tujuan untuk memecahkan suatu permasalahan tertentu, atau dapat dikatakan inovasi bersifat spesifik dan subyektif.

2) Epistimologis

Beberapa pengertian inovasi menurut para ahli, diantaranya :

- a) Rusdiana mengartikan inovasi sebagai sebuah praktik, artefak atau ide yang dianggap baru oleh unit atau inovasi merupakan suatu perubahan yang terjadi pada objek.
- b) Ibrahim menjelaskan inovasi merupakan suatu ide guna mendapatkan pengakuan sosial maupun cara baru atau sarana guna mencapai pengakuan sosial tersebut
- c) Huberman mengartikan inovasi yakni proses kreatif untuk memilih, mengorganisasikan serta memanfaatkan sumber daya manusia yang

ada serta material dalam beberapa cara baru maupun unik yang nantinya akan menghasilkan capaian lebih tinggi. Dari seluruh pengertian inovasi diatas, dapat diambil kesimpulan inovasi merupakan ide, metode, hal-hal praktis, cara serta barang-barang yang dibuat oleh manusia yang dapat dirasakan dan diamati sebagai suatu hal yang baru berupa invensi atau diskoveri yang dapat dimanfaatkan untuk mencapai tujuan tertentu serta berguna untuk memecahkan permasalahan.

Pembelajaran sebagai suatu proses yang harus dirancang, dikembangkan dan dikelola secara kreatif, dinamis, dengan menerapkan pendekatan multi untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang kondusif bagi siswa. Pembelajaran merupakan sesuatu yang kompleks, artinya segala sesuatu yang terjadi pada proses pembelajaran harus merupakan sesuatu yang sangat berarti baik ucapan, pikiran maupun tindakan.

Jadi yang dimaksud dengan inovasi pembelajaran yaitu proses belajar pada siswa yang dirancang, dikembangkan dan dikelola secara kreatif, dinamis, dengan menerapkan pendekatan multi kearah yang lebih baik, untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang kondusif bagi siswa.

2. *Kvisoft Flipbook Maker*

a. Pengertian Flipbook

Flipbook adalah perangkat lunak yang handal yang dirancang untuk mengkonversi file PDF (Portable Document Format) ke halaman bolak-balik publikasi digital. Aplikasi ini dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku sungguhan, pembuatan buku elektronik dengan aplikasi ini sangatlah mudah. Tak hanya itu, flipbook juga dapat membuat file PDF menjadi seperti sebuah majalah digital, flipbook katalog perusahaan, katalog digital dan lain-lainnya. Dengan menggunakan aplikasi tersebut, tampilan media akan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar,

suara, dan video juga bias disisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik (Ramdania, 2013). Bahan ajar berbentuk ebook dengan menggunakan Flip Builder sebuah aplikasi buku elektronik yang dilengkapi dengan teks, gambar, suara da video. Keluaran (output) dari aplikasi Flip Builder berupa HTML (HyperText Markup Language) kemudian EXE untuk sistem operasi Windows dan terakhir MAC APP untuk sistem operasi MacOS. Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media flipbook dapat menambah minat belajar peserta didik dan juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memudahkan mereka untuk membacanya dimana saja, kapan saja melalui smartphone maupun laptop atau komputer.

Kelebihan dari media ini bila dikaitkan pada proses pembelajaran diantaranya sebagai berikut : a. Siswa memiliki pengalaman yang beragam dari segala media. b. Dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi. c. Sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri. d. Siswa tidak jenuh membaca materi meskipun dalam bentuk buku karena adanya media yang dapat di akses melalui smartphone e. Dapat didistribusikan dengan cepat dan mudah, dengan memanfaatkan jaringan internet. Kekurangan dari media ini bila dikaitkan pada proses pembelajaran diantaranya sebagai berikut : a. Ketergantungan akan sumber daya listrik dan internet b. Piranti pembaca yang masih mahal dan dapat rusak c. Rentannya dokumen-dokumen flipbook terhadap aktivitas yang dilakukan pembaca.

b. Analisis Kebutuhan Sistem Kebutuhan

Perangkat lunak merupakan kondisi, kriteria, syarat yang harus dimiliki oleh suatu perangkat lunak (Prasetyo, dkk 2009: 45). Analisis kebutuhan yaitu tahapan awal yang dilakukan dalam mengembangkan perangkat lunak. Analisis kebutuhan merupakan bagian dari data dan

dilaksanakan bersamaan dengan diagram Entity Relationship. Analisis kebutuhan merupakan suatu proses yang dilakukan untuk mendapatkan informasi, spesifikasi tentang perangkat lunak yang akan dikembangkan. Analisis kebutuhan menurut Simarmata (2007: 119) memiliki tujuan antara lain: a. Menentukan kebutuhan data dari basis data yang berkaitan dengan objek. b. Melakukan penggulungan dan menguraikan tentang objek. c. Mengidentifikasi hubungan yang terjadi antara objek. d. Menentukan jenis transaksi yang akan dilakukan pada basis data dan interaksi antara data dan transaksi. e. Mengidentifikasi aturan yang mengatur tentang integritas data.

C. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk memahami (*understanding*) makna perilaku, simbol-simbol dan fenomena-fenomena. Jenis penelitian ini menggunakan studi kasus, yaitu suatu studi yang bersifat komprehensif, intens, rinci dan mendalam serta lebih diupayakan menelaah masalah-masalah atau fenomena yang bersifat kontemporer, kekinian, atau dapat dikatakan bahwa studi kasus merupakan penelitian yang rinci mengenai suatu latar atau suatu objek atau suatu penyimpanan dokumen atau peristiwa tertentu. Lembaga pendidikan dalam penelitian ini adalah TK Al-Qodiri Jember Jember. Di lembaga pendidikan tersebut, penelitian akan memfokuskan pada Inovasi pembelajaran berbasis digital menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada anak usia dini. Selain itu, dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan fenomenologis yaitu peneliti memahami dan menghayati perilaku subjek penting sesuai dengan fokus penelitian yang telah disebutkan di atas.

2. Penentuan Informan

Teknik penentuan informan yang digunakan penelitian ini adalah tehnik *Porposive Sampling*. Sedangkan informan dalam penelitian ini, yaitu: kepala

lembaga pendidikan, pengurus sturuktural lembaga pendidikan, guru dan peserta didik di kedua lembaga pendidikan tersebut

3. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data menggunakan beberapa teknik, salah satunya yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dari tiga teknik ini akan diperoleh beberapa data Desain pembelajaran berbasis digital menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada anak usia dini di TK Al-Qodiri Jember, dan efektifitas pembelajaran berbasis digital menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada anak usia dini di TK Al-Qodiri Jember.

4. Analisis Data

Peneliti menggunakan analisis data yang dilakukan secara interaktif. Alasan menggunakan analisis data secara interaktif karena menurut Miles, Huberman, dan Saldana analisa data yang dilakukan secara interaktif harus melalui proses data berikut: Kondensasi Data, kondensasi data merujuk kepada proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksi dan mentransformasi data yang terdapat pada catatan lapangan maupun transkrip wawancara, Penyajian Data dan Penarikan Kesimpulan, penarikan kesimpulan sementara masih dapat diuji kembali dengan data di lapangan, dengan cara merefleksi kembali, peneliti dapat bertukar pikiran dengan teman sejawat atau dengan cara triangulasi sehingga kebenaran ilmiah dapat tercapai.

5. Validitas Data

Adapun uji valliditas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kredibelitas data. Kriteria kredibilitas data digunakan untuk menjamin bahwa data yang dikumpulkan peneliti mengandung nilai kebenaran, baik bagi pembaca pada umumnya maupun subjek penelitian. Untuk menjamin kesahihan data, ada lima teknik pencapaian kredibilitas data, perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, trianggulasi, pemeriksaan sejawat

melalui diskusi, dan pengecekan anggota. Agar diperoleh temuan-temuan yang dapat dijamin tingkat keterpercayaannya, maka peneliti berupaya dengan menempuh cara yang disarankan oleh Lincoln dan Guba dan Moleong.

6. Tahapan-tahapan Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap penelitian yaitu: studi persiapan/orientasi, studi eksplorasi umum dan studi eksplorasi terfokus. *Pertama*, persiapan dilakukan untuk menyusun pra proposal dan proposal penelitian sementara dan mencari sumber pendukung. *Kedua*, studi eksplorasi umum dilakukan kegiatan konsultasi, wawancara dan proses perizinan, serta studi pendahuluan dilokasi penelitian, seminar kecil dengan dosen dan diskusi dengan teman sejawat untuk memperoleh masukan serta konsultasi secara intensif dengan pembimbing. *Ketiga*, studi eksplorasi terfokus dilakukan kegiatan pengumpulan data secara rinci dan mendalam sampai memperoleh kerangka konseptual, pengumpulan dan analisis data secara bersamaan, serta pengecekan hasil temuan penelitian oleh beberapa pihak, serta diakhiri dengan penulisan laporan hasil penelitian.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Desain Pembelajaran berbasis digital menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada anak usia dini

Inovasi Pembelajaran berbasis digital menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada anak usia dini di TK Al-Qodiri Jember dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pengumpulan informasi dilakukan dengan studi pustaka dan studi lapangan. Adapun data yang diperoleh dari kegiatan ini adalah: 1) Dari kegiatan studi pustaka tentang penggunaan Inovasi Pembelajaran berbasis digital menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada anak usia dini diperoleh data bahwa penggunaan Inovasi Pembelajaran berbasis digital menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada anak usia dini mempunyai dampak yang sangat baik terhadap proses dan hasil pembelajaran. 2) Dari hasil studi lapangan, diperoleh data bahwa siswa kurang antusias dalam pembelajaran dengan metode ceramah, guru tidak

pernah menggunakan media atau multimedia dalam proses pembelajaran. Sedangkan potensi besar yang dimiliki sekolah diantaranya adalah memiliki labtop yang cukup memadai, guru juga sudah mampu mengoperasikannya secara mandiri. Dan guru juga sudah memiliki handphone android.

Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker adalah aplikasi yang dikenal sebagai perangkat lunak profesional pengubah pdf menjadi buku flash bolak-balik selama beberapa tahun. Perangkat lunak ini bias membuat buku bolak-balik HTML5 dan flash dari semua jenis file: pdf, gambar, Word, PowerPoint, Excel, dan lain-lain. Aplikasi ini dapat memperkaya buku digital, brosur, katalog, majalah, dan lain-lain menggunakan animasi bolak-balik halaman flash yang mengagumkan. Buku bolak-balik 3D realistik ini dapat disajikan dalam berbagai perangkat seperti pada perangkat komputer, Mac, iPhone, iPad, iPod, Android, dan perangkat mobile lainnya yang mencakup audiens perangkat komputer dan mobile. Aplikasi ini dapat digolongkan sebagai mobile learning atau pembelajaran yang fleksibel terhadap waktu dan tempat. [6]. Mmobile learning adalah salah satu jenis media pembelajaran yang mudah dibawa kemana-mana dan dapat digunakan sesuai keinginan pengguna asalkan ada gadget yang memadai. Kvisoft Flipbook Maker mempunyai halaman fungsi pengeditan yang memungkinkan untuk menambahkan video, gambar, audio, hyperlink, dan objek multimedia lebih ke output membolak-balikan halaman, membuat halaman multimedia membalik buku membuat begitu mudah dengan software ini. Kvisoft Flipbook Maker menyediakan sebuah cara profesional untuk mengintegrasikan hyperlink, video, gambar, suara, dan lebih multimedia clipcart objek untuk buku keluaran membalik halaman. Sebuah program untuk membuat publications digital. Aplikasi multimedia ini mempunyai interface (antar muka) seperti sebuah buku yang dibuka.

Perancangan awal modul elektronik berbasis Kvisoft Flipbook Maker disusun dengan membuat format awal sebagai berikut:

Gambar. 4.1

Rancangan awal materi di aplikasi Kvisoft Flipbook Maker



Di dalam modul elektronik berbasis aplikasi Kvisoft Flipbook Maker tersebut disematkan video sebagai penarik minat siswa. Untuk mengintegrasikan penggunaan modul elektronik berbasis aplikasi Kvisoft Flipbook Maker dalam kegiatan pembelajaran, maka disusunlah RPP dengan kegiatan pembelajaran yang menggunakan modul elektronik berbasis aplikasi Kvisoft Flipbook Maker.

1. Analisis Data Validasi Ahli Materi

Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi digunakan untuk mengadakan perbaikan terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan dari aspek pembelajaran dan isi/materi. Penilaian pada aspek pembelajaran mencakup 17 indikator. Secara rinci dari 17 indikator pada aspek materi, sepuluh butir dinilai dengan sangat baik (2,94%), yaitu: a) Kejelasan judul, b) Kejelasan sasaran pengguna, c) Variasi penyampaian jenis informasi/data, d) Ketepatan dalam penjelasan materi praktis, e) Kemenarikan materi dalam memotivasi, f) Ketepatan pemberian *feedback* atas jawaban, g) Kejelasan isi materi, h) Kejelasan contoh yang disertakan, i) Kejelasan bahasa yang digunakan, dan j) Kejelasan informasi pada ilustrasi animasi.

Sedangkan tujuh butir dinilai dengan baik (1,65%), yaitu: a) Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program, b) Ketepatan penerapan strategi belajar (belajar mandiri), c) ketepatan dalam penjelasan

materi konseptual, d) Kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan/tes, e) Tingkat kesulitan soal, f) Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar (*still picture*), dan g) Kejelasan informasi pada ilustrasi video.

Jadi, dari tujuh belas butir tersebut mempunyai rata-rata 4,59%, sehingga kriteria penilaiannya termasuk baik. Meskipun demikian multimedia pembelajaran ini masih perlu penyempurnaan berdasarkan penilaian-penilaian dan saran-saran dari ahli materi. Perbaikan-perbaikan terhadap multimedia ditampilkan pada bagian revisi produk.

2. Analisis Data Validasi Ahli Multimedia

Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli multimedia digunakan untuk mengadakan perbaikan terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan baik dari aspek tampilan dan aspek pemrograman. Penilaian pada aspek tampilan mencakup 15 indikator. Secara rinci dari 15 indikator pada aspek materi, delapan butir dinilai dengan sangat baik (2,66%), yaitu: a) kesesuaian pilihan background, b) kesesuaian pemilihan musik/suara, c) kemenarikan sajian animasi, d) kemenarikan desain tampilan, e) kelengkapan informasi, f) kemudahan pemakaian program, g) kemudahan menjalankan program, dan h) kapasitas file program untuk kemudahan.

Sedangkan enam butir dinilai dengan baik (1,6%), yaitu: a) proposi layout (tata letak dan gambar), b) kesesuaian proporsi warna, c) kesesuaian pemilihan ukuran huruf, d) kejelasan musik/suara, e) kesesuaian animasi dengan materi, dan f) kemudahan berinteraksi dengan program.

3. Efektifitas Pembelajaran Berbasis Digital Menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Anak Usia Dini

Media berbasis digital menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* diuji coba kepada siswa kelompok A1 yang berjumlah 3 siswa. Pemilihan siswa berdasarkan hasil diskusi dengan dosen pembimbing dengan perincian 1 orang siswa berkemampuan tinggi, 1 orang siswa berkemampuan sedang dan 1 orang siswa berkemampuan rendah. Data tentang tanggapan siswa terhadap

produk media berbasis IT dilakukan pada tanggal 23 Juni 2023. Berdasarkan penilaian siswa terhadap keseluruhan variabel diperoleh penilaian bahwa media berbasis IT dinyatakan “layak” diujikan pada tes berikutnya yaitu uji coba produk. Rerata penilaian sebesar 4,77, 4,75, dan 4,69 termasuk kategori “baik”.

Untuk tes uji pemahaman pada *pretest* yang menggunakan media gambar diperoleh rerata siswa sebesar 36 dan rerata *posttest* 79. Dari hasil *pretest* tersebut tidak ada siswa yang mencapai standar minimal ketuntasan belajar, tetapi setelah *posttest*, ada 10 siswa yang mencapai nilai standar minimal ketuntasan belajar dengan rincian sebagai berikut yaitu, 4 siswa mendapatkan nilai 70, dan 2 siswa mendapatkan nilai 80, 2 siswa mendapatkan nilai 85 dan 2 siswa mendapatkan nilai 90. Jadi, dari proses *pretest* dan *posttest* tersebut, prestasi belajar siswa mengalami peningkatan yakni sebesar 43.

Untuk mengetahui efektifitas Media berbasis digital menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* dapat dilihat dari prestasi belajar siswa, yaitu melalui *pretest* dan *posttest*. Pada tes uji pemahaman *pretest* yang berbentuk pertanyaan diperoleh rerata siswa yang menggunakan media berbasis IT sebesar 38,75 dan rerata *posttest* 86,5. Dari hasil *pretest* tersebut, tidak ada yang mencapai standar minimal ketuntasan belajar, tetapi setelah *posttest* semua siswa mencapai nilai standar minimal ketuntasan belajar dengan rincian sebagai berikut, yaitu: 1 siswa mendapatkan nilai 75,2 siswa mendapatkan nilai 80, 1 siswa mendapatkan nilai 85, 2 siswa mendapatkan nilai 90, dan 2 siswa mendapatkan nilai 95. Jadi, dari proses *pretest* dan *posttest* tersebut, prestasi belajar siswa mengalami peningkatan yakni sebesar 47,5.

Berdasarkan data-data tersebut terlihat bahwa kelas yang menggunakan Media berbasis digital menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* kenaikan nilai reratanya lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan media gambar. Dengan demikian, Media berbasis digital menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* lebih efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dibandingkan dengan media gambar atau yang lainnya.

E. Kesimpulan

1. Inovasi Pembelajaran berbasis digital menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada anak usia dini di TK Al-Qodiri Jember dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Desain pembelajaran berbasis digital menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada anak usia dini mempunyai dampak yang sangat baik terhadap proses dan hasil pembelajaran. Dalam modul elektronik berbasis aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* tersebut disematkan video sebagai penarik minat siswa. Untuk mengintegrasikan penggunaan modul elektronik berbasis aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* dalam kegiatan pembelajaran, maka disusunlah RPP dengan kegiatan pembelajaran yang menggunakan modul elektronik berbasis aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*.
2. Efektifitas pembelajaran berbasis digital menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* lebih efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dibandingkan dengan media gambar atau yang lainnya yang ditunjukkan dari proses *pretest* dan *posttest* tersebut, prestasi belajar siswa mengalami peningkatan yakni sebesar 47,5.

F. Daftar Pustaka

- Afrizal. 2016. *Metode Penelitian Kualitataif Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: Rajawali pers.
- Ali, Mohammad. 2019. *Strategi Penelitian*. Bandung: Angkasa.
- Anam, Nurul. 2013“Pengembangan Pembelajaran berbasis e-Learning Perspektif Alessi dan Trollip”. Al-Qodiri: Jurnal PENDIDIKAN, SOSIAL DAN KEAGAMAAN. 5(2).
<http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index>.
- Anam, Nurul. 2021. *Rekonstruksi Pembelajaran*. Yogyakarta: BILDUNG.

Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Asiah, Nur. 2016. “Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui *E- Learning* Di SMA Budaya Bandar Lampung”. Jurnal MUDARRISUNA, Volume 6 No. 1, Juni.

Faisal, Sanapiah. 2003. *Format-Format Penelitian Sosial*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Ghony, M Djunaidi & Fauzan Almanshur. 2017. *Metode Penelitian kualitatif*. Jokjakarta: AR-Ruz Media.

Hamzah, Amir. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Batu: Literasi Nusantara.

Herman dkk. 2022. *Inovasi Pendidikan*. Sumatra Barat : PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.

Hoetomo. 2005. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Mitra Pelajar. Iskandar. 2013.

Susilawati, T., & Rusdinal. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Blended Learning Tematik Terpadu Di Kelas Iv Sekolah Dasar. Jurnal Cakrawala Pendas, 8(2), 378–387. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2285>

Talibo I. (2007). Tipe - Tipe Belajar dalam Proses Pembelajaran. Jurnal Ilmiah Iqra', 7(2). <http://dx.doi.org/10.30984/jii.v7i2.612>

Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Desimal: Jurnal Matematika Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. 1(2), 147–156. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279>