

PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF MATERI KESASTRAAN BERKEARIFAN LOKAL PULAU MANDANGIN BERBASIS APLIKASI *FLIP PDF PROFESSIONAL*

Arief Setyawan¹, Fiyani Ilman Faqih²
Universitas Trunojoyo Madura
arief.setyawan@trunojoyo.ac.id¹, fiyani.faqih@trunojoyo.ac.id²

ABSTRAK

Fokus penelitian ini adalah promosi wisata Pulau Mandangin sebagai upaya mengeksplorasi potensi pariwisata di pesisir Madura melalui pengembangan media pembelajaran *e-book* interaktif yang menasar pada bidang pendidikan. Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *e-book* interaktif berbantuan aplikasi *Flip Pdf Professional* terkait kesastraan Pulau Mandangin agar memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran sekaligus sebagai wahana promosi wisata wilayah pesisir Madura melalui jalur edukasi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan dengan model 4D (Thiagarajan, Dorothy, dan Melvyn) yang terdiri atas empat tahap pengembangan, yaitu penetapan, perancangan, pengembangan, dan penyebarluasan. Adapun hasil dari penelitian ini meliputi: 1) Dihasilkan produk berupa *e-book* interaktif dengan judul *Pesona Sastra di Pulau Mandangin* yang efektif jika diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah menengah, 2) Persentase yang didapatkan dari validasi materi 92% dan validasi media 90% yang artinya media pembelajaran *e-book* interaktif ini valid atau layak diimplementasikan. 3) Media pembelajaran *e-book* interaktif yang dihasilkan bisa dioperasikan di dalam PC (laptop), *handphone* android/*iphone*, dan dipublikasi pada *website* dengan format *html 5* (untuk *plug-in website*) dan diakses dari *browser* pengguna dengan lebih mudah dan praktis.

Kata kunci: *E-book* Interaktif, Eskalasi Wisata, *Flip Pdf Professional*, Kesastraan Pulau Mandangin, Media Pembelajaran, Pesisir Madura.

ABSTRACT

The focus of this research is the promotion of Mandangin Island tourism as an effort to explore the tourism potential on the coast of Madura through the development of interactive e-book learning media targeting the field of education. In general, this research aims to produce interactive e-book learning media assisted by the Flip Pdf Professional application related to the literature of Mandangin Island to make it easier for teachers to carry out learning as well as a vehicle for promoting tourism in the Madura coastal area through educational channels. The research method used in this research is development with the 4D model (Thiagarajan, Dorothy, and Melvyn) which consists of four development stages, namely Define, Design, Develop, and Disseminate. The results of this study include: 1) Produced a product in the form of an interactive e-book with the title of Literary Enchantment on Mandangin Island which is effective if applied in Indonesian language learning at the secondary school level, 2) The percentage obtained from material validation is 92% and media validation is 90%, which means that this interactive e-book learning media is valid or feasible to implement. 3) The interactive e-book learning media produced can be operated on a PC (laptop), android/iphone, and published on a website with html 5 format (for website plug-ins), and accessed from the user's browser more easily and practically.

Keywords: *Interactive E-book, Tourism Escalation, Flip Pdf Professional, Mandangin Island Literature, Learning Media, Madurese Coast.*

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan terdiri atas banyak hal yang salah satunya yakni menjadikan wawasan seseorang lebih terbuka. Seseorang dengan wawasan luas dan mendalam tentunya sanggup menghadapi persaingan di era global yang tengah berjalan kini. Atas dasar tujuan itu, maka dunia pendidikan tak lagi bisa dipisahkan dari adanya kemajuan teknologi dan informasi. Seperti disampaikan Setyawan, dkk., (2021:142) bahwa perkembangan zaman dan IPTEK makin mempengaruhi perilaku manusia, baik dalam hal bersosialisasi, berkreasi, maupun dalam proses mengajar peserta didik di kelas. Oleh karena itu, pengaruh tersebut membentuk kebergantungan atau kebutuhan teknologi dalam setiap aspek kehidupan manusia.

Teknologi yang sedemikian maju seyogyanya berbanding lurus dengan penyelenggaraan pendidikan dari hulu sampai ke hilirnya. Hal ini tentunya menyangkut segala aktivitas, mulai proses perencanaan, pelaksanaan, luaran yang dihasilkan, sampai pada evaluasi dan pengambilan keputusan atau perumusan kebijakan-kebijakannya. Salah satu bentuk adaptasi pada kemajuan teknologi adalah melalui internalisasi TIK dalam setiap penyelenggaraan pendidikan karena bisa begitu mudah memberikan alternatif untuk berinovasi dalam

memilih ataupun membuat media ajar yang efektif dan efisien di dalam kelas. Hal ini juga memungkinkan peserta didik terlibat secara langsung dalam perkembangan teknologi terutama mengingat tujuan pembelajaran adalah menyiapkan peserta didik agar mampu menjalani kehidupan dewasanya di masyarakat.

Sadiman (2014:8) menuturkan "*bermacam peralatan dapat digunakan untuk menyampaikan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran guna menghindari verbalisme yang mungkin terjadi kalau hanya menggunakan alat bantu visual semata*". Dari sini dapat dipahami bahwa pendidik harus mampu mengkreasi media pembelajaran dari beragam peralatan yang dalam hal ini senada dengan perkembangan TIK. Banyak produk TIK yang dapat digunakan oleh guru seperti *e-book* Interaktif berbasis aplikasi *flip pdf professional* yang dapat lebih memaksimalkan proses transfer ilmu pengetahuan di dalam kelas.

Khairinal, dkk. (2021) pernah melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *e-book* berbasis *flip pdf professional* untuk meningkatkan kemandirian belajar dan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh. Berdasarkan hasil uji coba pemakaian penilaian angket kemandirian belajar siswa terhadap *e-book* yang

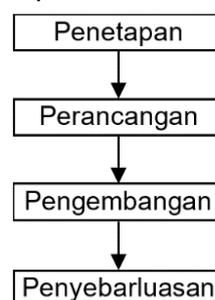
dikembangkan dengan rata-rata nilai adalah 80% dengan kriteria “baik” dan berkategori “tinggi”. Dari tanggapan tersebut disimpulkan bahwa *e-book* yang dikembangkan dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa. Selain itu, berdasarkan hasil uji coba pemakaian penilaian angket minat belajar siswa terhadap *e-book* yang dikembangkan dengan rata-rata nilai adalah 83% dengan kriteria “Baik” dan berkategori “Tinggi”. Dari tanggapan tersebut disimpulkan bahwa *e-book* yang dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa (Khairinal, dkk., 2021: 469).

Febrianti (2021) juga pernah melakukan penelitian serupa dengan hasil validasi oleh dua orang validator ahli terhadap digital *book* berbasis *Flip PDF Professional* mendapatkan skor rata-rata 4,7. Kemudian, hasil keefektifan ditinjau dari tiga aspek, yakni *pretest*, *posttest*, dan *N-Gain*. Nilai hasil *pretest* menunjukkan nilai rata-rata siswa yaitu 50 dan nilai *posttest* menunjukkan 87, serta memperoleh kriteria *N-Gain* 0,74 dengan kategori. Dengan demikian, produk digital *book* berbasis *flip pdf professional* yang dikembangkan tersebut dapat dipergunakan dalam pembelajaran ekosistem di kelas V SD tinggi (Febrianti, 2021:114). Dari dua contoh hasil di atas, dapat dipahami bahwa *e-book* berbasis *flip pdf professional* memberikan dampak positif dan cukup signifikan jika dimanfaatkan untuk alternatif media

pembelajaran bagi siswa sekaligus mengadaptasikannya dengan teknologi yang tentu akan dihadapi dalam kehidupan bermasyarakatnya di kemudian hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Dorothy, dan Melvyn yaitu pengembangan 4D yang meliputi empat tahap pengembangan, mulai dari penetapan, perancangan, pengembangan, dan penyebarluasan (Thiagarajan, 1974:5). Adapun bagannya dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 1. Bagan Metode Pengembangan 4D.

Tiap-tiap tahapan dalam metode pengembangan 4D tersebut memiliki tahapan tangkai kerja yang lebih rinci lagi seperti diuraikan berikut ini. *Pertama* ialah tahap penetapan, yakni menetapkan jenis produk yang dikembangkan yakni berupa *e-book* interaktif berbasis aplikasi *flip pdf professional* tentang materi kesastraan berkearifan lokal Pulau Mandangin. Penetapan produk ini didasarkan dari hasil telaah media pembelajaran, urgensi tingkat

kebutuhan, lokalitas Pulau Mandangin, dan fakta-fakta empiris terkait pembelajaran Bahasa Indonesia saat ini yang beriringan dengan pesatnya kemajuan IPTEK. *Kedua* ialah tahap perancangan. Tahapan ini dilakukan dalam dua kegiatan, yakni mengumpulkan materi-materi dan membuat desain/rancangan media pembelajaran *e-book* interaktif yang telah ditetapkan. Kegiatan pengumpulan materi dilakukan untuk memperoleh materi atau teori-teori yang dipergunakan dalam pengembangan *e-book* interaktif, yaitu terkait materi kesastaraan (khususnya cerpen, puisi, dan pantun), kearifan lokal Pulau Mandangin, dan kemutakhiran teknologi yang khususnya terkait aplikasi *flip pdf professional*. Selanjutnya, kegiatan merancang yakni membuat *storyboard*/kerangka *e-book* interaktif yang mengacu pada materi-materi yang telah terkumpul sekaligus menyesuaikannya dengan aplikasi *flip pdf professional* agar tercipta efektivitas yang memadai. *Ketiga* tahap pengembangan, yakni tahapan memproduksi *e-book* interaktif berbasis aplikasi *flip pdf professional* yang layak dan efektif digunakan. Terdapat dua kegiatan dalam tahap ini, yaitu mengembangkan *e-book* interaktif berbasis aplikasi *flip pdf professional* dan melakukan uji ahli (ahli materi dan ahli media). *Keempat*,

penyebarluasan yang merupakan tahapan penyebaran hasil baik dari segi data atau hasil penelitiannya maupun produk yang dihasilkan yang berupa *e-book* interaktif berbasis aplikasi *flip pdf professional* ini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. *E-book* Interaktif Berbasis Aplikasi *Flip Pdf Professional*

Membaca merupakan aktivitas menyerap informasi yang bermediumkan tulisan. Tulisan-tulisan yang digagas oleh pengarang ini tersebar dalam berbagai bentuk. Namun demikian, jika membahas istilah membaca tentu erat kaitannya dengan buku. Orang-orang sejak dulu sudah terbiasa meyandingkan kedua istilah itu untuk penggunaannya sehari-hari. Buku merupakan sarana yang paling lazim digunakan untuk mencari informasi ataupun pengetahuan melalui aktivitas membaca. Seiring berjalannya waktu, buku pun banyak mengalami perkembangan, baik dari segi muatan informasi, *genre*, ukuran, maupun bentuk-bentuknya. Salah satu transformasi dari buku yang dewasa ini cukup masif digunakan oleh berbagai kalangan adalah *E-book*.

Menurut Shiratuddin (dalam Restiyowati & Sanjaya, 2020:131), *e-book* merupakan buku teks yang diubah berformat digital dan juga diartikan sebagai lingkungan belajar yang memiliki aplikasi yang mengandung *database* multimedia

sumber daya instruksional yang menyimpan presentasi multimedia tentang topik dalam sebuah buku. Sementara itu, menurut Alwan (dalam Khairinal, dkk., 2021) *e-book* (*electronic book*) dalam dunia pendidikan diartikan sebagai publikasi berupa teks dan gambar dalam bentuk digital yang diproduksi, diterbitkan, dan dapat dibaca melalui komputer atau alat digital lainnya. Jadi, dapat dipahami bahwa *e-book* ini merupakan digitalisasi dari media baca konvensional seperti buku majalah, koran, tabloid, jurnal, dan sejenisnya.

E-book dapat dimanfaatkan dalam membuat dan menggabungkan teks, gambar, audio, grafik maupun video, dengan menggunakan *tool* yang memungkinkan pemakainya untuk berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Rosida, dkk., 2017:37). *E-book* mudah dibawa kemanapun dan lebih mudah digunakan daripada buku fisik, serta memungkinkan proses pembelajaran peserta didik dapat bersifat individual karena tidak bergantung pada informasi/ penjelasan yang disampaikan oleh pengajar saja (Hasbiyati & Khusnah, 2017:17).

Senada dengan hal di atas, Khairinal, dkk. (2021:460) menguraikan bahwa *digital book* adalah buku elektronik yang berasal dari buku tradisional dengan modifikasi dan tambahan fitur digital yang bisa membantu pembaca. *E-book* merupakan alat yang dinilai

cukup menarik perhatian bagi mayoritas peserta didik di berbagai jenjang sekolah. *Digital book* atau *e-book* menjadi bukti kecanggihan perkembangan teknologi yang diharapkan dapat terus meningkat guna memperbaharui buku cetak atau versi kertas tradisional di masa depan yang prospektif. Ada banyak format buku elektronik yang dapat digunakan sebagai media bacaan pengganti buku ini. Format-formatnya pun memiliki popularitas masing-masing. Adapun popularitas tersebut, biasanya dipengaruhi oleh ketersediaan variasi/koleksi buku elektronik (muatan/materi/isi) versi format tersebut serta ketersediaan dan kemudahan pengoperasian peranti lunak maupun piranti keras sebagai alat pembacanya. Format-format tersebut antara lain yaitu: 1) Teks polos; 2) PDF; 3) JPEG; 4) LIT; 5) Docx; 6) HTML; dan 7) *Format Open Electronic Book Package*.

Menurut Heryana (2020), buku tradisional atau secara fisik pada kenyataannya di lapangan masih tetap menjadi pilihan utama bagi para pembaca. Namun dalam beradaptasi dengan perkembangan di era serba IT, tentu saja perlu adanya solusi sebagai upaya membudayakan literasi di tengah modernitas yang lajunya masif ini. *E-book* kemudian hadir sebagai bentuk penyediaan akses pengetahuan mendalam melalui media digital dengan segala kelebihan dan kekurangannya dan merupakan evolusi dari buku secara fisik. Letak

perbedaannya hanya pada bentuk dalam penyampaian, *e-book* merupakan abstraksi buku yang berbentuk fisik ke dalam bentuk digital yang lebih fleksibel. Hal ini tentunya relevan dengan paradigma yang ada pada generasi sekarang yang cenderung tidak bisa melepaskan diri dari penggunaan media digital maupun internet sebagai penunjang aktivitas kesehariannya. Oleh karena itu, adanya *E-book* tentu merupakan salah satu hal yang bisa dijadikan amunisi untuk mempertahankan minat baca dan budaya literasi untuk generasi sekarang dan mendatang.

E-book dalam perkembangannya harus dimaknai sebagai sarana alternatif untuk mendapatkan sumber bacaan mendalam melalui media digital. Oleh karena itu, perlu dipahami kelebihan yang ditawarkan oleh *E-book* jika dibandingkan dengan buku fisik agar pemanfaatannya juga dapat lebih optimal. Menurut Heryana, (2020) keunggulan yang terdapat pada *E-book* dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Bersifat Praktis dan Mudah Diakses
Penggunaan *e-book* begitu mudah serta praktis karena hanya menggunakan perangkat elektronik seperti *handphone* saja sudah dapat mengaksesnya di manapun dan kapanpun. Selain itu, dapat pula digunakan di waktu-waktu senggang ketika beraktivitas melalui *smartphone* karena tidak membutuhkan wadah fisik seperti

rak-rak buku konvensional. Selain itu, puluhan hingga ribuan judul *E-book* dapat disimpan dalam satu perangkat, perangkat kecil sekalipun seperti *smartphone* selama penyimpanannya tersedia (memori).

2. Lebih Murah (Ekonomis)

Biaya pembelian *e-book* lebih murah jika dibandingkan dengan buku dalam versi cetak (fisik). Selain itu, relatif banyak *website* atau kanal yang menggratiskan koleksinya untuk diunduh oleh siapa saja yang bermaksud memanfaatkannya.

3. Ramah Lingkungan

Tekah diketahui bersama bahwa bahan utama untuk membuat kertas dan buku secara fisik adalah pohon. Oleh karena itu, makin tinggi produksi buku tercetak, maka semakin banyak pula penebangan pohon yang dilakukan. Di sisi lain, *e-book* tidak memerlukan bahan baku itu karena jika bermaksud menggandakan *e-book* telah banyak cara yang menunjang hal tersebut (*copy*, unduh, *paste*).

Terdapat beragam produk berbasis TIK yang notabenehnya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran, khususnya yang berbentuk *e-book*. Salah satunya adalah aplikasi *Flip Pdf Professional* yang dapat difungsikan sebagai *builder* (pembuat) *e-book* Interaktif sehingga memungkinkan pendidik

untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai kriteria materi ajar yang ingin disampaikan.

Flip Pdf Professional merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk mengkonversi *PDF* menjadi publikasi halaman *flipping* digital yang memungkinkan untuk menciptakan konten pembelajaran yang interaktif dengan beberapa fitur yang mendukungnya. *Flip Pdf Professional* berbeda dengan *pdf* yang biasa digunakan pada umumnya. Dari segi tampilan, *flip pdf professional* ini seperti tampilan *e-book* yang dapat dibolak-balik saat membacanya (Khairinal, dkk, 2021:461). Dari sini, dapat dipahami bahwa *E-book* yang dibuat menggunakan *Flip Pdf Professional* tampilan dan penggunaannya dapat menyerupai buku fisik pada umumnya. Hal ini dikarenakan ada fitur mengilustrasikan suara lembaran-lembaran kertas yang dibuka halaman demi halaman dan tampilan animasi pembukaan halaman seperti pada buku fisik secara nyata.

Perlu dipahami bahwa aplikasi *Flip Pdf Professional* di atas bukan merupakan aplikasi standar bawaan program *Windows*. Oleh karena itu, jika ingin mengoperasikannya maka diperlukan proses instalasi terlebih dahulu di perangkat komputer/laptop yang dimiliki. Untuk instalasi bisa langsung mengunduh dan aktivasi melalui *website* <https://www.flipbuilder.com/flip-pdf->

[pro-for-windows/](#) ataupun sumber-sumber lain yang kredibel dan dapat dipertanggungjawabkan legalitasnya.

Adapun fitur-fitur yang kelebihan pada aplikasi *Flip Pdf Professional* adalah sebagai berikut (Flipbuilder, 2022).

1. Mengubah *file* dengan mudah dari berbagai pilihan seperti *pdf* biasa menjadi *E-book yang memiliki efek membalik realistis (Page-flipping E-books)*, menggabungkan *pdf* menjadi satu *Page-flipping E-books*, dan mengonversi sejumlah *pdf* sekaligus menjadi *Page-flipping E-books* secara berurutan.
2. Menyediakan berbagai *template*, tema, adegan animasi yang dapat disesuaikan dengan cepat untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam membuat *E-book* interaktif. Pengguna juga dapat membuat *template*, tema, adegan animasinya sendiri kemudian menyimpannya di dalam sistem aplikasinya sehingga dapat diakses dan digunakan kembali di kemudian hari.
3. Membuat daftar isi yang akan memudahkan dalam menavigasikan seluruh isi untuk *pdf/e-book*.
4. Menyediakan kontrol-kontrol untuk beraneka pengaturan seperti menambahkan tombol pada halaman untuk membuka halaman tautan (*trigger*) yang terhubung ke *Javascript* atau pemuatan *file* di jendela *pop-up* (gambar, video, suara).

5. Bisa menambahkan kata sandi untuk menjaga keamanan maupun memberikan *watermark* untuk menjaga orisinalitas *Page-flipping e-books* yang telah dibuat.
6. Mendukung format keluaran (*output*) yang fleksibel, seperti *html, exe, zip, Mac App*, versi *handphone* (*android/iPhone*) dan *burning* ke *CD* sehingga bisa disesuaikan dengan perangkat atau program yang akan digunakan untuk membukanya.

Berdasarkan uraian pemanfaatan aplikasi *flip pdf professional* untuk pembuatan *e-book* interaktif di atas, diharapkan media yang dihasilkan relevan dan dapat menjadi alternatif untuk digunakan sebagai media pembelajaran atau bahan bacaan pada umumnya. Sistem pendistribusian dan penggunaannya pun relatif mudah karena memiliki beberapa pilihan, baik itu disampaikan dalam bentuk *html* (*web*), aplikasi komputer (*exe*), aplikasi android (*apk*), maupun dalam bentuk *link url* dan dibagikan secara *online* melalui jejaring sosial seperti *whatsapp, email, facebook, twitter, google, instagram, yahoo*, dan sebagainya. Selain itu, *e-book* yang dihasilkan juga cukup efektif dan efisien karena berwujud media pembelajaran multimedia (ada suara, gambar, video yang dapat diintegrasikan di dalamnya) yang umumnya lebih menarik peserta

didik dan lebih mendorong hasrat belajarnya. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Darmawan (dalam Ariyanti, dkk., 2020:387) mengenai karakteristik pembelajaran multimedia yang di antaranya adalah berikut ini.

1. Memuat konten atau materi yang representatif dalam bentuk visual, audio, dan audiovisual.
2. Beragam media komunikasi dalam penggunaannya.
3. Memiliki kekuatan bahasa warna dan bahasa resolusi objek.
4. Tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi.
5. Respons pembelajaran dan penguatan bervariasi.
6. Mengembangkan prinsip *self-evaluation* dalam mengukur proses dan hasil belajarnya.
7. Bisa dipergunakan secara klasikal atau individual.
8. Bisa dipergunakan secara *offline* atau *online*.

Berawal dari kemudahan pengoperasian, keunggulan-keunggulan yang dimiliki dan juga kesesuaiannya dengan karakteristik media pembelajaran multimedia yang berpotensi untuk mendorong hasrat belajar peserta didik, maka cukup layak jika aplikasi *flip pdf professional* ini dimanfaatkan untuk mengembangkan *e-book* interaktif sebagai sarana mengedukasi peserta didik. Terlebih lagi dalam perkembangan teknologi yang telah memasuki era digital ini. Penggunaan

E-book pada era digital ini berimplikasi pada kemudahan hidup manusia sehari-hari terutama yang berhubungan dengan kegiatan baca-membaca (Makdis, 2020:77).

Sisi lain yang perlu dipahami sebelum memaksimalkan penggunaan *E-book* yang dikreasikan dengan aplikasi *Flip Pdf Professional* kekurangan atau kelemahannya. Hal ini agar ketika sudah proses pemanfaatan tidak menemui permasalahan di tengah jalan ataupun setelahnya. Menurut Makdis (2020:83), kekurangan *e-book* yaitu terletak pada kenyamanan karena membaca *e-book* berlama-lama tidak pernah memberikan kenyamanan seperti buku cetak. Terdapat keluhan dari pembaca saat membaca *e-book* terlalu lama seperti mata kelelahan bahkan menjadi terasa sakit. Hal ini dikarenakan efek dari menatap layar monitor (ada batas maksimalnya). Oleh karena itu, kelebihan dan kekurangan *e-book* harus dipahami agar dapat dimanfaatkan sebijaksana mungkin.

B. *E-book* Interaktif Kesastraan Pulau Mandangin

Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa *e-book* interaktif yang bermuatan materi kesastraan berkearifan lokal Pulau Mandangin berbasis aplikasi *flip pdf professional*. Adapun tahapan pembuatan produk tersebut adalah sebagai berikut.

Pertama, yaitu tahap penetapan yang merupakan proses untuk menetapkan bentuk media

akan yang dikembangkan. Hal ini berdasarkan hasil observasi pembelajaran, wawancara kepada guru, dan kuesioner siswa tentang pembelajaran teks-teks kesastraan (cerpen, puisi, pantun) ini. Observasi terkait proses pembelajaran dilakukan di SMPN 5 Sampang dan SMKN 3 Sampang (Mandangin), Kab Sampang. Pembelajaran berjalan seperti pada umumnya, yakni guru menerangkan materi pembelajaran sedangkan siswa menyimak penjelasan dari guru. Guru juga memberikan tugas kepada siswa kemudian siswa mempresentasikan tugasnya. Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara, guru mengalami kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran karena hanya menggunakan media buku teks Bahasa Indonesia saja. Oleh karena itu, guru setuju jika ada pengembangan media terkait teks-teks kesastraan dengan kearifan lokal Madura dan pulau Mandangin yang berbasis aplikasi *e-book* Interaktif. Terakhir, berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang diisi oleh siswa didapatkan informasi bahwa sebagian besar siswa sangat menyukai bahan pembelajaran atau teks-teks yang menceritakan tentang nilai-nilai kemaduraan. Terlebih lagi jika bahan ajar tersebut dapat diakses dari *handphone* mereka. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan pengisian kuesioner oleh siswa, didapatkan informasi bahwa guru belum melakukan

pengembangan media, guru belum melakukan pengembangan teks kesastraan bertemakan Pulau Mandangin, dan siswa kurang tertarik jika pembelajaran hanya menggunakan buku teks saja. Oleh karena itu, ditetapkan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran teks-teks kesastraan dengan nilai-nilai kearifan lokal Pulau Mandangin yang berbentuk *E-book* Interaktif. Adapun dokumentasi dari tahap penetapan ini adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Wawancara dengan Para Guru di Kapal saat Perjalanan Menuju Sekolah.



Gambar 3. Observasi di SMPN 5 Sampang dan SMKN 3 Sampang.

Kedua, tahap yang dilakukan

adalah tahap perancangan. Tahap ini dibagi menjadi dua kegiatan, yaitu mengumpulkan materi dan merancang media pembelajaran. Tahap mengumpulkan materi yakni menghimpun materi-materi tentang teori-teori kesastraan (terori cerpen, puisi, pantun) serta bahan-bahan kearifan lokal dari observasi yang bisa dijadikan sebagai referensi untuk pembuatan karya-karya sastra tersebut (tempat sakral, kenampakan alam/lingkungan, lokasi wisata, kuliner, maupun mata pencaharian masyarakat). Selanjutnya, tahap merancang merupakan tahap untuk membuat kerangka media, mulai dari tampilan awal/sampul, beranda/menu utama, tentang pengembang, daftar isi, materi, dan contoh-contohnya. Adapun sebagian dokumentasi pada tahap perancangan media ini adalah sebagai berikut.





Gambar 4. Observasi Bahan Pengembangan Karya Sastra Bertema Pulau Mandangin.



Gambar 5. Tampilan Halaman *E-book* yang Dirancang Menggunakan *Flip Pdf Professional*.

Dapat di lihat pada gambar 4 di atas mengenai proses penggunaan *flipbook* yang bisa dibuka perlembar seperti buku konvensional atau buku cetak pada umumnya.

Ketiga, adalah tahap pengembangan. Tahapan ini merupakan tahap untuk menghasilkan *e-book* interaktif yang layak untuk diimplementasikan. Ada tiga kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini, yaitu mengembangkan *e-book* interaktif, melakukan uji ahli, dan melakukan uji lapangan. Kegiatan pengembangan *e-book* interaktif merupakan kelanjutan kegiatan perancangan dijelaskan di atas yang dilakukan untuk penyempurnaan. Detail-detail bagian media mulai dilengkapi dan disempurnakan isinya. Selanjutnya, setelah peneliti mengembangkan media, peneliti juga sudah melakukan validasi ahli. Adapun ahli yang ditunjuk menjadi validator yaitu ahli materi kesastraan dan ahli media. Pakar atau ahli yang menjadi tujuan peneliti adalah Bapak Agus Purnomo Ahmad Putikadyanto, M.Pd. selaku dosen di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, di IAIN Pamekasan. Hasil yang didapatkan dari keseluruhan hasil penilaian beliau terkait materi kesastraan yaitu mendapatkan persentase akhir 92%. Hal tersebut menunjukkan bahwa

media pembelajaran valid atau layak diimplementasikan di lapangan. Namun demikian, terdapat catatan dari validator agar diperkuat lagi nuansa kearifan lokal Pulau Mandanginnya dan lebih diperkaya atau divariasikan lagi contoh teks yang disajikan untuk meningkatkan proses literasi dan pengenalan lokalitasnya. Berikutnya, hasil persentase yang diperoleh dari validasi media yakni sebesar 90%. Hal ini tentu juga dengan beberapa catatan dari validator seperti perlunya penyesuaian ukuran *font*/huruf di beberapa bagian untuk mempermudah keterbacaan dan keindahan *layout* (tata letak) lebih dimaksimalkan lagi misalnya disertai juga dengan permainan warna. Berikut dokumentasi pada saat proses validasi oleh ahli.



Gambar 6. Proses Validasi Media oleh Ahli Materi Kesastraan Sekaligus Ahli Media.

Setelah dilakukan validasi ahli dan direvisi sesuai dengan saran dan komentar validator, maka dilaksanakan uji coba lapangan. Peneliti melakukan uji coba lapangan di SMPN 5 Sampang (Mandangin), Kabupaten Sampang. Uji coba ini dilakukan dijenjang kelas VIII. Dari

hasil analisis data uji coba didapatkan bahwa terdapat 1 kelompok siswa yang belum tuntas dan ada 7 kelompok siswa yang sudah tuntas dalam mengerjakan latihan soal dari buku teks setelah diajar menggunakan *e-book* interaktif yang dikembangkan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media ini layak digunakan karena sebagai besar siswa tuntas dalam mengerjakan latihan-latihan soal. Adapun dokumentasi dari kegiatan uji coba lapangan ini adalah sebagai berikut.



Gambar 7. Uji Coba Lapangan pada Siswa kelas VIII SMPN 5 Sampang.

Keempat atau terakhir, tahapan yang dilalui adalah penyebarluasan. Tahap ini merupakan bentuk penyebaran hasil penelitian dengan cara publikasi pada seminar/temu ilmiah dan publikasi dalam jurnal terakreditasi seperti pada artikel ini. Selain itu, penyebarluasan juga dilakukan terhadap *e-book* Interaktif yang telah dibuat dan diberi judul *Pesona Sastra di Pulau Mandangin* ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan ini, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. *E-book* Interaktif berbasis *aplikasi Flip Pdf Professional* dengan muatan kesastraan pulau Mandangin telah dikembangkan dengan model 4D yang tahapannya meliputi penetapan, perancangan, pengembangan, dan penyebarluasan. *E-book* interaktif yang diberi judul *Pesona Sastra Di Pulau Mandangin* ini sangat efektif jika diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah menengah.
2. Persentase yang didapatkan dari validasi materi 92% dan validasi media 90% yang artinya media pembelajaran *e-book* interaktif ini valid atau layak diimplementasikan.
3. Media pembelajaran bisa dioperasikan di dalam PC (laptop) dan *handphone* android/*iphone* maupun dipublikasi pada *website* dengan *format html 5* (untuk *plugin website*) dan diakses dari browser pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, D., Mustaji, & Harwanto. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite 8. *Education and Development*, 8(2), 381–389.
- Febrianti, F. A. (2021). Pengembangan Digital Book Berbasis Flip PDF Professional

untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(2), 102.

<https://doi.org/10.33603/caruban.v4i2.5354>.

Flipbuilder. (2022). *Flip PDF Professional For Windows*. Flipbuilder.

<https://www.flipbuilder.com/flip-pdf-pro-for-windows/>.

Hasbiyati, H., & Khusnah, L. (2017). Penerapan Media E-Book Berekestensi Epub Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Smp Pada Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Pena Sains*, 4(1), 16. <https://doi.org/10.21107/jps.v4i1.2775>.

Heryana, N. (2020). *Transisi Kegiatan Literasi: Dari Buku Fisik Menuju E-Book*. Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Provinsi Banten. <https://dpk.bantenprov.go.id/Layanan/topic/230>.

Khairinal, K., Suratno, S., & Aftiani, R. Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Iis 1 Sma Negeri 2 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 458–470. <https://dinastirev.org/JMPIS>.

Makdis, N. (2020). Penggunaan *e-book* pad era digital. *Al-Maktabah*, 19, 77–84. <http://journal.uinjkt.ac.id/index>

.php/al-
maktabah/article/download/21
058/8876.

- Restiyowati, I., & Sanjaya, I. G. M. (2020). Pengembangan Modul Berbasis Problem Based Learning Materi Perpindahan Kalor Mata Pelajaran Ipa. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 25–36.
<https://doi.org/10.23917/ppd.v7i1.10559>.
- Rosida, Fadiawati, N., & Jalmo, T. (2017). Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar E-Book Interaktif dalam Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(1), 35–45.
<https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>.
- Sadiman, A. S. (2014). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.
- Setyawan, A., Syarifudin, A. S., & Akrom, R. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Teks Hikayat Berbasis Ispring untuk Siswa Kelas X SMA. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 5(2), 142–159.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*.