

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK BERBASIS FLIP PDF PROFESSIONAL PADA MATERI HSK 2

Oleh :

Dhatu Sitaresmi

Fakultas Bahasa, Universitas Ma Chung

email: dhatu.sitaresmi@machung.ac.id

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 26 september 2024
Revisi, 6 Desember 2024
Diterima, 16 Desember 2024
Publish, 15 Januari 2025

Kata Kunci :

E-Book,
Flip Pdf Professional,
Hsk 2,
Bahasa Mandarin.



ABSTRAK

Minimnya sumber belajar menyebabkan siswa menjadi kurang antusias dalam mempelajari bahasa Mandarin, khususnya pada materi HSK 2. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi HSK 2. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D), dengan tahapan ADDIE. Data diperoleh melalui angket dari ahli media, ahli materi, dan juga angket dari responden uji coba. Hasil pengembangan berupa *e-book* berbasis *flip pdf professional* pada materi HSK 2. Hasil validasi kelayakan media oleh ahli yaitu sebesar 84.4% dengan kategori “sangat layak”, hasil penilaian ahli materi didapatkan persentase sebesar 78.6% dikategorikan “layak”. Hasil tanggapan siswa uji coba didapatkan nilai 85.7% dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan penilaian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* pada materi HSK 2 layak diaplikasikan dan dijadikan media pembelajaran.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



Corresponding Author:

Nama: Dhatu Sitaresmi
Afiliasi: Universitas Ma Chung
Email: dhatu.sitaresmi@machung.ac.id

1. PENDAHULUAN

Kemajuan yang begitu pesat dan canggih dalam dunia teknologi informasi saat ini dikenal dengan istilah era digital atau revolusi industri 4.0. Era digital 4.0 membawa dampak yang begitu besar pada setiap aspek kehidupan, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Salah satu cara memanfaatkan perkembangan teknologi adalah dengan menggunakan *e-learning*. *E-learning* merupakan sebuah metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, salah satunya adalah dengan mengakses materi pembelajaran melalui perangkat elektronik. Dong (dalam Kamarga, 2002) mendefinisikan *e-learning* sebagai kegiatan belajar *asynchronous* melalui perangkat elektronik untuk memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. Hal ini memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk menyesuaikan jadwal belajarnya dengan rutinitas mereka, terutama bagi siswa yang memiliki keterbatasan waktu. Menggunakan alat digital seperti *flipbook* juga dapat membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan fleksibel. Fleksibilitas *flipbook* memungkinkan siswa untuk mengulang materi, atau

melompat ke bagian yang relevan dengan kebutuhan mereka. Selain itu, fitur *flipbook* yang menarik diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya media penunjang seperti *flipbook* maka proses pembelajaran akan berjalan lebih efektif dan efisien. Hal ini selaras dengan pernyataan Hidayatullah et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, dengan adanya media yang mendukung interaksi belajar mengajar dapat merangsang potensi peserta didik (Arsyad, 2011). Maka dapat disimpulkan bahwa kemajuan teknologi tidak hanya membawa dampak positif yang signifikan terhadap pembelajaran tetapi juga dapat meningkatkan aksesibilitas sumber daya pendidikan, dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

Pembelajaran bahasa Mandarin saat ini semakin diminati, seiring dengan meningkatnya peran Tiongkok dalam kancah global, baik di bidang ekonomi, politik, maupun budaya. Dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin, ujian Hanyu Shuiping Kaoshi (HSK) menjadi salah satu tolok ukur yang penting untuk mengukur kemampuan

bahasa bagi penutur asing. Di Universitas Ma Chung sendiri, seluruh mahasiswa wajib mengikuti mata kuliah bahasa Mandarin selama 1 tahun dan mengikuti ujian HSK 1 sebagai syarat kelulusan. Menurut pengamatan peneliti, cukup banyak mahasiswa Universitas Ma Chung yang setelah mengikuti mata kuliah HSK 1 lanjut mengambil mata kuliah HSK 2.

HSK 2 merupakan tes kemahiran berbahasa Mandarin tingkat dasar. Kosakata yang harus dikuasai di level ini adalah 300 kata. Soal tes HSK 2 dibagi menjadi 2 bagian, yaitu menyimak (35 pertanyaan) dan membaca (25 pertanyaan). Berdasarkan data peserta tes HSK bulan Oktober tahun 2023, terdapat 20 mahasiswa Universitas Ma Chung dari berbagai jurusan yang mengikuti tes HSK 2. Namun, selama mengikuti pelajaran HSK 2 mahasiswa menemui beberapa kendala. Kendala yang pertama adalah jadwal yang seringkali bertabrakan dengan mata kuliah lain. Hal ini dikarenakan mata kuliah HSK 2 merupakan mata kuliah pilihan, sehingga dalam pengaturan jadwal sering kali bertabrakan dengan jadwal mata kuliah lain. Oleh karena itu, yang seharusnya 3x pertemuan dalam seminggu, beberapa mahasiswa hanya dapat mengikuti 2x atau bahkan 1x pertemuan saja dalam satu minggu. Kendala yang kedua, sumber belajar hanya dari buku manual atau buku ajar saja. Tidak dapat dipungkiri bahwa bahasa Mandarin dianggap sulit oleh sebagian besar mahasiswa. Apabila dalam pembelajaran hanya berasal dari satu sumber saja, maka mahasiswa akan cepat merasa bosan dan lebih memilih untuk melakukan hal lain. Bahan ajar yang terbatas mengakibatkan kurang efektifnya kegiatan belajar mengajar (Nahdiyah et al., 2024). Padahal, dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin juga dibutuhkan kemampuan untuk berkonsentrasi secara penuh agar mahasiswa dapat memahami materi secara maksimal. Kemampuan ini dapat dicapai apabila mahasiswa merasa senang dalam belajar bahasa Mandarin.

Sumber belajar yang konvensional, seperti buku cetak, seringkali dirasakan kurang menarik dan kurang interaktif bagi siswa generasi digital. Hal ini berakibat pada kurangnya minat siswa dalam mempelajari bahasa Mandarin secara mendalam, terutama pada materi HSK 2 yang memerlukan pemahaman kosakata dan struktur kalimat yang lebih kompleks. Dengan penggunaan media yang tepat maka juga dapat menaikkan motivasi siswa dan menolong mencapai tujuan belajar (Aisyah & Dahmial, 2024). Berangkat dari permasalahan tersebut, penulis ingin mengembangkan media pembelajaran *e-book* berbasis *Flip PDF*. Salah satu pertimbangan mendasar dalam pengembangan media ajar berbasis *Flipbook* adalah fleksibilitas dalam mengakses informasi kapan saja dan dimana saja. Tujuannya adalah agar mahasiswa dapat belajar secara mandiri, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berlangsung di dalam kelas saja, tetapi juga bisa berlangsung di luar kelas. Pengembangan media

pembelajaran berbasis *Flipbook* juga merupakan langkah yang kreatif dan inovatif agar mahasiswa antusias dan senang dalam belajar bahasa Mandarin.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *e-book* berbasis *Flip PDF Professional* pada materi HSK 2 dengan pendekatan metode *Research and Development* (R&D) dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan antusias siswa, serta memberikan alternatif solusi bagi pengajar dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, diharapkan media pembelajaran ini tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi HSK 2, tetapi juga menjadi salah satu inovasi dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Mandarin secara umum.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian berbasis *Research and Development* (RnD). Fokus dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk media pembelajaran dan melakukan validasi kepada para ahli. Penelitian ini menerapkan model ADDIE yang meliputi 5 tahap, yaitu: (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrumen, antara lain lembar validasi dan angket. Data yang diperoleh dari pengembangan media pembelajaran HSK 2 berbasis *flipbook* berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif berupa persentase skor yang diperoleh dari hasil angket oleh materi, ahli media dan responden. Angket validasi menggunakan skala likert yang meliputi 5 kategori, yaitu: sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Sedangkan data kualitatif berasal dari tanggapan validator dan responden yang berupa kritik dan saran mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Sampel pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa yang mengambil mata kuliah HSK 2, yang berjumlah 10 orang. Untuk menentukan apakah media yang dikembangkan layak digunakan, maka ditetapkan kriteria sebagai berikut.

Tabel 1 Kriteria Kelayakan Produk

Persentase	Kriteria Penilaian
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Kurang layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

Sumber: Akbar, 2012

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah *flipbook* dengan materi HSK 2. *E-book* berbasis aplikasi *Flip PDF Professional* ini dapat

diunduh melalui tautan. Pengembangan *flipbook* ini menggunakan model Lee & Owens. Berdasarkan model tersebut, prosedur dalam pengembangan ini dibagi menjadi 5 tahap.

Analysis (Analisis)

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan materi dan media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui pengisian angket dan disebarkan kepada mahasiswa yang mengambil mata kuliah HSK 2, didapatkan hasil bahwa pengembangan media pembelajaran HSK 2 berbasis *flipbook* sangatlah diperlukan. Hal ini disimpulkan berdasarkan pada ketertarikan mahasiswa terhadap media pembelajaran alternatif yang memiliki tampilan lebih menarik, yang terdapat gambar, audio dan juga teks animatif.

Design (Desain)

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap desain adalah menentukan dan menyusun tampilan media pembelajaran, rencana penyajian materi dan merancang instrumen. Media yang dikembangkan *flipbook* yang dibuat menggunakan aplikasi *pdf flip professional*. Media pembelajaran berisi: cover, petunjuk penggunaan, daftar isi, materi kosakata, materi tata bahasa dan latihan soal. Materi yang dikembangkan disusun sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai. Instrumen yang disusun bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media, materi dan juga untuk mengetahui respon mahasiswa.

Development (Pengembangan)

Berikut langkah-langkah dalam pengembangan produk: a) Mempersiapkan materi, gambar, dan contoh-contoh kalimat yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari; b) Membuat latihan soal yang sesuai dengan standar tes HSK 2; c) Membuat materi di *Microsoft Word* kemudian dikonversi ke *File PDF*; d) Melakukan uji validasi materi dan media dengan mengirimkan angket kepada ahli media dan ahli materi; d) Melakukan perbaikan sesuai dengan saran dari ahli media dan ahli materi.

Tampilan *flipbook* dengan judul “Kosakata dan Tata Bahasa HSK 2” adalah seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Flipbook HSK 2

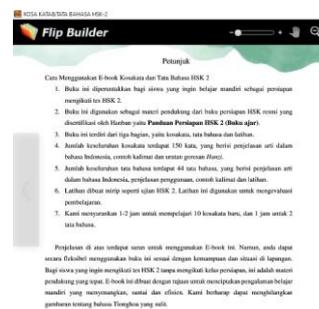
Flipbook HSK 2 berisi 4 menu utama, yaitu: (1) Petunjuk penggunaan, yang memberikan panduan tentang cara menggunakan *flipbook*; (2) Kosakata, yang berisi daftar kata HSK 2 beserta penjelasan dan contoh kalimat; (3) Tata bahasa, yang menjelaskan aturan-aturan tata bahasa yang sesuai dengan HSK 2;

(4) Latihan soal, yang menyediakan soal-soal interaktif untuk menguji pemahaman siswa terhadap kosakata dan tata bahasa yang telah dipelajari, serta memberikan umpan balik berupa skor akhir dan pembahasan soal. Halaman menu utama ditunjukkan oleh Gambar 2.



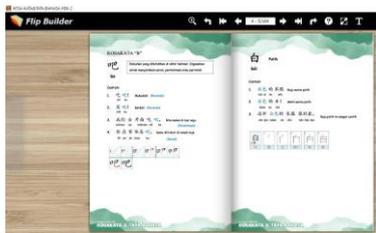
Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Menu “Petunjuk” merupakan petunjuk penggunaan *Flipbook* Kosakata dan Tata bahasa HSK 2 yang memberikan panduan tentang cara menggunakan modul ini. Halaman “Petunjuk” ditunjukkan oleh Gambar 3.



Gambar 3. Menu “Petunjuk”

Menu “Kosakata” berisi penjelasan mendalam mengenai kosakata dengan awalan huruf “B” hingga “Z”, yang disusun secara sistematis dan berurutan. Materi kosakata ini berdasarkan buku panduan persiapan HSK 2 yang diterbitkan oleh Hanban, yang menjadi acuan resmi dalam mempersiapkan diri untuk ujian HSK 2. Pada setiap entri kosakata, pengguna akan menemukan penjelasan arti dalam bahasa Indonesia dari kata tersebut secara jelas dan lengkap. Selain itu, untuk membantu siswa memahami penggunaan kata dalam konteks yang benar, disertakan juga contoh frasa dan kalimat yang relevan. Setiap kata diberi pinyin, yaitu transliterasi fonetik yang memudahkan siswa dalam melafalkan kata dengan benar. Lebih dari itu, menu ini juga menyajikan urutan penulisan karakter Mandarin untuk setiap kata, yang sangat penting dalam memahami struktur dan bentuk karakter secara tepat. Urutan penulisan ini akan membantu siswa, terutama pemula, untuk menulis karakter Mandarin dengan cara yang benar dan efisien. Dengan adanya penjelasan yang komprehensif ini, diharapkan siswa dapat memaksimalkan pemahaman dan kemampuan mereka dalam menguasai kosakata HSK 2. Menu “Kosakata” ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Kosakata “B”

Menu “Tata bahasa” dirancang untuk memberikan penjelasan mengenai penggunaan tata bahasa HSK 2 dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa, terutama pemula. Dalam menu ini, penjelasan tata bahasa disajikan dalam bahasa yang sederhana dan jelas, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep dasar tata bahasa Mandarin tanpa merasa terbebani oleh istilah yang terlalu teknis.

Setiap penjelasan dilengkapi dengan contoh kalimat yang sederhana dan sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat langsung melihat bagaimana aturan tata bahasa diterapkan dalam konteks yang nyata. Contoh kalimat ini dipilih dengan cermat untuk mencerminkan situasi-situasi yang sering ditemui, seperti percakapan sehari-hari, interaksi sosial, atau penggunaan bahasa dalam kegiatan sehari-hari.

Selain itu, untuk memastikan pemahaman siswa, menu “Tata Bahasa” juga menyertakan soal-soal latihan yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Soal-soal latihan ini disusun dengan tingkat kesulitan yang bervariasi, mulai dari yang paling dasar hingga yang lebih kompleks, sehingga siswa dapat melatih kemampuan mereka secara bertahap. Misalnya, siswa diminta untuk melengkapi kalimat dengan partikel yang benar, atau menyusun kalimat berdasarkan aturan tata bahasa yang telah dipelajari.

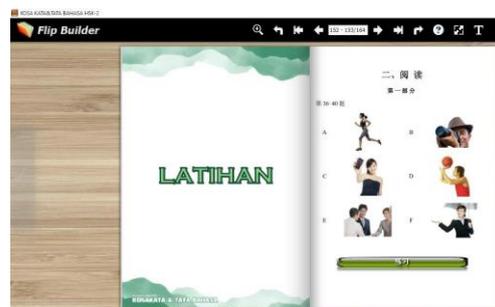
Dengan pendekatan yang komprehensif dan terstruktur ini, menu “Tata Bahasa” tidak hanya membantu siswa memahami teori tata bahasa, tetapi juga mendorong mereka untuk menerapkannya secara praktis dalam kalimat-kalimat yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Diharapkan melalui penjelasan yang mudah dipahami, contoh-contoh yang kontekstual, dan latihan yang mendalam, siswa dapat menguasai tata bahasa HSK 2 dengan lebih efektif. Menu “Tata bahasa” ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Menu “Tata bahasa”

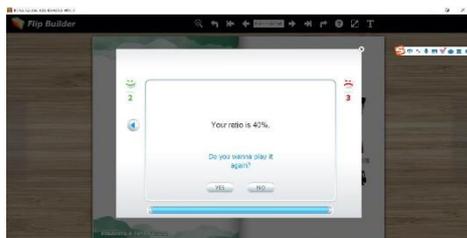
Menu “Latihan” terdapat soal-soal yang mengacu pada soal ujian HSK 2, dirancang untuk membantu siswa memahami model soal ujian HSK 2.

Soal latihan ini berfokus pada keterampilan membaca, yang terdiri dari tiga bagian. Pada bagian pertama, siswa diminta untuk memilih gambar yang paling sesuai dengan pernyataan yang diberikan, yang bertujuan untuk melatih pemahaman visual dan interpretasi kata atau frase sederhana. Bagian kedua mengharuskan siswa memilih jawaban yang tepat sesuai dengan pernyataan yang ada, sehingga melatih kemampuan mereka dalam memahami kalimat dan konteks secara lebih mendalam. Pada bagian ketiga, siswa akan diberikan serangkaian pertanyaan dan jawaban yang harus dicocokkan satu sama lain. Jenis soal ini dirancang untuk melatih kemampuan siswa dalam memahami hubungan antara pertanyaan dan jawaban secara logis dan tepat. Dengan variasi soal seperti ini, diharapkan peserta dapat terbiasa dengan model soal ujian HSK 2 dan meningkatkan kemampuan membaca mereka secara bertahap. Latihan-latihan ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengevaluasi pemahaman mereka. Halaman “Latihan” ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Halaman “Latihan”

Menu “Latihan” bersifat interaktif sehingga siswa dapat langsung menjawab soal-soal yang ada pada aplikasi tersebut. Fitur ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis, di mana siswa tidak hanya pasif membaca soal, tetapi juga aktif terlibat dalam proses latihan. Setiap kali siswa menjawab soal, aplikasi flip pdf professional secara otomatis mencatat dan memproses jawaban mereka. Setelah semua soal terjawab, siswa akan menerima skor akhir berdasarkan jawaban yang telah mereka berikan. Skor ini memberikan umpan balik langsung tentang seberapa baik pemahaman mereka terhadap materi yang diujikan. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan fitur pembahasan atau jawaban yang benar setelah soal dijawab, sehingga siswa dapat belajar dari kesalahan mereka dan memahami soal yang mungkin masih belum dikuasai dengan baik. Dengan adanya fitur interaktif ini, proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif, karena siswa dapat terus mengevaluasi kemajuan mereka secara mandiri. Skor akhir juga memotivasi siswa untuk berlatih lebih giat agar hasil yang diperoleh semakin baik di setiap sesi latihan. Latihan yang bersifat interaktif ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menghadapi ujian HSK 2. Contoh tampilan penilaian ditunjukkan pada gambar 7.



Gambar 7. Contoh Tampilan Halaman Penilaian

Secara umum, karakteristik dari media pembelajaran HSK 2 ini adalah: (1) berbentuk *software* aplikasi ; (2) dapat diunduh melalui tautan atau dibuka secara online; (3) apabila sudah diunduh maka dapat dijalankan secara offline ; (4) tersedia petunjuk penggunaan; (5) tersedia pembahasan seluruh kosakata HSK 2; (6) tersedia pembahasan seluruh tata bahasa HSK 2; (7) tersedia soal latihan seperti soal ujian HSK 2; (8) tersedia skoring untuk hasil latihan soal. Sedangkan untuk hasil validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Persentase Penilaian Ahli Media

Validator Media	Skor yang diperoleh	Persentase
1	131	77.9%
2	154	91.6%
Rata-rata persentase	285	84.8%

Pada tabel di atas merupakan hasil perhitungan penilaian kelayakan oleh ahli media pada produk *flipbook* HSK 2. Hasil skor yang didapatkan dari validator 1 adalah 131, dan validator 2 adalah 154, di mana skor maksimal adalah 168, sehingga kelayakan produk ini dapat dipresentasikan menjadi 77.9% & dan 91.6 %. Persentase rata-rata dari kedua validator adalah 84.80%, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk ini dikategorikan sangat layak.

Tabel 3 Persentase Kategori Penilaian Media

Aspek	Persentase	Kriteria
Ukuran Modul	75%	Layak
Desain Cover Modul	85.9%	Sangat Layak
Desain Isi Modul	84.4%	Sangat Layak

Hasil penilaian validator media dikelompokkan menjadi tiga aspek, yaitu:

- (1)Aspek ukuran modul. Berdasarkan hasil penilaian ahli media diperoleh bahwa kesesuaian ukuran halaman dengan standar ISO adalah 75%, dan kesesuaian ukuran dengan materi isi modul juga 75%. Berdasarkan nilai persentase tersebut maka aspek ukuran halaman produk termasuk dalam kategori layak.
- (2)Aspek desain cover modul. Aspek desain cover dibagi menjadi tiga kategori yaitu: (1) Tata letak cover modul; (2) Tipografi cover; (3) Ilustrasi kulit. Berdasarkan hasil penilaian ahli media diperoleh bahwa tata letak cover modul mencapai 90.6%, tipografi modul mencapai 87.5%, sedangkan ilustrasi kulit mencapai 83%. Maka dapat disimpulkan bawah aspek desain cover masuk dalam kategori sangat layak.

- (3)Aspek desain isi modul. Aspek desain modul dibagi menjadi dua kategori, yaitu: (1) Tata letak isi buku; (2) Tipografi isi buku. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media, tata letak isi buku mencapai 87.5%, sedangkan tipografi isi modul mencapai 81.8%. Keduanya masuk dalam kategori sangat layak.

Implementation (Implementasi)

Implementasi dilakukan melalui uji coba kepada siswa untuk mengukur apakah media pembelajaran sudah layak atau belum. Setelah produk jadi, maka langkah selanjutnya adalah melakukan validasi desain. Peneliti membagikan tautan *flipbook* “Kosakata dan Tata Bahasa HSK 2” kepada siswa melalui *whatsapp*. Siswa dapat mengunduh secara mandiri dan menggunakannya secara *offline*. Setelah itu, peneliti membagikan untuk mendapatkan respon saat menggunakan media tersebut. Hasil uji coba produk dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4 Hasil Uji Coba Produk

Responden	Skor	Persentase	Kriteria
1	58	96%	Sangat Layak
2	42	70%	Layak
3	57	95%	Sangat Layak
4	44	73%	Layak
5	56	93%	Sangat Layak
6	55	91.6%	Sangat Layak
7	55	91.6%	Sangat Layak
8	44	73%	Layak
9	43	71.6%	Layak
10	58	96%	Sangat Layak
11	56	93%	Sangat Layak
12	55	91.6%	Sangat Layak
13	49	81.6%	Sangat Layak
14	48	80%	Layak
Rata-rata	720/840	85.7%	Sangat Layak

Uji coba penggunaan *flipbook* kepada mahasiswa bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk. Hasil penilaian siswa terhadap produk yang dikembangkan adalah 85,7% yang masuk dalam kategori sangat layak.

Evaluation (Evaluasi)

Di tahap akhir ini peneliti melakukan evaluasi keseluruhan dari semua tahapan yang sudah dilaksanakan selama proses pengembangan produk *flipbook* HSK 2. Evaluasi ini dilakukan setelah siswa mencoba menggunakan *flipbook* Kosakata dan Tata Bahasa HSK 2, dengan tujuan untuk mengetahui kenyamanan penggunaan produk. Peneliti merangkum hasil pengisian angket terbuka yang telah dibagikan kepada siswa. Angket ini berisi berbagai pertanyaan yang menggali pendapat siswa mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan *flipbook*, sejauh mana produk tersebut membantu mereka memahami materi, serta aspek apa saja yang

dianggap bermanfaat atau perlu ditingkatkan. Selain memberikan pendapat, siswa juga diminta untuk memberikan saran perbaikan agar produk ini dapat lebih optimal dalam mendukung proses pembelajaran mereka.

Dari hasil angket ini, peneliti menemukan beberapa masukan penting dari siswa. Salah satu saran yang paling sering diungkapkan adalah penambahan gambar di dalam flipbook. Siswa merasa dengan adanya gambar yang relevan dengan materi, mereka dapat lebih mudah memahami kosakata yang diajarkan. Selain itu, siswa mengusulkan agar soal-soal latihan dibuat lebih bervariasi. Mereka menginginkan adanya lebih banyak tipe soal yang menantang dan menarik, agar proses belajar menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Masukan ini menjadi bahan pertimbangan penting bagi peneliti dalam pengembangan produk selanjutnya. Dengan harapan flipbook yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan lebih baik.

Discussion

Seiring dengan berkembangnya teknologi, segala aspek kehidupan manusia juga ikut mengalami perubahan, termasuk dalam dunia pendidikan. Agar dunia pendidikan dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi maka diperlukan adanya inovasi, terutama yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar. Salah satu inovasi yang perlu dikuasai pengajar adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki nilai-nilai praktis, diantaranya selain dapat meningkatkan minat peserta didik juga dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap peserta didik (Putri, 2023).

Tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi masalah yang dialami siswa dalam belajar bahasa Mandarin. Identifikasi masalah dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diperoleh hasil bahwa banyak siswa yang mengeluhkan jadwal kuliah yang sering bertabrakan, karena mata kuliah bahasa Mandarin merupakan mata kuliah pilihan. Selain itu minimnya sumber belajar juga menjadi sebuah kendala. Siswa merasa buku yang digunakan kurang menarik, sehingga cepat bosan dalam belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat menjadi solusi bagi pengajar dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik untuk membaca dan mengulang materi dimanapun dan kapanpun. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah *e-book* berbasis *flip PDF*. Kelebihan *e-book* berbasis *flip PDF* adalah mudah diakses, tampilan yang menarik dan juga interaktif. Hal ini didukung oleh Khairrani (2019) yang menyatakan bahwa *e-book* merupakan media pembelajaran interaktif dalam menyampaikan informasi karena dapat ditampilkan dalam ilustrasi multimedia. Pengembangan media pembelajaran *e-*

book berbasis *Flip PDF* bertujuan untuk memfasilitasi peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu, sudah sepantasnya untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Manurung, 2020).

Hasil pengembangan media pembelajaran *e-book* berbasis *Flip PDF* terdiri dari 2 bagian, yaitu bagian awal dan bagian isi. Bagian awal terdiri dari halaman judul, petunjuk penggunaan dan daftar isi. Bagian isi terdiri dari penjelasan kosakata, tata bahasa dan juga soal latihan. Penjelasan kosakata disusun berdasarkan abjad, sedangkan tata bahasa disusun berdasarkan urutan dari buku materi HSK 2.

Hasil uji kelayakan oleh ahli media ditinjau dari 3 aspek, yaitu aspek ukuran modul, aspek desain cover modul dan aspek desain isi modul. Modul dilihat dari aspek ukuran modul memperoleh persentase 75%, masuk dalam kategori layak. Pada aspek desain cover modul memperoleh persentase 85.9%, masuk dalam kategori sangat layak. Pada aspek desain isi modul memperoleh persentase 84.4%, masuk dalam kategori sangat layak. Secara keseluruhan persentase total uji kelayakan oleh ahli media dari 2 validator diperoleh persentase sebesar 81.6% termasuk dalam kategori sangat layak.

Hasil kelayakan oleh ahli materi ditinjau dari 4 aspek, yaitu aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, aspek kelayakan kebahasaan dan aspek penilaian kontekstual. Modul dilihat dari aspek kelayakan isi memperoleh persentase 88.9%, termasuk dalam kategori sangat layak. Pada aspek kelayakan penyajian memperoleh persentase 75%, termasuk dalam kategori layak. Pada aspek kelayakan kebahasaan memperoleh persentase 80.5%, termasuk dalam kategori sangat layak. Pada aspek penilaian kontekstual memperoleh persentase 72%, termasuk dalam kategori layak.

Berdasarkan hasil angket uji coba oleh responden diperoleh persentase 85.7%, termasuk dalam kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *e-book* berbasis *flip PDF* dapat membantu mereka dalam belajar dan memahami materi HSK 2. Hasil penelitian ini juga selaras dengan penelitian (I. P. Putri et al., 2020) yang menemukan bahwa pengembangan *e-modul* mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi ajar. Keunggulan pengembangan *e-book* berbasis *flip PDF* dalam materi HSK 2 yang telah dikembangkan oleh peneliti adalah terdapat ilustrasi gambar, tampilan yang menarik, serta soal latihan yang sesuai dengan standar tes HSK 2, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar. Selain itu, *e-book* berbasis *flip PDF* ini juga dapat diakses secara *offline* dan mandiri dengan menggunakan laptop maupun android.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, validasi ahli materi dan ahli media diperoleh rata-rata persentase 84.8% untuk ahli media, dengan kategori

“Sangat layak”, rata-rata persentase 84.4% untuk ahli materi, dengan kategori “Sangat layak”. Sedangkan hasil uji coba skala kecil respon peserta didik memperoleh persentase 85.7% dengan kriteria “Sangat layak”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi HSK 2 berada pada kategori sangat layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Mandarin secara daring maupun luring.

5. REFERENSI

- Aisyah, & Dahnia, I. (2024). Pengembangan Media Pop-Up Book Digital Pembelajaran PPKn Materi Negeriku Indonesia Kelas IV SDN102017 Sei Rampah. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 19–30.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*.
- Hidayatullah, M. T., Asbari, M., Ibrahim, M. I., & Faiz, H. H. (2023). *Urgensi Aplikasi Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia*. 02(06).
- Kamarga, H. (2002). Belajar sejarah melalui e-learning: Alternatif mengakses sumber informasi kesejarahan. *Intimedia*.
- Khairrani, A. (2019). E-Book sebagai media pembelajaran di masa depan. *Jurnal Repository Universitas Negeri Jakarta*, 5–6.
- Manurung, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-book di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 10(2). <https://doi.org/10.30829/al-irsyad.v10i2.8978>
- Nahdiyah, D., Hadi, M. N., & Sholehudin, A. (2024). Inovasi E-Modul Berbasis Moodle Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X MA Ma'arif Durensewu Pandaan. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 169–184.
- Putri, E. D. (2023). *Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar*.
- Putri, I. P., Yuniasih, N., & Sakdiyah, S. H. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Perjuangan Para Pahlawan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional PGSD Unikama*, 4(1), 523–530.