



Volume 1, Nomor 1, April 2023
E-ISSN: 2987-257X

Teknologi Digital – Flipbook Maker Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Inggris

Lista Litta¹, Ayu Annisa Akbar², Ratih Puspita Siwi³, Christine Andu⁴
^{1,2,3}Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Teknologi Sulawesi

⁴Program Studi Ilmu Politik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Teknologi Sulawesi

e-mail: 1listalitta91@gmail.com 2aiuu.nhiza@gmail.com
3ratihpuspitasawi@gmail.com 4christine.andu@yahoo.com

Intisari

Globalisasi teknologi digital telah mempengaruhi semua aspek kehidupan termasuk dunia pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan teknologi digital dalam mengajar sangatlah penting. Tujuan dari penelitian ini untuk menyelidiki apakah teknologi digital- flipbook maker sebagai media efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca Bahasa Inggris dan apakah siswa tertarik dalam menggunakan teknologi digital - flipbook maker sebagai media dalam meningkatkan keterampilan membaca Bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan Pengembangan (R&D). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Frater Makassar tahun akademik 2023/2024. Penelitian ini menggunakan pengambilan sampel secara acak. Sampel terdiri dari 30 siswa. Data di kumpulkan menggunakan test membaca bahasa Inggris dan kuisisioner. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan hasil post-test siswa lebih meningkat dibandingkan hasil pre-test dengan nilai rata - rata 54,83 >

82,17. Selanjutnya, nilai rata-rata tingkat ketertarikan siswa termasuk dalam kategori sangat tertarik dengan nilai rata-rata 88,17.

Kata kunci: Teknologi Digital, Flipbook Maker; Keterampilan Membaca

Abstract

The globalization of Digital technology has impacted all facets of life including education, Therefore, using digital technology in teaching is very important. This research aims to investigate whether or not using digital technology – flipbook maker as a media effective to increase English reading skill and whether or not the students are interested in using digital technology – flipbook maker as a media to increase English reading skill. This research employed Research and development (R&D) method. The population of this research was the tenth grade students of Frater Senior High School Makassar academic year 2023/2024. This research used cluster random sampling. The sample consisted of 30 students. The data was collected by using a reading test and questionnaire. The findings showed that students' result of the posttest was improved than the students' result of the pretest by the mean score of 54,83 > 82,17. Then, the mean score of the student's interest was categorized as strongly interested classification by mean score 88,17.

Keywords: Digital Technology, Flipbook Maker, Reading Skill

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital memiliki pengaruh besar dalam setiap aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Sehingga pendidikan di era digital menjadi rumor yang banyak diperbincangkan saat ini, termasuk di Indonesia. Dengan perkembangan pesat teknologi digital, seperti munculnya teknologi multimedia membawa warna tersendiri dalam proses pembelajaran di dunia pendidikan karena teknologi multimedia mampu menampilkan audio, visual, serta efek animasi yang bervariasi.

Munculnya teknologi digital yang semakin canggih tentunya memberikan kemudahan terutama dalam dunia pendidikan. Dengan adanya teknologi digital yang memiliki berbagai aneka ragam multimedia tentunya sangat mempermudah tenaga pendidik dalam menyiapkan bahan ajar yang bervariasi, sehingga

membuat kelas hidup, menarik dan mampu mengoptimalkan organisasi kelas. Selain itu, penerapan multimedia dalam pembelajaran dapat memberikan informasi yang berlimpah kepada peserta didik, bahkan lebih banyak dari buku teks[1]. Disisi lain, penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dapat membuat konten pengajaran lebih bervariasi dan mematahkan pola pengajaran yang hanya berfokus pada guru dan mampu meningkatkan efisiensi kelas. Tentunya hal ini sangat jauh berbeda dengan model pengajaran kelas tradisional yang memberikan informasi yang sangat terbatas dan lebih menekankan pada intruksi guru. Penerapan teknologi multimedia dalam pembelajaran bahasa Inggris mampu menciptakan lingkungan yang lebih hidup, visual, dan otentik. Selain itu, proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia sangat menghemat waktu dan mampu merangsang inisiatif siswa sehingga informasi yang diberikan kepada siswa lebih meningkat. Fitur visibilitas dan keaktifan yang dimiliki oleh multimedia mampu menyatukan tampilan gambar dan bunyi, sehingga multimedia dapat meningkatkan inisiatif dari guru dan siswa selama proses pembelajaran Bahasa Inggris [2] .

Bahasa Inggris menjadi salah satu mata pelajaran yang dipelajari mulai dari tingkat Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Jadi, sangat penting bagi setiap anak untuk belajar Bahasa Inggris. Bahasa Inggris mempunyai 4 keterampilan penting yaitu: membaca (reading), mendengarkan (Listening), berbicara (Speaking), dan menulis (writing) [3]. Membaca dan mendengarkan disebut keterampilan reseptif, di mana orang membutuhkannya kemampuan untuk menerima bahasa tertulis atau lisan ketika mereka melakukannya. Berbicara dan menulis disebut keterampilan produktif karena ketika orang melakukannya, mereka membutuhkan kemampuan untuk itu menghasilkan bahasa tertulis atau lisan. Ketika seseorang membaca, dia melihat sesuatu yang ditulis dan mencoba untuk mendapatkan makna untuk memahaminya. Alasan untuk mengajarkan keterampilan membaca (reading skill) kepada siswa adalah karena itu termasuk dasar keterampilan berbahasa dalam bahasa Inggris, sama pentingnya dengan berbicara, mendengarkan, dan menulis. Selain itu, keterampilan membaca sangat erat kaitannya dengan mata pelajaran lain. Sebagian besar materi yang diberikan

oleh guru, dalam Bahasa Inggris atau mata pelajaran lain disajikan dalam bentuk tertulis, misalnya handbook, handout, dll. Artinya untuk memahami materi, maka siswa harus memiliki kemampuan untuk melihat dan mendapatkan makna dari teks tertulis, yaitu disebut keterampilan membaca. Oleh karena itu, membaca sangat penting diajarkan kepada peserta didik.

Di sekolah menengah atas tidak ada mata pelajaran membaca (Reading) tetapi sebenarnya mengajar Bahasa Inggris melibatkan empat keterampilan berbahasa, salah satunya adalah keterampilan membaca. Berdasarkan survei awal dan hasil wawancara dengan guru bahasa Inggris di SMA Frater Makassar. Mengajar keterampilan membaca Bahasa Inggris memiliki tantangan tersendiri, dimana siswa cepat merasa bosan dalam membaca text bahasa Inggris. Sehingga merasa kesulitan saat menjawab soal dalam bentuk bacaan. Untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa dalam bahasa Inggris, penulis menggunakan Teknologi Digital – FlipBook Maker sebagai media, khususnya dalam mengajar teks narrative. Teknologi Digital – FlipBook Maker sebagai bantuan untuk memberikan rangsangan kepada siswa. Penelitian menunjukkan bahwa meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media yang sesuai dengan perkembangan teknologi kekinian membuat siswa lebih tertarik dan semangat untuk belajar [4]. Sehingga, salah satu multimedia interaktif yang akan digunakan sebagai bentuk implementasi pembuatan bahan ajar keterampilan berbasis digital dalam penelitian ini adalah Teknologi Digital- Flip Book Maker.

Teknologi Digital adalah adalah suatu ilmu yang berhubungan dengan alat atau mesin yang diciptakan untuk mempermudah dalam menyelesaikan masalah atau pekerjaan sehari-hari. Sehingga diharapkan dengan hadirnya teknologi digital mampu membawa pengaruh yang baik untuk kehidupan. Terutama dalam bidang pendidikan teknologi digital mampu menghasilkan multimedia interaktif yang beranekaragam untuk memudahkan tenaga pendidik dalam menyiapkan bahan ajar di kelas. Salah satu contohnya adalah Flip Book Maker. Istilah flipbook diambil dari sebuah mainan anak-anak yang berisi serangkaian gambar yang berbeda-beda jika dibuka dari halaman yang satu ke halaman yang lain akan memperlihatkan bahwa gambar-gambar tersebut seakanakan bergerak[5]. Selain

itu, flipbook maker dapat membuat dan mengubah file pdf, image/photo menjadi sebuah buku atau album fisik ketika kita buka per halamannya. Hasil akhir dapat disimpan dalam format .swf, .exe, .html. Dengan kata lain, flipbook maker adalah multimedia yang dapat menampilkan simulasi interaktif berupa kombinasi animasi, teks, video, gambar, audio dan navigasi.[6]

Menurut beberapa penelitian sebelumnya, pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, kualitas proses belajar, dan hasil belajar, namun perlu memperhatikan berbagai aspek kemampuan sumberdaya manusia maupun keamanan dan kesehatan guru dan peserta didik[7]. Adapun manfaat teknologi digital dalam pembelajaran yaitu untuk mendukung kegiatan pembelajaran, untuk mempermudah akses informasi, dan meningkatkan kualitas pendidikan. Penerapan teknologi yang tepat dan sesuai etika mampu meningkatkan kinerja serta hasil pembelajaran yang berimbas pada meningkatnya mutu pendidikan. Peneliti sebelumnya menilai penting sekali untuk menerapkan teknologi di bidang pendidikan sebagai fasilitator untuk mempermudah proses pembelajaran, sehingga kebutuhan pendidikan dapat terpenuhi secara efektif dan efisien[8]. Selain itu penggunaan flipbook- maker dalam proses pembelajaran mampu membuat siswa lebih tertarik untuk belajar karena di dalamnya memuat tampilan- tampilan yang lebih menarik[9]. Oleh karena itu, penting untuk seorang pendidik membuat bahan ajar berbasis teknologi digital. Selaras yang dikatakan oleh peneliti lainnya bahwa e-modul yang dihasilkan dengan menggunakan aplikasi kvisoft flipbook maker dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika materi himpunan. Respon guru dan peserta didik terhadap e-modul dengan menggunakan aplikasi kvisoft flipbook maker diperoleh nilai rata-rata skor masing-masing 3,64 dan 3,49 dengan kriteria sangat menarik[10]. Dengan kata lain, flipbook maker adalah salah satu jenis media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif untuk membuat siswa tertarik mengikuti proses pembelajaran.[11]

Terkait dengan uraian tersebut peneliti merumuskan dua tujuan penelitian yaitu apakah teknologi digital- flipbook maker sebagai media efektif untuk

meningkatkan keterampilan membaca Bahasa Inggris? dan apakah siswa tertarik dalam menggunakan teknologi digital – flipbook maker sebagai media dalam meningkatkan keterampilan membaca Bahasa Inggris. Sedangkan tujuan penelitian adalah untuk menyelidiki ada atau tidaknya pengaruh yang efektif dari penggunaan teknologi digital- flipbook maker dalam meningkatkan keterampilan membaca Bahasa Inggris. Serta untuk mengetahui apakah siswa tertarik atau tidak meningkatkan keterampilan membaca dalam Bahasa Inggris dengan menggunakan teknologi digital- flipbook maker. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti menerapkan teknologi digital- flipbook maker sebagai media untuk meningkatkan keterampilan membaca Bahasa Inggris. Semoga dengan pemanfaatan teknologi digital- flipbook maker dapat memberikan dampak yang positif terhadap minat siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca Bahasa Inggris (reading skill).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan istilah Research and development (R&D) adalah metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini. Metode Penelitian dan pengembangan adalah proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan [12]. Pernyataan yang sama mengatakan bahwa metode R & D merupakan metode yang diaplikasikan untuk menghasilkan sebuah produk, serta melakukan uji efektivitas terhadap produk yang dihasilkan[13]. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Frater Makassar. Dimana Peneliti menggunakan teknik cluster random sampling (pengambilan sampel secara acak). Sample yang terpilih dalam penelitian ini siswa kelas X IPS 2 SMA Frater Makassar yang terdiri dari 30 siswa.

Intrumentasi

Instrumen yang yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: soal pilihan ganda untuk pretest sebanyak dan post test sebanyak 20 nomor untuk mengetahui tingkat kemampuan keterampilan membaca siswa (reading skill) sebelum dan sesudah penerapan teknologi digital-flipbook maker. Kemudian, kuisisioner sebanyak 20 pernyataan (10 pernyataan positif dan 10 pernyataan negatif). Insrument

ini digunakan untuk mengetahui tingkat ketertarikan siswa setelah penerapan teknologi digital-flipbook maker sebagai media dalam meningkatkan keterampilan membaca Bahasa Inggris.

Desain Penelitian

Design based research (DBR) adalah desain penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini. Desain penelitian ini dipilih dengan alasan karena desain ini sesuai dengan karakteristik bahan ajar yang akan dikembangkan yaitu dihasilkannya sebuah bahan ajar Bahasa Inggris berbasis digital melalui flip book maker. Selain itu, desain DBR memiliki tahapan-tahapan yang dapat membantu dalam pengembangan bahan ajar berbasis digital tersebut.

Prosedur

Prosedur penelitian ini menggunakan tahap pengembangan yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar berbasis digital adalah model ADDIE, merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation [14]. Adapun rincian setiap tahapan pengembangan bahan ajar Bahasa Inggris berbasis digital, sebagai berikut:

1. Tahap Analysis

Pada tahap ini, penulis menganalisis pengetahuan siswa dengan memberikan pre-test berupa soal bacaan Bahasa Inggris. Soal dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 nomor. Pre-test ini tujuannya untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa dalam keterampilan membaca bahasa Inggris siswa.

2. Tahap design

Pada tahap ini, kegiatan yang akan dilakukan antara lain:

- a) Menentukan tujuan atau capaian bahan ajar
- b) Menyusun draft isi dan menu pembelajaran yang akan dibuat di flipbook maker
- c) Mempersiapkan seluruh isi materi dan aktifitas pembelajaran yang akan dimasukkan dalam flipbook maker

3. Tahap Development

Pada tahap ini, kegiatan yang akan dilakukan yaitu membuat prototype desain pembelajaran Bahasa Inggris di flipbook maker.

4. Tahap Implementation

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah penerapan bahan ajar bahasa Inggris berbasis digital yang telah dibuat di flip book maker.

5. Tahap Evaluation

Pada tahap evaluasi, siswa diberikan post-test yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Setelah menyelesaikan post-test, siswa di berikan kuisisioner yang terdiri 20 pernyataan. Dimana pernyataan tersebut terdiri dari 10 pernyataan positif dan 10 pernyataan negatif. Terakhir dilakukan evaluasi dengan cara menganalisis data sebagai bahan revisi untuk pengembangan bahan ajar berbasis digital.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu melalui test membaca (reading test) untuk mengetahui apakah penerapan teknologi digital – flipbook maker sebagai media efektif atau tidak efektif dalam meningkatkan dan kuisisioner untuk mengetahui tingkat ketertarikan siswa terhadap penerapan teknologi digital – flipbook maker. Adapun kategori penilaian test membaca dan penilain kuisisioner, sebagai berikut:

1. Analisis Test Membaca (Reading Test)

Hasil pre-test dan post-test test siswa dianalisis melalui analisis kuantitatif dengan cara menghitung skor rata-rata prestasi siswa. Dimana nilai pre-test dan post-test siswa dibagi dalam 5 kategori. Adapun kategori nilai akhir siswa, disajikan pada tabel 1, sebagai berikut: [15]

Tabel 1. Kategori Nilai Akhir

Rentang Nilai	Kategori
86 – 100	Sangat Baik
71 – 85	Baik
56-79	Cukup
10-55	Kurang

2. Analisis Data Kuisisioner

Data kuisisioner dianalisis dengan menggunakan Skala Likert (Likert Skile). Skala Likert merupakan skala psikometrik yang umumnya digunakan dalam angket dan merupakan skala paling banyak digunakan dalam riset survei. Penggunaan skala likert ini tujuannya untuk melihat tingkat ketertarikan siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca Bahasa Inggris dengan menggunakan Teknologi Digital – FlipBook Maker. Pengukuran item instrument skala likert terdiri dari pernyataan positif dan negatif sebagai berikut:

a. Penilaian Kuisisioner Skala Likert

Ada lima tipe skala yang digunakan untuk mengukur tingkat ketertarikan siswa. Skala tersebut adalah Likert Scale, Semantic Differential Scales, Rating Scales, Thurstone Scale, and Guttman scale. Tetapi dalam penelitian ini, penulis menggunakan skala likert. Dimana setiap responden diminta secara individual menanggapi serangkaian pernyataan dengan memilih apakah dia sangat setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (RR), Tidak Setuju (TS) atau Sangat Tidak Setuju (STS). Setiap tanggapan yang diberikan responden memiliki nilai. Lihat tabel di bawah ini:[16].

Tabel 2. Skala Likert

Jenis Pernyataan	Skor	
	Positif	Negatif
Sangat setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat tidak setuju	1	5

b. Perhitungan Kuisisioner

Dalam menghitung data kuisisioner menjadi presentase peneliti menggunakan teknik presentasa dengan rumus sebagai berikut:

$$P = F/N \times 100\%$$

Note:

P = Presentasi

F = Frekuensi dari jawaban

N = Jumlah Siswa

c. Mengukur Ketertarikan Siswa

Seperti yang dijelaskan oleh peneliti sebelumnya, kuesioner terdiri dari 20 item, 10 item positif dan 10 item negatif. Jika responden memilih semua pernyataan positif dengan sangat setuju, dia akan mendapat skor 100 sedangkan jika dia memilih semua pernyataan positif dengan sangat tidak setuju, dia akan mendapatkannya 20. Skor penilaian berkisar antara 20-100 (interval 80). Interval yang digunakan untuk menentukan kategori dari kuisisioner adalah $80/5 = 16$. Jadi, minat siswa dapat diklasifikasikan seperti pada tabel 3 dibawah ini: [13]

Tabel 3. Klasifikasi Ketertarikan

Skor	Klasifikasi
85 - 100	Sangat tertarik
69 - 84	Tertarik
53 - 68	Cukup tertarik
37 - 57	Tidak tertarik
20 - 36	Sangat tidak tertarik

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Analisis Data Kemampuan Keterampilan Membaca (*Skill Reading*)

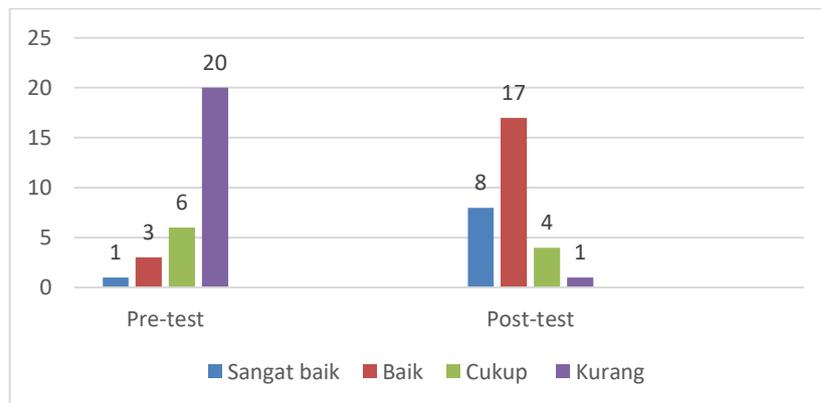
Sehubungan dengan temuan yang dijelaskan sebelumnya, memperlihatkan bahwa kemampuan keterampilan membaca siswa dengan menggunakan teknologi digital – flipbook maker dapat meningkat. Hal ini didukung oleh nilai frekuensi dan prestasi dari hasil pretest dan posttest siswa. Sebelum diberikan perlakuan (treatment), peneliti memberikan pretest untuk mengetahui pengetahuan awal siswa dalam keterampilan membaca (reading skill). Setelah itu, siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan teknologi digital – flipbook maker. Selanjutnya para siswa diberikan posttest. Dimana pretest dan posttest dibandingkan untuk

mengetahui apakah penggunaan teknologi digital – flipbook maker efektif atau tidak efektif digunakan dalam meningkatkan keterampilan membaca (reading skill) siswa. Frekuensi dan presentasi dari hasil pretest dan posttest dari siswa ditabulasikan, selanjutnya peneliti mengklasifikasikan kedalam beberapa kategori seperti pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Presentase Nilai Pre-test dan Post-test Siswa

Klasifikasi	Skor	Pre-test		Post-test	
		Frekuensi	Persen (%)	Frekuensi	Persen (%)
Sangat baik	86 - 100	1	3,3	8	26,7
Baik	71 - 85	3	10	17	56,7
Cukup	56 - 70	6	20	4	13,3
Kurang	10 - 55	20	66,7	1	3,3
Total		30	100	30	100

Klasifikasi penilaian tingkat pre-test dan post-test siswa dapat ditunjukkan dalam diagram berikut:



Gambar 1. Klasifikasi Penilaian Pre-test dan Post-test Siswa

Berdasarkan tabel 4 dan gambar 1 di atas sampel penelitian terdiri dari 30 siswa. Sebagian besar siswa berdasarkan hasil pretest siswa termasuk dalam klasifikasi kurang dalam keterampilan membaca (skill reading). Dimana 20 siswa (66,7%) termasuk dalam klasifikasi buruk. 6 (20%) siswa termasuk dalam klasifikasi cukup, 3 (10%) siswa termasuk dalam klasifikasik baik dan 1 (3,3) siswa termasuk dalam klasifikasi sangat baik. Namun pada hasil posttest ditemukan 8 (26,7%) siswa mendapat klasifikasi sangat baik, 17 (56,7%) siswa yang mendapat nilai baik, 4 (13,3%) siswa termasuk dalam klasifikasi cukup dan

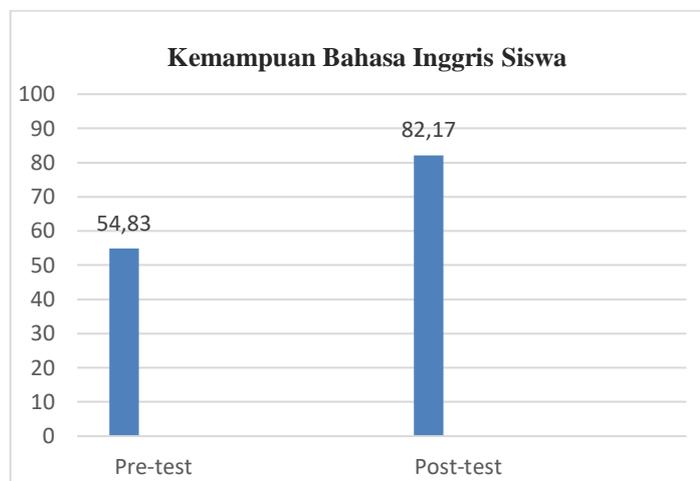
1 (3,3%) siswa mendapat klasifikasi buruk. Maka dapat disimpulkan bahwa klasifikasi pada hasil posttest lebih baik dari pada klasifikasi dari hasil pre-test siswa.

Perubahan nilai kemampuan keterampilan membaca (reading skill) sebelum dan sesudah penerapan teknologi digital – flipbook maker dalam proses pembelajaran menunjukkan perbedaan. Ini dapat dilihat pada nilai siswa setelah diberikan instrument berupa pre-test dan post-test. Dimana, setelah memberikan treatment dengan penggunaan teknologi digital-flipbook keterampilan membaca Bahasa Inggris siswa menunjukkan penungkatan. Skor rata-rata dan standar deviasi dari keterampilan membaca Bahasa Inggris dengan penerapan teknologi digital – flipbook maker dalam pre-test dan post-test ditunjukkan pada tabel 5 dan gambar 2 di bawah ini:

Tabel 5. Nilai Rata -rata Kemampuan Membaca Bahasa Inggris Siswa dalam Pre-test dan Post-test

Group	Mean Score
Pre-test	54,83
Post-test	82,17

Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test lebih tinggi dari nilai pre-test, (82,17 > 54,83). Skor 82,17 tergolong kategori baik. Sedangkan skor 54,83 tergolong kategori buruk. Artinya penerapan teknologi digital- flipbook maker sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Inggris siswa berhasil memberikan efek yang positif dengan kata lain sangat efektif untuk digunakan. Hasil peningkatan nilai rata-rata siswa di pre-test dan post-test ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2. Nilai Rata-Rata Siswa dalam Pre-test dan Post-test

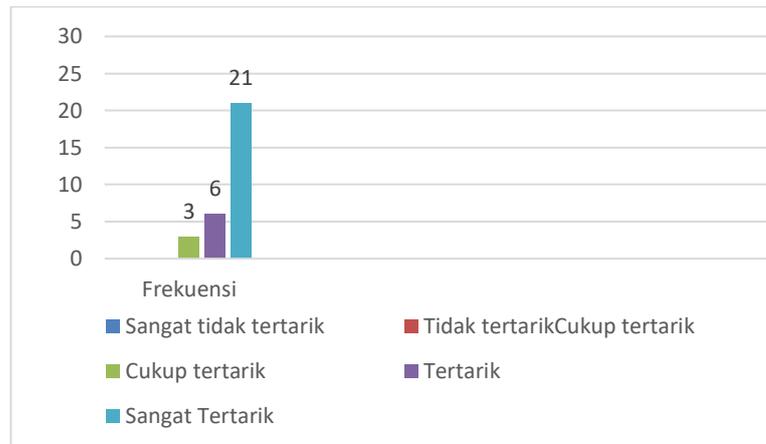
b. Tingkat Ketertarikan Siswa dengan Penerapan Teknologi Digital – Flipbook Maker

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa, tertarik untuk meningkatkan keterampilan membaca (reading skill) dengan menggunakan teknologi digital – flipbook maker. Dimana setelah penerapan teknologi digital – flipbook maker sebagai media dalam meningkatkan keterampilan membaca Bahasa Inggris, dikategorikan dalam klasifikasi “sangat tertarik”. Dibuktikan dengan hasil frekuensi dan presentasi siswa pada table 6 bawah ini:

Table 6. Frekuensi Presentasi Ketertarikan Siswa

No.	Skor	Klasifikasi	Frekuensi (F)	Persen (%)
1	85 – 100	Sangat tertarik	21	70
2	69 – 84	Tertarik	6	20
3	53 – 68	Cukup tertarik	3	10
4	37 – 57	Tidak tertarik	0	0
5	20 – 36	Sangat tidak tertarik	0	0
Total			30	100

Klasifikasi tingkat ketertarikan siswa terhadap penerapan teknologi digital dalam meningkatkan keterampilan membaca Bahasa Inggris siswa dapat ditunjukkan dalam gambar diagram 3 berikut:



Gambar 3. Klasifikasi Tingkat Ketertarikan Siswa

Berdasarkan tabel 6 dan gambar 3 di atas sampel penelitian terdiri dari 30 siswa. Frekuensi dan presentasi siswa menunjukkan ada ketertarikan terhadap terapan teknologi digital – flipbook maker sebagai media dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Inggris. Untuk lebih 21 (70%) siswa dari 30 siswa termasuk dalam klasifikasi sangat tertarik, 6 (20%) siswa memilih tertarik, 3 (10%) siswa memilih cukup tertarik dan tidak ada siswa yang merespon tidak tertarik dan sangat tidak tertarik. Semua siswa memberikan respon yang positif. Dengan kata lain, penerapan digital teknologi-flipbook maker sebagai media dapat membuat siswa tertarik untuk meningkatkan keterampilan membaca Bahasa Inggris.

Secara rinci total skor angket setelah penerepan teknologi digital – flipbook maker dapat diketahui setelah analisis hasil kuisisioner. Dimana kuisisioner terdiri dari 20 pernyataan. Diantaranya 10 pernyataan positif dan 10 pernyataan negatif. Total jumlah skor dapat dilihat pada tabel 7 berikut:

Tabel 7. Total Skor Angket

NO	Skor Angket	Klasifikasi	Frekuensi	Jumlah Sko Kuisisioner
1	64	Cukup tertarik	1	64
2	67	Cukup tertarik	2	134
3	78	Tertarik	2	156
4	84	Tertarik	3	252
5	83	Tertarik	1	83
6	85	Sangat tertarik	2	170

7	87	Sangat tertarik	1	87
8	88	Sangat tertarik	1	88
9	89	Sangat tertarik	2	178
10	90	Sangat tertarik	1	90
11	91	Sangat tertarik	2	182
12	93	Sangat tertarik	1	93
13	94	Sangat tertarik	2	188
14	95	Sangat tertarik	3	285
15	98	Sangat tertarik	2	98
16	99	Sangat tertarik	1	99
17	100	Sangat tertarik	3	300
Total Skor			30	2645

Berdasarkan data di tabel 7, dapat disimpulkan bahwa jumlah skor angket adalah 2654. Ada tiga siswa dengan nilai kuisisioner 100, satu siswa dengan nilai 99, dua siswa dengan nilai 98. Tiga siswa dengan nilai kuisisioner 95, dua siswa dengan nilai kuisisioner 94, satu siswa dengan nilai 93, dua siswa dengan nilai kuisisioner 91, satu siswa dengan nilai kuisisioner 90, dua siswa dengan nilai 89, satu siswa dengan nilai 88, satu siswa dengan nilai 87, dua siswa dengan nilai 85, satu siswa dengan nilai 83, tiga siswa dengan nilai kuisisioner 84, dua siswa dengan nilai 78, dua siswa dengan nilai 67 dan satu siswa dengan nilai kuisisioner 64. Sehingga nilai rata - rata tingkat ketertarikan siswa terhadap penerapan teknologi digital – flipbook maker diperoleh dengan cara Total skor angket dibagi dengan total skor Frekuensi . Sehingga nilai rata – rata ketertarikan siswa adalah 88,17. Secara jelas bisa di lihat pada table 7 berikut:

Table 8. Nilai Rata -Rata Tingkat Ketertarikan Siswa

Total Skor Kuisisioner	Tota Frekuensi	Nilai Rata –Rata
2645	30	88,17

Menurut hasil analisi nilai rata -rata tingkat ketertarikan siswa, dapat disimpulkan bahwa siswa memberikan respon yang positif terhadap penerapan teknologi digital – flipbook maker. Ini dapat dilihat dari hasil nilai rata – rata siswa yaitu 88,17 yang termasuk dalam klasifikasi “sangat tertarik”.

Selanjutnya, berdasarkan keseluruhan hasil analisis data mulai dari analisis data pre-test, post-test dan kuisioner dapat disimpulkan bahwa belajar bahasa Inggris dengan menggunakan teknologi digital – flipbook maker khususnya dalam meningkatkan keterampilan membaca (reading skill) hasilnya efektif. Dibuktikan dengan dengan pencapaian nilai rata-rata siswa setelah diberikan treatment. Dimana nilai rata-rata hasil post-test lebih tinggi dari pada hasil pre-test yaitu $8 > 9$ dengan klasifikasi baik. Selain itu, dapat diasumsikan bahwa penggunaan teknologi digital – flipbook maker dapat membuat siswa lebih tertarik untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Inggris. Dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil akhir kuisioner. Dengan nilai rata-rata 88,17 yang termasuk dalam klasifikasi sangat tertarik. Dengan kata lain, teknologi digital-flipbook maker sebagai media sangat aplikatif, efektif dan bermanfaat untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca (reading skill) bahasa Inggris.

KESIMPULAN

Penggunaan teknologi digital – flipbook maker sebagai media efektif untuk meningkatkan skill reading (keterampilan membaca) siswa. Dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa pada pretest dan post test memiliki perbedaan. Setelah diberikan treatment dengan penerapan digital teknologi – flipbook maker, nilai rata-rata post-test siswa lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pre-test yaitu $(82,17 > 54,83)$. Nilai rata-rata post test termasuk dalam kategori baik.

Tingkat ketertarikan yang ditunjukkan oleh siswa dengan penerapan teknologi digital – flipbook maker sebagai media dalam peningkatan keterampilan membaca yaitu sangat tertarik. Terbukti dengan Frekuensi dan presentasi hasil analisis data kuisioner, dimana lebih 21 (70%) siswa dari 30 siswa termasuk dalam klasifikasi sangat tertarik, 6 (20%) siswa memilih tertarik, 3 (10%) siswa memilih cukup tertarik dan tidak ada siswa yang merespon tidak tertarik dan sangat tidak tertarik. Selain itu nilai rata-rata siswa yaitu 88,17 termasuk dalam klasifikasi “Sangat tertarik”.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan teknologi digital – flipbook maker sebagai media efektif dan dapat membuat siswa lebih tertarik dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Inggris.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan maka penulis menyarankan agar :

1. Hasil penelitian ini hanya pada sampai tahap pengembangan uji coba terbatas. Oleh karena itu, disarankan pada penelitian selanjutnya agar dapat mengimplementasikan lebih luas lagi pada mata kuliah Bahasa Inggris yang lebih baik dan lebih mendalam.
2. Dosen mata kuliah Bahasa Inggris diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran tidak hanya dalam materi berbentuk power point tetapi memberikan beberapa media yang sesuai dalam pembelajaran agar siswa dapat termotivasi untuk mempelajari lebih dalam materi yang dipelajari.
3. Bagi Kampus agar lebih menyiapkan sarana dan prasarana sehingga proses pembelajaran lebih efektif dengan menggunakan multimedia pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada bagian ini, penulis perlu mengungkapkan ucapan terima kasih kepada Universitas Teknologi Sulawesi yang telah memfasilitasi penulis dari awal penelitian sampai tahap penerbitan jurnal. Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru -guru SMA Frater Makassar yang telah memberikan dukungan penuh selama proses penelitian. Terakhir, terima kasih kepada peserta didik yang telah berpartisipasi sebagai sampel dalam penelitian ini. Dimana semangat mereka sangat luar biasa dan bisa diajak berkerjasama sehingga proses penelitian berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. P. A. SUHARDIANA, “Peran Teknologi Dalam Mendukung Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar,” *Adi Widya J. Pendidik. Dasar*, vol. 4, no. 1, p. 92, 2019, doi: 10.25078/aw.v4i1.934.
- [2] R. H. Parvin and S. F. Salam, “The Effectiveness of Using Technology in English Language Classrooms in Government Primary Schools in Bangladesh,” *FIRE Forum Int. Res. Educ.*, vol. 2, no. 1, 2018, doi: 10.18275/fire201502011049.
- [3] C. Sharma and S. R. Puri, “THE IMPORTANCE OF FOUR BASIC SKILLS IN LEARNING ENGLISH Learning environment View project English learning View project,” *Genes.*, vol. 7, no. 4, pp. 33–36, 2020, doi: 10.47211/tg.2020.v07i04.007.
- [4] Peprizal and N. Syah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Kuliah Fisika Modern,” *J. Ilm. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 4, pp. 455–467, 2020, [Online]. Available: <http://repository.untad.ac.id/3668/>
- [5] S. Hayati, A. S. Budi, E. Handoko, M. P. Fisika, and U. N. Jakarta, “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Snf2015-Ii-49 Snf2015-Ii-50,” *Pros. Semin. Nas. Fis.*, vol. IV, pp. 49–54, 2015.
- [6] Wijayanto and M. S. Zuhri, “Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Book Maker Dengan Model Project Based Learning Untuk Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika,” *Pros. Math. Sci. Forum*, pp. 625–628, 2014, [Online]. Available: <http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/masif2014/masif2014/paper/viewFile/487/436>
- [7] N. Hidayat and H. Khotimah, “Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran,” *JPPGuseda / J. Pendidik. Pengajaran Guru Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 10–15, 2019, doi: 10.33751/jppguseda.v2i1.988.
- [8] N. H. Sari, “Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Matematika Pada Masa Transisi Pasca Pandemi Covid-19,” *Pros. Konf. Ilm. Pendidik.*, vol. 3, pp. 459–466, 2022.
- [9] R. Upgris, “Masif i,” 2018.
- [10] E. Wibowo and D. D. Pratiwi, “Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan,” *Desimal J. Mat.*, vol. 1, no. 2, p. 147, 2018, doi: 10.24042/djm.v1i2.2279.
- [11] D. Mulyadi, S. Wahyuni, and R. Handayani, “Development of Flash Flipbook Media to Improve Students’ Creative Thinking Skills in Science Learning in Middle School,” *J. Pembelajaran Fis.*, vol. 4, no. 4, pp. 296-301–301, 2016.
- [12] W. R. B. & M.D.Gall, *Educational Research: An Introduction*, 5th ed. New York: Person, 2007.
- [13] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- [14] I. M. Tegeh and I. M. Kirna, “Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model,” *J. IKA*, vol. 11, no. 1, p. 16, 2013, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- [15] M. F. F. Abbas, “Analysis of Students’ Ability in Writing a Research Proposal,” *ELT-Lectura*, vol. 2, no. 2, pp. 44–48, 2015, doi: 10.31849/elt-lectura.v2i2.467.
- [16] I.R.Gay, G.F.Mills, and P.W.Airasian, *Educational Research: Competencies for Analysis and Applications*. Colombus: Pearson Merlin Practice Hall, 2006.