



Karima Salihanisa¹
 Rusilanti²
 Nur Riska³

PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK DIGITAL PENYAKIT GASTRITIS PADA MATA KULIAH GIZI KEBUTUHAN KHUSUS

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis flipbook digital mengenai penyakit gastritis untuk mahasiswa Pendidikan Tata Boga. Model pengembangan yang digunakan adalah Bergman dan Moore, yang mencakup enam tahap: analisis, desain, pengembangan, produksi, penggabungan, dan validasi. Tahap analisis dilakukan melalui wawancara, penyebaran kuesioner, dan studi literatur. Tahap desain menghasilkan bagan rancangan produk. Tahap pengembangan mencakup garis besar isi materi, storyboard, dan jabaran materi. Pada tahap produksi, seluruh materi diimplementasikan ke dalam flipbook digital. Media kemudian dilanjutkan pada tahap penggabungan menggunakan software Heyzine melalui proses pengkodean, pengujian, dan penyetelan. Validasi dilakukan dengan instrumen penilaian untuk ahli materi, media, dan bahasa, serta uji coba pengguna (one-to-one, small group, field test). Hasil validasi menunjukkan media sangat layak: 95% (ahli materi), 91% (ahli bahasa), dan 88% (ahli media). Uji coba kepada mahasiswa juga menunjukkan kelayakan: 90% (one-to-one), 87% (small group), dan 91% (field test). Respon mahasiswa terhadap media ini mencapai 91,5%, tergolong sangat kuat dan positif. Media ini dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Flipbook Digital Penyakit Gastritis, Media Pembelajaran, Model Bergman Moore

Abstract

This study aims to develop and evaluate the feasibility of a digital flipbook-based learning media on gastritis for students of the Culinary Education Study Program. The development model used is Bergman and Moore, which consists of six stages: analysis, design, development, production, integration, and validation. The analysis stage was carried out through interviews, questionnaires, and literature studies. The design stage resulted in a product diagram, while the development stage included a content outline, storyboard, and detailed material description. In the production stage, all content was implemented into the digital flipbook. The media then proceeded to the integration stage using Heyzine software through a process of coding, testing, and adjustment. Validation was conducted using assessment instruments for subject matter experts, media experts, and language experts, as well as user testing (one-to-one, small group, and field test). The validation results showed the media was highly feasible: 95% (subject matter experts), 91% (language experts), and 88% (media experts). Student trials also showed high feasibility: 90% (one-to-one), 87% (small group), and 91% (field test). Students' responses to the media reached 91.5%, classified as very strong and positive. This media is declared highly feasible as a learning medium.

Keywords: Gastritis Digital Flipbook, Learning Media, Bergman and Moore Model

PENDAHULUAN

Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Tata Boga UNJ dibekali dengan mata kuliah Gizi Kebutuhan Khusus. Mata kuliah Gizi Kebutuhan Khusus mencakup pembahasan tentang proses pencernaan, penyerapan dan metabolisme karbohidrat, protein serta lemak yang terkait dengan penyakit tertentu serta pengetahuan tentang glikemik indeks makanan terkait dengan

^{1,2,3)}Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta
 email: karimasalihanisa@gmail.com, rusilanti@gmail.com , nrtadjoedin@unj.ac.id

proses yang terjadi pada makanan di dalam tubuh dan diet untuk berbagai penyakit. Peneliti melakukan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Gizi Kebutuhan Khusus guna menggali kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Mata kuliah Gizi Kebutuhan Khusus memiliki cakupan materi yang cukup kompleks, karena membahas berbagai kondisi gizi dan pembuatan menu diet yang berkaitan dengan penyakit-penyakit khusus. Salah satu materi yang kompleks untuk dipahami adalah materi penyakit gastritis yang merupakan jenis gangguan saluran cerna. Tekanan akademik, stres, pola makan tidak teratur, serta gaya hidup yang kurang sehat menjadi faktor-faktor yang memicu timbulnya gastritis. Oleh karena itu, pemahaman yang baik tentang penyakit ini tidak hanya penting secara akademis, tetapi juga bermanfaat bagi kesehatan mahasiswa.

Gastritis ialah terjadi peradangan pada mukosa dan sub mukosa lambung (Suwindiri dkk., 2021). Pendapat lainnya, menurut Simbolon dkk. (2023), gastritis adalah penyakit pemicu infeksi yang terjadi pada mukosa lambung yang diakibatkan oleh *Mycobacterium* dan *Helicobacter pylori*, biasanya ditandai dengan rasa mual, muntah, sakit pada ulu hati, dan juga sakit kepala. Gastritis disebut juga penyakit lambung atau maag atau dyspepsia (Misnadiarly, 2009). Gastritis merupakan salah satu penyakit yang banyak dijumpai di klinik dan merupakan salah satu penyakit yang banyak dikeluhkan oleh masyarakat, baik remaja maupun orang dewasa.

Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, gastritis menempati urutan keenam dengan 60,86% atau total 33.580 pasien rawat inap. Di urutan ketujuh adalah kasus gastritis dengan 201.083 pasien rawat jalan. Angka kejadian gastritis cukup tinggi di beberapa daerah dengan prevalensi 274.396 kasus per 238.452.952 penduduk yaitu 40,8%. Persentase kasus gastritis di kota-kota di Indonesia yaitu Jakarta 50%, Palembang 35,5%, Bandung 32%, Denpasar 46%, Surabaya 31,2%, Aceh 31,7%, Pontianak 31,2%, dan kejadian gastritis di Medan mencapai 91,6 (Risksdas, 2018). Departemen Kesehatan RI mengatakan bahwa kasus gastritis yang banyak ini disebabkan oleh tingkat aktivitas yang padat dan sikap tidak perduli serta kecenderungan menganggap remeh terhadap penyakit gastritis.

Salah satu individu yang memiliki tingkat aktivitas padat adalah mahasiswa (Mufa, 2021). Mahasiswa dengan tekanan akademik dan aktivitas yang padat umumnya memiliki kebiasaan pola makan yang tidak teratur seperti: sering melewatkannya sarapan, kurang mengonsumsi sayur dan buah serta mengonsumsi makanan junk food atau siap saji karena dianggap praktis. Beberapa mahasiswa mengonsumsi makanan kurang dari kebutuhan gizinya karena takut berat badannya bertambah (Mufa, 2021). Penyakit gastritis bila tidak ditangani dengan cepat maka dapat menimbulkan pendarahan sehingga banyak darah yang keluar dan berkumpul di lambung menyebabkan tukak lambung ataupun kanker lambung hingga dapat menyebabkan kematian (Ernawati dkk., 2021). Pengetahuan yang baik diperoleh menggunakan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan minat siswa (Nurfadhillah dkk., 2021). Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran pada materi penyakit gastritis sangat penting untuk dilakukan guna meningkatkan pengetahuan pada mahasiswa agar terhindar dari gastritis serta meningkatkan efektivitas pembelajaran untuk membangun pemahaman mahasiswa secara menyeluruh tentang penyakit gastritis pada mata kuliah gizi kebutuhan khusus.

Penelitian pengembangan media ini didukung pula dengan survey peneliti terhadap keefektifan media pembelajaran mata kuliah gizi kebutuhan khusus. Berdasarkan hasil data kuesioner yang telah disebar pada 67 mahasiswa S1 Pendidikan Tata Boga UNJ yang sudah mempelajari Gizi Kebutuhan Khusus, sebanyak 78,8% mahasiswa mengatakan bahwa mata kuliah gizi kebutuhan khusus sulit untuk dipahami karena: cakupannya cukup luas dan kompleks dengan berbagai macam materi berkaitan dengan ilmiah serta masih kurang media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran yang selama ini digunakan pada materi penyakit gastritis adalah powerpoint (97%), video pembelajaran (19,4%), buku cetak (14,9%), dan jurnal online (1,5%). Media pembelajaran yang saat ini digunakan pada materi penyakit gastritis menurut responden sangat menarik (3%), menarik (17,9%), kurang menarik (76,1%), dan sangat tidak menarik (3%). Selanjutnya, untuk aspek kelengkapan materi responden menjawab kurang lengkap (62%), lengkap (34,3%), dan sangat lengkap (3%). Kemudian menurut 92,5% responden diperlukan media pembelajaran baru untuk sub bahasan materi penyakit gastritis. Dari hasil survei kepada mahasiswa yang sudah mempelajari materi penyakit

gastritis, media pembelajaran yang memudahkan untuk membantu dalam mempelajari materi penyakit gastritis menurut responden antara lain flipbook digital (82,1%), video edukasi (11,9%), poster (4,5%) dan PPT (1,5%). Mayoritas responden memilih media flipbook digital dengan alasan menarik, mudah digunakan, sumber referensi baru, dapat digunakan kapanpun dan dimanapun serta dapat memuat penjelasan teks, gambar, audio dan video sehingga bisa lebih efektif dan efisien. Hal ini mendukung untuk dilakukan pengembangan media flipbook digital penyakit gastritis pada mata kuliah gizi kebutuhan khusus.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas flipbook digital dalam menyampaikan edukasi di bidang kesehatan. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan Lestari dkk. (2023), yaitu penelitian dengan judul “Pengembangan Media Edukasi Interaktif Berbasis Flipbook Maker Dalam Upaya Pencegahan Stunting” didapatkan hasil uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi yang menyatakan media tersebut layak sehingga dapat diimplementasikan untuk pembelajaran. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Sulastri & Hilman (2023), yaitu penelitian dengan judul “Pengaruh Edukasi Melalui Flipbook Terhadap Pengetahuan Wanita Usia Subur Mengenai Perencanaan Kehamilan” didapatkan hasil bahwa media flipbook tersebut dapat meningkatkan pengetahuan wanita usia subur mengenai perencanaan kehamilan. Maka dari itu, berdasar penelitian terdahulu flipbook digital dapat dikembangkan untuk mengembangkan media pembelajaran bidang kesehatan penyakit gastritis.

Menurut Fadjarajani & Indrianeu (2020), flipbook merupakan bentuk animasi klasik yang dibuat pada selembar kertas yang memiliki perancangan berbeda-beda dan objek pada kertas tersebut akan bergerak ketika di buka. Amanullah (2020) mengatakan bahwa penggunaan flipbook digital merupakan solusi cerdas pembelajaran di era revolusi industry 4.0 yang menghadirkan suasana belajar lebih menarik, komunikatif, dan interaktif. Flipbook digital memiliki beberapa kelebihan di antaranya yaitu; dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa (Susilana & Riyana, 2008). Pengembangan flipbook digital penyakit gastritis ini diharapkan dapat menarik minat dan perhatian mahasiswa sehingga dapat digunakan dalam mata kuliah Gizi Kebutuhan Khusus untuk mahasiswa Pendidikan Tata Boga UNJ dan dapat menambah pengetahuan mahasiswa agar terhindar dari penyakit gastritis.

METODE

Media pembelajaran flipbook digital penyakit gastritis dikembangkan dengan metode penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D). Pengembangan media ini dilakukan dengan menggunakan model Bergman dan Moore dikembangkan pada tahun 1990.

Model Bergman dan Moore memiliki enam tahapan utama yaitu: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) produksi, (5) penggabungan, (6) validasi. Setiap langkah memiliki tiga bagian yaitu input, output, dan evaluasi. Ketiga bagian tersebut akan memudahkan peneliti untuk mendapatkan output dari tiap tahapan serta melakukan perbaikan secara terus menerus pada output tersebut untuk menghasilkan produk akhir yang efektif dan berkualitas tinggi. Selain itu, model Bergman dan Moore secara khusus ditujukan untuk mengembangkan multimedia (Fayrus & Slamet, 2022). Sehingga akan sangat cocok untuk digunakan dalam pengembangan media flipbook digital yang merupakan salah satu jenis multimedia. Adapun tahapan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Tahap Analisis

Berdasarkan hasil analisis masalah, sasaran, tugas dan lingkungan didapatkan output berupa gambaran umum deskripsi produk yang berisi tinjauan lengkap apa dan bagaimana produk akan dibuat. Hasil deskripsi produk dari tahapan analisis adalah sebagai berikut.

- a. Pemilihan media: Flipbook digital
- b. Pemilihan format: Link dan barcode. Format tersebut dipilih karena kemudahan akses menggunakan handphone, laptop, dan tablet. Pada format link dan barcode, mahasiswa bisa langsung menekan link maupun memindai barcode yang dapat langsung mengakses flipbook digital secara online.
- c. Media akan dibuat menggunakan aplikasi canva dan software heyzine.
- d. Mata kuliah: Gizi Kebutuhan Khusus

- e. Materi pokok: Penyakit Gastritis
- f. Target pengembangan media: Mahasiswa/i program studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Jakarta.

Langkah terakhir dalam tahap analisis adalah evaluasi, pada penelitian pengembangan media flipbook digital penyakit gastritis ini evaluasi analisis dilakukan pada saat seminar proposal bersama dosen pembimbing dan dosen penguji, analisis pengembangan media disetujui dengan evaluasi berupa memperkuat latar belakang dengan menghapus survey gejala gastritis pada mahasiswa yang sebelumnya ada pada analisis sasaran karena tidak relevan dengan pengembangan media. Setelah revisi tahap analisis selesai maka pengembangan dilanjutkan ke tahap desain.

2. Tahap Desain

Desain umum meliputi bagian pendahuluan, bagian inti dan bagian penutup dalam flipbook digital secara umum. Desain rinci meliputi bagian pendahuluan, bagian inti dan bagian penutup dalam flipbook digital secara keseluruhan. Selanjutnya dilakukan evaluasi terhadap desain umum dan desain rinci dengan dosen pembimbing dan dosen pengampu mata kuliah Gizi Kebutuhan Khusus. Evaluasi yang dilakukan berupa penambahan pokok bahasan bahan makanan yang dianjurkan dan tidak dianjurkan yang sebelumnya belum dimasukkan. Setelah desain sudah disetujui, tahap selanjutnya yang dilakukan yaitu pengembangan.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan adalah menyiapkan dokumen untuk tahap produksi. Komponen yang dikembangkan pada tahap ini berdasarkan output dari tahap desain yang berupa desain umum dan desain rinci. Output dari tahap pengembangan ini berupa garis-garis besar isi media, storyboard, dan jabaran materi, semua dokumen kertas tersebut dievaluasi dan disetujui oleh dosen pembimbing dan dosen pengampu mata kuliah Gizi Kebutuhan Khusus.

4. Tahap Produksi

Tahap produksi yaitu mengaplikasikan dokumen yang telah dibuat pada tahap pengembangan. Garis-garis besar isi media dan jabaran materi diimplementasikan ke dalam flipbook digital. Sedangkan storyboard pada tahap pengembangan selanjutnya diimplementasikan dalam bentuk tampilan antar muka (interface).

5. Tahap Penggabungan

Tahap penggabungan merupakan tahap pengintegrasian beberapa media menjadi satu produk yang utuh, pada tahap ini memiliki tiga sub aktivitas yaitu pengkodean, pengujian dan penyetelan. Flipbook digital yang dibuat akan dikembangkan menggunakan software canva untuk menggabungkan konten berupa tulisan, animasi dan gambar serta mendesain layout buku. Kemudian, menggunakan software Heyzine Flipbooks untuk menambahkan suara, hyperlink, video, serta mengkonversi file menjadi flipbook digital. Prosesnya dibuat menggunakan laptop, handphone, buku serta jurnal sebagai sumber referensi.

6. Tahap Validasi

Validasi merupakan tahap penilaian produk agar layak digunakan sasaran. Revisi setelah validasi dilakukan sebagai bahan untuk meningkatkan efektivitas produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi materi dilakukan oleh ahli gizi yaitu Hendrorini, DCN. Aspek penilaian berupa kesesuaian materi, keakuratan materi, dan motivasi pembelajaran yang terbagi atas 16 butir soal pernyataan dengan persentase validitas yang diperoleh sebesar 95% dengan kualifikasi sangat layak. Flipbook digital materi penyakit gastritis pada aspek materi dikatakan sangat layak karena isi yang disajikan telah sesuai dengan standar keilmuan gizi dan RPS gizi kebutuhan khusus, relevan dengan kebutuhan mahasiswa Pendidikan Tata Boga, serta mampu membangkitkan minat belajar melalui penyajian visual yang menarik dan mudah dipahami. Hasil ini sesuai dengan teori validitas isi di mana menurut (Arikunto, 2014), suatu media pembelajaran dikatakan valid apabila isi atau materi yang terkandung di dalamnya telah melalui proses penilaian oleh ahli dan dinyatakan sesuai, akurat, serta mendukung tujuan pembelajaran. Selain itu, (Arsyad, 2015) juga menyatakan bahwa materi yang disusun secara sistematis, relevan, dan dikemas dalam bentuk visual interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik.

Validasi bahasa dilakukan oleh Dosen Fakultas Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Jakarta yaitu Reni Oktaviani S.Pd, M.Pd. Aspek penilaian berupa kelugasan dan komunikatif dialogis yang terbagi atas 11 butir soal pernyataan dengan persentase validitas yang diperoleh sebesar 91% dengan kualifikasi sangat layak. Flipbook digital materi penyakit gastritis dikatakan sangat layak pada aspek bahasa karena penggunaan bahasa dalam media ini telah memenuhi prinsip kebahasaan yang jelas, lugas, serta mudah dipahami oleh mahasiswa. Kalimat-kalimat disusun secara efektif dan komunikatif, sehingga mampu menyampaikan informasi secara tepat dan tidak menimbulkan multitafsir. Hasil ini sesuai dengan pernyataan dalam buku media pembelajaran (Arsyad, 2015), yang menyatakan bahwa bahasa yang digunakan dalam media harus komunikatif, efektif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. Selain itu, (Sadiman dkk., 2018) juga menyatakan bahwa bahasa yang baik dalam media pembelajaran harus mampu menjembatani pemahaman konsep secara efisien tanpa membingungkan pembaca atau peserta didik.

Validasi media dilakukan oleh Ketua Program Studi dan dosen D4 Produksi Media Institut Media Digital Emtek yaitu Teguh Setiawan S.Pd., M.Ikom. Aspek penilaian berupa desain sampul buku, desain isi buku, mendorong motivasi belajar yang terbagi atas 21 butir soal pernyataan dengan persentase validitas yang diperoleh sebesar 88% dengan kualifikasi sangat layak. Flipbook digital materi penyakit gastritis dikatakan sangat layak pada aspek media karena tampilan visual dirancang secara menarik, konsisten, dan proporsional. Pemilihan warna, tipografi, layout, serta elemen interaktif seperti gambar, video, audio dan tombol navigasi mendukung keterbacaan serta meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar mahasiswa. Hasil ini sesuai dengan pernyataan dalam buku media pembelajaran (Arsyad, 2015), media pembelajaran yang baik harus memperhatikan prinsip estetika, keterbacaan, keterpahaman, dan daya tarik visual guna mendukung efektivitas belajar.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

No.	Indikator	persentase	Kategori
1.	Aspek Kelayakan Materi	95%	Sangat Layak
2.	Aspek Kelayakan Bahasa	91%	Sangat Layak
3.	Aspek Kelayakan Media	88%	Sangat Layak

Uji pengembangan pada mahasiswa melalui 3 tahapan yaitu uji coba one to one, small group dan field test dengan aspek penilaian kemudahan penggunaan dan navigasi, kualitas isi dan tujuan, artistik dan estetika, dan kualitas instruksional yang terbagi atas 17 butir soal pernyataan. Uji coba one to one dilakukan oleh 3 mahasiswa pendidikan tata boga UNJ yang sudah mengambil mata kuliah gizi kebutuhan khusus. Pada uji coba ini dilakukan revisi sesuai saran dari mahasiswa yaitu warna ilustrasi latar belakang halaman rangkuman ditipiskan dan tombol menu disajikan hingga glosarium. Persentase kelayakan yang diperoleh sebesar 90% dengan kualifikasi sangat layak. Uji coba one to one mendapatkan komentar yaitu flipbook digital sangat menarik, warna kontras membuat belajar lebih fokus dan menyenangkan.

Uji coba small group dilakukan oleh dilakukan oleh 9 mahasiswa pendidikan tata boga UNJ yang sudah mengambil mata kuliah gizi kebutuhan khusus. Pada uji coba ini dilakukan revisi sesuai saran dari mahasiswa yaitu halaman 6 jarak baris huruf dilebarkan, warna tabel bahan makanan tidak dianjurkan dibuat berwarna merah muda agar tidak sama dengan bahan makanan yang dianjurkan dan pada halaman 5 (quiz) kotak jawaban digeser sedikit ke kiri. Persentase kelayakan yang diperoleh pada uji coba ini sebesar 87% dengan kualifikasi sangat layak. Uji coba small group mendapatkan beberapa komentar yaitu diantaranya: media flipbook digital sangat mudah diakses dan tidak ada kendala dalam penggunaan, desain flipbook digital bagus dan menarik, gambar dan video dalam flipbook digital memudahkan pemahaman.

Uji coba field test dilakukan oleh dilakukan oleh 30 mahasiswa pendidikan tata boga UNJ yang sudah mengambil mata kuliah gizi kebutuhan khusus. Pada uji coba field test terdapat 1 responden yang memberikan nilai 2 (kurang setuju) pada 2 butir pernyataan aspek artistik dan estetika. Responden tersebut memberi komentar berupa kurangnya ilustrasi yang lebih nyata pada halaman 16. Maka dari itu, peneliti melakukan revisi dengan menambahkan ilustrasi yang lebih nyata pada halaman tersebut. Persentase kelayakan yang diperoleh pada uji coba ini

sebesar 91% dengan kualifikasi sangat layak. Uji coba field test mendapatkan beberapa komentar yaitu diantaranya: media flipbook digital yang dikembangkan sudah sangat baik, gambar dan elemen visual yang ditampilkan membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan, penjelasan materi to the point dengan kata kata yang mudah dimengerti dan materi di flipbook digital sangat lengkap sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Tabel 2 Hasil Uji Coba Pengguna

No.	Jenis Uji Coba	Persentase	Kategori
1.	One to one	90%	Sangat Layak
2	Small group	87%	Sangat Layak
3	Field test	91%	Sangat Layak

Kemudian dilakukan penyebaran kuesioner respon mahasiswa oleh 10 mahasiswa yang sudah mengambil mata kuliah gizi kebutuhan khusus untuk melihat tanggapan dan reaksi mahasiswa terhadap media flipbook digital penyakit gastritis. Hasil data perhitungan analisis respon mahasiswa menunjukkan skor tingkat pencapaian 91,5% masuk ke dalam kriteria sangat kuat dan sangat positif. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki tanggapan dan reaksi positif yang tinggi terhadap media pembelajaran flipbook digital penyakit gastritis. Beberapa komentar dari mahasiswa yaitu flipbook sangat mudah digunakan dan interaktif didukung dengan soal quiz dan funfact berupa audio yang membantu pemahaman dan menambah pengetahuan mahasiswa dan membuat belajar lebih menyenangkan.

SIMPULAN

Flipbook digital materi penyakit gastritis adalah sebuah media pembelajaran yang berisi materi penyakit gastritis secara lengkap, runtut dan sistematis. Media pembelajaran ini ditampilkan secara online dan dapat diakses dengan berbagai media elektronik seperti handphone, laptop dan tablet. Flipbook digital materi penyakit gastritis berisi gabungan teks, animasi, gambar, audio dan video yang memuat materi penyakit gastritis secara interaktif. Flipbook digital penyakit gastritis dikemas dalam bentuk link dan QR Code sehingga memudahkan mahasiswa untuk mengakses tanpa batas ruang dan waktu.

Flipbook digital materi penyakit gastritis terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian pendahuluan, inti, dan penutup. Bagian pendahuluan berisi cover dan judul buku, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, petunjuk penggunaan, pokok bahasan, capaian pembelajaran dan menu utama. Bagian inti berisi susunan materi penyakit gastritis dari mulai definisi gastritis, jenis gastritis, faktor penyebab gastritis, gejala gastritis, dampak gastritis, pencegahan gastritis, bahan makanan yang dianjurkan dan tidak dianjurkan untuk penderita gastritis, syarat dan tujuan diet penyakit gastritis, dan menu diet penyakit gastritis. Bagian penutup berisi rangkuman, evaluasi akhir, glosarium, daftar pustaka dan cover belakang.

Media flipbook digital penyakit gastritis dikembangkan dengan metode penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D) dengan model pengembangan. Flipbook digital ini telah melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dengan hasil nilai 95% dari ahli materi yang masuk kedalam kategori sangat layak, nilai 91% dari ahli bahasa yang masuk kedalam kategori sangat layak, dan nilai 88% dari ahli media masuk kedalam kategori sangat layak. Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa para ahli menyatakan media pembelajaran flipbook digital penyakit gastritis ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran

Setelah divalidasi, media pembelajaran flipbook digital penyakit gastritis diuji cobakan kepada mahasiswa dan mendapatkan hasil uji coba one to one 90% yang masuk kedalam kategori sangat layak, uji coba small group 87% yang masuk kedalam kategori sangat layak, dan uji coba field test 91% yang masuk kedalam kategori sangat layak. Selain itu, media ini memperoleh data respon mahasiswa sebesar 91,5% yang masuk ke dalam kriteria sangat kuat dan sangat positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. Jurnal Dimensi Pendidikan

- Dan Pembelajaran, 8(1), 37. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>
- Arikunto, S. (2014). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2015). Media Pembelajaran. Rajawali Pers.
- Ernawati, Sari, D. K., & Suratih, K. (2021). Aisyiyah surakarta journal of nursing. Aisyiyah Surakarta Journal of Nursing, 2, 1–6.
- Fadjarajani, S., & Indrianeu, T. (2020). Media Pembelajaran Transformatif. Media Pembelajaran, hal. 6.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). Model Penelitian Pengembangan (R n D).
- Lestari, N., Yulia, C., & Subekti, S. (2023). Pengembangan Media Edukasi Interaktif Berbasis Flipbook Maker Dalam Upaya Pencegahan Stunting. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan, 5(1). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPVTI/index>
- Misnadiarly. (2009). Mengenal Penyakit Organ Cerna : Gastritis (Dyspepsia atau Maag) Infeksi Mycobacteria pada Ulcer Gastrointestinal. In Pustaka Populer. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Mufa, N. A. (2021). Pola Makan Dan Gejala Anemia Pada Mahasiswa Perantauan Di Universitas Samudra. Jurnal Jeumpa, 7(2), 458–461. <https://doi.org/10.33059/jj.v7i2.3796>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas). (2018). Laporan Riskesdas 2018 Nasional. In Lembaga Penerbit Balitbangkes (p. hal 156). https://repository.badankebijakan.kemkes.go.id/id/eprint/3514/1/Laporan_Riskesdas_2018_Nasional.pdf
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2018). Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya. Raja Grafindo Persada.
- Simbolon, P., Waruwu, R. B., Laia, G. P., & Munthe, I. M. (2023). Penyuluhan kesehatan tentang penyakit gastritis pada pasien gastritis. Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(2), 167–172. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v3i2.2125>
- Sulastri, N. A., & Hilman, A. F. (2023). Pengaruh Edukasi Melalui Media Flipbook Terhadap Pengetahuan Wanita Usia Subur Mengenai Perencanaan Kehamilan The Influence of Education Through Flipbook Media on Knowledge of Women of Reliable Age About Pregnancy Planning. Jurnal Kesehatan Siliwangi, 3, 562–568.
- Susilana R, R. C. (2008). Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. Wacana Prima. <https://books.google.co.id/books?id=yqH AwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Suwindiri, Yulius, T., & Ningrum, W. A. C. (2021). Faktor Penyebab Kejadian Gastritis di Indonesia : Lirature Review. Mahasiswa IKesT Muhammadiyah Palembang , Sumatera Selatan , Indonesia IKesT Muhammadiyah Palembang , Sumatera Selatan , Indonesia. Jurnal Keperawatan Merdeka (JKM), 1(November), 209–223.