

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN FLIPBOOK

Nurhalimah^{1*}

¹Universitas Negeri Jakarta, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 13220, Indonesia

*Alamat email penulis koresponden: nurhalimah_9905821013@mhs.unj.ac.id

Abstrak

Penelitian ini menggunakan Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini adalah ADDIE Model yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Secara visual tahapan ADDIE kedua validator, produk yang akan dikembangkan mendapat nilai 4,2 dengan kategori layak dari dosen ahli materi dan 4,3 dengan kategori layak dari dosen ahli media. Dari skor pretest dan posttest didapat rata-rata skor N-Gain yaitu 0,72. Berdasarkan kriteria Melzer bahwa jika rerata skor N-Gain lebih dari 0,7 maka termasuk kriteria "Tinggi". Berdasarkan kriteria Hake, R.R. (1999) pengukuran dilakukan pada persentase skor N Gain, dan apabila skor persentase N-Gain berada antara 56-75 maka termasuk kriteria "Cukup Efektif". Dari hasil perhitungan pada tabel di atas diketahui bahwa nilai rerata N-Gain 0,72 yang artinya tingkat kelayakan dari Aplikasi flipbook yang dikembangkan termasuk dalam kriteria "tinggi" dan skor persentase N-Gain menunjukkan angka 75.04 artinya aplikasi flipbook yang dikembangkan memenuhi kriteria "Cukup Efektif" untuk digunakan dan berpengaruh terhadap bahan ajar menulis cerpen menggunakan flipbook. Penggunaan bahan ajar menulis teks cerpen menggunakan flipbook untuk siswa SMK kelas XI dapat dijadikan sebagai bahan ajar tambahan dalam pembelajaran menulis teks cerpen di sekolah.

Kata kunci: pengembangan, cerpen, flipbook

Abstract

This study uses the development model used in the development of this teaching material is the ADDIE Model which is one of the systematic learning design models. This model consists of five steps, namely: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. Visually, the ADDIE stages of the two validators, the product to be developed received a score of 4.2 with a decent category from the material expert lecturer and 4.3 with a decent category from the media expert lecturer. From the pretest and posttest scores, the average N-Gain score was 0.72. Based on Melzer's criteria, if the average N-Gain score is more than 0.7, it is included in the "High" criteria. Based on Hake's criteria, R.R. (1999) the measurement was carried out on the percentage of the N-Gain score, and if the N-Gain percentage score is between 56-75 then it is included in the criteria of "Quite Effective". From the calculation results in the table above, it is known that the average value of N-Gain is 0.72 which means that the feasibility level of the developed flipbook application is included in the "high" criteria and the N-Gain percentage score shows the number 75.04 meaning that the developed flipbook application meets the criteria of "Quite Effective" to be used and has an effect on teaching materials for writing short stories using flipbooks. The use of teaching materials for writing short story

texts using flipbooks for grade XI vocational school students can be used as additional teaching materials in learning to write short story texts at school.

Keywords: *development, short story, flipbook*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan mutlak dan bagaikan hak asasi yang harus diperoleh setiap manusia dalam menjalani kehidupannya, baik pendidikan agama maupun ilmu pengetahuan umum dalam rangka mengoptimalkan potensi dirinya, sehingga mampu hidup dengan layak di tengah-tengah masyarakat. Pendidikan sudah dimulai sejak seseorang usia bayi sehingga berlangsung sepanjang hayatnya.

Kualitas pendidikan di Indonesia saat ini, secara keseluruhan dipengaruhi oleh berbagai factor salah satu yang sangat berpengaruh yaitu berkaitan dengan bahan ajar yang digunakan di dalam kelas, bahan ajar yang dimaksud merupakan sumber informasi yang dapat dimanfaatkan pengajar dan peserta didik dengan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran.

Berkaitan dengan kualitas pendidikan salah satu jadi pusat perhatian oleh pembelajaran bahasa Indonesia, dalam dunia pendidikan, berbahasa merupakan faktor utama dalam berkomunikasi, yaitu sebagai alat untuk menyampaikan suatu pembelajaran secara lisan maupun tulisan. Dalam berkomunikasi dibutuhkan keterampilan berbahasa agar informasi dapat diterima dengan baik. Keterampilan berbahasa mencakup empat segi, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Semua keterampilan ini saling berhubungan satu sama lain khususnya pelajaran Bahasa Indonesia.

Tidak semua siswa dapat menuangkan tulisan, dan lainnya disebabkan oleh strategi pembelajaran sehingga menyulitkan dalam pembelajaran khususnya menulis cerpen. Hal inilah yang menarik sekaligus melatarbelakangi penulis untuk dijadikan sebagai bahan kajian penelitian yang berjudul : “Pengembangan bahan ajar cerpen menggunakan flipbook “

Secara literal penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D) berasal dari dua kata utama. Yaitu penelitian (Research) dan pengembangan (Development). Penelitian merupakan suatu mekanis atau kegiatan ilmiah dengan mengikuti aturan-aturan atau norma penelitian yang sudah standard an di akui secara universal. Pengembangan bearti suatu aktivitas yang merujuk pada penambahan,

peningkatan baik dari segi kualitas atau kuantitas dari suatu objek yang menjadi suatu kegiatan. Di samping itu langkah –langkah penelitian dan pengembangan pendidikan dapat dikategorikan menjadi objek material seperti buku teks, bahan ajar, media, dan prosedur seperti metode mengajar atau metode mengorganisasi pengajaran Born dan Gall (2003:260-262). Rowntree dalam Syaodih (2006:108-109) menyatakan bahwa media mengajar di bagi menjadi lima macam pengelompokan yakni Interaksi, insani, realita, pictorial, symbol tertulis dan rekam suara.

Secara empiris peneliti dan pendidik harus terus menerus mencari cara menyelesaikan ketidaksesuaian antara peneliti dan prakteknya dalam bidang pendidikan. Pada akhirnya mereka sampai suatu anggapan dan asumsi bahwa penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan memberikan kontribusi dan menjembatani kesenjangan antara penelitian dasar dan terapan (Applied research) dalam bidang pendidikan dan menggunakan dengan rancangan pengujian dan revise produksi apa pakai pada tingkat operasional di sekolah Born dan Gall (2003:542-543)

Menurut Joyce (2009:7) dalam pengajaran dan pembelajaran adalah membantu peserta didik memperoleh gagasan informasi, Skill, nilai, cara berpikir, dan tujuan mengekspresikan diri mereka sendiri. Sebagai upaya menyediakan wahana belajar bagi peserta didik. Berdasarkan pendapat di atas dapat diartikan sebagai cara membuat pola atau merancang suatu proses pembelajaran yang akan diterapkan pada lingkungan belajar yang sesuai atau tepat dengan tujuan belajar.

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas bahan ajar merupakan bagian dari pengertian yang lebih luas yaitu bahan ajar sebagai terjemahan dari istilah "learning materials", yang selanjutnya istilah tersebut mengacu kepada pengertian bahan pelajaran atau bahan pengajaran. Pada kenyataannya peneliti, pendidik, dan praktisi pendidik sering menggunakan frase yang berbeda untuk mengatakan istilah "bahan ajar" istilah bahan ajar kadang diartikan sebagai bahan pengajaran. Pada prinsipnya ada beberapa pengertian dan definisi mengenai bahan ajar.

Menurut Hamalik (2008:139) bahan ajar merupakan bagian yang penting dalam proses belajar mengajar, menempati kedudukan yang menentukan terhadap keberhasilan belajar mengajar yang berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran dan memerlukan kegiatan belajar mengajar. Pendapat yang dikemukakan Hamalik didasarkan pada dampak bahan ajar terhadap proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pengajaran. Menurut Fathurrohman dan Sutikno (2007:14) bahan ajar merupakan media untuk mencapai tujuan pengajaran yang dikonsumsi oleh siswa. Bahan ajar

merupakan materi yang terus berkembang secara dinamis seiring dengan kemajuan dan tuntutan masyarakat. Fathurrohman berpendapat bahwa bahan ajar sebagai fasilitas bagi siswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa secara kontekstual bahan ajar merupakan bagian dari kurikulum yang ditentukan oleh sebuah pembelajaran, sehingga bahan ajar pada hakikatnya interpretasi dari isi kurikulum itu sendiri. Robert Stanton (2007:12) membagi unsur instrinsik atau unsur-unsur pokok pembangun struktur karya sastra itu menjadi: tema, fakta cerita (alur, tokoh, dan latar) dan sarana cerita (judul, sudut pandang, dan gaya bahasa)

Berdasarkan analisis menggunakan visualisasi jaringan VOSviewer, penelitian pengembangan bahan ajar penulisan cerita pendek berbasis flipbook menunjukkan interkoneksi yang kompleks antara berbagai komponen pembelajaran, di mana terlihat bahwa pengembangan (*development*) dan flipbook sebagai media pembelajaran digital memiliki centrality yang dominan dalam jaringan, dengan keterkaitan substansial terhadap aspek-aspek krusial seperti materi pembelajaran (*learning material*), penulisan cerita pendek (*short story*), serta efektivitas penggunaan media (*use and effect*), yang keseluruhannya membentuk suatu sistem pembelajaran yang terintegrasi dan tervalidasi melalui keterhubungan antar-node yang direpresentasikan dalam *cluster-cluster* terstruktur, mengindikasikan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis flipbook merupakan inovasi yang potensial dalam memfasilitasi pembelajaran penulisan cerita pendek yang lebih efektif dan interaktif.

Berdasarkan kebutuhan lapangan dan tuntutan zaman bahan ajar yang disusun harus disesuaikan dengan pengembangan di era revolusi industri 4.0. Untuk mewujudkan pelayanan pembelajaran berkualitas tersebut maka strategi pembelajaran memiliki peran penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran peserta didik, sebuah komunikasi tidak mampu berjalan tanpa adanya perspektif pembelajaran khususnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia di SMK kelas XI memiliki keterbatasan baik dari segi pengajar maupun bahan ajar

METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini adalah ADDIE Model yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Romiszowski (1996) mengemukakan bahwa pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis sebagai aspek prosedural pendekatan sistem telah

diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audiovisual, dan materi pembelajaran berbasis komputer

Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (analyze), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (evaluation).

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Analisis kebutuhan bahan ajar menulis cerpen

Analisis kebutuhan menghadirkan data terkait bahan ajar menulis cerpen dilakukan oleh peserta didik dengan model pengembangan. Data di ambil dengan menggunakan angket. Penyebaran angket dilakukan kepada peserta didik kelas 11 TKRO A sebanyak 35 siswa. Terdapat 57 pertanyaan dengan 35 responden.

No	Pernyataan	Skor	Kategori
A	Aspek Kebutuhan Bahan Ajar Menulis Cerpen		
1	Tujuan Penyusunan Bahan Ajar	4,3	Sangat dibutuhkan
2	Penunjang Pembelajaran	3,7	Dibutuhkan
3	Isi Bahan Ajar	4,3	Sangat dibutuhkan
4	Penyajian Bahan Ajar	3,9	Dibutuhkan
5	Kebahasaan Bahan Ajar	4,2	Sangat dibutuhkan
6	Media Bahan Ajar	4,3	Sangat dibutuhkan

Tabel 1. Angket Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Bahan Ajar Menulis Cerpen Menggunakan Flipbook

b. Aspek Kebutuhan Belajar Menulis Cerpen

Analisis kebutuhan menghadirkan data terkait bahan ajar menulis cerpen dilakukan oleh peserta didik dengan model pengembangan. Data di ambil dengan menggunakan angket. Penyebaran angket dilakukan kepada peserta didik kelas 11 TKRO A sebanyak 35 siswa. Terdapat 19 pertanyaan dengan 35 responden.

No	Pernyataan	Skor	Kategori
B	Aspek Kebutuhan Belajar Menulis Cerpen		
1	Memotivasi dan Sikap Siswa	4,1	Dibutuhkan
2	Cara Belajar Siswa	3,9	Dibutuhkan
3	Sumber Belajar Tersedia	4,4	Sangat dibutuhkan
4	Latar Belakang dan Minat Siswa	4,3	Sangat dibutuhkan

Tabel 2. Angket Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Bahan Ajar Menulis Cerpen Menggunakan Flipbook

c. Validasi Produk Bahan Ajar

Pada tahap validasi produk ini dilakukan dengan tujuan untuk menguji kelayakan bahan ajar oleh pakar seperti ahli materi dan ahli media. Pada validasi ahli materi yang digunakan dalam lembar validator ahli materi merujuk pada pengembangan bahan ajar menulis cerpen menggunakan *flipbook*, konstruktivisme, inkuiri, pemodelan, authentic assessment.

No	Aspek	Total Nilai	Rerata	Kategori
1	Pengembangan bahan ajar menulis cerpen menggunakan flipbook	43	4.3	Sangat layak
2	Konstruktivisme	9	4.5	Sangat layak
3	Inkuiri	8	4	Layak
4	Pemodelan	13	4.3	Sangat layak
5	Authentic assessment	8	4	Layak
Jumlah		81	4.2	Sangat layak

Tabel 3. Hasil lembar validasi ahli materi

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi, nilai yang di dapat dalam bahan ajar yaitu ($\bar{x}$) 4.2 dapat di jelaskan bahwa rerata tersebut pada rentang $\bar{x} \geq 4.2$ yang menunjuk bahwa penilaian ahli terhadap bahan ajar yang

dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak. Demikian bahan ajar menulis cerpen menggunakan flipbook ini layak digunakan bagi peserta didik di SMK.

No	Aspek	Total Nilai	Rerata	Kategori
1	Tampilan Umum	19	4.8	Sangat layak
2	Tampilan Khusus	9	4.5	Sangat layak
3	Penyajian Media	11	3.7	Layak
Jumlah		39	4.3	Sangat layak

Tabel 4. Hasil lembar validasi ahli media

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi, nilai yang di dapat dalam bahan ajar yaitu ($\bar{x}$) 4.2 dapat di jelaskan bahwa rerata tersebut pada rentang $\bar{x} \geq 4.2$ yang menunjuk bahwa penilaian ahli terhadap bahan ajar yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak.

Pembahasan

Dari skor pretest dan posttest didapat rata-rata skor N-Gain yaitu 0,72. Berdasarkan kriteria Melzer bahwa jika rerata skor N-Gain lebih dari 0,7 maka termasuk kriteria "Tinggi". Berdasarkan kriteria Hake, R.R. (1999) pengukuran dilakukan pada prosentase skor N-Gain, dan apabila skor persentase N-Gain berada antara 56-75 maka termasuk kriteria "Cukup Efektif. Dari hasil perhitungan pada tabel di atas diketahui bahwa nilai rerata N-Gain 0,72 yang artinya tingkat kelayakan dari Aplikasi *flipbook* yang dikembangkan termasuk dalam kriteria "tinggi" dan skor persentase N-Gain menunjukkan angka 75.04 artinya aplikasi *flipbook* yang dikembangkan memenuhi kriteria "Cukup Efektif" untuk digunakan dan berpengaruh terhadap bahan ajar menulis cerpen menggunakan *flipbook*.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari tujuan penelitian dan pengembangan bahan ajar menulis teks cerpen menggunakan flipbook pada siswa kelas XI SMK 05 Attaqwa . Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan maka dapat diambil kesimpulan hasil penelitian dan

pembahasan yang telah dipaparkan maka dapat diambil kesimpulan proses pengembangan bahan ajar ini dapat digunakan secara mudah baik itu untuk siswa maupun guru. Penggunaan *flipbook* sebagai bahan ajar akan memudahkan guru dalam menyimpan seluruh file baik itu materi, tugas, dan latihan secara terstruktur. Penggunaan bahan ajar flipbook dapat digunakan di mana saja dan kapan saja, sehingga dapat memfasilitasi proses belajar dengan baik. Penggunaan *flipbook* sebagai bahan ajar dapat memudahkan guru mengunggah materi baru yang lebih relevan. materi yang dihadirkan bisa berupa teks, gambar sehingga dapat disesuaikan dengan minat belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Borg Walter R dan Gall Meredith Damien. (2003). *Educational Research An Introduction*. New York: D. McKay.
- Joyce, Bruce, dkk (2009) *Models of Teaching model –model pembelajaran edisi 8 diterjemahkan Achmad Fawaid dan Ateilla Mirza*. Yogyakarta: Pustaka pelajar
- Hamalik, Oemar (2008) *Perencanaan Bahan Ajar Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: Bumi Aksara
- Fathurrohman, Pupuh dan Sutikno (2007) *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama.
- tanton, R. (2007) *Teori Fiksi*. Yogyakarta: Pustaka