

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK DIGITAL* PADA
MATERI TEKS DRAMA KELAS XI MAN KOTA BATU SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI**

Lita Yudanti Wahyusanti

(Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UNISMA)

Email: 21801071034@unisma.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan R&D (Research and Development). Penelitian R&D merupakan model penelitian yang menghasilkan produk baru, atau memperbaiki dan menyempurnakan produk yang sudah ada. Hal ini dilakukan biasanya untuk menghasilkan produk dalam bidang tertentu yang lebih baik. Adapun prosedur dalam penelitian ini antara lain pengumpulan data, perencanaan, desain produk, validasi, desain, uji coba produk, uji coba pemakaian. Tahapan dalam validasi produk meliputi validasi produk, uji coba produk, instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi. Lembar validasi instrumen mengenai angket kebutuhan siswa kelas XI MAN Kota Batu, lembar validasi instrumen angket kebutuhan media pembelajaran untuk guru, validasi ahli bahasa, validasi ahli materi, validasi ahli perancang, validasi penilaian media pembelajaran Flipbook Digital untuk kelompok kecil siswa, lembar validasi untuk praktisi.

Hasil penelitian menunjukkan (1) hasil analisis kebutuhan guru membutuhkan media pembelajaran Flipbook Digital di masa pandemi menunjukkan persentase 90%, (2) hasil analisis kebutuhan siswa membutuhkan media pembelajaran Flipbook Digital di masa pandemi menunjukkan persentase 97%, (3) hasil pengembangan produk dimulai dari perencanaan produk, desain produk, penyelesaian produk hingga hasil uji validasi produk. Hasil uji validasi dibagi menjadi empat yaitu ahli media dengan nilai persentase 96% (sangat setuju), ahli bahasa dengan nilai persentase 96% (sangat setuju), ahli perancang dengan nilai persentase 94% (sangat setuju) dan ahli materi dengan nilai persentase 94% (sangat setuju). Hasil analisis kebutuhan media oleh kelompok kecil menunjukkan nilai persentase 96,4% (sangat layak) untuk dijadikan media pembelajaran di masa pandemi.

Kata Kunci: pengembangan, media pembelajaran, *flipbook digital*, teks drama, pembelajaran daring

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan terbilang sangat cepat seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis. Untuk meningkatkan mutu pendidikan, proses pembelajaran disekolah yang menjadi sorotan utama. Tenaga pengajar atau guru

yang baik diharapkan mampu memberikan peningkatan mutu pendidikan, baik aspek kemampuan berfikir, kepribadian, karakter, dan rasa bertanggung jawab.

Cara belajar yang baik, tentu mampu mengatasi kesulitan belajar dan untuk membantu peserta didik mengatasi kesulitan memahami pembelajaran. Seorang pendidik berperan dalam perkembangan belajar peserta didik agar mampu melakukan tindakan nyata baik secara langsung maupun tidak langsung dalam memberikan informasi secara santun dan efektif.

Kegiatan pembelajaran tersebut tidak terlepas dari media pembelajaran yang dilakukan tentunya berkaitan dengan komunikasi, kemajuan teknologi, bahan ajar, sarana prasarana, media dan sumber pembelajaran yang mendukung. Menurut Hasan, dkk (2021 : 41) media pembelajaran adalah alat bantu guru yang digunakan untuk menyalurkan informasi tentang materi pembelajaran.

Sadiman (dalam Hasan 2021:29) media pembelajaran yang baik tentunya dapat menghilangkan sikap pasif yang dimiliki peserta didik juga dapat memunculkan keinginan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran, juga dapat mewujudkan kegiatan pembelajaran sesuai dengan harapan.

Pemilihan media yang tepat pada masa sekolah daring ini adalah kunci utama dalam terwujudnya kegiatan pembelajaran sesuai dengan apa yang diharapkan, sekolah daring bermula karena adanya wabah virus covid-19 dimana semua keadaan tidak seperti biasa yang dilakukan semua kalangan termasuk dalam dunia pendidikan. covid-19 adalah penyakit yang menular pernapasan manusia dengan berbagai macam gejala penyakit ini dengan cepat menular kepada manusia, oleh sebab itu segala bentuk aktivitas harus dihentikan untuk sementara waktu.

Dalam pengembangan multimedia untuk kegiatan pembelajaran daring perlu adanya kreatifitas seseorang dalam mengembangkan media itu agar media tersebut dapat membantu pendidik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar baik secara daring ataupun luring, seperti pengembangan media yang nanti akan diterapkan pada kegiatan pembelajaran teks drama nilai estetika, pesan yang ada dalam suatu cerita, harus dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran jaman sekarang adalah media yang berbasis elektronik, namun juga praktis, dan mudah diakses.

Peneliti merasa bahwa media pembelajaran *Flipbook Digital* merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup menarik di dunia pendidikan di era sekarang, karena media *Flipbook Digital* dirasa lebih mempermudah siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi juga pemahaman siswa sehingga kegiatan pembelajaran terkesan lebih hidup dan menyenangkan.

Menurut Nurseto (dalam Hasan : 2011:101) *Flipbook Digital* merupakan lembaran-lembaran kertas yang menyerupai album atau kalender berukuran 21 x28 cm. Seiring berkembang nya zaman dari era teknologi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka dapat di simpulkan bahwasanya konsep pembelajaran di Indonesia ini sudah bergeser pada produk dan pemanfaatan teknologi yang lebih canggih. Meskipun demikian pemikiran yang dimiliki manusia tidak semua menetap dan lahirlah konsep-konsep pembelajaran yang baik.

Pembelajaran menggunakan media *Flipbook Digital* menjadi solusi alternatif guna menunjang kegiatan pembelajaran di era teknologi, kegiatan pembelajaran akan sangat bervariasi dan terlihat lebih menarik, bisa menggunakan dari segi ditampilkan secara visual maupun audio visual, sehingga penggunaan media pembelajaran *Flipbook Digital* ini menjadi solusi cerdas menghadirkan suasana belajar daring yang lebih menarik, komunikatif, juga lebih membantu siswa dalam memahami kegiatan pembelajaran yang disampaikan.

Salah satu materi yang diajarkan kepada siswa kelas XI MAN Kota Batu semester genap ialah teks drama, teks drama merupakan suatu teks yang dipentaskan di atas panggung, ataupun tidak di pentaskan, seperti melalui televisi, radio, dan film. Drama secara luas dapat diartikan sebagai salah satu bentuk sastra yang isinya tentang suatu kehidupan yang disajikan atau dipertunjukan dalam bentuk gerak (buku paket Bahasa Indonesia kelas XI). Menurut Wiyanto (2002 :31-32) teks drama adalah suatu karangan yang menceritakan tentang kisah hidup seseorang.

Pada penelitian ini memilih teks drama karena beberapa alasan yang pertama, teks drama merupakan salah satu teks sastra yang diajarkan pada siswa kelas XI MAN Kota Batu semester genap, teks drama membutuhkan penalaran yang kritis dan logis sehingga mampu merangsang skemata dan berpikir kritis siswa dalam kreatifitasnya, masih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan.

Penelitian pengembangan mengenai media pembelajaran ini sangat perlu dilakukan. Hal ini untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran teks drama atas dasar tersebut maka dari itu perlu dilakukan penelitian pengembangan. Media *Flipbook Digital* yang digunakan sebagai media pembelajaran daring di masa pandemi.

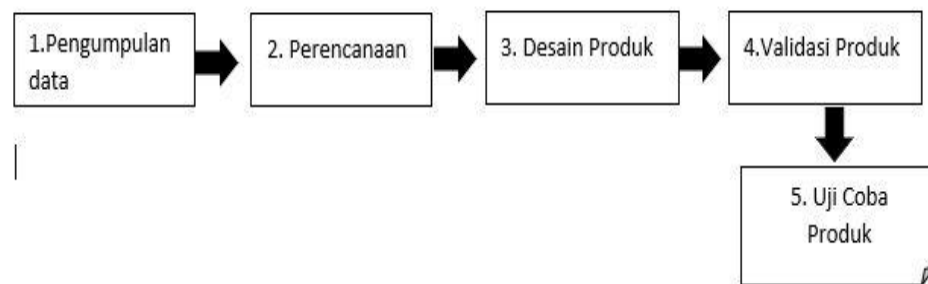
Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian ingin mengembangkan media pembelajaran *Flipbook Digital* pada teks drama kelas XI MAN Kota Batu sebagai media pembelajaran daring di masa pandemi. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui proses pengembangan *Flipbook Digital* berdasarkan angket kebutuhan guru dan mengetahui hasil validasi ahli bahasa,, ahli materi, ahli perancang, ahli media, dan guru bahasa indonesia mengenai uji kelayakan media pembelajaran *Flipbook Digital*, untuk mengetahui nilai dari kelayakan media oleh praktisi, dan untuk mengetahui kelayakan produk yang diuji cobakan pada kelompok kecil siswa.

Alasan peneliti dalam melakukan penelitian ini dan memilih mengembangkan media pembelajaran *Flipbook Digital* sebagai media pembelajaran daring dimasa pandemic dikarenakan menurut Andriani dalam Rahmawati, dkk (2017 : 326) *Flipbook Digital* bisa membantu siswa untuk memahami mengenai suatu hal yang sulit disampaikan dalam kegiatan daring menggunakan metode ceramah. Jika menggunakan media ini, siswa akan lebih mudah memahami karena di dalam media *Flipbook Digital* tidak hanya memuat mengenai teks melainkan terdapat audio visual sebagai pendukung materi yang disampaikan.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan R&D (Research and Development). Pengertian R&D sebagaimana yang dijelaskan oleh Borg and Gall (dalam Saputro, 2017:8) *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian R&D merupakan suatu model penelitian yang menghasilkan produk baru, atau memperbaiki dan menyempurnakan produk yang sudah ada hal ini dilakukan biasanya untuk menghasilkan produk dalam bidang tertentu yang lebih baik.

Menurut Sugiyono (20017 : 3) prosedur penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Prosedur atau langkah-langkah penelitian *R&D* menurut Sugiyono (dalam Saputro, 2017:9) terdapat 10 langkah dalam metode *R&D* yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Metode penelitian pengembangan media Flipbook Digital dalam penelitian ini hanya mengadaptasi 5 tahap antara lain sebagai berikut.



Gambar 3.3 Lima langkah-langkah penelitian pengembangan (R&D) yang diadaptasi dari model Borg and Gall

Pada tahap ini penelitian menggabungkan langkah-langkah yang diadaptasi dari langkah-langkah menurut Borg & Gell. Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah menyiapkan lembar angket yang memuat mengenai kebutuhan pengembangan media untuk praktisi dan siswa, angket validasi mengenai kelayakan media pembelajaran oleh ahli. Selain itu lembar kuisioner tersebut juga akan memuat terkait pengenalan dan karakteristik media pembelajaran *Flipbook Digital* yang akan dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini. Pada tahap ini juga bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang rekomendasi produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, dari data yang didapatkan akan ditemukan beberapa kendala mengenai hambatan dalam kegiatan pembelajaran selama belajar daring, media yang diinginkan dan penilaian siswa mengenai karakteristik dan rekomendasi produk yang akan dikembangkan peneliti.

Langkah berikutnya adalah perencanaan. Pada tahap perencanaan meliputi beberapa tahapan yaitu menentukan bahan media dan menentukan bahan yang dikembangkan dalam penelitian ini. Pada tahapan ini, peneliti merancang mengenai langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran *Flipbook Digital*. langkah tersebut antara lain menuliskan runtutan materi yang bersumber dari buku paket bahasa Indonesia kelas XI SMA/SMK dan modul bahasa Indonesia kelas XI SMA/SMK 2019. Setelah tahapan penyusunan materi selesai, peneliti memilih satu video yang akan dimuat dalam media *Flipbook Digital*. Video yang akan dipaparkan berjudul “Kebo

Nyusu Gudel”. Alasan peneliti dalam memilih contoh video dari pada teks dikarenakan menurut Rusman (2012 :220) mengatakan keuntungan menggunakan video dalam kegiatan pembelajaran adalah (1) video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa, (2) video sangat bagus untuk menyampaikan atau bahkan menerangkan suatu proses, (3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (4) memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Tahap selanjutnya adalah tahapan desain produk yang terdiri dari (1) tahap pra-desain, membuat desain melalui aplikasi *Online* yang bernama *Canva*. Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dalam pra desain adalah membuat sampul yang berisikan judul buku dan identitas pencipta, selanjutnya lembar kedua memuat mengenai pengenalan materi teks drama, dan lembar ke 2 sampai ke 10 memuat mengenai materi teks drama KD. 3.18 yang sudah disusun secara manual oleh peneliti pada bagian perencanaan. Lembar ke 11 memuat tentang contoh pementasan drama teater “Kebo Nyusu Gudel” (2) tahap penyelesaian desain, Pada tahap penyelesaian desain peneliti menggunakan aplikasi Flip PDF Corporate, alasan peneliti menggunakan aplikasi ini dikarenakan hasil editing dari aplikasi sangat menarik, praktis dan sesuai karakter media pembelajaran yang diinginkan oleh siswa. selain itu media ini juga bisa digunakan dimana saja tanpa harus terhubung dengan jaringan internet. (3) tahap validasi produk, tahapan ini menghadirkan beberapa validator ahli untuk menilai desain produk dan materi yang telah direncanakan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan atau kekurangan dari produk serta materi dari media pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti. Penilaian validasi dilakukan oleh beberapa ahli diantaranya, ahli bahasa, ahli materi, ahli perancang, ahli media. Keempat ahli tersebut menilai mengenai kelayakan produk yang dikembangkan. (4) tahap uji coba produk, penilaian produk dilakukan oleh Guru (Praktisi) dan siswa kelas XI MAN Kota Batu. Hal ini dilakukan untuk mengetahui mengenai kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan angket kebutuhan guru dan siswa.

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

penelitian kali membahas mengenai analisis kebutuhan yang digunakan sebagai pedoman pengembangan media pembelajaran. Menurut Ali & Salih (2013 : 78) menjelaskan bahwa pentingnya melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan bahan dan metode yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Dalam kegiatan analisis kebutuhan merupakan tahap awal yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan produk media pembelajaran Flipbook Digital sebagai media pembelajaran daring dimasa pandemi.

Langkah awal yang digunakan dalam pengumpulan data adalah menyebarkan angket kepada siswa kelas XI MAN Kota Batu. Angket tersebut diberikan kepada lima orang siswa.

Pengumpulan data mengenai kebutuhan siswa dilakukan pada hari selasa, tanggal 17 Mei 2022. Pukul 17.00 bertempat rumah peneliti. Pengumpulan data mengenai kebutuhan guru dilakukan pengumpulan data ke guru bahasa indonesia dilakukan pada hari rabu, 18 Mei 2022.

Tujuan analisis kebutuhan siswa mengenai pengembangan media pembelajaran Flipbook Digital untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran yang dibutuhkan siswa dalam kegiatan pembelajaran daring. Kuesioner analisis kebutuhan siswa berisikan mengenai indikator kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran berbasis digital. setelah melakukan pembicaraan sedikit terkait media pembelajaran yang digunakan sebelum nya, dari 5 siswa, kelima siswa mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran daring dirasa kurang efektif dan tidak menyenangkan dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang dirasa membosankan, 2 siswa mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran selama daring guru menggunakan media yang mudah, media yang digunakan tidak bervariasi, namun media yang digunakan guru juga sudah menyenangkan.

Untuk mengetahui tingkat kebutuhan siswa maka peneliti akan menghitung skor menggunakan rumus dari skala likert. Untuk mengetahui tingkat persentase yang didapatkan didalam angket siswa maka peneliti harus menghitung jumlah keseluruhan skor pada angket kebutuhan siswa. Dari analisis kelima angket siswa maka dihitung setiap rata-rata pada setiap angket dengan menggunakan rumus dari skala likert rumus tersebut adalah

$$\frac{\text{Total Skor}}{Y} \times 100 = \dots$$

Y = Jumlah keseluruhan skor tertinggi x jumlah responden

ditemukan nilai rata-rata setiap angket dari 3 aspek yang dinilai hal tersebut akan diuraikan pada tabel-tabel berikut ini:

Tabel 4.1.1.1 Analisis Angket Kebutuhan Siswa

No	NAMA SISWA	Total Skor	Total Skor Max	Rata-rata Skor	Kriteria
1.	Firly Satria Putra	50	50	100	Sangat baik
2.	Anggie Yunike Violita	50	50	100	Sangat baik
3.	Nisa Hizaifah	50	50	100	Sangat baik
4.	Kayla Angelina Ravi	47	50	94	Sangat baik
5.	Govan Abril	47	50	94	Sangat baik
Jumlah		244	250	97,6	Sangat baik

Setelah tahap perhitungan selesai terdapat skor rata-rata setiap siswa angket pertama mendapatkan rata-rata sebanyak 100, angket kedua 100, angket ketiga 100, angket keempat 94, dan angket kelima sebanyak 94. Dengan kriteria yang didapatkan seluruh angket menyatakan sangat baik. Dari hasil perhitungan tersebut untuk mengetahui tingkat kebutuhan media pembelajaran oleh siswa maka akan dihitung rata-rata dengan menggunakan rumus dari skala likert.

Hasil perhitungan didapatkan dari keseluruhan angket kebutuhan siswa terdapat 97,6%. Berdasarkan hasil persentase yang didapatkan oleh peneliti mengenai angket kebutuhan siswa menyatakan bahasa siswa sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran daring di masa pandemi.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dijelaskan pada bab IV, Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital pada Materi Teks Drama Kelas XI MAN Kota Batu sebagai Media Pembelajaran Daring di Masa Pandemi dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

- (1) Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk suatu media pembelajaran yaitu *Flipbook Digital* pada materi teks drama kelas XI MAN Kota Batu sebagai media pembelajaran daring di masa pandemi. Model pengembangan pada penelitian

ini menggunakan metode dari Borg and Gell yang terdiri dari sepuluh tahapan tetapi peneliti mengadaptasi hanya empat antara lain: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk, (4) tahap uji validasi ahli. Komponen lain yang digunakan peneliti sebagai penunjang penelitian ini adalah lembar kerja siswa yang merupakan lembar evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan peneliti dalam mengembangkan produk.

- (2) Media *Flipbook Digital* yang dikembangkan mempunyai nilai persentase yang baik dari para validator. Pertama, uji validasi ahli bahasa mendapatkan nilai persentase 96% dengan kategori penilaian sangat baik. Kedua, validasi ahli materi mendapatkan nilai persentase 94% dengan kategori penilaian sangat baik. Ketiga, validasi ahli perancang mendapatkan nilai persentase 94% dengan kategori penilaian sangat baik. Keempat, ahli media mendapatkan nilai persentase 96% dengan kategori penilaian sangat baik. Kelima, angket penilaian praktisi (guru) mendapatkan nilai persentase 96% dengan kategori penilaian sangat baik. Keenam, angket penilaian siswa mendapatkan nilai persentase 96,4% dengan kategori penilaian sangat baik. Berdasarkan analisis validasi, membuktikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak untuk diterapkan dan digunakan sebagai media pembelajaran daring di masa pandemi.

SARAN

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya, mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, guru Bahasa Indonesia, dan peserta didik. penelitian ini merupakan langkah awal untuk mengembangkan media pembelajaran *Flipbook Digital* berbasis online yang bisa digunakan di masa pandemi yang memanfaatkan kecanggihan teknologi, sehingga membutuhkan kajian yang lebih dalam dari peneliti selanjutnya untuk bisa menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, inovatif bagi peserta didik dan kalangan umum. Saran dalam penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Digital* pada Materi Teks Drama Kelas XI MAN Kota Batu sebagai Media Pembelajaran Daring di Masa Pandemi ini diajukan kepada pihak-pihak sebagai berikut.

- (1) Bagi peneliti selanjutnya diharap dapat mengkaji dan mengembangkan media pembelajaran berbasis online e-book lainnya selain media *Flipbook Digital* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Diharap peneliti selanjutnya bisa lebih kreatif

dan inovasi dalam mengembangkan berbagai media pembelajaran yang bisa digunakan baik ketika pembelajaran online maupun luring.

- (2) Media *Flipbook Digital* sebagai media pembelajaran daring di masa pandemi ini tidak hanya digunakan sebagai media pembelajaran daring saja namun kegiatan pembelajaran luring pun dapat menggunakan media ini media ini juga bisa digunakan dimana saja dan kapan saja baik terhubung dengan jaringan internet ataupun tidak sehingga siswa bisa lebih mudah mengakses dan menggunakan media tersebut dimana saja dan kapan saja.

DAFTAR RUJUKAN

- Aditya,Dodiet (2013) *Data dan Metode Pengumpulan Data Penelitian*. Politeknik Kesehatan Surakarta.
- Hardianti dan Kurniati,Wahyuni Asri. (2017) *Keefektifan Penggunaan Media Audio Visual Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Indonesia Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makasar*, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makasar.
- Sukiman, (2012) *Pengembangan Media Pembelajaran*. PT. Pustaka Insan. Sleman Yogyakarta.
- A.Sunandar (2009) *Analisis Perencanaan Kebutuhan Guru Pendidikan*, Universitas Negeri Malang.Online <https://media.neliti.com/media/publications/114117-ID-analysis->
- Rahman, Alrafiful (2018) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multiplatform pada Materi Peluang Tingkat SMA Sederajat*. Universitas Muhammadiyah Jakarta.
<https://journal.uhamka.ac.id/index.php/senamku/issue/view/120>. diakses pada tanggal 18 Mei 2022.
- Kosasih dkk (2017). *Bahasa Indonesia Kelas XI*. Jakarta : Kemendikbud
- Sunarsi, Denok (2017) *Pengaruh Perbandingan Media Pembelajaran Flip PDF*, Fakultas Ekonomi Universitas Pamulang Jakarta.
<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JJSDM/article/download/919/756>. Diakses pada tanggal 4 Mei 2022.

Pembimbing I

Dr. Sri Wahyuni, M.Pd
NIP. 196808231993032003