

## PENGEMBANGAN MATERI AJAR BAHASA INDONESIA KELAS X SMA BERBASIS *FLIPBOOK MAKER*

**Andi Adam<sup>1</sup>, Abdul Karim Mahmut<sup>2</sup>, Akram<sup>3</sup>, Aziz Thaba<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar

<sup>4</sup>Lembaga Swadaya Penelitian dan Pengembangan Pendidikan (LSP3) Matutu

Jalan Teduh Bersinar, Komplek Bosowa Indah Blok L Nomor 4 Makassar

andi.adam@unismuh.ac.id

**ABSTRAK:** Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk materi ajar yang layak, praktis, dan efektif bagi siswa SMAN 4 Luwu Utara kelas X dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*research and development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model Four-D (4-D) yang telah di modifikasi menjadi model Three-D (3-D) terdiri dari 3 tahap yang meliputi: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan). Desain tindakan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan (R&d) ini adalah *pretest-posttest design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah validasi dan observasi. Hasil penelitian dan pengembangan (R&D) ini: (a) dihasilkan produk materi ajar Bahasa Indonesia kelas X SMAN 4 Luwu Utara berbasis media *flipbook maker*, (b) materi ajar Bahasa Indonesia kelas X berbasis media *flipbook maker* yang telah dinyatakan layak oleh ahli dan subjek uji coba, (c) materi ajar Bahasa Indonesia kelas X berbasis media *flipbook maker* yang telah dinyatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh tingkat ketuntasan tes kemampuan kelompok uji lapangan I dan II masing-masing sebesar 59% dan 77%. (d) materi ajar Bahasa Indonesia kelas X berbasis media *flipbook maker* yang telah dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan hasil angket respon siswa dan guru. Rerata total respon guru terhadap materi ajar sebesar 3,8 atau dengan kategori baik. Rerata respon siswa uji coba lapangan I dan II masing-masing sebesar 4,1 dengan kategori praktis.

**KATA KUNCI:** Bahasa Indonesia; Flipbook Maker; Materi Ajar; Pengembangan

### DEVELOPMENT OF INDONESIAN TEACHING MATERIALS FOR CLASS X SMAN 4 LUWU NORTH BASED ON FLIPBOOK MAKER

**ABSTRACT:** The purpose of this research is to produce teaching materials that are feasible, practical, and effective for students of SMAN 4 North Luwu class X in Indonesian subjects. This type of research is research and development (*research and development*). The development model used is a Four-D (4-D) model which has been modified into a Three-D (3-D) model consisting of 3 stages which include: *Define*, *Design*, *Develop*. The action design used in this research and development (R&D) is a *pretest-posttest design*. Data collection techniques used are validation and observation. The results of this research and development (R&D) are: (a) Indonesian class X teaching materials are produced at SMAN 4 Luwu Utara based on media *flipbook maker*, (b) Indonesian class X teaching materials are based on media *flipbook maker* which have been declared feasible by experts and subjects. Trials, (c) Indonesian class X teaching materials based on media *flipbook maker* which have been declared effective for use in learning. This is indicated by the level of completeness of the field test group I and II, which are 59% and 77%, respectively. (d) Indonesian class X teaching materials based on media *flipbook maker* which have been declared practical for use in learning. This is indicated by the results of the student and teacher response questionnaires. The average total teacher response to teaching materials is 3.8 or in good category. The average student responses for field trials I and II were 4.1 each in the practical category.

**KEYWORDS:** Development; Teaching materials; Indonesian; flipbook Maker

Diterima:  
2021-12-23

Direvisi:  
-

Distujui:  
2021-12-25

Dipublikasi:  
2022-03-30

Pustaka : Adam, A., Mahmut, A., Akram, A., & Thaba, A. (2022). PENGEMBANGAN MATERI AJAR BAHASA INDONESIA KELAS X SMA BERBASIS FLIPBOOK MAKER. Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 18(1). doi:<https://doi.org/10.25134/fon.v18i1.5279>

## PENDAHULUAN

Konstitusi dengan jelas menjabarkan tugas dan fungsi tenaga guru sebagai perwalian tugas dan kewajiban negara yang diatur di dalam Undang-Undang Dasar Tahun 1945 Pasal 31 Ayat (3) bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang. Selanjutnya, dipertegas di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 40 Ayat (2a) bahwa tenaga pendidik (guru) berkewajiban memiliki komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan. Jadi, tidak ada lagi alasan bagi tenaga pendidik khususnya guru untuk tidak berpikir, berkegiatan, berkreasi, dan melahirkan inovasi-inovasi terbaru dalam rangka menunaikan tugas dan tanggung jawab tersebut. Apa lagi, sekarang ini Indonesia diperhadapkan pada era pembangunan berencana menuju peradaban bangsa yang berkemajuan guna memperoleh posisi yang strategis di dunia internasional.

Davis (2006) dan Villegas dan Lucas (2002) dalam tulisannya menjelaskan bahwa pendidik pada era sekarang ini dituntut untuk bersikap dan berpikir kritis demi memajukan kurikulum pendidikan. Berpikir dan bersikap kritis sebaiknya telah menjadi kebudayaan atau kebiasaan bagi mereka. Namun Remillard dan Bryans (2004) mengungkapkan bahwa kesemua itu akan berhasil jika orientasi pendidik sejalan dengan kebijakan pengembangan kurikulum pendidikan. Bukan dengan sikap acuh terhadap kurikulum dan perkembangan siswanya.

Undang-Undang secara rinci menjelaskan petunjuk instruksional pelaksanaan kinerja profesional guru,

salah satu diantaranya pengembangan proses dan satuan pendidikan sebagaimana yang dijelaskan di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 39 Ayat (1) bahwa tenaga pendidik bertugas untuk melaksanakan administrasi, pengelolaan, pengembangan, pengawasan, dan pelayanan teknis untuk menunjang proses dan satuan pendidikan. Seperti yang dikemukakan Cronjé (2006) bahwa yang menjadi permasalahan adalah keadaan guru atau tenaga pendidik yang tidak mengerti dan memahami dengan baik tugas dan fungsinya sebagaimana yang dijelaskan di dalam undang-undang tersebut.

Salah satu wujud pengembangan mutu satuan pendidikan yang dapat dilakukan guru adalah pengembangan materi ajar sebagai salah satu perangkat kurikulum yang penting dan menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan (Ball dan Cohen 1996). Tugas pengembangan materi ajar bagi guru juga diatur di dalam Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 20 bahwa guru diharapkan mengembangkan materi pembelajaran atau materi ajar serta perangkat pendukung lainnya. PP tersebut dipertegas melalui Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses yang berbunyi perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan guru untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian, guru tidak lagi dapat berkelit atau menghindari kewajibannya untuk melakukan pengembangan materi ajar.

Penelitian dan pengembangan materi ajar Bahasa Indonesia ini didasari pada harapan dan kenyataan mengenai materi ajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajar, memenuhi standar proses, serta mendukung peningkatan hasil atau prestasi siswa. Sebab, jika sebuah materi ajar dikembangkan sesuai dengan kebutuhan, memenuhi standar proses,

serta berorientasi pada peningkatan kognitif, afektif, dan psikomotor pengguna tentunya akan memudahkan dalam pencapaian tujuan (Barab dan Luehmann 2003).

Terkait dengan materi ajar, siswa dan guru menghendaki produk yang sesuai dengan kebutuhan belajar dan mengajar mereka. Bagi siswa, tujuannya sederhana yaitu memudahkan mereka untuk belajar, memahami materi, memberikan kemudahan akses, menarik, mudah dimiliki, sehingga berdampak positif terhadap hasil atau prestasi belajarnya. Sedangkan bagi guru, materi ajar yang baik mampu mempermudah proses pemberian materi sehingga harapan pencapaian proses dan tujuan pembelajaran dengan mudah terlaksana (Putra, 2011). Faktanya, selama ini produk materi ajar Bahasa Indonesia yang digunakan oleh guru SMA N 4 Luwu Utara masih mengandalkan (secara mentah) produk materi ajar yang sudah disediakan oleh pemerintah tanpa ada usaha untuk mengembangkan materi ajar tersebut.

Jika permasalahannya demikian, hal ini berarti guru belum melaksanakan fungsi dan kedudukan profesional sebagaimana mestinya. Sebab, dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 39 Ayat (1) telah dijelaskan bahwa salah satu tugas guru adalah mengembangkan mutu dan satuan pendidikan melalui lembaga profesionalitasnya. Atau di dalam Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 20 dan Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses.

Selanjutnya, terkait dengan budaya mengajar dan belajar, di SMA N 4 Luwu Utara khususnya kelas X, kegiatan belajar dan mengajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia masih belum mengalami kemajuan berarti. Hal ini didukung oleh temuan awal peneliti dari hasil observasi

dimana hingga saat ini, kegiatan belajar mengajar masih mengandalkan materi ajar cetak. Modelnya pun dominan masih konvensional seperti ceramah, diskusi, atau penugasan. Meskipun ada yang telah menggunakan basis teknologi seperti *power point*, tetapi tentu hal tersebut dapat dikatakan tertinggal melihat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini (Rukayah, Tolla, dan Ramly 2018).

Masih terkait dengan materi ajar dan proses belajar dan mengajar. Setiap guru tentunya menghendaki hasil atau pencapaian yang maksimal baik proses maupun tujuan pembelajarannya. Menjadi indikator peneliti bahwa jika materi ajar dan proses belajar dirancang dan dikembangkan dengan baik, tentu hasil atau prestasi belajar siswa juga akan baik. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan Tessmer (1993) dalam bukunya "*Planning and Conducting Formative Evaluations*" bahwa materi ajar pembelajaran bertalian langsung dengan proses dan hasil belajar siswa. Namun faktanya, hasil atau prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih sangat rendah dengan tingkat ketuntasan belajar hanya sebesar 42,17%. Sedangkan yang di persyaratkan yaitu 70% berdasarkan standar kriteria ketuntasan minimal (kkm).

Berdasarkan harapan, kenyataan, dan landasan konstitusi di atas, peneliti tertantang mengembangkan materi ajar elektronik Bahasa Indonesia berbasis *FlipBook Maker* sebagai solusi yang ditawarkan dari permasalahan tersebut. Dengan materi ajar ini, siswa akan memperoleh pemahaman yang sistematis karena materi yang disajikan berdasarkan kebutuhan belajar siswa dan mengacu pada kelemahan dan kekurangan materi ajar terdahulu yang telah disempurnakan.

Dipilihnya basis *FlipBook Maker* dalam pengembangan materi ajar ini sebagai bentuk adaptif terhadap laju

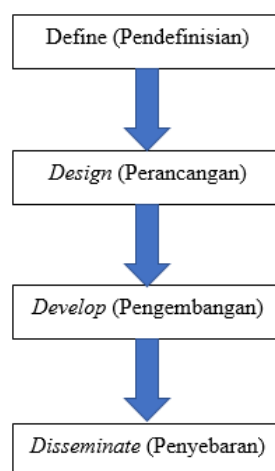
perkembangan pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. *FlipBook Maker* sendiri merupakan perangkat lunak (*software*) digital yang sekarang ini banyak diminati masyarakat baik dari kalangan pendidik (guru), siswa, pengusaha, dan masyarakat umum lainnya untuk berbagai kepentingan informatif seperti penyajian materi pembelajaran, promosi barang dagangan, iklan, penyimpanan (*storage*) pengalaman atau dokumen pribadi, dan lain sebagainya. Selain itu, *FlipBook Maker* dipilih atas pertimbangan bahwa perangkat ajar digital atau elektronik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran, karena perangkat ajar tersebut dilengkapi dengan berbagai fasilitas atau fitur menarik serta rancangan eksperimen virtual yang dapat menggiring siswa terlibat atau mengalami proses sains (“*sciensing*”) sebagaimana laporan (Evans dan Gibbons 2007). Tolla dan Noni (2015) juga mengungkapkan bahwa media yang memiliki berbagai variasi keinderaan (multimedia) sangat efektif terhadap peningklatan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh daya dukung masing-masing gaya atau *style media* yang menyatu dalam satu media. Dengan alasan tersebut, kebutuhan belajar berdasarkan pada penekanan keinderaan siswa dapat terpenuhi. Selanjutnya, materi ajar digital memiliki tingkat efisiensi yang tinggi dalam segala hal. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Opara dan Oguzor (2011) di dalam laporan penelitiannya yang dipublikasikan di *International Journal Research of Social Science* bahwa tingkat efisiensi *e-learning* lebih baik dari pembelajaran konvensional yang harus membawa lembaran atau kumpulan buku ke dalam kelas. Sedangkan, *e-learning* hanya memanfaatkan satu teknologi (komputer/laptop atau handphone) yang

mampu menampung ribuan materi atau materi ajar.

Semoga dengan pengembangan materi ajar Bahasa Indonesia berbasis media *FlipBook Maker* ini mampu menyelesaikan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dan menjawab tantangan laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, diharapkan pengembangan materi ajar ini mampu menjadi *rule model* bagi segenap guru untuk mengembangkan inovasi dan kreatifitas khususnya di SMA N 4 Luwu Utara.

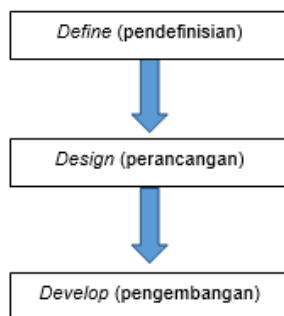
## METODE

Jenis penelitian ini berjenis pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Dalam hal ini model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini diadaptasi dari model 4-D yang dimana dikembangkan oleh (Thiagarajan, Semmel, dan Semmel 1974). Model 4-D sendiri terdiri atas 4 tahap yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Model ini digambarkan sebagai berikut:



Berdasarkan model tersebut penelitian dan pengembangan ini hanya sampai pada tahapan *develop* (Pengembangan) artinya peneliti

memodifikasi untuk tiga tahapan saja (3-D) dan tidak sampai pada tahap *Disseminate* (Penyebaran). Hal ini merujuk pada konsep yang dikemukakan oleh Noto (2014) yang mengatakan model 4-D dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan tahapan yang ingin dicapai oleh peneliti tersebut. Model 3-D di gambarkan sebagai berikut:



Dalam penelitian dan pengembangan materi ajar Bahasa Indonesia berbasis *Flipbook maker* ini menggunakan data sekunder yang dimana data sekunder merupakan berbagai informasi yang telah ada sebelumnya dan dengan sengaja dikumpulkan oleh peneliti yang digunakan untuk melengkapi kebutuhan data penelitian.

Dalam penelitian dan pengembangan materi ajar Bahasa Indonesia berbasis *Flipbook maker* ini menggunakan data sekunder yang dimana data sekunder merupakan berbagai informasi yang telah ada sebelumnya dan dengan sengaja dikumpulkan oleh peneliti yang digunakan untuk melengkapi kebutuhan data penelitian. Dan sumber data dalam penelitian pengembangan ini materi ajar Bahasa Indonesia berbasis *flipbook maker* data yang digunakan merupakan data yang bersumber dari siswa, guru dan ahli media dan ahli pelajaran Bahasa Indonesia.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua jenis yaitu validasi dan observasi:

1. Validasi

Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara memberikan lembar validasi yang telah dibuat dan di berikan kepada dosen ahli dan guru Bahasa Indonesia.

2. Observasi

Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan format angket yang kemudian diberikan kepada guru dan siswa.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

1. Deskripsi Kelayakan Materi Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Media *Flip Book Maker* di SMA Negeri 4 Luwu Utara

Pengujian kelayakan materi ajar meliputi materi ajar dan perangkat pendukungnya yaitu RPP. Adapun hasil uji kelayakan materi ajar RPP yang telah dikembangkan sebagai berikut:

Aspek	Rerata Tahap I	Keterangan	Rerata Tahap II	Keterangan
RPP	2,95	Belum Layak	4,75	Layak

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil uji kelayakan RPP yang meliputi dua tahap. Hasil uji kelayakan tahap II menunjukkan bahwa nilai rata rata total sebesar 4,75 dan dinyatakan layak. Secara keseluruhan aspek yang dinilai pada RPP telah dinyatakan memenuhi syarat kelayakan untuk diaplikasikan dalam pembelajaran.

Selanjutnya, pengujian kelayakan materi ajar juga dilakukan oleh dua validator. Adapun yang menjadi fokus penilaian kedua validator adalah kelayakan materi atau isi, kelayakan cara penyajian, kelayakan kegrafikan, kelayakan bahasa dan kelayakan media atau teknologi. Adapun hasil penilaian kelayakan dari ke lima aspek tersebut dapat kita lihat dari tabel berikut

a. Aspek kelayakan materi atau isi

Aspek	Rerata Tahap I	Keterangan	Rerata Tahap II	Keterangan
Materi atau Isi				
1. Kesesuaian materi dengan SK dan KD	2,5	Belum layak	4,2	Layak
2. Keakuratan materi	3,5	Belum layak	4,1	Layak
3. Kemutakhiran materi	3,8	Belum layak	4,7	Layak
4. Mendorong rasa ingin tahu	3,3	Belum layak	4,0	Layak

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil uji kelayakan aspek materi atau isi yang mana meliputi dua tahap uji coba kelayakan. Hasil dari tahap ke II menunjukkan bahwa setiap kriteria dinilai layak oleh kedua validator. Nilai rata-rata aspek kesesuaian materi dengan SK dan KD sebesar 4,2 dan dinyatakan layak, nilai rata-rata aspek keakuratan materi sebesar 4,1 dan dinyatakan layak, nilai rata-rata aspek kemutakhiran materi sebesar 4,7 dan dinyatakan layak, nilai rata-rata aspek mendorong keingintahuan sebesar 4,0 dan dinyatakan layak

b. Aspek kelayakan penyajian

Aspek	Rerata Tahap I	Keterangan	Rerata Tahap II	Keterangan
Penyajian				
1. Teknik penyajian	3,5	Belum layak	4,0	Layak
2. Pendukung penyajian	3,75	Belum layak	4,0	Layak
3. Penyajian pembelajaran	3,5	Belum layak	4,0	Layak
4. Kohistensi dan keruntutan	3,0	Belum layak	4,3	Layak

tan alur pikir				
----------------	--	--	--	--

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil uji kelayakan aspek penyajian yang mana meliputi dua tahap uji coba kelayakan. Hasil dari tahap ke II menunjukkan bahwa secara keseluruhan aspek teknik penyajian, aspek pendukung penyajian, aspek penyajian pembelajaran, dan aspek koherensi dan keruntutan alur pikir dinyatakan layak. Nilai rata-rata aspek teknik penyajian sebesar 4,0, nilai rata-rata aspek pendukung penyajian sebesar 4,0, nilai rata-rata aspek penyajian pembelajaran sebesar 4,0, nilai rata-rata aspek koherensi dan keruntutan alur pikir sebesar 4,3.

c. Aspek kelayakan kegrafikan

Aspek	Rerata Tahap I	Keterangan	Rerata Tahap II	Keterangan
Kegrafikan				
1. Ukuran materi ajar	2,3	Belum layak	4,8	Layak
2. Desain sampul	3,1	Belum layak	4,1	Layak
3. Desain isi	3,5	Belum layak	4,4	Layak

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil uji kelayakan aspek kegrafikan yang mana meliputi dua tahap uji coba kelayakan. Hasil dari tahap ke II menunjukkan keseluruhan aspek yang dinilai yaitu aspek ukuran materi ajar (versi digital), desain sampul, dan desain isi materi ajar dinyatakan layak. Nilai rata-rata aspek ukuran materi ajar (versi digital) sebesar 4,8. Nilai rata-rata aspek desain sampul sebesar 4,1. Nilai rata-rata aspek desain isi materi ajar sebesar 4,4.

d. Aspek kelayakan kebahasaan

Aspek	Rerata Tahap I	Keterangan	Rerata Tahap II	Keterangan
Kebahasaan				
1. Lugas	3,5	Belum layak	4,0	Layak
2. Komunikatif	3,5	Belum layak	4,5	Layak
3. Dialogis dan	3,3	Belum layak	4,5	Layak

interaktif				
4. Sesuai dengan perkembangan peserta didik	4,0	Layak	4,0	Layak
5. Kesesuaian kaidah bahasa	3,0	Belum layak	4,8	Layak
6. Penggunaan istilah, simbol dan ikon	3,3	Belum layak	4,0	Layak

Jika pada tahap satu aspek kebahasaan pada materi ajar ditemukan berbagai kesalahan oleh kedua validator khususnya pada aspek kelugasan bahasa, daya komunikatif bahasa, dialogis dan interaktif bahasa, penggunaan kaidah bahasa (ragam tulis), serta penggunaan istilah, simbol, dan ikon. Maka, hasil pemeriksaan kelayakan materi ajar tahap dua ditinjau dari kelayakan bahasa menunjukkan bahwa kelima aspek tersebut telah menunjukkan hasil perbaikan atau revisi yang signifikan sehingga penilaian kedua validator terhadap keseluruhan aspek telah dinyatakan layak.

e. Aspek kelayakan media atau teknologi

Aspek	Rerata Tahap I	Keterangan	Rerata Tahap II	Keterangan
Media atau Teknologi				
1. Tampilan komunikasi visual	3,0	Belum layak	4,3	Layak
2. Pemanfaatan software/perangkat	3,8	Belum layak	4,3	Layak

Tabel di atas menunjukkan hasil penilaian kelayakan materi ajar Bahasa Indonesia berbasis media *flipbook maker* ditinjau dari kelayakan teknologi atau media pembelajaran elektroniknya (*E-learning*) yaitu *flipbook maker* pada tahap II. Kelemahan atau kekurangan yang

ditemukan pada dua yaitu tampilan komunikasi visualnya dan pemanfaatan teknologi atau *software flipbook maker* telah dilakukan perbaikan atau revisi yang baik sehingga pada tahap dua, materi ajar telah dinyatakan layak. Nilai rata-rata aspek tampilan komunikasi visual yang awalnya hanya sebesar 3,0 meningkat menjadi 4,3 dan dinyatakan layak. Nilai rata-rata aspek pemanfaatan *software* yang pada awalnya hanya sebesar 3,8 meningkat menjadi 4,3 dan dinyatakan layak.

2. Deskripsi Keefektifan Materi Ajar Bahasa Indonesia Media *Flip Book Maker* SMA Negeri 4 Luwu Utara

Keefektifan materi ajar dalam penelitian dan pengembangan materi ajar Bahasa Indonesia berbasis media *flipbook maker* ini ditinjau dari dua aspek yaitu peningkatan kognitif dan peningkatan afektif. Peningkatan kognitif peserta didik dilihat dari hasil belajar siswa dengan cara membandingkan antara hasil belajar klasikal sebelum menggunakan materi ajar Bahasa Indonesia berbasis media *flipbook maker* dengan hasil belajar klasikal setelah menggunakan materi ajar yang dikembangkan tersebut. Materi ajar dinilai efektif jika rata-rata total peningkatan hasil belajar klasikal >35-45% dan ketuntasan klasikal minimal 50%. Efektivitas materi ajar yang ditinjau dari aspek afektif peserta didik dinilai dari persentase tingkat pengetahuan siswa terhadap materi ajar yang diajarkan selama pembelajaran berlangsung.

Keefektifan materi ajar tergambar pada uji coba terbatas, uji coba luas/lapangan I dan uji coba luas/lapangan II. Adapun hasil uji coba tersebut sebagai berikut:

Kelas uji coba	Ketuntasan pretest	Ketuntasan posttest	Keterangan
Uji coba terbatas	0%	60%	Meningkat
Uji coba lapangan I	0%	59%	Meningkat

Uji coba lapangan II	0%	77%	Meningkat
----------------------	----	-----	-----------

Tabel diatas menunjukkan bahwa materi ajar Bahasa Indonesia berbasis media *flipbook maker* efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa. Hal ini sesuai dengan hasil uji coba luas atau uji coba lapangan yaitu pada uji coba lapangan I, terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa dimana pada tes kemampuan awal tidak ada siswa yang dinyatakan tuntas. Namun, setelah diberi tindakan pembelajaran terjadi peningkatan ketuntasan yang cukup signifikan. Sejalan dengan kelompok uji lapangan I, pada kelompok uji lapangan II, juga terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa yang signifikan.

### 3. Deskripsi Kepraktisan Materi Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Media *Flip Book Maker* di SMA Negeri 4 Luwu Utara

Kepraktisan materi ajar dalam penelitian dan pengembangan ini diukur melalui hasil angket repon guru dan siswa. Kepraktisan materi ajar dipandang dari respon guru dan siswa jika rerata seluruh respon masuk dalam kategori baik. Atau paling tidak, dua dari tiga responden harus berada dalam kategori baik.

Adapun hasil angket respon guru dan siswa terhadap materi ajar yang telah digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

Kelas uji coba	Rerata respon	Keterangan
Guru	3,8	Praktis
Siswa Uji coba lapangan I	4,1	Praktis
Siswa Uji coba lapangan II	4,1	Praktis

Tabel diatas menunjukan hasil dari respon guru dan siswa, yang mana kita dapat lihat bahwa respon guru terhadap materi ajar yang dikembangkan mempunyai rerata 3,8 atau dengan kategori praktis, sedangkan untuk respon

siswa pada uji coba lapangan I mempunyai rerata 4,1 atau masuk dalam kategori praktis dan respon siswa pada uji coba lapangan II mempunyai rerata 4,1 atau dalam kategori praktis. Maka dari materi ajar yang telah di kembangkan dapat dikategorikan dalam kategori praktis berdasarkan hasil dari respon siswa dan guru.

### 4. Deskripsi Produk Materi Ajar Bahasa Indonesia Berbasis *Flipbook Maker* Kelas X SMA Negeri 4 Luwu Utara

Materi ajar Bahasa Indonesia dikembangkan dalam bentuk noncetak (digital) dengan bantuan media *ebook flip book maker*. Dengan demikian, materi ajar ini mengusung sistem pembelajaran elektronik (*e-learning*). *Ebook flip book maker* merupakan teknologi buku digital mutakhir yang memiliki keunggulan-keunggulan spesifik berbeda dengan ragam buku digital yang sebelumnya banyak beredar di masyarakat. *Ebook flip book maker* mengusung sistem pembelajaran interaktif karena dilengkapi dengan fitur-fitur mutakhir seperti audio (MP3, MP4, dan sepsifikasi audio lainnya), video, gambar, dan desain perwajahan. Dengan demikian, pengguna *ebook flip book maker* tidak hanya disuguhkan dengan tampilan grafis (tulisan) melainkan tampilan animasi dan visualisasi menarik lainnya. Berikut merupakan tampilan dari media *flipbook maker*:



Gambar 1. Produk Final Mengaplikasikan Materi ajar Bahasa Indonesia melalui media *ebook flipbook maker* ini sangat mudah, pengguna hanya



menginput perangkat bahan ajar *ebook flip book maker (siftware)* di komputer atau laptop dan langsung dapat digunakan. Namun sebelum itu, perangkat komputer atau laptop harus telah terinstalasi dengan software *adobe flash*.

### Pembahasan

Pengembangan materi ajar Bahasa Indonesia berbasis media *flipbook maker* bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan produk teknologi adaptif menjadi lebih variatif dan berfungsi tepat guna terhadap peningkatan pengetahuan siswa. Hal tersebut sesuai dengan amanat Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 yang memfungsikan pengembangan sebagai kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru.

Pengembangan materi ajar ini mengikuti pola proses yang kompleks sesuai dengan model yang digunakan (*Four-D Models yang telah di modifikasi menjadi Three-D*). Menyusun materi ajar Bahasa Indonesia ini diawali dengan analisis awal untuk mengetahui permasalahan dan solusi apa yang harus diberikan, merancang materi ajar, mengembangkan produk, menguji coba. Langkah-langkah pengembangan ini sesuai dengan yang dianjurkan oleh D. P. Nasional, (2008) yaitu (a) melakukan analisis kebutuhan materi ajar, dengan cara menganalisis Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, menganalisis sumber belajar, memilih dan menentukan jenis serta bentuk materi ajar, (b) menyusun peta materi ajar, (c) menentukan struktur materi ajar, menata tampilah materi ajar, (d) melakukan evaluasi dan revisi, dengan teknik

misalnya: evaluasi teman sejawat, ujicoba kepada siswa secara terbatas. Selain itu, langkah pengembangan materi ajar Bahasa Indonesia ini juga sejalan dengan pendapat Ekawati, (2010) yaitu langkah-langkah pengembangan materi ajar sebagai berikut: (a) Mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar yang menjadi acuan atau rujukan pemilihan materi ajar, (b) mengidentifikasi jenis-jenis materi ajar, (c) Memilih materi ajar yang sesuai atau relevan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah teridentifikasi, (d) memilih sumber materi ajar, serta (e) mengemas materi ajar menjadi buku teks pelajaran, modul, Diktat, LKM, petunjuk praktikum atau *handout*, dengan jenis pengembangan penyusunan, pengadaptasian, pengadopsian, perevisian, atau penerjemahan.

Orientasi pengembangan materi ajar ini adalah kebutuhan sasaran yaitu siswa. Lestari & As'ari, (2013) menyatakan bahwa mengembangkan materi ajar harus bermodal dasar pada masalah dan kebutuhan subjek pengguna atau sasaran (dalam hal ini adalah siswa). Sebab, dengan materi ajar yang dikembangkan, siswa akan mengembangkan potensi kognitif, efektif, dan psikomotor dalam dirinya.

Produk atau prototipe materi ajar Bahasa Indonesia yang dikembangkan bukanlah produk siap pakai. Melainkan produk yang harus diuji terlebih dahulu kelayakan, keefektifan, dan kepraktisannya.

Uji kelayakan materi ajar melibatkan dua ahli (*expert*) untuk menilai materi ajar. Di samping itu, penilaian kelayakan juga melibatkan pandangan, saran, atau kritikan dari siswa dan guru model sebagai subjek uji coba. Adapun aspek yang dinilai kelayakannya yaitu aspek materi atau isi, penyajian, kegrafikan, bahasa, dan media atau teknologi yang

digunakan. Hasilnya, setelah melalui tahap revisi dan dua kali uji kelayakan, materi ajar dinyatakan layak untuk digunakan. Syarat kelayakan beberapa aspek yang ditetapkan tersebut sesuai dengan pedoman D. P. Nasional, (2008) bahwa komponen utama yang harus dievaluasi pada materi ajar yang dikembangkan adalah kelayakan isi, kebahasaan, sajian, dan kegrafikan.

Sejalan dengan uji kelayakan materi ajar ini, merujuk pada UNESCO, K. P. Nasional, (2008) merumuskan syarat materi ajar yang baik. Syarat-syarat materi ajar atau buku teks yang berkualitas diuraikan melalui kutipan berikut; "Syarat-syarat materi ajar atau buku teks yang berkualitas adalah (1) materi ajar memiliki peran penting untuk mewujudkan pendidikan yang merata dan berkualitas tinggi, (2) materi ajar merupakan produk dari proses yang lebih besar dari pengembangan kurikulum, (3) isi materi ajar memasukkan prinsip-prinsip hak asasi manusia, mengintegrasikan proses pedagogis yang mengajarkan secara damai terhadap penyelesaian konflik, kesetaraan gender, nondiskriminasi, praktik-praktik dan sikap-sikap lain yang selaras dengan kebutuhan untuk belajar hidup bersama, (4) materi ajar memfasilitasi pembelajaran untuk mendapatkan hasil-hasil spesifik yang dapat diukur dengan memperhatikan berbagai perspektif, gaya pembelajaran, dan modalitas berbeda (pengetahuan, keterampilan, dan sikap), (5) memperhitungkan level konseptual, lingkungan linguistik, latar belakang dan kebutuhan belajar di dalam membentuk isi dan mendesain model pembelajaran, (6) materi ajar memfasilitasi pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi dan pengalaman secara merata dan setara oleh semua pebelajar yang terlibat dalam proses pembelajaran, dan (7) materi ajar dapat dijangkau dari sisi biaya, memiliki

daya tahan lama, dan dapat diakses oleh semua pebelajar.

Materi ajar Bahasa Indonesia ini diujicobakan pada siswa kelas X di SMA Negeri 4 Luwu Utara. Uji coba terbagi dalam dua *kluster* yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas atau uji coba lapangan. Pada uji coba terbatas, subjek uji coba yang direncanakan adalah 36 orang. Namun, selama tindakan berlangsung, enam subjek tidak memenuhi syarat untuk menjadi subjek dengan pertimbangan ketidak hadirannya saat tindakan dan pada saat tes akhir. Hasil uji coba pada dua *kluster* tersebut membuktikan bahwa materi ajar efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, mengembangkan keterampilan berbahasa, serta membina sikap dan mental yang berkarakter pada diri siswa.

Pengembangan materi ajar berbasis media *flipbook maker* ini merupakan jawaban dari tantangan zaman komputerisasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Kropman, Schoch, & Teoh, (2004) bahwa tantangan dunia pendidikan saat ini adalah beradaptasi dengan perkembangan zaman komputerisasi. Perangkat elektronik materi ajar dalam bentuk *e-book* atau buku elektronik merupakan media atau perangkat pembelajaran yang alternatif. Materi ajar dalam bentuk *e-book* ini didukung oleh perangkat lunak (*software*), Sistem antarmuka yang memadai, teks yang sesuai dengan media kertas atau cetak, serta yang paling penting adalah kehadiran media *e-book* merupakan jawaban atas kebutuhan dan harapan siswa terhadap materi ajar dengan basis baru.

Memang diakui bahwa siswa atau pelajar sekarang ini mulai meninggalkan materi ajar konvensional. Borzyskowski, (2004) mengungkapkan bahwa peserta didik mengalami kejenuhan atau kebosanan terhadap tampilan materi ajar yang selama ini digunakan. Peserta didik

selalu diperhadapkan pada teks atau tulisan baik pada media cetak maupun elektronik. Namun, kehadiran materi ajar digital masih sangat minim sehingga pelajar atau siswa mengalihkan kejenuhan tersebut pada media teknologi namun ragamnya berbeda, bukan materi ajar atau materi pelajaran melainkan *game*, atau media sosial. Oleh karena itu, kehadiran materi ajar Bahasa Indonesia berbasis media *flipbook maker* ini berupaya untuk menarik kembali perhatian belajar siswa dan meningkatkan minat dan motivasi mereka.

### KESIMPULAN

Berdasarkan data temuan dan hasil analisis, simpulan penelitian ini yaitu: (1) Materi ajar Bahasa Indonesia berbasis media *flipbook maker* layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil uji kelayakan pada aspek materi, penyajian, kegrafikan, bahasa, dan media atau teknologi yang mana semuanya termasuk dalam kategori layak untuk digunakan, (2) Materi ajar Bahasa Indonesia berbasis media *flipbook maker* efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa. Hal ini sesuai dengan hasil uji coba luas atau uji coba lapangan yaitu pada uji coba lapangan I, terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa dimana pada tes kemampuan awal tidak ada siswa yang dinyatakan tuntas. Namun, setelah diberi tindakan pembelajaran terjadi peningkatan ketuntasan yang cukup signifikan. Sejalan dengan kelompok uji lapangan I, pada kelompok uji lapangan II, juga terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa yang signifikan, (3) Materi ajar Bahasa Indonesia berbasis media *flipbook maker* praktis digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan respon siswa dan guru yang merespon materi ajar ke dalam kategori baik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ball, D. L., & Cohen, D. K. (1996). Reform by the book: What is—or might be—the role of curriculum materials in teacher learning and instructional reform? *Educational Researcher*, 25(9), 6–14.
- Barab, S. A., & Luehmann, A. L. (2003). Building sustainable science curriculum: Acknowledging and accommodating local adaptation. *Science Education*, 87(4), 454–467.
- Borzyskowski, G. (2004). Animated text: More than meets the eye. *Beyond the Comfort Zone: Proceedings of the 21st ASCILITE Conference*, Perth, 141–144. Citeseer.
- Cronjé, J. (2006). Paradigms regained: Toward integrating objectivism and constructivism in instructional design and the learning sciences. *Educational Technology Research and Development*, 54(4), 387–416.
- Davis, E. A. (2006). Preservice elementary teachers' critique of instructional materials for science. *Science Education*, 90(2), 348–375.
- Ekawati, D. (2010). *The Interactive-Compensatory Model Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Membaca dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama: Studi Pengembangan pada SMP di Kota Palembang*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Evans, C., & Gibbons, N. J. (2007). The interactivity effect in multimedia learning. *Computers & Education*, 49(4), 1147–1160.
- Kropman, M., Schoch, H. P., & Teoh, H. Y. (2004). An experience in e-learning: Using an electronic textbook. *Beyond the Comfort Zone: Proceedings of the 21st ASCILITE Conference*, 512–515.
- Lestari, E., & As'ari, A. R. (2013). Pengembangan modul pembelajaran soal cerita matematika kontekstual

- berbahasa Inggris untuk siswa kelas X. *Malang: Universitas Negeri Malang*.
- Nasional, D. P. (2008). Pengembangan bahan ajar dan media. *Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional*.
- Nasional, K. P. (2008). Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. *Indonesia, "Sistem Penjaminan Mutu Perguruan Tinggi*.
- Noto, M. S. (2014). Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Smart (Specific, Measurable, Achievable, Realistic, and Time-Bound). *Infinity Journal*, 3(1), 18–32.
- Opara, J. A., & Oguzor, N. S. (2011). Inquiry instructional method and the school science curriculum. *Current Research Journal of Social Sciences*, 3(3), 188–198.
- Putra, N. (2011). Research and Development. *Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar*. PT. Raja Grafindo. Jakarta.
- Remillard, J. T., & Bryans, M. B. (2004). Teachers' orientations toward mathematics curriculum materials: Implications for teacher learning. *Journal for Research in Mathematics Education*, 35(5), 352–388.
- RUKAYAH, R., Tolla, A., & Ramly, R. (2018). The Development of Writing Poetry Teaching Materials Based on Audiovisual Media of Fifth Grade Elementary School in Bone Regency. *Journal of Language Teaching and Research*, 9(2), 358–366.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Model Pengembangan dan Pembelajaran*.
- Tolla, A., & Noni, N. (2015). The development of interactive multimedia for first-grade beginning readers of elementary school: An innovative learning approach. *Journal of Language Teaching and Research*, 6(3), 553.
- Villegas, A. M., & Lucas, T. (2002). Preparing culturally responsive teachers: Rethinking the curriculum. *Journal of Teacher Education*, 53(1), 20–32.