

Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Mata Kuliah Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi

Ratna Dewi Kartikasari¹, Aida Sumardi¹, Pheni Cahya Kartika², Septiana Tanti¹

¹Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten 15419.

²Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya, Jl Sutorejo No. 59 Surabaya, Jawa Timur, Indonesia 60113

*E-mail koresponden: ratna.dewikartikasari@umj.ac.id, aida.sumardi@umj.ac.id, phenicahyakartik@um-surabaya.ac.id, septianatanti3@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat modul Bahasa Indonesia Perguruan Tinggi yang dapat digunakan oleh mahasiswa program studi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, berdasarkan pengembangan flipbook. Penelitian ini merupakan penelitian Research & Development (R&D) dengan menggunakan model Borg and Gall. Tahapan pengembangan penelitian meliputi penelitian dan pengumpulan data, perencanaan produk, dan pengembangan desain produk. Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan modul diawali dengan (1) melakukan penelitian lapangan dan literatur dengan melakukan observasi kelas serta mempelajari teori dan temuan penelitian yang relevan; (2) perencanaan produk dengan meninjau materi kurikulum, pengajaran membaca, dan pengorganisasian materi; dan (3) mengembangkan desain produk modular dan mengubahnya menjadi modul virtual.

Kata kunci: Bahasa Indonesia, media pembelajaran, flipbook

ABSTRACT

The end of this exploration is to produce an Indonesian language module for advanced education that's used by scholars of the Indonesian Language and Literature Education Study Program grounded on flipbook development. This exploration is Research & Development (R&D) exploration which uses the Borg and Gall model. Research development way include exploration and data collection, product planning, and product design development. Descriptive analysis is used to dissect the data. The exploration results show that module development begins with (1) conducting field and library exploration by observing classes and studying applicable propositions and exploration findings; (2) planning the product by reviewing the material in the syllabus and tutoring reading and arranging the material; and (3) developing module product designs and converting them into virtual modules.

Keywords: Indonesian, learning media, flipbook

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah komponen penting untuk menghasilkan generasi yang cerdas dan beretika. Ada banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan yaitu termasuk kurikulum, institusi, tenaga pendidik, dan jumlah siswa. Untuk mencapai tujuan nasional, peran pendidikan sangat krusial untuk menciptakan sumber daya manusia yang bermutu tinggi. Pembelajaran yang berkualitas melarang siswa bagaimana menggunakan berbagai media.

Pendidik harus berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran mereka di era digital seperti saat ini. Media pembelajaran interaktif adalah cara yang bagus untuk membuat pembelajaran lebih bervariasi dan menarik serta meningkatkan minat belajar. Namun, saat memilih media pembelajaran, guru atau dosen juga harus mempertimbangkan apakah media tersebut dapat memenuhi gaya belajar peserta didik atau tidak.

Para pendidik (guru dan dosen) menerima baik dampak rangkaian teknologi informasi dan komunikasi mengenai dunia pendidikan, yang dapat mengubah peran mereka secara positif. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, teknologi informasi dapat menyediakan berbagai jenis media pembelajaran yang lebih menarik. Pendidik mulai menyadari bahwa ada perbedaan dalam cara belajar siswa. Beberapa siswa lebih suka belajar melalui media audio lebih cepat, yang lain lebih suka media cetak (buku), dan yang lain menggunakan media visual. Dari pemahaman ini, konsep atau ide untuk menggunakan media dalam pembelajaran muncul. Buku kuliah dan media pembelajaran lainnya dapat dikemas menjadi lebih menarik agar mahasiswa lebih tertarik untuk belajar.

Menurut pendapat (Amanullah, 2020) teknologi pendidikan ini masih berfokus pada penciptaan model untuk memecahkan masalah belajar manusia. Salah satu model yang telah ditemukan dewasa ini adalah inovasi dalam pendidikan melalui model pembelajaran berbasis teknologi informasi. Nieveen (dalam Wayan et al., 2022) menjelaskan

bahwa kualitas produk pengembangan *prototipe* pendidikan dinilai berdasarkan tiga kriteria: media, perangkat, dan model, yaitu efektivitas, kepraktisan, dan validitas. Dalam penelitian ini, bahan kriteria kualitas tidak digunakan secara keseluruhan sebagai model kualitas pembelajaran yang digunakan adalah validitas dan kepraktisan.

Di zaman revolusi industri 4.0, media belajar digital *flipbook* dapat membantu mahasiswa belajar lebih baik. Menurut Sa'diyah (2021: 1299) penggunaan *flipbook* menjadi sebuah inovasi cerdas untuk menghadirkan suasana baru dan menarik serta interaktif. Hal ini dikarenakan pembelajaran akan sangat bervariasi dan menarik secara visual dan audiovisual. Oleh karena itu, penggunaan *flipbook* digital dalam media pembelajaran adalah cara yang cerdas untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, komunikatif, interaktif, dan meningkatkan pemahaman mahasiswa. Khususnya, dengan fokus pada pengembangan mata kuliah bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa, ini adalah langkah yang sangat baik.

Mahasiswa harus memiliki keterampilan hidup dan karir yang mampu untuk mata kuliah tingkat tersier karena teknologi semakin berkembang. Salah satu dari mereka berasal dari Indonesia. Semua program studi, baik diploma maupun sarjana, harus mengambil mata kuliah bahasa Indonesia. (Nugraheni & Putri, 2021)

Bahasa Indonesia diharapkan akan membantu mahasiswa memahami dan menggunakan bahasa dengan lebih baik di era globalisasi dengan menjadi mata kuliah wajib umum di perguruan tinggi. Selain itu, diharapkan bahwa pembelajaran bahasa ini membantu mahasiswa memahami data teknologi dan literasi serta membantu mereka bagaimana berbicara dan menulis dalam masyarakat digital. (Hanum et al., 2020)

Menurut (Hasnain & Halder, 2023), prinsip-prinsip berikut dapat diterapkan dalam pengajaran bahasa:

(1) Siswa akan belajar bahasa dengan baik jika mereka memiliki tujuan

dan minat; (2) Guru dapat memberi siswa kesempatan untuk menggunakan bahasa dalam berbagai aktivitas; (3) memfokuskan pembelajaran pada keterampilan dan teknik yang membantu mereka belajar sehari-hari; (4) siswa akan menyadari bahasa umum dalam data sosiokultural dan pengalaman langsung dengan budaya sasaran; dan (5) memahami peran dan arti bahasa dan budaya.

Tujuan penelitian ini yaitu memberikan inovasi baru dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui *flipbook* yang merupakan salah satu media pembelajaran elektronik yang praktis, efektif, dan efisien. Musfiqon (2020: 28) menyatakan bahwa media pembelajaran ialah alat pembantu berbentuk fisik ataupun nonfisik sebagai perantara dalam memahami materi pelajaran agar lebih efektif. Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, khususnya di kelas bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian ini akan meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang metode pembuatan bahan terbuka. Bahan ajar yang menarik dan interaktif. Penelitian juga akan menentukan seberapa efektif penggunaan *flipbook* untuk mata kuliah bahasa Indonesia jenjang perguruan tinggi.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research & Development (R&D)*. R&D adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan tentang informasi kebutuhan pengguna (evaluasi kebutuhan), dan kemudian mengembangkan (pengembangan) yang bertujuan untuk membuat produk dan menilai seberapa efektif produk tersebut. (Asih & Sabatari, 2015)

Menurut Borg dan Gall (dalam Utomo et al., 2016), hal ini dapat disederhanakan dengan memasukkan 5 langkah utama, yaitu:

Analisis produk yang akan dibuat; Pengembangan produk awal; Evaluasi dan validasi ahli; Uji coba skala kecil dan modifikasi; dan uji coba skala besar untuk produk besar dan akhir. Penelitian ini melibatkan wawancara.

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner. Kuesioner memberikan responden serangkaian pertanyaan tertulis yang harus mereka jawab. Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dideskripsikan menggunakan metodologi pengembangan media yang ditulis oleh Borg & Gall di Sukmadinata (ekosistemnya dibagi menjadi tiga tahap, yaitu (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) menyiapkan produk untuk produksi dan (3) membuat desain awal produk. Dalam hal ini, proses pengembangan *flipbook* adalah sebagai berikut.

A. Pengumpulan Data

Kerja lapangan dan tinjauan pustaka dilakukan pada tahap penelitian dan pengumpulan data. Penelitian lapangan dilakukan melalui observasi kelas. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi di dalam kelas khususnya mengenai penggunaan bahan pembelajaran atau alat bantu perkuliahan. Observasi awal menunjukkan bahwa modul pembelajaran virtual belum digunakan dalam pembelajaran. Materi atau materi yang digunakan merupakan dokumen terbuka yang diberikan oleh instruktur pada saat sesi online dan offline.

Sumber belajar seperti buku, e-book dan video pembelajaran terbatas. Selain itu, berdasarkan hasil yang diperoleh, mahasiswa memerlukan bahan penunjang untuk menunjang proses pengajaran. Materi pembelajaran harus menarik, mudah dipahami dan mudah diakses. Salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah dengan membuat modul virtual untuk mendukung proses pembelajaran.

Menurut (Delianti & Jalinus, 2020) modul meliputi materi, metode, penjelasan, dan metode evaluasi yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini merupakan pendekatan pengelolaan materi

pendidikan yang memperhatikan peranannya dalam pendidikan. Pada penelitian ini modul yang dikembangkan merupakan modul virtual, artinya modul yang dibuat tidak dicetak melainkan dimodifikasi secara elektronik. Hal ini untuk menyesuaikan dengan kondisi pembelajaran daring, dimana mahasiswa dapat mengakses modul kapan saja.

Dengan adanya modul virtual ini, diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu sumber pendidikan mandiri yang dapat membantu mahasiswa dalam menumbuhkan pemahaman mereka tentang kognitif secara keseluruhan. Dalam tinjauan pustaka ini, berbagai teori dan temuan penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

B. Perencanaan

Perencanaan dibuat produksi produknya, berdasarkan analisis temuan terhadap kurikulum mata pelajaran membaca dan pengajaran membaca, materi bahasa Indonesia untuk perguruan tinggi. Isi modul virtual ini yaitu fungsi, kedudukan, sejarah bahasa Indonesia, ragam bahasa Indonesia, penggunaan tanda baca, huruf kapital, huruf miring, kata baku, kata tidak baku, teks akademik, teks mikro dan teks makro.

Setelah memeriksa bahan yang akan dimasukkan ke produk, langkah berikutnya adalah mulai membuat bahan-bahan tersebut sistematis mulai dengan identifikasi subjudul, materi penelitian, waktu, dan tujuan pembelajaran, bahan pelajaran, instruksi, diskusi, rangkuman, dan pertimbangan, dan lebih. Tentukan aplikasi mana yang akan digunakan terlebih dahulu untuk desain produk.

C. Pengembangan Produk

Draf produk yang telah disusun dapat digunakan untuk melanjutkan tahap pengembangan draf produk. Perencanaan silabus, pengumpulan materi, dan penyusunan modul adalah semua bagian dari pengembangan produk. Proses pengembangannya adalah sebagai berikut.

- a. Menggunakan silabus untuk membuat ide tentang materi.
- b. Menyusun materi untuk submodul pembelajaran:

1. Submodul pembelajaran 1 Fungsi, Kedudukan, Sejarah Bahasa Indonesia
 2. Submodul pembelajaran 2 Ragam Bahasa Indonesia
 3. Submodul pembelajaran 3 Penggunaan Tanda Baca, Huruf Kapital, Huruf Miring, Kata Baku, Kata Tidak Baku
 4. Submodul pembelajaran 4 Teks Akademik
 5. Submodul pembelajaran 5 Teks Mikro dan Teks Makro
- c. Menyusun submodul pembelajaran secara berurutan, mulai dari identifikasi modul (materi dan waktu pembelajaran), tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, latihan, pembahasan, rangkuman dan ulasan. Tulis submodul dalam format Word dan simpan sebagai PDF.
- d. Aplikasi Heyzine Flipbook memungkinkan Anda mengubah modul yang disimpan dalam format PDF menjadi modul virtual.

Aplikasi membuat Heyzine Flipbook digunakan untuk merancang e-modul. Desain grafis dibuat menggunakan canva, lalu dibuat dalam format PDF dan diunggah ke dalam website Heyzine Flipbook. Flipbook Heyzine membuat belajar lebih interaktif sebagai media pembelajaran karena memiliki efek animasi bergerak, video, foto, dan link dalam desainnya. Dengan menggunakan browser web, konten pembelajaran buku elektronik dapat diakses melalui konten visual, audio, dan video. (Erawati et al., 2022)

Aplikasi Heyzine membuat media berupa flipbook yang berbentuk HTML yang dapat dibuka melalui ponsel, tablet, Android, dan PC. Media juga dapat diunduh untuk diaplikasikan dalam wujud digital atau cetak. (Erawati et al., 2022)

Langkah-langkah berikut digunakan untuk membuat e-modul menggunakan Heyzine:

1. Merancang modul elektronik menggunakan Microsoft Word. Modul elektronik yang dikembangkan menggunakan

Heyzine pertama kali disiapkan di Microsoft Word. Modul elektronik dirancang secara keseluruhan mulai dari dokumen, latihan soal, penambahan link soal dan video serta animasi atau gambar pendukung modul elektronik. Saat ini desain harus dilakukan dengan hati-hati agar saat ini karena kesalahan desain tidak diupload berkali-kali ke Heyzine menggunakan Microsoft Word.

2. Konversikan file Microsoft Word ke PDF. Modul elektronik yang dibuat dengan Microsoft Word kemudian harus diubah ke format PDF, sehingga format yang diperlukan saat mengunggah ke Heyzine adalah PDF.
3. Peran modul elektronik di Heyzine: Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat modul elektronik menampilkan flip book. Aplikasi ini cukup mudah digunakan karena membuat tampilan modul elektronik menjadi lebih menarik karena dilengkapi dengan link video, audio, animasi dan soal. Selain itu cara penggunaan aplikasi Heyzine cukup sederhana yaitu dengan mendownload diagram modul elektronik dalam bentuk PDF ke aplikasi Heyzine, kemudian dapat menambahkan video, audio, animasi. Berikut langkah-langkah menggunakan aplikasi Heyzine.
 - a. Buat akun di heyzine: Anda harus membuat akun pada aplikasi dengan mengakses link berikut: <https://heyzine.com/>. Setelah membuat akun, Anda dapat mulai menggunakan heyzine.
 - b. Buat modul elektronik: Setelah di Heyzine, cari menu "new flipbook". Ini memungkinkan Anda membuat flipbook dengan mengunggah file modul PDF yang sudah disiapkan.
 - c. Menyimpan file: Dengan mengklik tombol "simpan", Anda dapat menyimpan file modul elektronik yang dirancang dengan Heyzine.

Anda kemudian dapat membagikan modul secara elektronik dengan menyalin tautan ke heyzine sehingga siswa dapat mengaksesnya melalui tautan yang disediakan.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan modul bahasa Indonesia pada perguruan tinggi berbasis flipbook meliputi tiga tahap:

- (1) penelitian dan pengumpulan data;
 - (2) perencanaan produksi produk;
 - (3) desain pengembangan produk.
- Penelitian lapangan dan bibliometrik dilakukan pada tahap penelitian dan pengumpulan data. Tahap perencanaan pembangkitan produk kemudian dilakukan dengan meninjau dokumen program dan merancang materi modul bahasa Indonesia untuk universitas virtual. Pengembangan produk dilakukan dengan menggunakan aplikasi Heyzine Flipbook.

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), 37–44.
- Asih, D. R., & Sabatari, W. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Promosi Statis di SMK Negeri 1 Pengasih. *Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta*.
- Delianti, P. I., & Jalinus, N. (2020). Efektivitas e-modul berbasis project based learning pada mata kuliah pemrograman visual. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 3(2), 109–113.
- Erawati, N. K., Purwati, N. K. R., & Saraswati, I. D. A. P. D. (2022). Pengembangan E-Modul Logika Matematika Dengan Heyzine untuk

Menunjang Pembelajaran di SMK.
Jurnal Pendidikan Matematika (JPM), 8(2), 71–80.

Hanum, F., Harahap, N. J., Hsb, E. R., & Hasibuan, M. N. S. (2020). Pembelajaran Mata Kuliah Bahasa Indonesia Berwawasan Literasi di Perguruan Tinggi dalam Menghadapi Era Globalisasi. *Jurnal Education and Development*, 8(3), 33.

Musfiqon. 2020. Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Nugraheni, A. S., & Putri, R. D. P. (2021). ONLINE LEARNING PATTERNS FOR INDONESIAN LESSONS DURING THE COVID-19 PANDEMIC. *Curricula: Journal of Teaching and Learning*, 6(3), 134–142.

Sa'diyah, Kamilatus. 2021. Pengembangan E-Modul Berbasis Berbasis Digital Flipbook untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Volume 3, Nomor 4. Halaman 1299.

Wayan, F. N., Putu, A. I. B., & Ayu, P. B. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Materi Sistem Koordinasi Berorientasi budaya lokal Pada Pelajaran Biologi SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 9(2), 103–115.