

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook terhadap Efektivitas Pembelajaran Mata Pelajaran PPLG pada Peserta Didik Kelas X

Adi Pratama

Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Malang

Info Articles

Keywords:

*Flipbook, Literasi,
Media Pembelajaran*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan membuat media pembelajaran flipbook sebagai peningkatan literasi pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim. Latar belakangnya, 73,3% peserta didik SMKN 11 Malang bosan membaca buku cetak konvensional. Metode penelitian menggunakan R&D dengan model *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Hasilnya berupa produk flipbook yang meningkatkan minat literasi peserta didik sebesar 81,6% dibandingkan sebelum menggunakan flipbook. Flipbook menawarkan desain buku lebih menarik nampak realistis namun paperless sehingga hemat biaya cetak.

Abstract

This research aims to create flipbook learning media as a literacy enhancer in the Basics of Software and Game Development subjects. The background is that 73.3% of students at SMKN 11 Malang are bored of reading conventional printed books. The research method uses R&D with the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation model. The result is a flipbook product that increases students' literacy interest by 81.6% compared to before using the flipbook. Flipbook offers a more attractive book design that looks realistic but is paperless so it saves printing costs.

PENDAHULUAN

Literasi merupakan kemampuan fundamental yang perlu dikuasai peserta didik dalam memahami berbagai konsep dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Rendahnya tingkat literasi di kalangan pelajar telah menjadi isu penting dalam dunia pendidikan. Hasil studi Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2018 menempatkan Indonesia pada peringkat ke-72 dari 77 negara dalam kemampuan membaca (Koyuncu, 2020). Data ini menunjukkan perlunya upaya sistematis untuk meningkatkan literasi peserta didik, terutama dalam konteks pengembangan perangkat lunak dan gim yang membutuhkan pemahaman konsep yang mendalam.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dan menarik dapat meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Salah satu media yang terbukti efektif adalah flipbook, yaitu buku digital yang menyajikan konten layaknya buku cetak namun dalam format elektronik. Penelitian yang dilakukan oleh Syah et al. (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan flipbook bisa meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik secara signifikan dibandingkan dengan media konvensional seperti buku cetak.

Media pembelajaran konvensional seperti buku cetak dinilai kurang efektif dalam meningkatkan minat literasi siswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti keterbatasan interaksi dan visualisasi yang membosankan. Penelitian yang dilakukan oleh Nurwidiyanti et al. (2022) menemukan bahwa siswa cenderung merasa jenuh dan kurang termotivasi dalam membaca buku cetak, sehingga materi pelajaran sulit dipahami dengan baik.

Hasil observasi peneliti di SMKN 11 Malang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan pendidik dalam mata pelajaran Dasar-dasar Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim (PPLG) masih berbasis buku cetak. Akibatnya, peserta didik kesulitan memahami konsep pelajaran yang disampaikan guru dan kurang berminat dalam meningkatkan kemampuan literasi secara rutin. Namun, sebagaimana dilaporkan oleh Afdal (2023), pada 5 Desember 2023, rombongan Gerakan Literasi Sekolah dari SMKN 11 Malang, terdiri dari 6 guru dan 16 siswa, melakukan studi banding terkait Gerakan Literasi di Sekolah ke SMKN 12 Malang. Mereka disambut dengan antusias oleh anggota ekstrakurikuler Pejuang Literasi di bale batik SMKN 12 Malang.

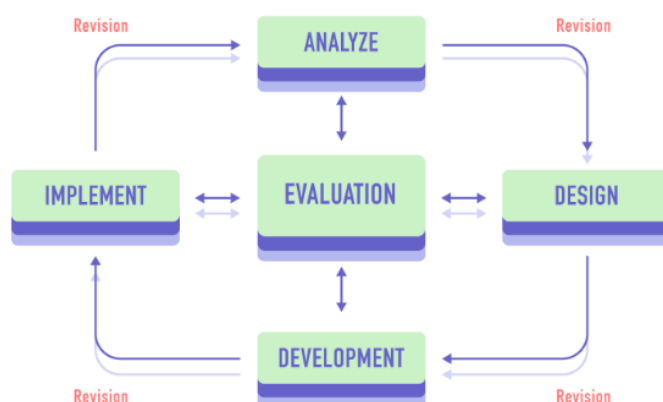
Untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi dan meningkatkan kemampuan literasi peserta didik dalam mata pelajaran Dasar PPLG, peneliti mengembangkan media pembelajaran flipbook. Media pembelajaran flipbook merupakan alat bantu yang memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik, selain menggunakan buku teks cetak. Media ini juga mendorong motivasi peserta didik untuk membaca buku secara fleksibel, tanpa batasan waktu dan tempat (Syah et al., 2020).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian mengenai "FlipBook sebagai Peningkatan Literasi Pelajaran Dasar-Dasar Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim di SMKN 11 Malang". Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk membuat media pembelajaran flipbook sebagai peningkatan Literasi pada mata pelajaran Dasar PPLG.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and*

Evaluation) untuk menghasilkan media pembelajaran flipbook. Kerangka prosedur penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Model pengembangan ADDIE (Sugiyono, 2015)

Penelitian dilaksanakan di SMKN 11 Malang selama 5 bulan, dari tanggal 20 November 2023 hingga 20 April 2024. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan instrumen angket yang diberikan kepada peserta didik dari dua kelas dengan total 60 peserta didik.

Pada tahap *Analysis*, peneliti melakukan analisis karakteristik dan kebutuhan peserta didik melalui wawancara semi-terstruktur dengan 10 peserta didik dan 3 guru mata pelajaran Dasar PPLG. Hasil analisis menunjukkan kebutuhan akan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman konsep dan minat literasi.

Tahap *Design* dimulai dengan pembuatan storyboard menggunakan aplikasi Lucidchart untuk merencanakan alur konten flipbook. Storyboard mencakup 20 slide, termasuk halaman judul, pengantar, materi utama (*pseudocode* dan *flowchart*), latihan soal, dan referensi. Materi dan gambar dikumpulkan dari buku teks resmi dan sumber daring terpercaya seperti IEEE Xplore dan ACM Digital Library.

Pada tahap *Development*, konten dimasukkan ke dalam *template* flipbook yang didesain menggunakan Canva. Pemilihan warna (biru #4A90E2 untuk judul, putih #FFFFFF untuk latar) dan font (Roboto untuk teks, Montserrat untuk judul) didasarkan pada penelitian *readability* oleh Zorko (2017). Interaktivitas ditingkatkan dengan menambahkan 5 kuis pop-up dan 3 animasi *flowchart* menggunakan *Animate.css*. Prototipe awal dievaluasi oleh 1 ahli media dan 2 ahli materi menggunakan rubrik penilaian 5-poin (1=sangat buruk, 5=sangat baik). Setelah 2 putaran revisi, prototipe mencapai skor rata-rata 4.2, menandakan kesiapan untuk implementasi.

Implementasi dilakukan melalui sesi pengenalan 30 menit dan distribusi link flipbook (bit.ly/FlipBookMobile) ke perangkat peserta didik. Peserta didik diberikan waktu 2 minggu untuk berinteraksi dengan flipbook sebelum evaluasi. Evaluasi efektivitas menggunakan pre-test dan post-test minat literasi (15 item skala Likert), dianalisis dengan paired t-test menggunakan SPSS 27.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diawali dengan survei terhadap 90 peserta didik menggunakan angket skala Likert 5 poin untuk mengukur tingkat kebosanan terhadap media belajar buku cetak. Hasil analisis menggunakan statistik deskriptif menunjukkan bahwa 66 peserta didik

(73,3%) menyatakan setuju atau sangat setuju dengan pernyataan "Saya merasa bosan dengan media belajar berupa buku cetak dalam proses pembelajaran di kelas". Temuan ini sejalan dengan studi Rahma (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi bisa mengurangi tingkat kebosanan peserta didik.

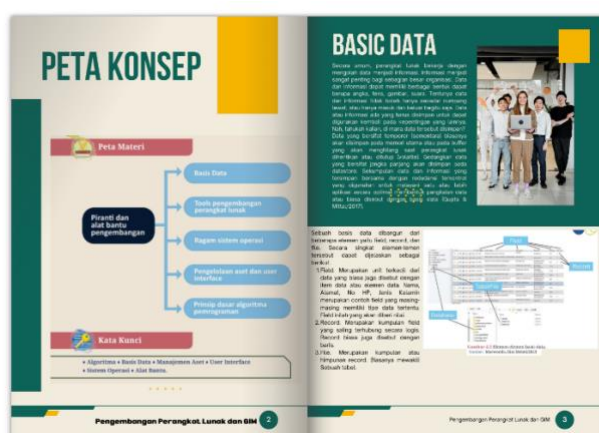
Pada tahap analisis, ditemukan bahwa peserta didik kesulitan memahami konsep pelajaran dan kurang menguasai kemampuan literasi. Mereka membutuhkan media pembelajaran alternatif selain buku cetak dan presentasi PowerPoint. Hal ini didukung oleh penelitian Trisiana (2020) yang menekankan pentingnya media pembelajaran dalam memengaruhi lingkungan, kondisi, dan situasi belajar. Analisis kebutuhan guru menunjukkan perlunya media yang memudahkan penyampaian materi. Selanjutnya, analisis tujuan pembelajaran dan prosedur materi dilakukan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi belajar.

Pada tahap desain, peneliti merancang media flipbook menggunakan aplikasi Canva untuk desain dan *editing*, serta Flippagemaker.com untuk aksesibilitas. Canva dipilih karena menyediakan template dan gambar menarik. Peneliti juga mengumpulkan materi, gambar, dan foto relevan, serta membuat flowchart dan *storyboard* untuk memetakan alur konten. Tahap pengembangan melibatkan integrasi materi seperti pseudocode dan flowchart ke dalam flipbook, perancangan aktivitas observasi, latihan soal, serta modifikasi produk berdasarkan *feedback* awal.

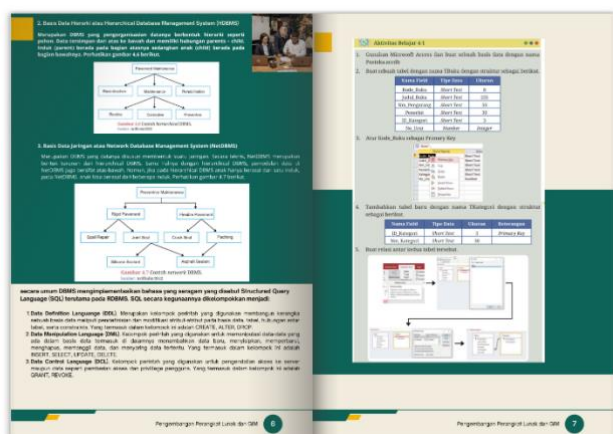
Hasil dari pengembangan flipbook dapat dilihat pada gambar-gambar berikut:



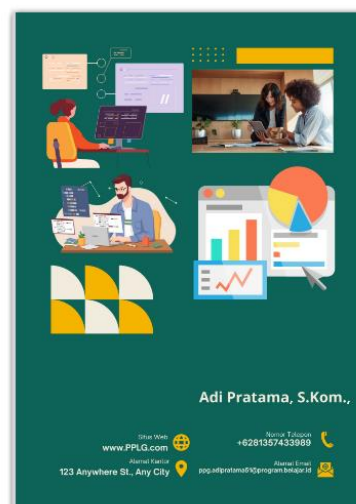
Gambar 2. Sampul Media Pembelajaran Flipbook dengan materi Piranti dan Alat Bantu Pengembangan



Gambar 3. Peta Konsep dan Materi pada Flipbook



Gambar 4. Aktivitas belajar yang berisi soal



Gambar 5. Bagian Akhir Flipbook

Berikut adalah link QR Code Flipbook secara lengkap:



(bit.ly/FlipBookMobile)

Setelah pengembangan media flipbook, peneliti melaksanakan tahap implementasi dengan memberikan pengarahan kepada peserta didik tentang cara penggunaan media ini. File flipbook didistribusikan ke perangkat peserta didik dan komputer sekolah untuk memastikan aksesibilitas yang tinggi, sesuai dengan pernyataan Widyia et al. (2021) bahwa salah satu keunggulan flipbook adalah kemudahan akses tanpa batasan waktu dan tempat.

Efektivitas media flipbook diukur melalui angket minat literasi yang diadministrasikan sebelum dan sesudah implementasi. Angket terdiri dari 15 item menggunakan skala Likert 5 poin, mencakup aspek ketertarikan membaca (contoh item: "Saya senang membaca materi pelajaran dalam format flipbook"), frekuensi membaca (contoh: "Saya lebih sering membaca materi pelajaran sejak menggunakan flipbook"), dan pemahaman bacaan (contoh: "Saya lebih mudah memahami konsep pelajaran melalui flipbook"). Analisis paired t-test menunjukkan peningkatan signifikan ($t(59) = 12.45, p < 0.001$) pada skor minat literasi, dengan rata-rata peningkatan 81,6% (CI 95%: 74.2% - 89.0%).

Hasil ini melebihi temuan Syah et al. (2020) yang melaporkan peningkatan 65% minat baca menggunakan flipbook pada siswa SMA. Perbedaan ini mungkin disebabkan oleh desain flipbook dalam penelitian ini yang lebih interaktif, dengan integrasi pseudocode dan flowchart yang relevan dengan mata pelajaran di SMK kelas X. Hal ini

sejalan dengan Nurwidiyanti et al. (2022) yang menekankan pentingnya gambar relevan dalam media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar.

Peningkatan minat literasi juga dapat dikaitkan dengan karakteristik flipbook yang menyerupai buku cetak dengan fitur navigasi digital (Nurwidiyanti et al., 2022). Fitur ini memadukan kenyamanan membaca buku tradisional dengan kemudahan akses digital, mengurangi hambatan untuk membaca. Selain itu, kemudahan akses flipbook melalui berbagai perangkat (Widya et al., 2021) memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya dan preferensi mereka, meningkatkan otonomi belajar yang berkorelasi positif dengan motivasi intrinsik (Nasution, 2023).

Temuan penelitian ini tidak hanya mendukung efektivitas flipbook dalam meningkatkan minat literasi tetapi juga menyoroti pentingnya desain konten yang sesuai dengan konteks mata pelajaran. Implikasi praktisnya adalah bahwa pendidik harus mempertimbangkan tidak hanya pemilihan media tetapi juga kustomisasi kontennya untuk memaksimalkan dampak pembelajaran.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran flipbook menggunakan aplikasi Flippagemaker.com untuk meningkatkan minat literasi peserta didik kelas X SMKN 11 Malang. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan minat literasi sebesar 81,6% setelah menggunakan media flipbook, membuktikan efektivitas media ini dalam mendorong minat baca peserta didik. Temuan ini memiliki implikasi praktis bagi sekolah-sekolah lain yang ingin meningkatkan kemampuan literasi siswanya. Media flipbook dapat diadopsi oleh sekolah-sekolah dengan karakteristik serupa atau diimplementasikan dalam mata pelajaran lain yang membutuhkan peningkatan minat baca. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk menyelidiki dampak jangka panjang penggunaan media flipbook terhadap prestasi akademik peserta didik, atau membandingkan efektivitas flipbook dengan media pembelajaran digital lainnya. Selain itu, penelitian tentang bagaimana merancang konten flipbook yang paling efektif untuk mata pelajaran atau tingkat pendidikan tertentu juga dapat memberikan wawasan berharga bagi pendidik dan pengembang media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdal, M. (2023). Kunjungan Rombongan Gerakan Literasi SMKN 11 Malang. Dipetik januari 7, 2024, dari <https://smkn12malang.sch.id/:https://smkn12malang.sch.id/2023/12/05/rombongan-gerakan-literasi-smkn-11-malang-diterima-hangat-di-smkn-12-malang/>
- Koyuncu, İ., & Fırat, T. (2020). Investigating reading literacy in PISA 2018 assessment. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 13(2), 263-275.
- Nasution, F., Wulandari, R., Anum, L., & Ridwan, A. (2023). Variasi Individual dalam Pendidikan. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 4(1), 146-156.

- Nurwidiyanti, A., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan media pembelajaran flipbook berbasis literasi sains pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6949-6959.
- Rahma, R. O., Rahmawati, V., & Setyawan, A. (2022). Pengaruh kejenuhan terhadap konsentrasi belajar dan cara mengatasinya pada peserta didik di sdn 1 pandan. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 6(2), 242-250.
- Sugiyono, S. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D Cetakan 17*. Bandung: CV Alfabeta.
- Syah, R., Winarno, R. A. J., Kurniawan, I., Robani, M. Y., & Khomariah, N. N. (2020, July). Pengaruh Motivasi Belajar dan Pola Asuh Keluarga Terhadap Kemampuan Literasi Sains. In *SINASIS (Seminar Nasional Sains)* (Vol. 1, No. 1).
- Trisiana, A. (2020). Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran. *Jurnal pendidikan kewarganegaraan*, 10(2), 31-41.
- Widya, W., Zaturrahmi, Z., Muliani, D. E., Indrawati, E. S., Yusmanila, Y., & Nurpatri, Y. (2021). Pelatihan pembuatan bahan ajar digital menggunakan aplikasi kvsoft flipbook dan web anyflip di smp negeri 41 padang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 4(3), 183-189.
- Zorko, A., Ivančić Valenko, S., Tomiša, M., Keček, D., & Čerepinko, D. (2017). The impact of the text and background color on the screen reading experience. *Tehnički glasnik*, 11(3), 78-82.