

## PENGEMBANGAN KONTEN BAHAN AJAR BERBASIS *FLIP BOOK* UNTUK MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN *BLANDED* *LEARNING*

**Agusti Mardikaningsih**

IKIP Budi Utomo Malang, Jalan Simpang Arjuno 14B Malang

Email: agusti\_08@yahoo.com

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses langkah pengembangan serta mengetahui kelayakan dan validitas bahan ajar berbasis *flip book* pada matakuliah desain dan strategi pembelajaran di IKIP Budi Utomo. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE adalah model sistem pembelajaran bersifat umum dan merupakan salah satu model dalam pengembangan produk, penerapan model ADDIE dalam desain pembelajaran memfasilitasi lingkungan belajar yang disesuaikan dengan masalah yang ada. Setiap tahapan dalam model ADDIE terdapat evaluasi, sehingga setiap tahapan akan berpengaruh terhadap tahapan selanjutnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan interaksi yang terjadi di dalam proses pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan bahan ajar *flip book* cukup memuaskan.

**Kata kunci:** bahan ajar, *flip book*, pembelajaran, *blended learning*

Teknologi berkembang dengan cepat dan selalu berganti terus menerus begitu juga di kampus IKIP Budi Utomo yang pada tahun ajaran baru ini sedikit demi sedikit meninggalkan proses pembelajaran yang menggunakan *paper/kertas*, mahasiswa baru dan dosen diberikan fasilitas *gadget*. Dengan fasilitas yang sudah ada saat ini dosen dituntut untuk menciptakan metode pengajaran yang mudah dan dapat dipahami dengan cepat. Metode menggunakan teknologi dalam pembelajaran memang sudah tidak asing lagi didengar, dilihat bahkan mungkin banyak yang sudah melaksanakan akan tetapi harus tetap mengingat bahwa tidak ada satupun metode pengajaran yang paling baik ataupun sempurna tetapi hanya ada metode yang memang tepat digunakan (Arifin, 2012). Setiap metode pengajaran dan prosesnya selalu membutuhkan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan (Arsyad, 2002; Uno, 2006).

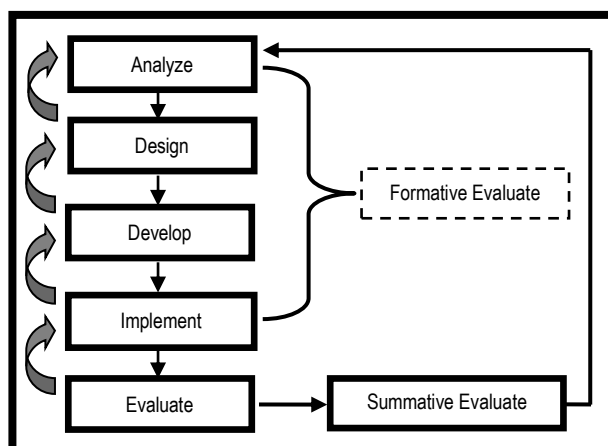
Berdasarkan pengamatan dan pengalaman yang dilakukan selama peneliti mengajar matakuliah Desain dan Strategi Pembelajaran mahasiswa IKIP Budi Utomo masih kebingungan, kesulitan bahkan kurang berinisiatif dalam mencari referensi bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum yang ada sehingga peneliti ingin memanfaatkan fasilitas IKIP Budi Utomo yang sudah baik dengan mengembangkan Bahan Ajar sebagai penunjang *blended learning* yang disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Bahan ajar sebagai penunjang *blended learning* merupakan sebuah bahan ajar dalam versi digital, dimana

bahan ajar tersebut dapat dibuka melalui perangkat elektronik seperti komputer, *handphone* ataupun *gadget* (Prawiradilaga, 2008; Sadiman, 2002).

## **METODE**

Penelitian pengembangan ini menggunakan Model ADDIE. Model ADDIE adalah model system pembelajaran bersifat umum dan merupakan salah satu model dalam pengembangan produk, penerapan model ADDIE dalam desain pembelajaran memfasilitasi lingkungan belajar yang disesuaikan dengan masalah yang ada. Setiap tahapan dalam model ADDIE terdapat evaluasi, sehingga setiap tahapan akan berpengaruh terhadap tahapan selanjutnya (Arikunto, 2006). Terdapat 5 tahapan dalam model ADDIE (Gambar 1), yaitu: *analyze* (analisis); *design* (desain); *develop* (pengembangan); *implement* (implementasi); dan *evaluate* (evaluasi). *Analyze* (*analisis*), untuk menghasilkan bahan ajar yang baik maka diperlukan analisis antara lain: (1) menentukan tujuan yang akan dicapai, (2) mengidentifikasi bahan yang dibutuhkan, (3) menganalisis kemampuan dan karakteristik peserta didik; dan (4) mengidentifikasi sumber/bahan yang telah tersedia. *Design* (*Desain*), langkah penting dalam desain adalah bagaimana seseorang merancang desain bahan ajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

*Develop* (pengembangan), merupakan tahapan produksi dimana segala sesuatu yang telah dibuat dalam tahapan desain menjadi nyata. *Implement* (implementasi), pada tahap ini bahan ajar sudah siap untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Kegiatan yang dilakukan adalah mempersiapkan guru dan siswa dalam menggunakan media. Tujuan dari implementasi dalam tahapan ADDIE adalah membimbing pebelajar untuk mencapai tujuan pebelajar. *Evaluate* (evaluasi), konsep penting dari tahapan evaluasi model ADDIE adalah bagaimana seorang perancang pembelajaran mampu melakukan evaluasi keseluruhan model dari tahap awal sampai akhir. Kegiatan evaluasi setidaknya mampu menjawab pertanyaan: bagaimana sikap peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran, bagaimana peningkatan kompetensi dalam diri pembelajar dan keuntungan apa yang dirasakan oleh pengajar setelah menggunakan bahan ajar berbasis *flip book* dalam proses belajar mengajar.



Gambar 1 Evaluasi Tahapan dalam Model ADDIE

Telah disebutkan sebelumnya bahwa keistimewaan dari Model ADDIE adalah setiap fase tahapan terdapat proses evaluasi. Evaluasi Formatif berfungsi untuk menentukan kemajuan dalam setiap tahapan, menyiapkan umpan balik yang akan dilakukan pada tahap berikutnya. Evaluasi Formatif berupa observasi, wawancara, validasi. Evaluasi sumatif berfungsi sebagai penentuan pencapaian terakhir dari setiap tahapan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan interaksi yang terjadi di dalam proses pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan bahan ajar *flip book* cukup memuaskan. Hal ini berarti adanya proses interaksi antara guru dan siswa secara signifikan. Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan kepada ahli materi, ahli media dan siswa dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *flip book* sebagai penunjang pembelajaran *blended learning* Dengan masing-masing persentase dari: (1) ahli materi sebesar 96,2% dengan kriteria valid/layak; (2) ahli media sebesar 95% dengan kriteria valid/layak; (3) siswa perorangan sebesar 97,5% dengan kriteria valid/layak; (4) Siswa kelompok kecil sebesar 94,5% dengan kriteria valid/layak; dan (5) siswa kelompok besar sebesar 93% dengan kriteria valid/layak. Hasil belajar siswa juga telah menunjukkan ketuntasan belajar (80,9%). Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar *flip book* sebagai penunjang pembelajaran *blended learning* berhasil dalam memberikan efek positif terhadap hasil belajar siswa.

Keunggulan dari bahan ajar berbasis *flip book* adalah: (1) dari segi harga yang lebih murah dari pada bahan ajar buku biasa (Munandir, 1987); (2) *flip book* juga ramah

lingkungan, dengan menggunakan *flip book* menghemat kertas yang dihasilkan dari pohon dan juga menghemat tinta karena *flip book* tidak menggunakan tinta; (3) *flip book* antirusak selama tidak terkena virus; (4) *flip book* mudah dibawa dan memiliki ukuran yang relatif kecil, dengan fasilitas *gadget* yang sudah dimiliki dapat membawa ratusan bahkan ribuan bahan ajar *flip book* yang dibutuhkan saat proses perkuliahan; (5) dapat menghemat waktu dan tempat; dan (6) sistem pengiriman *flip book* sangat cepat, dapat melakukan pengiriman *flip book* dalam hitungan menit (Asyhar, 2012; Billinghamurst, 2002; Branch, 2009).

## **SIMPULAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan interaksi yang terjadi di dalam proses pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan bahan ajar *flip book* cukup memuaskan. Pengembangan bahan ajar yang disesuaikan dengan kurikulum dengan proses pembelajaran *blended learning* perlu dikembangkan lagi tidak hanya terbatas pada matakuliah Desain dan Strategi Pembelajaran saja, sehingga dibutuhkan kerjasama antara pengajar untuk mengembangkan bahan ajar yang sesuai. Perlu adanya uji coba lagi tentang konten sebagai penunjang proses pembelajaran *blended learning*.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Arifin, Z. 2012. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan dan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Billinghamurst. 2002. *Handbook of Augmented Reality*. Florida: Boca Raton.
- Branch, R. M. 2009. *Intructional Design: The ADDIE Approach*. Georgia: Department of Educational Psychology and Instructional, Technology University of Georgia.
- Munandir. 1987. *Rancangan Sistem Pengajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Prawiradilaga, D. S. 2008. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Sadiman, A. S. 2002. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Uno, H. B. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.