

Media Pembelajaran Seni Budaya Berbasis *Flipping Book*

Sonhaji Arif

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer,
Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo
Jln. Mongonsidi Kav. DPR Sidoklumpuk Sidoarjo
sonhaji.arif@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran idealnya harus mampu memberikan kesempatan kepada pembaca untuk membangun pengetahuannya sendiri. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa (media tunggal dan multimedia) telah memberi kontribusi yang signifikan. Khusus media dalam format multimedia telah memainkan peranan penting dalam dunia pendidikan. Penggunaan multimedia yang menggunakan visualisasi menarik dapat membantu pemahaman siswa, serta memberikan kemudahan dalam kegiatan belajar mengajar, yang pada akhirnya dapat memberikan solusi pada permasalahan pendidikan.

Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (Thiagarajan dkk, 1974). Validasi media meliputi 2 ahli media dan 2 ahli materi. Uji coba produk meliputi uji coba individu, kelompok kecil. Hasil pengembangan media "Media Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Buku Digital Flipping Book" sebagai media penunjang pembelajaran seni budaya memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli media mencapai 83,5 %, ahli materi 81%, kelompok kecil 84,5%.

Penggunaan Flipping Book sebagai media pembelajaran dapat menyampaikan informasi lebih baik dari pada buku konvensional. Hal ini dikarenakan Flipping Book merupakan multimedia yang dapat menyampaikan berbagai macam informasi dengan berbagai media seperti video, animasi, musik.

Kata Kunci : Multimedia, *Flipping Book*, Media Pembelajaran

Abstract

The learning media should ideally be able to give readers the opportunity to build their own knowledge. Some research results show that (single media and multimedia) has contributed significantly. Special media in multimedia format has played an important role in the world of education. The use of multimedia that uses attractive visualization can help students understanding, as well as provide convenience in teaching and learning activities, which in turn can provide solutions to educational problems.

The development model used is the 4D model (Thiagarajan et al, 1974). Media validation includes 2 media experts and 2 material experts. Product trials include individual trials, small groups. The result of media development of "Learning Media of Book-Based Cultural Art of Digital Flipping Book" as

supporting media of art and culture study fulfill valid criteria with result of media expert test reach 83,5%, material expert 81%, small group 84,5%.

The use of Flipping Book as a medium of learning can convey information better than conventional books. This is because the Flipping Book is a multimedia that can convey various kinds of information with various media such as video, animation, music.

Keywords: *Multimedia, Flipping Book, Learning Media*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman telah menghadirkan teknologi baru yang sebelumnya belum pernah ada. Termasuk dalam perkembangan teknologi pada media pembelajaran berupa buku. Dahulunya buku hanya tersedia dalam format cetak, tetapi dengan adanya media digital muncul format buku digital atau yang sering disebut *ebook*.

Media pembelajaran idealnya harus mampu memberikan kesempatan kepada pembaca untuk membangun pengetahuannya sendiri. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa (media tunggal dan multimedia) telah memberi kontribusi yang signifikan. Khusus media dalam format multimedia telah memainkan peranan penting dalam dunia pendidikan. Penggunaan multimedia yang menggunakan visualisasi menarik dapat membantu pemahaman siswa, serta memberikan kemudahan dalam kegiatan belajar mengajar, yang pada akhirnya dapat memberikan solusi pada permasalahan pendidikan.

Karakteristik multimedia pembelajaran adalah memiliki lebih dari satu media yang kovergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual; bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dalam artinya siswa dapat menggunakannya secara mandiri (Arsyad 2011) .

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya juga memenuhi fungsi mampu memeperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengotrol laju kecepatan belajarnya sendiri memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan dan mampu memberikan

kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

Penggunaan multimedia yang dilengkapi dengan audio, grafik, dan animasi dapat menarik minat siswa dalam belajar, sehingga mereka tidak merasa bosan. Selain itu pemanfaatan multimedia diharapkan dapat memberikan hasil yang maksimal pada proses pembelajaran.

Namun dalam kenyataannya media pembelajaran yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah-sekolah kebanyakan masih belum memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran efektif. Sehingga pesan yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran tidak seluruhnya atau bahkan hanya sedikit yang bisa diterima oleh siswa. Hal ini juga terjadi dalam media pendidikan seni yang sering digunakan oleh guru di lingkungan pendidikan sekolah.

Pernyataan-pernyataan di atas sungguh menunjukkan adanya kontradiksi antara kenyataan dan harapan. Tuntutan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang seni budaya harus di hadapkan pada kenyataan bahwa seni budaya merupakan pelajaran yang kurang di minati dan di anggap tidak penting.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Multimedia

Secara etimologi multimedia berasal dari kata multi (Bahasa Latin, noans) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan medium (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata medium dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi.

Beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli. Multimedia dalam koneksi komputer menurut Holfstetter, 2001 (dalam Arsyad, 2011) adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video untuk menyampaikan pesan kepada publik. Sedangkan menurut Zeembry (dalam Arsyad, 2011), multimedia (sebagai kata sifat) adalah media elektronik untuk menyimpan dan menampilkan data-data multimedia.

2.2. Buku

Buku adalah semua tulisan dan gambar yang ditulis atau dilukis diatas segala macam lembaran *papyrus*, lontar, prakmen, dan kertas dengan berbagai macam bentuknya, dapat berupa gulungan, dilubangi dan diikat dengan kayu atau dijilid depan dan belakang dengan kulit, kain, karton, dan kayu.

Menurut Zubaidi dalam “Berita Buku” (1997 : 12), secara garis besar buku yang baik dan akan tetap dikenang pembaca, minimal harus memenuhi tiga syarat berikut ini.

- a. Memenuhi kebutuhan pasar atau konsumen.
- b. Mempunyai manfaat bagi konsumen, baik untuk menambah wawasan atau sekedar pelepasan kepenatan pikiran
- c. Memiliki daya pikat (*bargaining position*), yaitu perwajahan luar yang elok dan perwajahan dalam yang baik, terutama deskripsi substansi.

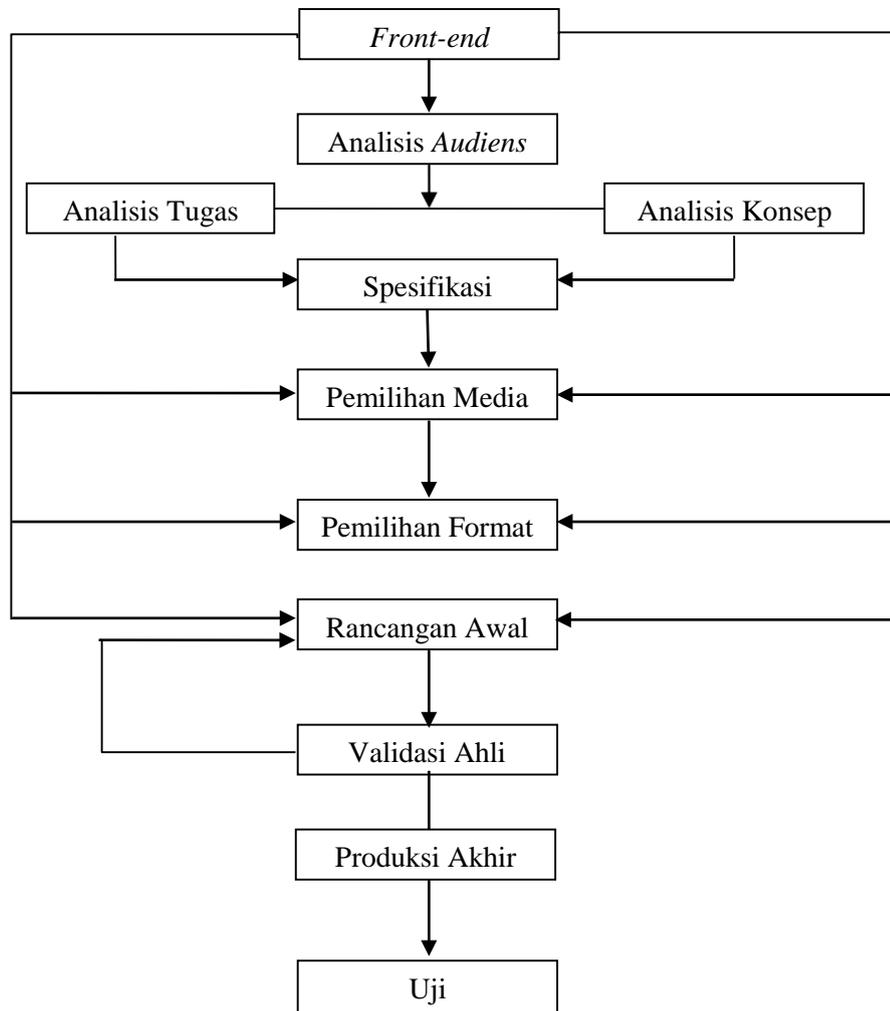
2.3. *Flipping Book*

Flipping Book merupakan salah satu bentuk dari buku digital. Secara etimologi *Flipping Book* berasal dari bahasa inggris *flipping* yang berarti membalik dan *book* yang berarti buku. Jadi *Flipping Book* mempunyai pengertian buku digital yang bisa di bolak-balik seperti buku konvensional. Tidak hanya bisa di balik layaknya buku konvensional, *Flipping Book* umumnya juga menawarkan fasilitas musik, video, zoom, dll.

3. METODE PENELITIAN

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan perangkat *four-D model* disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. untuk tahap yang terakhir adalah *disseminate* yaitu bisa diartikan penyebaran atau pameran. Tapi pada pengembangan ini tahap tersebut tidak digunakan. Jadi model pengembangannya menjadi model 3D, yang terdiri dari pendefinisian awal, perancangan media, dan

pengembangan media. Di bawah ini adalah contoh gambar model pengembangannya:



Gambar 1. Bagan adaptasi dari model pengembangan 4D Thiagarajan

Tahap *define* atau pendefinisian adalah tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap *define* ini mencakup lima langkah pokok, yaitu analisis awal (*front-end analysis*), analisis siswa (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*) dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*).

Tahap *design* atau perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Empat langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu: (1) pemilihan media (*media selection*) yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran, (2) pemilihan format (*format selection*), yakni mengkaji format-format bahan ajar yang ada dan menetapkan format bahan ajar yang akan

dikembangkan, (3) membuat rancangan awal (*initial design*) sesuai format yang dipilih.

Tahap *develop* atau pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni: (1) penilaian ahli (*expert appraisal*) yang diikuti dengan revisi, (2) uji coba pengembangan (*developmental testing*). Tujuan tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bentuk akhir perangkat pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan para pakar ahli atau praktisi dan data hasil uji coba.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Desain Media *Flipping Book* Seni Budaya



Gambar 2. Media Pembelajaran Seni Budaya Berbasis *Flipping Book*

Data hasil uji coba ahli media diperoleh dari 2 orang ahli media pembelajaran, yaitu 2 orang ahli media. Data uji coba ahli materi diperoleh dari 2 orang ahli materi, yaitu 1 orang ahli materi dan 1 orang guru seni budaya. Data uji coba perseorangan berjumlah 2 orang guru, kelompok kecil berjumlah 4 orang guru

4.2. Data Ahli Media

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

NO	Aspek yang dinilai	Jawaban Ahli Media		Σ	ΣX_i	Persentase
		X1	X2			
1.	Kejelasan pesan	4	4	8	10	80 %
2.	Ukuran huruf	4	4	8	10	80 %
3.	Warna huruf	4	5	9	10	90 %
4.	Pemilihan jenis huruf	5	5	10	10	100 %
5.	Keterbacaan teks dengan latar belakang	5	4	9	10	90 %
6.	Kemenarikan pesan	4	4	8	10	80 %
7.	Pemilihan <i>background</i> media	4	5	9	10	90 %
8.	Kemenarikan contoh gambar	5	4	10	10	70 %
9.	Tampilan <i>layout</i>	4	2	8	10	80 %
10.	Tampilan kemasan produk	4	4	8	10	80 %
11.	Kepadatan pesan	4	4	8	10	80 %
12.	Kelengkapan tombol interaktif	4	4	8	10	80 %
13.	Kemudahan penggunaan tombol interaktif	4	4	8	10	80 %
14.	Relevansi desain pesan dengan isi	4	4	8	10	80 %
TOTAL				$\Sigma X = 117$	140	83,5 %

Atas dasar penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa total opsi yang diperoleh adalah 83,5%. Berdasarkan interpretasi data, 83,5% termasuk kualifikasi sangat valid.

4.3. Data Ahli Materi

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

NO	Aspek yang dinilai	Jawaban Ahli Materi		Σ	ΣX_i	Persentase
		X1	X2			
1.	Kebenaran materi	4	4	8	10	80 %
2.	Kejelasan materi	4	4	8	10	80 %
3.	Materi mudah dipahami	4	5	9	10	90 %

4.	Keruntutan / sistematika materi	4	5	9	10	90 %
5.	Kelengkapan materi	2	4	6	10	60 %
6.	Materi sesuai dengan tujuan	4	4	8	10	80 %
7.	Tingkat kepentingan materi	4	4	8	10	80 %
8.	Kesesuaian materi dengan karakteristik pengguna (guru)	4	4	8	10	80 %
9.	Kesesuaian materi dengan perancangan media pada pendidikan seni budaya	4	5	9	10	90 %
10.	Kebermanfaatan materi	4	4	8	10	80 %
TOTAL				$\frac{\sum X_i}{81}$	100	81 %

Atas dasar penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa total opsi yang diperoleh adalah 81%. Berdasarkan interpretasi data, 81% termasuk kualifikasi sangat valid.

4.4. Data Data Uji Coba Perseorangan

Tabel 3. Hasil Uji Coba Perseorangan

NO	Aspek yang dinilai	Jawaban Audience		Σ	ΣX_i	Persentase
		X1	X2			
1.	Kebenaran materi	4	4	8	10	80 %
2.	Kejelasan materi	5	4	9	10	90 %
3.	Materi mudah dipahami	5	5	10	10	100 %
4.	Keruntutan / sistematika materi	4	4	8	10	80 %
5.	Kelengkapan materi	4	5	9	10	90 %
6.	Materi sesuai dengan tujuan	4	4	8	10	80 %
7.	Tingkat kepentingan materi	4	5	9	10	90 %
8.	Kesesuaian materi dengan karakteristik pengguna (guru)	5	4	9	10	90 %
9.	Kesesuaian materi dengan perancangan media pada pendidikan seni budaya	4	4	8	10	80 %
10.	Kebermanfaatan materi	5	4	9	10	90 %
11.	Kejelasan pesan	4	4	8	10	80 %

12.	Keterbacaan teks	5	4	9	10	90 %
13.	Kemenarikan pesan	4	4	8	10	80 %
14.	Kepadatan pesan	4	5	9	10	90 %
15.	Kemudahan pengoprasian media	5	4	9	10	90 %
16.	Relevansi desain pesan dengan isi	4	5	9	10	90 %
TOTAL				$\sum X = 139$	160	86,8%

Dari hasil uji coba individu (*one to one*) kepada guru diperoleh tanggapan sebesar 86,8%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dapat disimpulkan bahwa media *Flipping Book* seni budaya sangat valid, sehingga bisa digunakan oleh guru sebagai media penunjang pembelajaran seni budaya di sekolah.

4.5. Data Data Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

NO	Aspek yang dinilai	Jawaban Audien				Σ	ΣX_i	Persentase
		X1	X2	X3	X4			
1.	Kebenaran materi	5	4	5	4	18	20	90 %
2.	Kejelasan materi	5	4	4	5	18	20	90 %
3.	Materi mudah dipahami	4	2	4	4	14	20	70 %
4.	Keruntutan / sistematika materi	4	5	5	4	18	20	90 %
5.	Kelengkapan materi	4	4	4	4	16	20	80 %
6.	Materi sesuai dengan tujuan	5	4	4	2	15	20	75 %
7.	Tingkat kepentingan materi	4	4	2	4	14	20	70 %
8.	Kesesuaian materi dengan karakteristik pengguna (guru)	5	5	5	4	19	20	95 %
9.	Kesesuaian materi dengan perancangan media pada pendidikan seni budaya	5	4	4	5	18	20	90 %
10.	Kebermanfaatan materi	4	5	5	4	18	20	90 %
11.	Kejelasan pesan	4	4	4	4	16	20	80 %
12.	Keterbacaan teks	5	5	5	4	19	20	95 %
13.	Kemenarikan pesan	5	4	4	4	17	20	85 %

14.	Kepadatan pesan	5	4	5	4	18	20	90 %
15.	Kemudahan pengoprasian media	4	5	4	5	18	20	90 %
16.	Relevansi desain pesan dengan isi	4	5	4	2	15	20	75 %
TOTAL						$\sum X = 271$	320	84,6 %

Dari hasil uji coba kelompok kecil (*group evaluation*) kepada guru diperoleh tanggapan sebesar 84,5%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dapat disimpulkan bahwa media *Flipping Book* seni budaya sangat valid, sehingga bisa digunakan oleh guru sebagai media penunjang pembelajaran seni budaya di sekolah.

5. KESIMPULAN

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen yang saling berhubungan satu sama lain, yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, yang di dalamnya termasuk penggunaan metode pembelajaran, alat dan sumber belajar, serta penilaian hasil belajar. Media merupakan salah satu bagian dari sistem pembelajaran yang mempunyai peran penting dalam penyampaian informasi. Oleh karena itu adanya media yang tepat sangat berpengaruh sekali terhadap jalannya proses pembelajaran. Dengan adanya media yang tepat dalam proses pembelajaran akan mempercepat siswa memahami hal yang di pelajari.

Berdasarkan penelitian ini penggunaan *Flipping Book* sebagai media pembelajaran dapat menyampaikan informasi lebih baik dari pada buku konvensional. Hal ini dikarenakan *Flipping Book* merupakan multimedia yang dapat menyampaikan berbagai macam informasi dengan berbagai media seperti video, animasi, musik dll.

6. SARAN

Pengembangan media buku digital *Flipping Book* dikaji dari pemilihan materi, pemilihan media, serta desain *cover* yang lebih interaktif dan komunikatif

agar dapat menghasilkan media yang layak digunakan oleh guru seni budaya untuk dijadikan sebagai penunjang pembelajaran seni budaya di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh civitas Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo selaku instansi tempat penulis mengabdikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Cetakan Kedua*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Thiagarajan, Sivasailam dkk. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washington DC: National Center for Educational Systems.
- S. Arief. 2002. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Setyosari, Punaji dan Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Emas.