

MODUL PELATIHAN BERBASIS FLIPBOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ALTERNATIF UNTUK PELATIHAN

RIZKY PERMANA

Pusat Pelatihan Manajemen dan Kepemimpinan Pertanian
rizkypermana@pertanian.go.id

ABSTRACT

The development of information and communication technology effects innovations in learning media. This article discusses the planning and making as well as the implementation of virtual module in digital technique basic learning. The research examined product validity and feasibility as a learning medium. Research procedure was conducted through development research, employing evaluative method. This article shows that the virtual module has an attractive appearance, so that it is easy to understand and to apply. It is expected that the development of this virtual module will improve students' mastery in basic digital technique.

Keywords: Kvisoft Flipbook Maker, Virtual Module, Multimedia Flipbook, Digital Technique.

I. PENDAHULUAN

Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi peserta pelatihan, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Oleh karena itu, kehadiran multimedia dalam proses belajar menjadi sangat bermanfaat.

Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif yaitu dengan penggunaan multimedia *Flipbook*. Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media *Flash Flipbook* dapat menambah motivasi belajar peserta pelatihan dan juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar peserta pelatihan (Ramdania, 2013). Penggunaan *Flipbook* juga dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pencapaian hasil belajar (Nazeri, 2013).

Media pembelajaran mempunyai dua komponen, yaitu *hardware* dan *software* serta mempunyai bentuk-bentuk baik teks, audio, visual, gambar, dan animasi sehingga dapat

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta pelatihan sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Untuk mengembangkan media pembelajaran perlu diperhatikan prinsip VISUALS, yang dapat digambarkan sebagai singkatan dari kata-kata: *Visible*: mudah dilihat, *Interesting*: menarik, *Simple*: sederhana, *Useful*: isinya berguna/bermanfaat, *Accurate*: Benar (dapat dipertanggungjawabkan), *Legitimate*: masuk akal/sah, *Structured*: terstruktur/tersusun dengan baik. (Nurseto, 2011).

Perkembangan teknologi e-book mendorong terjadinya perpaduan antara teknologi cetak dengan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya yaitu modul. Modul dapat ditransformasikan penyajiannya ke dalam bentuk elektronik sehingga diberi istilah modul elektronik atau modul virtual. Modul elektronik adalah sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan ke dalam format elektronik yang di dalamnya terdapat animasi, audio, navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program. Dengan adanya modul elektronik yang bersifat interaktif ini proses pembelajaran akan melibatkan tampilan audio visual, sound, movie dan yang lainnya serta program tersebut pemakaiannya mudah dipahami sehingga dapat dijadikan media pembelajaran yang baik (Gunawan, 2010).

Modul elektronik dapat diimplementasikan sebagai sumber belajar mandiri yang dapat membantu peserta pelatihan dalam meningkatkan kompetensi atau pemahaman secara kognitif yang dimilikinya serta tidak bergantung lagi pada satu-satunya sumber informasi. Modul elektronik juga dapat digunakan dimana saja, sehingga lebih praktis untuk dibawa kemana saja. Karena merupakan penggabungan dari media cetak dan komputer, maka modul elektronik dapat menyajikan informasi secara terstruktur, menarik serta memiliki tingkat interaktifitas yang tinggi. Selain itu, proses pembelajaran tidak lagi bergantung pada instruktur sebagai satu-satunya sumber informasi (Gunadharna, 2011). Modul elektronik juga dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep dari materi yang disampaikan pendidik (Wahyuni, 2013).

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar, grafik, musik, animasi, video, interaksi dan lain-lain, yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), serta digunakan untuk menyampaikan pesan kepada pengguna. Sedangkan interaktif berkaitan dengan proses komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif adalah hubungan antara manusia sebagai *user*/pengguna dengan komputer sebagai alat yang memberikan

informasi.

Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak/*software* yang bersifat *open source*. Perangkat lunak tersebut adalah *Kvisoft Flipbook Maker* yang merupakan perangkat lunak/*software* yang digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk *flipbook*. Perangkat lunak tersebut dapat diunduh secara bebas atau gratis melalui akses internet.

Kvisoft Flipbook Maker adalah perangkat lunak yang handal yang dirancang untuk mengkonversi file PDF ke halaman-balik publikasi digital. *Software* ini dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. Tidak hanya itu, *Kvisoft Flipbook Maker* juga dapat membuat file PDF menjadi seperti sebuah majalah, Majalah Digital, *Flipbook*, Katalog Perusahaan, Katalog digital dan lain-lain. Dengan menggunakan perangkat lunak tersebut, tampilan media akan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, video, dan audio juga bisa disisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik (Ramdania, 2013). Pada *Kvisoft Flipbook Maker* kita dapat menambahkan file-file gambar, pdf, swf, dan file video berformat FLV dan MP4. Sedangkan keluaran atau *output* dari *software* ini dapat berupa HTML, EXE, ZIP, dan APP. *Output TI Flash* membalik buku sebagai format HTML yang memungkinkan kalian untuk meng-*upload* ke *website* untuk dilihat secara *online*. *Output* sebagai berdiri sendiri EXE untuk pengiriman CD. Paket itu sebagai format ZIP untuk email cepat. Dan *output* berupa APP dapat digunakan di I-Phone, Tablet, I-Pad, dan lain-lain.

Dengan pemakaian media pembelajaran ini juga diharapkan dapat membantuketika pengajar tidak bisa hadir untuk menyampaikan materi di dalam kelas seperti biasanya. Media pembelajaran ini dapat megurangi suasana yang statis dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif dan menyenangkan. Kegunaan lain dari penggunaan alat bantu pembelajaran akan dapat menciptakan variasi belajar sehingga tidak menimbulkan kebosanan terhadap peserta pelatihan. Dengan alat bantu media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu para peserta pelatihan untuk dapat memahami mengenai dasar-dasar teknik digital.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan prosedur penelitian pengembangan dengan metode evaluatif. Adapun pertimbangan pengambilan sampel adalah karena peserta yang pernah mengikuti pelatihan tersebut tersebut sudah mengetahui materi yang disampaikan sehingga tinggal bagaimana cara penyampaiannya dengan menggunakan media pembelajaran. Setelah mendapatkan data hasil penelitian, maka peneliti melakukan analisa dan pembahasan terhadap data yang sudah didapatkan dari hasil penelitian sebelumnya. Setelah melakukan analisa, maka peneliti memasuki tahap akhir yaitu menarik kesimpulan. Instrumen yang digunakan sebagai pengumpulan data pada penelitian ini adalah catatan lapangan, angket (kuisisioner) dan wawancara terstruktur. Catatan lapangan, berisikan informasi – informasi dalam proses pembuatan modul virtual sebagai media pembelajaran dasar teknik digital. Dalam penelitian ini, angket dan wawancara terstruktur berguna untuk mengetahui keadaan pembelajaran pada mata kuliah teknik digital, pendapat dari ahli dan peserta pelatihan mengenai kualitas modul virtual yang dibuat, baik dari segi materi dan tampilan modul virtualnya. Sebelum penyusunan angket dilakukan, maka terlebih dahulu dibuat kisi – kisi angket yang berisi variabel dan aspek yang akan dievaluasi.

Penelitian ini lebih menggali kelayakan media pada dua aspek :

1. Aspek media, meliputi kejelasan petunjuk penggunaan program, keterbacaan teks, kualitas tampilan gambar, penggunaan gambar animasi yang menarik, komposisi warna, penggunaan suara musik sebagai ilustrasi.
2. Aspek instruksional seperti standar kompetensi yang akan dicapai, kemudahan memahami materi, keluasaan dan kedalaman materi, kemudahan memahami kalimat yang digunakan, ketepatan urutan penyajian, kecukupan latihan, interaktifitas, ketepatan evaluasi, kejelasan umpan balik.

Teknik analisis data dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul, antara lain:

1. Wawancara terstruktur,

Data yang diperoleh dari wawancara terstruktur ini berupa catatan lapangan tentang kondisi pembelajaran pada mata kuliah teknik digital. Kemudian data tersebut dijelaskan dalam bentuk deskriptif naratif.

2. Catatan Lapangan

Data yang berisi seluruh proses pembuatan modul virtual untuk dasar teknik digital dijelaskan dalam bentuk deskriptif naratif.

3. Kuesioner (Angket) tertutup,

Data yang diperoleh melalui kuisisioner atau angket akan diuraikan secara deskriptif naratif.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setiap bahan ajar tentunya memiliki satu atau lebih sumber bahan ajar atau literturnya. Dalam hal ini, sumber bahan ajar atau literatur yang dipergunakan cukup banyak dan tertera di setiap daftar pustaka pada setiap modul. Pada setiap modul, biasanya terdapat dua atau lebih literturnya. Peneliti menggambarkan hasil dari implementasi modul virtual dasar teknik digital yang melalui beberapa proses uji dan responden implementasi modul ini sebanyak 32 orang. Instrument yang digunakan dalam pengambilan data pada tahap ini yaitu berupa angket. Hasil pengolahan data memberikan gambaran sebagai berikut:

1. Kondisi pembelajaran dasar teknik digital saat ini kurang menarik dan cenderung monoton karena pendidik menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran sehingga materi dianggap cukup sulit dan kurang dapat dipahami.
2. Responden mengalami kesulitan dalam memahami materi dikarenakan cara penyampaiannya kurang inovatif dan tidak adanya media bantu atau media pembelajaran untuk lebih memperjelas penyampaian materi. Cara yang mereka lakukan saat mengalami kesulitan dalam memahami materi yaitu dengan bertanya pada pengajar dan teman yang lebih mengerti serta mencari media belajar yang mudah dipahami.
3. Media pembelajaran sangat diperlukan untuk setiap pembelajaran. Hal ini dikarenakan media dapat meningkatkan motivasi belajar dan proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu, dengan media pembelajaran dapat mempermudah dalam memahami materi yang disampaikan.
4. Dengan menggunakan media, kondisi pembelajaran akan lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, materi yang disampaikan akan terasa mudah sekaligus dapat langsung memvisualisasikan materi yang disampaikan.
5. Modul virtual adalah modul yang dilengkapi dengan materi-materi sesuai dengan silabus yang ditampilkan melalui media elektronik serta berfungsi untuk mempermudah dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak

membosankan.

6. Modul virtual ini cukup baik untuk dijadikan sebagai alat bantu atau media dalam pembelajaran dan harus dikembangkan lebih lanjut karena dengan menggunakan media ini diharapkan para peserta pelatihan dapat cepat memahami materi yang disampaikan dan dapat menambah motivasi untuk belajar.
7. Modul virtual ini dapat membantu peserta pelatihan untuk memahami materi mengenai dasar teknik digital. Hal ini dikarenakan materinya yang cukup aplikatif dan lebih banyak animasi sehingga modul ini cukup efektif apabila digunakan sebagai media pembelajaran.
8. Modul virtual ini layak digunakan sebagai media pembelajaran karena peserta pelatihan merasa lebih mudah memahami materi dan dapat menghilangkan rasa kejenuhan pada saat pembelajaran. Modul virtual ini memiliki cakupan materi yang cukup dan sesuai dengan silabus. Tampilan modul virtual ini cukup menarik dan inovatif namun harus lebih disempurnakan kembali dikarenakan masih terdapat kekurangan.

Untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang baik dibutuhkan waktu yang cukup lama dikarenakan tahapan atau proses yang cukup panjang. Sesudah produk dibuat, maka selanjutnya produk tersebut harus melalui beberapa tahap pengujian sehingga mendapat penilaian dan akhirnya dapat disempurnakan kembali. Adapun kendala dari pembuatan media ini adalah pembuatan modul berbentuk *hard copy*, pembuatan media pembelajarannya dengan ditambah interaktif, dan uji ahli dibidang isi materi dan media. Pembuatan *storyboard* menjadi pekerjaan yang sangat penting untuk dilakukan karena bertujuan untuk mempermudah peneliti untuk menentukan alur dari pembuatan media pembelajaran agar lebih terarah.

Penggunaan software gratis menjadi keunggulan produk modul virtual ini, sehingga perancang terbebas dari keharusan membayar lisensi software. Modul virtual ini dapat digunakan sebagai alat bantu atau media pembelajaran pada mata diklat dasar teknik digital. Media pembelajaran ini bisa di *share* di media sosial, antara lain facebook, twitter, yahoo, dan google. Hal ini dimaksudkan agar para pengguna dapat mudah mengakses modul ini dimana dan kapan saja serta lebih banyak orang yang mengaksesnya.

Berdasarkan data yang diperoleh dari angket sebagian responden berpendapat positif mengenai media pembelajaran ini. Adapun pendapat responden mengenai media pembelajaran ini yakni sebesar 75% responden mengatakan modul virtual dasar teknik digital ini dapat membangkitkan motivasi, minat dan aktivitas belajar. Dan sebesar 78,125% mengatakan bahwa penggunaan modul virtual dalam penyampain materi lebih mudah dipahami. Serta hasil dari wawancara

terstruktur menyatakan bahwa modul virtual ini dapat membantu peserta pelatihan untuk memahami materi mengenai dasar teknik digital. Hal ini dikarenakan materinya yang cukup aplikatif dan lebih banyak animasi sehingga modul ini cukup efektif apabila digunakan sebagai media pembelajaran.

Responden juga berpendapat mengenai kejelasan penyajian media dan materi dalam media pembelajaran ini. Sebanyak 78,125% responden mengatakan desain sampul atau *template* yang digunakan pada modul virtual ini sangat menarik dan sesuai dengan sasaran penelitian. Sebanyak 90,625% responden mengatakan bahwa materi yang disampaikan pada modul virtual ini sudah sesuai dengan tujuan dan silabus pembelajaran serta sebanyak 87,5% responden mengatakan bahwa isi materi yang terdapat pada modul virtual ini disampaikan secara terstruktur sehingga dapat terlihat saling keterkaitan antara materi sebelum dan selanjutnya. Hal ini dapat memudahkan responden atau peserta pelatihan dalam memahami.

Sebanyak 90,625% responden mengatakan bahwa pengoperasian media pembelajaran modul virtual ini sangat mudah. Hal ini dikarenakan pemberian tombol menu dan navigasi pada modul virtual sudah tepat sehingga pengguna dapat langsung menggunakan tanpa tutorial terlebih dahulu serta bentuk menu pada modul virtual pada modul ini sudah sangat jelas dan mudah dipahami. Selain itu, kecepatan fungsi atau kinerja dari setiap tombol menu dan navigasi pada modul ini sudah cukup cepat dan sesuai.

IV. SIMPULAN

Media pembelajaran berbentuk modul virtual dasar teknik digital sudah baik dan layak digunakan, dikarenakan proses pembuatan produk telah melalui tahapan perencanaan pembuatan media yang baku dan telah melalui pengujian para expert. Modul virtual ini mendapatkan penilaian positif dari dikarenakan materi pembelajaran menjadi sangat mudah dipahami oleh peserta pelatihan. Selain itu, pengoperasian modul ini sangat mudah. Unsur musik dan animasi dinilai dapat meningkatkan motivasi, minat, dan aktivitas belajar para peserta pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Candiasa, I Made, 2004. "Pembelajaran Dengan Modul Berbasis Web". *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran IKIP Singaraja No.3 Th.XXXVII, Juli 2004*. Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Pendidikan MIPA IKIP Singaraja.
- Gunadarma, Ananda. 2011. "Pengembangan Modul Elektronik Sebagai Sumber Belajar Untuk Mata Kuliah Multimedia Design". *Artikel Ilmiah Tugas Akhir*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
- Gunawan, Dedi. 2010. "Modul Pembelajaran Interaktif Elektronika Dasar Untuk Program Keahlian Teknik Audio Video Smk Muhammadiyah 1 Sukoharjo Menggunakan Macromedia Flash 8". *Jurnal KomuniTi, Vol. 2, No. 1, Juni 2010*. Teknik Elektro Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Munadi, Sudji. 2013. "Pengembangan Modul Pembelajaran Konstruktivistik Kontekstual Berbantuan Komputer Dalam Mata Diklat Pemesinan". *Artikel Ilmiah Tugas Akhir*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nazeri. 2013. "Penggunaan e-FlipBook dalam Topik Elektrik dan Elektronik: Inovasi dalam Pengajaran Reka Bentuk dan Teknologi PISMP RBT". *Prosiding Seminar Penyelidikan IPG Zon Timur Vol 1, No 1 (2013)*.
- Nurseto, Tejo. 2011. "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik". *Jurnal Ekonomi & Pendidikan Volume 8 Nomor 1*. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ramdania, Diena Randa. 2013. "Penggunaan Media Flash Flip Book Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta pelatihan". *Artikel Ilmiah Tugas Akhir*. Bandung. UPI
- Salsabila, Rizky Prima Elisa Galuh. 2013. "Pengembangan Modul Elektronik Fisika Sebagai Media Instruksional Pokok Bahasan Hukum Newton Pada Pembelajaran Fisika Di SMA". *Jurnal Pembelajaran Fisika Issn 2301-9794 2013*. Universitas Jember
- Sudjana dan Rivai. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: PT. Tarsit