

# PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL *FLIPBOOK* BAHASA INDONESIA UNTUK SISWA KELAS XI SMA KOLOSE GONZAGA JAKARTA

Rishe Purnama Dewi<sup>1</sup>, Rooselina Ayu Setyaningrum<sup>2</sup>

Universitas Sanata Dharma<sup>1,2</sup>

surel: [budimanrishe78@gmail.com](mailto:budimanrishe78@gmail.com)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul digital *Flipbook* bahasa Indonesia untuk siswa kelas XI SMA Kolose Gonzaga Jakarta. Modul digital sangat dibutuhkan oleh SMA Kolose Gonzaga Jakarta karena sulitnya pemenuhan bahan ajar bagi siswa yang tidak hadir di sekolah ketika siswa yang diperbolehkan hadir hanya 50% pada awal pascapandemi. Selain itu, sekolah membutuhkan solusi untuk mengatasi *learning loss* akibat pandemi. Modul digital dikembangkan dengan media digital *Flipbook*. Media ini dipilih karena karakteristiknya yang menarik dan praktis. Pengembangan dilakukan dengan model ADDIE (*Analyze, desain, develop, implementation, evaluation*). Instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman wawancara dan kuesioner validasi produk. Berdasarkan hasil validasi produk oleh ahli diperoleh skor 4 untuk kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa sehingga modul digital *Flipbook* ini layak digunakan siswa kelas XI.

**Kata Kunci:** pengembangan, modul digital, *Flipbook*, *learning loss*

## PENDAHULUAN

Para pengajar mendapat banyak tantangan selama mengajar secara daring saat pandemi Covid-19. Salah satu tantangannya adalah penggunaan teknologi pembelajaran sebagai alat yang memudahkan guru menyampaikan materi pelajaran. Berbagai aplikasi digital, seperti *quizizz for lesson*, *quizizz for quiz*, *kahoot*, *mentimeter*, *learning apps*, *wordwall* diusahakan oleh pengajar untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan (*fun learning*). Tidak hanya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, berbagai aplikasi digital tersebut juga menghantarkan isi pembelajaran. Tantangan tersebut memberi dampak positif kepada pengajar karena media-media digital yang telah disiapkan dan digunakan saat pandemi masih bisa digunakan pascapandemi.

Kondisi pascapandemi saat ini memperlihatkan ketidakpastian. Angka kasus Covid-19 menurun, tetapi virus Covid-19 sendiri belum sepenuhnya hilang. Padahal, aturan protokol kesehatan sudah tidak seketat saat pandemi. Oleh karena itu, pembelajaran *hybrid* masih banyak diminati. Hal tersebut juga dipaparkan oleh Tatang Mulyana Sinaga dalam *Kompas* 7 September 2022. Tatang menyampaikan bahwa “pembelajaran campuran, daring dan luring, tetap diminati untuk diterapkan pascapandemi”. Hal tersebut juga disampaikan oleh Sabda PS, *Founder* dan *Chief Education Officer Zenius Education*, dalam *Kompas* 12 Juli 2022 bahwa *hybrid learning* dan *two teachers* model bisa menjadi solusi untuk pendidikan pascapandemi.

Kondisi di atas menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dan perkembangannya akan terus diupayakan dalam dunia pendidikan karena terbukti teknologi mempermudah proses pembelajaran. Salah satu buktinya adalah penggunaan *ebook* atau materi-materi digital dalam pembelajaran. *Ebook* menjadi sumber belajar

yang penting di masa pandemi dan pascapandemi. Di masa pandemi, *ebook* membantu siswa untuk dapat belajar secara mandiri di rumah sehingga mereka tidak ketinggalan pelajaran. Di masa pascapandemi, *ebook* membantu mengatasi *learning loss* yang terjadi pada siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Muzdalifa (2022), bahwa terjadi *learning loss* sebagai dampak pembelajaran online selama 2 tahun dan hal tersebut tampak saat siswa kembali belajar tatap muka di sekolah. Menurut Muzdalifa, *learning loss* merupakan hilangnya atau mundurnya pengetahuan dan keterampilan akademis siswa karena terhentinya pembelajaran dalam waktu lama.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk mengatasi *learning loss*. Seperti yang dikemukakan oleh Ester Lince Napitupulu dalam *Kompas*, 16 Maret 2022 bahwa berbagai cara telah dilakukan untuk mengatasi hilangnya pengetahuan dan keterampilan siswa, di antaranya penggunaan pemanfaatan *platform* teknologi digital untuk mengatasi masalah akses, kualitas, dan pemerataan. Hal tersebut menunjukkan bahwa *ebook* menjadi alternatif solusi untuk mengatasi *learning loss* karena *ebook* dapat diakses dengan mudah oleh siswa. Pengajar dapat merancang *ebook* gratis supaya siswa-siswa dapat mengaksesnya dengan mudah dan siswa dapat membacanya kapan pun dan di mana pun. *Ebook* bisa dikembangkan sesuai dengan bidang studi masing-masing. *Ebook* juga bisa menjadi sumber belajar pendamping. Sesuai fakta yang sudah dipaparkan tersebut, *ebook* penting untuk dikembangkan.

Seperti yang terjadi di SMA Kolose Gonzaga Jakarta, pada awal tahun 2022, sekolah sudah melakukan pembelajaran tatap muka. Namun, sekolah mengalami kendala dalam pemenuhan bahan ajar bagi siswa yang tidak dapat hadir di sekolah mengingat aturan kehadiran saat itu lima puluh persen siswa saja. Siswa yang tidak hadir di sekolah dikhawatirkan ketinggalan pelajaran dan tidak dapat mencapai target kompetensi dan keterampilan yang diharapkan. Oleh karena itu, berdasarkan hasil diskusi dengan kepala sekolah, para wakil kepala sekolah, dan pihak guru Bahasa Indonesia pada tanggal 7 Januari 2022, peneliti mengembangkan modul digital Bahasa Indonesia. Pimpinan sekolah sangat mendukung pengembangan modul ini sehingga modul ini nantinya dapat dijadikan acuan standar pengembangan modul digital bagi mata pelajaran yang lain. Tidak hanya mengatasi keterbatasan bahan ajar, modul digital ini juga dapat digunakan pada pembelajaran pascapandemi dan membantu mengatasi *learning loss*.

Modul digital Bahasa Indonesia ini dikembangkan dengan media digital *Flipbook*. Media ini dipilih karena berbentuk buku virtual dan dapat dilengkapi dengan gambar, suara, video, animasi, dan tautan *Youtube*. Selain itu, tampilan *ebook* ini sangat menarik. Siswa langsung klik saja dan dapat melanjutkan ke halaman berikutnya. Siswa juga dapat mengaksesnya dengan mudah melalui komputer atau gawai yang dimiliki siswa. Modul digital *Flipbook* Bahasa Indonesia dikembangkan untuk siswa kelas X dan XI SMA Kolose Gonzaga Jakarta. Artikel ini akan memaparkan langkah pengembangan modul digital dan tingkat kelayakan modul digital siswa kelas XI SMA Kolose Gonzaga.

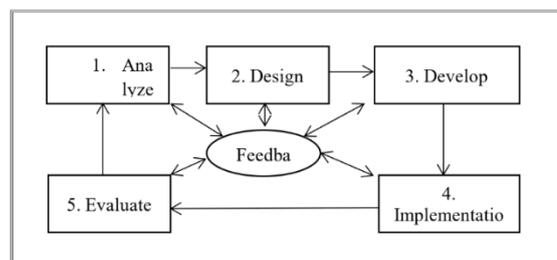
## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dan yang dikembangkan adalah modul digital sesuai kebutuhan SMA Kolose Gonzaga Jakarta. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Kolose Gonzaga Jakarta tahun ajaran 2021/2022. Sesuai dengan pendapat Suandi (Absari, 2015), orang, benda, hal yang dipermasalahkan dalam penelitian disebut subjek penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan pedoman wawancara. Pedoman wawancara digunakan untuk menganalisis kebutuhan modul digital. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah dan guru bahasa Indonesia SMA Kolose Gonzaga Jakarta. Kuesioner digunakan untuk memvalidasi modul digital oleh ahli. Kuesioner validasi berisi kelayakan isi modul digital, kelayakan penyajian modul digital, dan penggunaan bahasa pada modul digital.

Data dalam penelitian ini berupa kata dan angka. Data berupa kata diperoleh dari hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru bahasa Indonesia SMA Kolose Gonzaga Jakarta. Data berupa angka diperoleh dari kuesioner validasi ahli. Oleh karena itu, analisis data dilakukan secara deskriptif maupun dalam bentuk perhitungan kuantitatif. Sesuai dengan panduan dari penghitungan Widoyoko (2015), peneliti menggunakan skala 4 dengan jarak interval 0,75 sebagai berikut.

Jumlah Skor Jawaban	Klasifikasi Sikap
3,28 s/d 4	Sangat Setuju (SS)
2,52 s/d 3,27	Setuju (S)
1,76 s/d 2,51	Tidak Setuju (TS)
1 s/d 1,75	Sangat Tidak Setuju (STS)

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan model pengembangan ADDIE dengan siklus sebagai berikut.



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE (Piskurich dalam Kuncahyono, 2018)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan mewawancarai kepala sekolah dan guru bahasa Indonesia SMA Kolose Gonzaga. Pada tahap desain, peneliti menentukan kompetensi, tujuan pembelajaran, dan merancang produk. Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan rancangan menjadi produk berupa modul digital. Pada tahap implementasi dan evaluasi, peneliti melakukan validasi produk. Validasi dilakukan oleh ahli. Setelah divalidasi, peneliti menelaah masukan dari validator dan memperbaiki bagian yang perlu direvisi.

Sesuai dengan paparan pada bagian pendahuluan, ada dua hal yang menjadi fokus dalam artikel ini, yaitu cara mengembangkan modul digital *Flipbook* bahasa Indonesia untuk siswa kelas XI SMA Kolose Gonzaga Jakarta dan tingkat kelayakan modul digital *Flipbook* bahasa Indonesia. Kedua hal tersebut dipaparkan sebagai berikut.

### Temuan Pertama (Pengembangan Modul Digital *Flipbook* bahasa Indonesia)

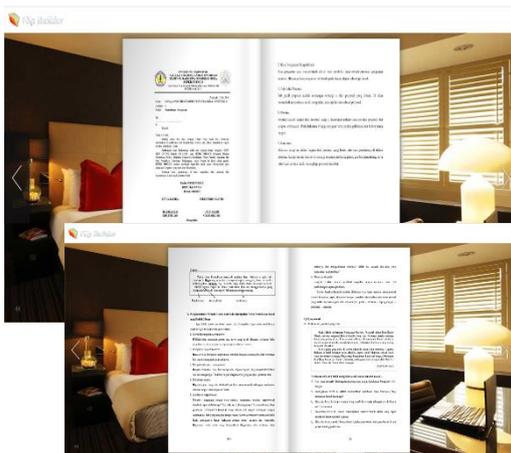
Setelah melalui tahap penelitian dan pengembangan, modul digital *Flipbook* yang dapat dikembangkan sebagai berikut.



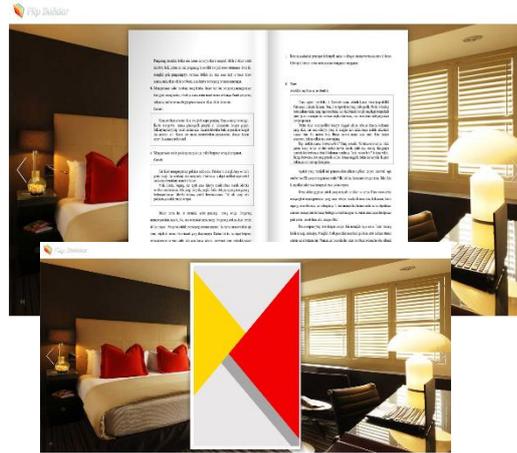
Gambar Cover modul digital  
Gambar Bagian daftar isi

Gambar 4 Bagian materi

Gambar 5 Bagian latihan



Gambar 6 Uji Kompetensi



Gambar 7 Bagian belakang modul digital

### Pembahasan Temuan Pertama (Pengembangan Modul Digital *Flipbook* bahasa Indonesia)

Modul digital *Flipbook* bahasa Indonesia dikembangkan dengan langkah, analisis kebutuhan, perencanaan atau desain, pengembangan desain produk, implementasi dan evaluasi oleh ahli. Pada tahap analisis kebutuhan, modul digital sangat diperlukan oleh sekolah SMA Kolose Gonzaga Jakarta supaya siswa dapat belajar secara mandiri dan mengatasi *learning loss*. Modul digital yang dibutuhkan adalah modul yang sesuai dengan capaian pembelajaran bahasa Indonesia di SMA kelas XI, penyajiannya menarik, praktis (dapat diakses di gawai ataupun komputer), bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa, dan terdapat latihan. Sesuai dengan kebutuhan tersebut, peneliti memutuskan untuk mengembangkan modul digital bahasa Indonesia kelas XI dengan media digital *Flipbook*. Peneliti juga memperhatikan karakteristik modul digital (Asyhar dalam Hutahaean, Siswandari, dan Harini, 2019), yaitu (1) kemenarikan gambar dan

kombinasi warna, (2) kejelasan bahasa, (3) kejelasan instruksi, (4) kesesuaian dengan kebutuhan siswa, (5) kesesuaian dengan tujuan yang akan dicapai, dan (6) kontinuitas materi dan latihan-latihannya. Perancang E-Modul harus benar-benar memperhatikan warna modul. Jangan memilih warna yang terlalu terang karena membuat mata siswa tidak nyaman saat membaca di gawai atau komputer. Perancang E-Modul juga harus menyesuaikan gambar dengan topik dan juga bacaan yang ada dalam E-Modul sehingga ada relevansi antara gambar dengan topik dan bacaan. Selain itu, kejelasan bahasa dan instruksi penting untuk diperhatikan karena siswa akan belajar secara mandiri dengan modul tersebut. Oleh karena itu, Bahasa dan instruksi harus jelas dan tidak menimbulkan makna ganda. Perancang E-Modul juga perlu menyesuaikan E-Modul dengan kebutuhan siswa, latihan-latihan seperti apa yang dibutuhkan, topik-topik apa yang diinginkan siswa, dll. E-Modul juga harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa sehingga E-Modul benar-benar menjadi sumber belajar pendamping bagi siswa. Yang terakhir, perancang E-Modul perlu memperhatikan kesinambungan materi dan latihan-latihan dalam E-Modul tersebut agar tidak terkesan masing-masing bab berdiri sendiri.

### **Temuan Kedua (Kelayakan Modul Digital *Flipbook* bahasa Indonesia)**

Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli, diperoleh skor 4 untuk kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa.

### **Pembahasan Temuan Kedua (Kelayakan Modul Digital *Flipbook* bahasa Indonesia)**

Terdapat tiga komponen penilaian kelayakan modul, yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa. Kelayakan isi terdiri atas ketepatan capaian pembelajaran, ketepatan capaian pembelajaran dengan indikator pembelajaran, ketepatan materi, ketepatan Latihan/tugas, dan ketepatan penilaian. Kelayakan penyajian mencakup teknik penyajian dan kelengkapan penyajian. Kelayakan bahasa meliputi penggunaan Bahasa komunikatif dan penggunaan ejaan. Ketiga komponen tersebut mendapat skor 4 dengan klasifikasi sikap sangat setuju dan dapat dikatakan layak.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa modul digital *Flipbook* bahasa Indonesia dibutuhkan oleh siswa dan guru bahasa Indonesia SMA Kolose Gonzaga Jakarta. Modul digital tersebut dapat digunakan oleh siswa kelas XI secara mandiri karena memenuhi uji kelayakan oleh ahli. Modul digital *Flipbook* bahasa Indonesia tersebut dikembangkan sesuai capaian pembelajaran bahasa Indonesia kelas XI. Di dalam modul digital *Flipbook* tersebut terdapat materi, latihan, dan uji kompetensi. Siswa dapat belajar secara mandiri melalui gawai atau komputer. Peneliti memiliki saran untuk peneliti lain yang akan mengembangkan modul digital sejenis. Peneliti bisa mengintegrasikan dengan aplikasi-aplikasi berbasis teknologi, seperti

*quizizz, kahoot, learningapps*, dan lain-lain supaya modul digital menjadi lebih menarik dan interaktif.

## REFERENSI

- Absari, I Gusti Ayu Komang Lili. (2015). "Penilaian Autentik Guru Bahasa Indonesia dalam Pembelajaran Menulis Siswa Kelas VII di SMP Negeri I Singaraja". *Jurnal Undiksha*. Vol.3(1): 1-12. Diakses dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/view/4771>.
- Kasih, Ayunda Pininta. (2022, 12 Juli). "Two Teachers Model Upaya Mengakselerasi Pendidikan Pascapandemi". *Kompas*. Diakses dari <https://edukasi.kompas.com/read/2022/07/12/165150971/two-teachers-model-upaya-mengakselerasi-pendidikan-pasca-pandemi?amp=1&page=2>.
- Kuncahyono. (2018). "Pengembangan E-Modul (Modul Digital) dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar". *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*. Vol.2(2): 220-231. Diakses dari <https://e-journal.adpgmiindonesia.com/index.php/jmie/article/view/75/45>.
- Muzdalifa, Eva. (2022). "Learning Loss sebagai Dampak Pembelajaran Online saat Kembali Tatap Muka Pascapandemi Covid-19". *GUAU*. Vol.2(1): 187-192. Diakses dari <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau/article/view/152/128>.
- Napitupulu, Ester Lince. (2022, 16 Maret). "Memulihkan Pendidikan Bersama untuk Atasi *Learning Loss*". *Kompas*. Diakses dari <https://www.kompas.id/baca/dikbud/2022/03/15/memulihkan-pendidikan-bersama-untuk-atasi-learning-loss>.
- Sinaga, Tatang Mulyana. (2022, 7 September). "Pascapandemi, Pembelajaran Campuran Tetap Diminati". *Kompas*. Diakses dari <https://www.kompas.id/baca/humaniora/2022/09/07/pascapandemi-pembelajaran-campuran-tetap-diminati>.
- Widoyoko, Eko Putro. (2015). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.