

Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan Media Pembelajaran Flipbook Maker pada Materi Nilai Mutlak untuk Kelas X SMAN 4 Kediri

Norma septa fauziah¹, Aprilia Dwi Handayani², Bambang Agus Sulistyono³,
 Universitas Nusantara PGRI Kediri¹, Universitas Nusantara PGRI Kediri²,
 Universitas Nusantara PGRI Kediri³
normafauziah667@gmail.com¹, aprilriadwi@unpkediri.ac.id²,
bb7agus1@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

The aims of this research are: 1) Produce a product in the form of Student Worksheets (LKS) using Flipbook Maker. 2) To find out student responses to Student Worksheets (LKS) using Flipbook Maker media. This research method is Research and Development using the Brog and Gall model modified by Sugiyono who explains that there are 10 stages which include: Potential and Problems, Data Collection, Product Design, Design Validation, Design Revision, Product Trial, Product Revision. In this study, the instruments used consisted of material expert validation sheets, media experts, practitioners and the results of the student response questionnaire at SMAN 4 KEDIRI. The results showed that the feasibility value was concluded with material validation and 87% practitioners, media experts, material experts, and practitioners 81.6%, lesson plans experts and practitioners 91.75%. So that the "Good" flipbook maker learning media is used. And the results of the student response questionnaire after using the small group flipbook maker media were 94.4% and field trials 81.1%. Based on this research, flipbook maker learning media can improve student response during the mathematics learning process.

Keywords: ditulis dengan arial 10. Kata kunci antara 3-5 kata atau gabungan kata

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Menghasilkan produk berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan menggunakan Flipbook Maker. 2) Untuk mengetahui respon siswa terhadap Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan menggunakan media Flipbook Maker. Metode penelitian ini adalah Research and Development dengan menggunakan model Brog and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono yang menjelaskan bahwa ada 10 tahapan yang meliputi: Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba Produk, Revisi Produk. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan terdiri dari lembar validasi ahli materi, ahli media, praktisi dan hasil angket respon siswa di SMAN 4 KEDIRI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kelayakan disimpulkan dengan validasi materi dan praktisi 87%, ahli media, ahli materi, dan praktisi 81,6%, ahli RPP dan praktisi 91,75%. Sehingga digunakan media pembelajaran pembuat flipbook “Baik”. Dan hasil angket respon siswa setelah menggunakan media pembuat flipbook kelompok kecil adalah 94,4% dan uji coba lapangan 81,1%. Berdasarkan penelitian ini, media pembelajaran flipbook maker dapat meningkatkan respon siswa selama proses pembelajaran matematika.

Kata Kunci: Pengembangan, Pendidikan, Media Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Kata media berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media

berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2013:3) mengatakan bahwa media jika dipahami secara luas adalah manusia, bahan, atau peristiwa yang membangun kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau perilaku. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah mediana. Lebih khusus lagi, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung didefinisikan sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mempengaruhi penggunaan alat peraga di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Pembelajaran di sekolah sudah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran pemikiran pendidikan (Hujair, 2009). Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas sudah menjadi kebutuhan sekaligus tuntutan di era dunia ini.

Menurut Arsyad (2013:4), media adalah segala bentuk perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan inspirasi, gagasan, atau pendapat sehingga gagasan, gagasan, atau pendapat yang diungkapkan mencapai penerima yang dituju. Menurut Suparman (Asyhar, 2012:4), media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

Berdasarkan Surachman (1998: 46) yang menyatakan LKS sebagai jenis hand out yang disertakan untuk membantu siswa belajar dalam kegiatan penemuan terbimbing. Artinya melalui Lembar Kerja Siswa (LKS) siswa dapat melakukan kegiatan dan memperoleh semacam rangkuman materi yang menjadi dasar kegiatan tersebut. Adapun kelebihan dan kekurangan LKS yaitu: menuntut siswa untuk mencapai kemampuan materi yang lebih terarah, melatih siswa untuk belajar mandiri, soal-soal yang terdapat pada lembar kerja siswa (LKS) cenderung monoton, pada LKS hanya dapat menampilkan gambar diam yang tidak bisa. Bergerak.

Aplikasi flipbook maker merupakan salah satu software yang mendukung sebagai media pembelajaran yang akan membantu dalam proses pembelajaran karena software ini tidak hanya fokus pada penulisan tetapi dapat menyertakan animasi motilitas, video, dan audio yang dapat menjadikan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. menarik agar pembelajaran tidak monoton.

Dalam penelitian ini digunakan aplikasi Flipbook Maker Pro 2.4.10 sebagai media pembelajaran untuk memudahkan siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan software ini tampilan media akan lebih bervariasi, tidak hanya teks, gambar, video, dan audio, tetapi animasi juga dapat dimasukkan ke dalam media ini sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik (Sugianto, 2013:104). Dalam penelitian ini penggunaan aplikasi Flipbook Maker Pro 2.4.10 digunakan sebagai media

pembelajaran untuk memudahkan siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan software ini tampilan media akan lebih bervariasi, tidak hanya teks, gambar, video, dan audio, tetapi animasi juga dapat disisipkan ke dalam media ini sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik (Sugianto, 2013:104) .

SMAN 4 Kediri merupakan sekolah negeri yang terletak di kota Kediri. Berdasarkan penelitian pendahuluan diketahui bahwa pembelajaran matematika di kelas X kurang menarik dan membosankan, dengan adanya bahan ajar berupa lembar kerja siswa (LKS) yang belum menunjukkan kemajuan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan uraian di atas, maka dibuatlah LKS (Lembar Kerja Siswa) dalam bentuk media pembelajaran pembuat flipbook. Kelebihan LKS (Lembar Kerja Siswa) dengan menggunakan media pembelajaran flipbook maker adalah memberikan pengalaman yang beragam kepada siswa dari semua media, mengatasi masalah kebosanan dan kebosanan siswa karena media yang digunakan bervariasi.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and development). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Borg and Gall. Sugiyono menjelaskan bahwa ada 10 langkah dari Borg and Gall (Sugiyono, 2011). Namun karena keterbatasan peneliti dalam penelitiannya, ia hanya menggunakan 7 tahapan dari 10 tahapan yang ada. Menurut Ardhana, setiap pembangunan tentunya dapat memilih dan menentukan langkah yang paling tepat untuk dirinya sendiri berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya (Haryanto, Dwiyoogo, & Sulistyorini, 2015). Tahapan tersebut meliputi: Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba Produk, Revisi Produk.

Tahap analisis dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran meliputi validasi ahli, validasi uji coba produk yang digunakan. Tahap perancangan merumuskan sumber referensi yang mengacu pada bahan yang digunakan yaitu sampul buku, daftar isi, pemahaman nilai mutlak, fungsi nilai mutlak, sifat nilai mutlak, contoh soal, soal latihan, daftar pustaka.

Pada tahap pengembangan desain, LKS (Lembar Kerja Siswa) telah dirancang secara sistematis dengan model Brog and Gall (Sugiyono, 2011). Produk pengembangan divalidasi oleh 3 validator ahli yaitu validator media, validator materi, dan validator praktisi dengan kriteria validasi pada tabel 1 di bawah ini.

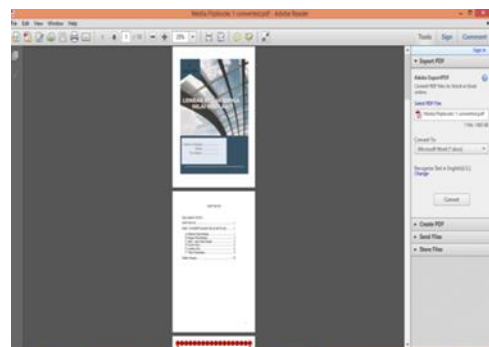
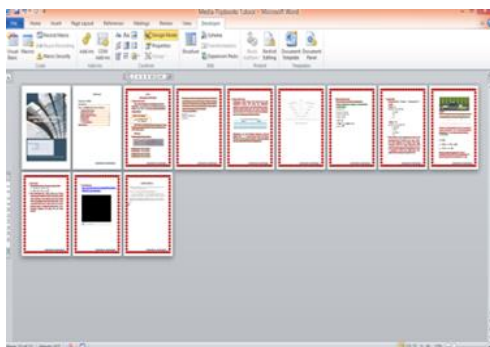
Table 1 . Kriteria Validasi

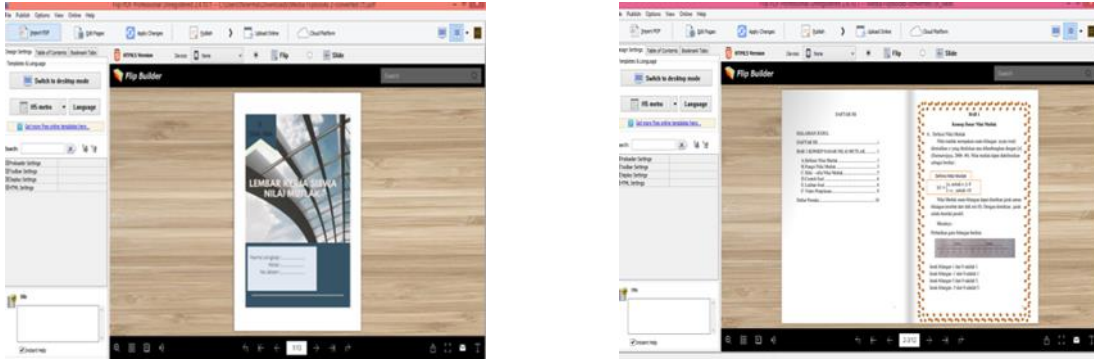
No	Nilai	Kriteria
1	82% - 100%	Baik/Valid
2	63% - 81%	Cukup Baik/Cukup Valid
3	44% - 62%	Kurang Baik/Kurang Valid
4	< 44 %	Tidak Baik/Tidak Valid

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 1 dan X MIPA 2 di SMAN 4 Kediri dengan materi nilai mutlak. Teknik pengumpulannya adalah dengan observasi untuk mengetahui respon siswa dari media pembelajaran pembuat flipbook dari LKS (Lembar Kerja Siswa). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi, Kuesioner (Kuesioner)/angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh dari siswa kelas X SMAN 4 Kediri pada produk pengembangan LKS (Lembar Siswa) dengan media pembelajaran flipbook maker pada materi nilai mutlak divalidasi oleh 3 validator dengan hasil pada tabel 2. Hasil validasi media validator memperoleh persentase 95% yang menunjukkan termasuk dalam kategori baik digunakan, sedangkan hasil dari validator materi diperoleh persentase 80% yang menunjukkan bahwa termasuk dalam kategori cukup baik digunakan dan untuk validator praktisi (guru pamong) diperoleh persentase 90% yang menunjukkan bahwa termasuk dalam kategori baik digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran flipbook maker. Validator media memberikan revisi pada bagian halaman di bawah ini yang diberikan video pembelajaran, tidak hanya melihatnya dari tautan media sehingga dapat dilihat tanpa melalui link.




Gambar 1.1 Media Pembelajaran Flipbook Maker
Table 2 Hasil Validasi oleh Ahli Media

Validasi	Presentase	Keterangan
Validasi Media	95%	Baik
Validasi Materi	80%	Cukup Baik
Validasi Praktisi (guru pamong)	90%	Baik

Dari identifikasi masalah dalam penelitian ini dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan di SMAN 4 Kediri yaitu angket kepada guru matematika kelas X, dan observasi kelas. Dari hasil angket, dan observasi yang dilakukan peneliti, ditemukan bahwa permasalahan mendasar yang terjadi pada siswa kelas X adalah: bahan ajar yang digunakan masih tergolong bahan ajar seperti pada umumnya, seperti lembar kerja siswa (LKS) cetak.

Tahap desain produk adalah pengembangan lembar kerja siswa (LKS) dengan media pembelajaran flipbook maker. Perancangan produk pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) terdiri dari Sampul Buku, Daftar Isi, Pengertian Nilai Mutlak, Fungsi Nilai Mutlak, Sifat Nilai Mutlak, Contoh Soal, Soal Latihan, Daftar Pustaka, agar siswa tidak bosan saat belajar. Cara menggunakan media pembelajaran flipbook maker yaitu:

1. Buatlah materi nilai mutlak diketik dalam bentuk Ms.Word. Setelah itu bisa di edit sesuai kreatifitas kita.
2. Kemudian bahan yang sudah dibuat yang awalnya diketik di Ms.word, kemudian kami pdf agar dapat digunakan untuk mempermudah memasukkan file Ms.Word ke dalam bentuk pdf ke dalam media pembuatan flipbook.
3. Setelah itu kita download dulu aplikasi pembuat flipbook, kemudian kita klik aplikasi pembuat flipbook. Berikut tampilan awal pembuat flipbook.
4. Kemudian kita klik Try pada bagian samping dengan Register agar kita bisa langsung masuk ke layar kedua yang fungsinya memasukkan file pdf untuk digunakan sebagai pembuat flipbook.
5. Setelah itu kita klik New Project
6. Kemudian kita klik Browser, maka akan muncul tampilan file lokal. Kami klik untuk memilih file yang disimpan di File Explorer

(penyimpanan). Setelah itu kita klik Import Now untuk mengonversi file tersebut menjadi media pembuat flipbook.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pengembangan LKS (Lembar Kerja Siswa) dengan media pembelajaran flipbook maker yang telah divalidasi dan dinyatakan “cukup baik” digunakan untuk mengetahui respon siswa kelas X SMAN 4 Kediri.

Saran

Bahan ajar Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan media pembelajaran flipbook maker perlu ditingkatkan menjadi e-learning agar lebih mudah diakses, Lembar Kerja Siswa (LKS) berbentuk soft file tetapi belum dipublikasikan di internet, sehingga tidak semua dapat mengakses Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan aplikasi pembuat flipbook ini tersedia di internet.

DAFTAR RUJUKAN

- Direktorat SMA, D. J. (2020). Modul Matematika Umum Kelas X KD 3.1. In S. Yenni Dian Anggraini, PERSAMAAN DAN PERTIDAKSAMAAN NILAI MUTLAK LINEAR SATU VARIABEL (p. 33). SMA Negeri 9 Kendari.
- Kristianto, Y. D. (2013, November 20). 5. Retrieved from Sumber Belajar Matematik Online: <https://yos3prens.wordpress.com/2013/11/20/5-soal-dan-pembahasan-penerapan-nilai-mutlak/3/>
- Hamid, H. (2013). Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia. Bandung: Pustaka Setia.
- Haryanto, W. D. (2015). Pengembangan Pembelajaran Permainan Bola voli Menggunakan Media Interaktif Di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo. *Jurnal Pendidikan Jasmani* 25.
- Novita, D. (2016). Pengembangan LKS berbasis Project Based Learning untuk pembelajaran materi segitiga di kelas VII. *Jurnal pendidikan matematika dan pengetahuan alam*.
- Nasional., B. P. (2011). Panduan Pelaksanaan Pendidikan Kurikulum. Jakarta.
- Prasty, I. G. (n.d.). " Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak Kelas XI dengan Model Problem Based Learning Di SMKN 2 Tabanan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 14, 2017.
- Rakhmawati, M. d. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbooks Maker pada mata pelajaran Elektronika dasar di SMKN 1 sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 5.

Susanti, F. (2015). " Pengembangan E-Modul Dengan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Pada Pokok Bahasan Fluida Statis Untuk Peserta Didik SMA/MA Kelas X.". *In Repository UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.*