

Pengembangan Bahan Ajar *Handout* Elektronik Berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker Pro* Materi Teks Fabel Kelas VII SMP

Siti Nurjanah¹, Dr. Syamsul Arif, M.Pd²

E-mail: siti46312@gmail.com¹, syamsulariefsiregar@gmail.com²

Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar *handout* elektronik berbantuan *kvisoft flipbook maker pro* pada materi teks fabel kelas VII SMP. Untuk melihat kelayakan bahan ajar *handout* elektronik berbantuan *kvisoft flipbook maker pro* pada materi teks fabel kelas VII SMP sebagai bahan ajar penunjang pembelajaran. Penelitian menerapkan metode *Research & Development* mengacu pada alur pengembangan Borg and Gall yang sudah dimodifikasi oleh Sugiyono. Penelitian menerapkan lima langkah dari sepuluh langkah yang semestinya yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, dan revisi desain. Tahap validasi desain melibatkan 4 orang subyek (dua orang ahli materi, dua orang ahli media) dilibatkan untuk menilai kelayakan materi, dan kelayakan media. Penilaian kelayakan oleh para ahli menggunakan lembar validasi yang diadaptasi dari BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan). Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif, Instrumen berupa angket menggunakan perhitungan skala *Likert*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar *handout* elektronik berbantuan *kvisoft flipbook maker pro* pada materi teks fabel kelas VII SMP dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar penunjang pembelajaran dengan perolehan skor presentase keseluruhan sebesar 83,9% untuk aspek kelayakan isi, 91,6% untuk aspek kelayakan penyajian, 86% untuk aspek kelayakan bahasa, dan 93,8% untuk aspek kelayakan kontekstual dengan kriteria sangat baik oleh ahli materi. . Sedangkan untuk ahli media memperoleh presentase keseluruhan sebesar 97,7% pada aspek kegrafikan dengan kriteria sangat baik.

Kata Kunci : Pengembangan Bahan Ajar, *Handout* Elektronik, *Kvisoft Flipbook Maker Pro*, Teks Fabel

PENDAHULUAN

Keberhasilan tujuan dari pembelajaran sangat ditentukan oleh proses belajar dan pengembangan bahan ajar yang dilakukan oleh guru. Siswa akan mengalami perubahan dalam pengetahuan,perihal pemahaman, keterampilan, serta sikap dengan digunakan bahan ajar yang sangat mendukung materi pembelajaran. Sekolah telah menyediakan bahan ajar berupa buku teks pegangan siswa, yang bersumber dari Kemendikbud. Ketersediaan bahan

ajar yang terdapat di sekolah dianggap sebagai satu-satunya bahan ajar yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan pengembangan bahan ajar masih sangat jarang dilakukan oleh guru. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pemanfaatan teknologi informasi dapat berperan dalam ketersediaan bahan ajar dengan bentuk yang lebih bervariasi dan inovatif, guna menyokong minat dan pemahaman peserta didik dalam proses belajar mengajar pada masa sekarang ini salah satunya ialah bahan ajar elektronik.

Hardani (2011:120) mendefinisikan bahan ajar sebagai segala bentuk bahan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Merujuk dari pengertian tersebut, bahan ajar ajar dapat didefinisikan sebagai bahan yang mengacu pada kurikulum, digunakan untuk membantu seorang guru atau pengajar dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas atau di lingkungan belajar agar terciptanya suasana belajar yang efektif, untuk mencapai tujuan kurikulum. Pemanfaatan teknologi informasi dapat berperan dalam ketersediaan bahan ajar dengan basis elektronik yang memudahkan, saat ini juga tersedia bahan ajar dalam bentuk visual, audio, bahkan juga berbasis elektronik yang sekiranya mampu menstimulasi kreativitas, keaktifan, sikap kritis, dan pemahaman yang baik bagi peserta didik dan guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

Salah satu contoh bahan ajar berbasis elektronik yakni, *handout* elektronik. Menurut (Depdiknas, 2008) *handout* merupakan bahan ajar yang berwujud tulisan dari beberapa literatur yang relevan dengan asupan materi/KD yang disediakan guru dengan maksud untuk memperluas wawasan serta pengetahuan peserta didik. Lebih lanjut, Prastowo (2015:79) memaparkan bahwa *Handout* adalah suatu jenis bahan ajar yang biasa digunakan dalam kebutuhan pembelajaran yang wujudnya sederhana dengan sajian materi yang sangat ringkas, yang bersumber atas kumpulan rujukan yang relevan terhadap kompetensi dasar serta materi pokok yang hendak diajarkan kepada peserta didik. Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *handout* elektronik merupakan versi elektronik dari sebuah *handout* yang dapat dibaca melalui gawai maupun komputer yang dirancang dengan bantuan *software*. Penggunaan bahan ajar *handout* pada pembelajaran memiliki pengaruh yang baik terhadap prestasi belajar siswa (Chusna, *et al.*, 2013:81).

Untuk merancang, atau membuat sebuah *handout* elektronik sangat dibutuhkan perangkat lunak atau yang biasa disebut dengan *software*. Berbagai macam jenis *software*,

dapat digunakan untuk mendukung pembuatan dari *handout* elektronik. Jenis *software* / aplikasi yang dapat mendukung dalam proses pembuatan *handout* elektronik salah satunya yaitu, *Kvisoft Flipbook Maker Pro*. Dalam penelitiannya Wibowo, E. (2018) memaparkan bahwa *Kvisoft Flipbook Maker Pro* adalah sebuah *software*/aplikasi untuk membuat sebuah *e-book*, *e-modul*, *e-paper* dan *e-magazine*. Produk tersebut tidak hanya berupa teks, melainkan dapat disisipkan gambar, animasi, grafik, suara, pranala serta video pada setiap lembarnya. Lebih lanjut, Wibowo, E. (2018) memaparkan beberapa kelebihan dari *software* / aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* bila dikaitkan dengan proses pembelajaran yaitu; 1) Peserta didik lebih merasakan kenyamanan belajar dengan tidak hanya menatap tulisan pada buku cetak; 2) Peserta didik akan memperoleh kenyamanan belajar yang beragam dari segala media yang di satu padukan dalam produk bahan ajar berbantuan *software* / aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* ini; 3) Menghilangkan kejenuhan serta kebosanan peserta didik saat menerima materi pelajaran, sebab bahan ajar yang dihasilkan dengan bantuan *Kvisoft Flipbook Maker Pro* lebih kreatif, inovatif dan bervariasi; 4) Sangat mendukung peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri; 5) Penggunaan *software* / aplikasi ini dapat diakses dengan atau tanpa memerlukan data internet atau dapat diakses secara gratis.

Salah satu materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP pada Kurikulum 2013 edisi revisi, yaitu materi Teks Fabel. Yohanes (2014:60) fabel termasuk jenis cerita rakyat. Dalam Kemendikbud (2016: 194) Fabel merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang berlakon layaknya manusia. Fabel termasuk jenis cerita fiksi, atau rekaan dan bukan kisah tentang kehidupan nyata. Fabel sering juga disebut cerita moral disebabkan pesan yang disampaikan dalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral. Materi ini adalah materi pelajaran yang wajib untuk dipelajari siswa, yang menekankan proses belajar terpusat kepada siswa. Terdapat pada KD 3.11, 4.11, 3.12, dan 4.12. KD 3.11 yakni mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. KD 4.11 berisikan tentang menceritakan kembali isi fabel/legenda daerah setempat, KD 3.12 berisi mengenai menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. KD 4.12 yakni memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.

Tuntutan kurikulum yang tercantum dalam KD di atas memiliki tujuan, manfaat, serta dampak yang baik bagi siswa. Tak hanya sekedar memahami isi dari suatu fabel, namun di

balik itu siswa dapat mengetahui dan memiliki pemahaman mengenai pesan, serta hal-hal baik yang terdapat dalam isi fabel tersebut. Siswa juga melatih sikap, dan dapat membedakan tentang hal-hal baik maupun buruk dari watak dalam isi cerita fabel yang dipelajari. Terlebih lagi, juga dapat melatih dan mengembangkan keterampilan siswa dalam memainkan peran, dan melatih rasa percaya diri siswa. Jika materi ini dapat tersampaikan sesuai dengan tujuan dan keinginan kurikulum dengan bantuan bahan ajar yang mendukung tentu saja akan sangat memberikan dampak yang baik bagi kualitas pembelajaran serta kualitas prestasi siswa.

Berdasarkan survei yang dilakukan peneliti sekaligus wawancara kepada salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia Bapak Mulyono, S.Pd. di SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan selama menjalani magang II dan magang III, kenyataan dilapangan masih terdapat permasalahan dalam pembelajaran materi teks fabel mata pelajaran Bahasa Indonesia. Permasalahan tersebut ialah pembelajaran pada materi teks fabel mata pelajaran bahasa Indonesia belum pernah menggunakan bahan ajar pendukung materi ajar dan hanya berpatok kepada buku cetak siswa yang disediakan oleh Kemendikbud serta pengembangan bahan ajar *handout* elektronik belum pernah dilakukan di SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan . Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pengembangan bahan ajar *handout* elektronik yang perlu di realisasikan di sekolah ini.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar *handout* elektronik dengan berbantuan *software* dengan basis interaktif multimedia memperoleh penilaian yang positif dalam pembelajaran. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Wibowo, E. (2018). Penelitian ini menunjukkan hasil pengembangan bahan ajar *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* memperoleh kriteria baik dengan nilai rata-rata skor 3,64 dengan predikat sangat menarik, dan respon peserta didik terhadap *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* memperoleh kriteria sangat menarik dengan nilai rata-rata skor 3,49. Oleh sebab itu, berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar *Handout* Elektronik Berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker Pro* Materi Teks Fabel Kelas VII SMP.”

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Penelitian ini mengacu kepada model alur pengembangan Borg *and* Gall yang dimodifikasi dari Sugiyono (2017: 409) yaitu; 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, dan 10) produksi awal,

Menurut Ardhana (Haryanto, 2017) dalam suatu penelitian pengembangan, seorang peneliti memiliki kendali untuk dapat menempatkan pilihan-pilihan langkah serta proses yang hendak ditempuh sesuai dengan kondisi yang dihadapinya saat proses penelitian. Sejalan dengan pemikiran Ardhana tersebut, maka peneliti membatasi hanya menggunakan 5 langkah dari sepuluh langkah yang semestinya dikarenakan saat proses pengembangan masih dalam kondisi pandemi *Covid-19*. Kelima langkah tersebut yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, dan revisi desain. Hanya saja, untuk validasi desain pada penelitian ini dibuat menjadi 3 tahap. Validasi desain tahap 1 untuk menilai produk awal yang sudah dibuat, validasi desain tahap 2 untuk menilai hasil revisi desain apabila harus direvisi, Penelitian yang dilakukan tidak sampai pada tahap uji coba produk, uji coba pemakaian dan produksi awal dari produk yang sudah dihasilkan karena pada proses penelitian, situasi dan kondisi yang dialami peneliti saat proses penelitian tidak memungkinkan peneliti untuk melakukan tahap uji coba produk dan pemakaian baik skala kecil maupun besar, dikarenakan kondisi pandemi, maka peneliti hanya melihat status kelayakan produk berdasarkan penilaian validator ahli materi dan ahli media.

Pertama yaitu potensi dan masalah, pada tahap ini dilakukan suatu analisis kebutuhan untuk melihat gambaran kondisi di lapangan yang berkaitan dengan proses belajar mengajar bahasa Indonesia pada materi teks fabel di SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan, berikutnya peneliti akan menganalisis permasalahan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi. Observasi ini dilakukan di SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan pada saat peneliti melakukan magang II dan magang III. Kedua yaitu tahap mengumpulkan informasi, mengumpulkan berbagai informasi yang akan digunakan sebagai bahan dan pendukung untuk membuat perencanaan produk yang diharapkan peneliti dapat mengatasi masalah tersebut. Ketiga yaitu

tahap desain produk, pada tahap ini peneliti membuat suatu rancangan bahan ajar untuk pengembangan bahan ajar *handout* elektronik berbantuan *kvisoft flipbook maker pro* melalui sumber referensi yang mengacu pada materi yang digunakan, seperti buku, jurnal, gambar, audio / video, Kompetensi Dasar, Standar Kompetensi, Indikator pencapaian Kompetensi, Tujuan Pembelajaran, yang sesuai dengan kurikulum 2013.

Keempat yaitu validasi desain tahap I, pada penelitian ini validasi desain terdiri atas tiga tahap, yakni uji ahli materi, uji ahli media, dan uji kelayakan. Untuk uji ahli materi, memiliki tujuan untuk menguji kelayakan dari segi materi, sistematika materi dan berbagai hal yang berkaitan dengan materi dan kesesuaian materi dengan standar isi atau kurikulum. Menggunakan dua orang ahli materi yang profesional pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu satu orang dosen FBS Universitas Negeri Medan dan satu guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan. Uji ahli media bertujuan untuk mengetahui ketepatan standar minimal yang diterapkan dalam penyusunan bahan ajar *handout* elektronik serta mengetahui kemenarikan serta keefektifan bahan ajar *handout* elektronik tersebut dalam proses pembelajaran. Uji ahli media akan dinilai dari aspek kegrafikan dan dilakukan oleh dua orang ahli. Satu orang dosen Universitas Negeri Medan, yang merupakan ahli dalam bidang teknologi dan satu guru TIK SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan. Uji kelayakan dilakukan melalui skor perhitungan dari validator ahli materi dan ahli media. Apabila skor perhitungan validator menunjukkan kriteria layak/sangat baik dan dinyatakan layak digunakan tanpa revisi, maka status bahan ajar dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar penunjang pembelajaran.

Kelima yaitu revisi desain, setelah dilakukan validasi tahap I maka akan diketahui letak kesalahan serta beberapa kelemahan dari bahan ajar yang telah dibuat. Kelemahan itu kemudian akan direvisi agar nantinya akan menghasilkan produk yang jauh lebih baik lagi sesuai arahan dari hasil validasi ahli tersebut. Keenam yaitu validasi tahap II, pada tahap validasi ini, sistematika yang dilakukan sama dengan validasi tahap I, hanya saja bahan ajar yang akan divalidasi adalah bahan ajar yang telah direvisi sebelumnya berdasarkan arahan serta masukan para ahli.

Jenis data dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari skor validasi ahli dan guru mata pelajaran secara bertahap, sementara data kualitatif berupa kritik dan saran validator dan guru mata pelajaran terhadap

produk yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan dokumentasi. Sistem wawancara yang dilakukan ialah jenis wawancara tidak terstruktur kepada guru pengampu mata pelajaran, beserta angket yang digunakan pada saat evaluasi bahan ajar *handout* elektronik dengan berbantuan *kvisoft flipbook maker pro*. oleh validator ahli materi, dan validator ahli media, dan dokumentasi berupa hasil penilaian validasi ahli materi dan media. Instrumen validasi ahli materi berbentuk angket validasi terkait kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan, serta berfungsi untuk memberi masukan dalam pengembangan bahan ajar. Angket validasi ahli materi diadaptasi dari BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan). Untuk ahli media, berbentuk angket validasi terkait kegrafikan, bahan ajar. Angket validasi ahli media diadaptasi dari BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan).

Teknik analisis data pada penelitian ini terdiri dari penilaian hasil validasi produk yang diperoleh dari hasil penilaian skor angket yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan perhitungan skala *likert*.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Proses Penelitian dan Pengembangan

a) Potensi dan Masalah

Identifikasi masalah dilakukan dengan analisis sederhana mengenai kebutuhan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi ajar Teks Fabel di SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan yaitu dengan wawancara kepada guru bahasa Indonesia kelas VII. Selanjutnya, proses observasi kelas selama kurang lebih 2 semester (bertahap) saat pelaksanaan magang II dan III. Dari hasil wawancara kepada guru pamong magang II dan III yaitu Bapak Mulyono, S.Pd, dan observasi yang telah dilakukan peneliti, diperoleh masalah mendasar, yaitu bahan ajar yang digunakan hanya berupa buku cetak siswa yang disediakan oleh Kemendikbud, dan belum pernah menggunakan buku penunjang lainnya. Masalah yang ditemukan menyadarkan peneliti bahwa adanya potensi untuk mengembangkan bahan ajar agar dapat digunakan oleh guru maupun peserta didik sebagai bahan ajar penunjang pembelajaran yaitu sebuah *handout* elektronik

dengan berbantuan *kvisoft flipbook maker pro* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks fabel untuk kelas VII.

b) Mengumpulkan Informasi

Pertama yang dilakukan yaitu mengumpulkan informasi perihal apa yang dibutuhkan peserta didik agar dapat membuat bahan ajar yang selaras dengan apa yang menjadi kebutuhan peserta didik di SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan melalui guru dan peserta didik kelas VII pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks fabel berupa hasil wawancara tidak terstruktur. Kedua yakni mengumpulkan serta memilah rujukan atau referensi seperti jurnal hasil penelitian mengenai pengembangan, buku-buku bahasa Indonesia yang berkaitan dengan materi teks fabel serta pengembangan bahan ajar *handout* elektronik, KI KD, RPP pembelajaran Bahasa Indonesia SMP/MTs kelas VII materi ajar teks fabel, buku Bahasa Indonesia kelas VII kurikulum 2013 yang diterbitkan oleh Kemendikbud, serta sumber-sumber lain yang dinilai relevan untuk bakal bahan ajar *handout* yang hendak dibuat dan dikembangkan.

c) Desain Produk

Penyusunan desain produk *handout* elektronik, diantaranya adalah menyesuaikan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar juga RPP berdasarkan Kurikulum 2013. Bahan ajar *handout* elektronik dengan berbantuan *kvisoft flipbook maker pro* ini menggunakan ukuran kertas A4(210 x 297 mm); ukuran huruf 36 pt untuk judul bab, 20 pt untuk subjudul, 14 pt untuk materi dan 10pt untuk penulisan sumber rujukan, skala spasi 1,15; jenis huruf Arial dan Monotype Corsiva, serta aplikasi pendukung *kvisoft flipbook maker pro* versi 3.6.10. Desain produk bahan ajar *handout* elektronik ini terdiri atas *cover* depan dan *cover* belakang, prakata/kata pengantar, daftar isi, pendahuluan materi berupa video contoh teks fabel yang berasal dari Sumatera Utara sebagai sumber informasi kepada peserta didik gambaran mengenai teks fabel, Kompetensi Dasar (KD), Indikator, peta konsep, kegiatan pembelajaran yang berupa materi, beberapa video materi teks fabel dan cerita teks fabel, soal-soal cerita, adanya animasi, soal sebagai bahan evaluasi. Selanjutnya juga terdapat glosarium atau kata-kata penting dalam materi tersebut, profil penulis, dan daftar pustaka.

d) Validasi Desain Tahap I

- Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel Hasil Validasi Tahap 1 oleh Ahli Materi

| No | Aspek | Analisis | Validator | |
|------------------------|-----------------------|------------------------|----------------------|-------------------|
| | | | 1 | 2 |
| 1. | Kelayakan Isi | | | |
| | | ΣX (Skor) | 41 | 32 |
| | | \bar{X} (Rata-rata) | 3,41 | 2,66 |
| | | Presentase | 85,4% | 66,6% |
| | | Rata-rata Keseluruhan | 3,03 | |
| | | Presentase Keseluruhan | 75,8% | |
| | | Kriteria | Sangat Baik | |
| 2. | Kelayakan Penyajian | ΣX (Skor) | 31 | 25 |
| | | \bar{X} (Rata-rata) | 3,44 | 2,77 |
| | | Presentase | 86% | 69% |
| | | Rata-rata Keseluruhan | 3,10 | |
| | | Presentase Keseluruhan | 77,5% | |
| | | Kriteria | Sangat Baik | |
| | | 3. | Kelayakan Kebahasaan | ΣX (Skor) |
| \bar{X} (Rata-rata) | 3,44 | | | 2,55 |
| Presentase | 86% | | | 63,8% |
| Rata-rata Keseluruhan | 2,99 | | | |
| Persentase Keseluruhan | 74,7% | | | |
| Kriteria | Sangat Baik | | | |
| 4. | Kelayakan Kontekstual | | | ΣX (Skor) |
| | | \bar{X} (Rata-rata) | 4 | 2,8 |
| | | Presentase | 100% | 72,2% |
| | | Rata-rata Keseluruhan | 3,4 | |
| | | Presentase Keseluruhan | 84,4% | |
| | | Kriteria | Sangat Baik | |

Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1

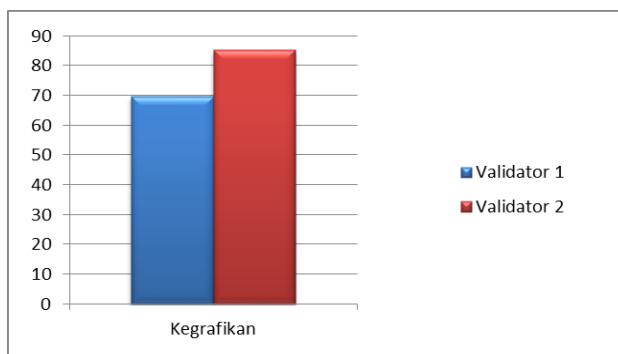
Grafik memperlihatkan hasil validasi ahli materi pada tahap 1 terlihat bahwa aspek kebahasaan memperoleh nilai paling rendah, sementara pada aspek kontekstual memperoleh hasil lebih baik sehingga tidak lebih banyak diperbaiki. Pada tahap ini memperoleh kriteria sangat baik, hanya saja status bahan ajar harus direvisi.

➤ Hasil Validasi Ahli Media

Tabel Hasil Validasi Tahap 1 oleh Ahli Media

| No | Aspek | Analisis | Validator | |
|----|----------------------|-----------------------|-----------|------|
| | | | 1 | 2 |
| 1. | Kelayakan Kegrafikan | | | |
| | | ΣX (Skor) | 81 | 99 |
| | | \bar{X} (Rata-rata) | 2,79 | 3,41 |
| | | % | 69,8% | 85% |
| | | Rata-rata Keseluruhan | 3,1 | |

| | | |
|--|------------------------|-------------|
| | Presentase Keseluruhan | 77,5% |
| | Kriteria | Sangat Baik |



Gambar grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1

Grafik memperlihatkan hasil validasi ahli media pada tahap 1 memperoleh kriteria nilai “sangat baik” namun berstatus harus direvisi dan perlu beberapa perbaikan.

e) Revisi Desain

➤ Perbaikan Materi

Sebelum Revisi

- Fiksi** adalah sebuah prosa yang sifatnya imajinasi atau karangan dari penulis dan bukan berdasarkan kenyataan.
- Antagonis** adalah karakter jahat yang melawan karakter utama.
- Protagonis** adalah karakter baik yang melawan karakter antagonis.
- Berpotensi** adalah kemungkinan, atau sebuah istilah dari kata potensi yang berarti memiliki kemampuan namun belum tercapai

Sesudah Revisi

- Fiksi** adalah sebuah prosa yang sifatnya imajinasi atau karangan dari penulis dan bukan berdasarkan kenyataan.
- Antagonis** adalah karakter jahat yang melawan karakter utama.
- Protagonis** adalah karakter baik yang melawan karakter antagonis.
- Berpotensi** adalah kemungkinan, atau sebuah istilah dari kata potensi yang berarti memiliki kemampuan namun belum tercapai

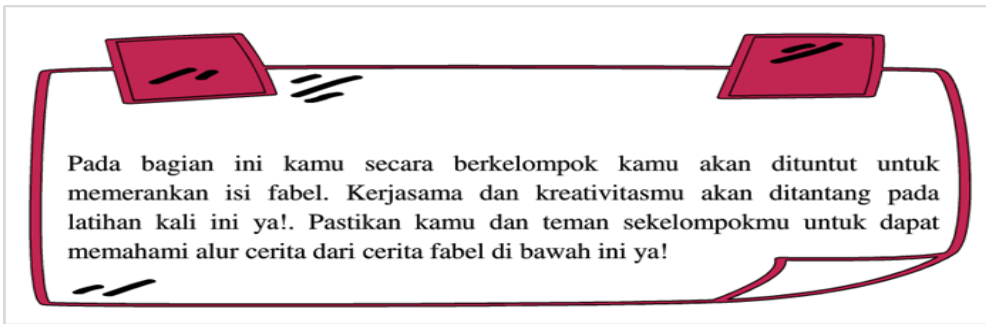
Sumber : <http://kbbi.web.id>

Gambar Perbaikan Penambahan Sumber pada Kotak Info

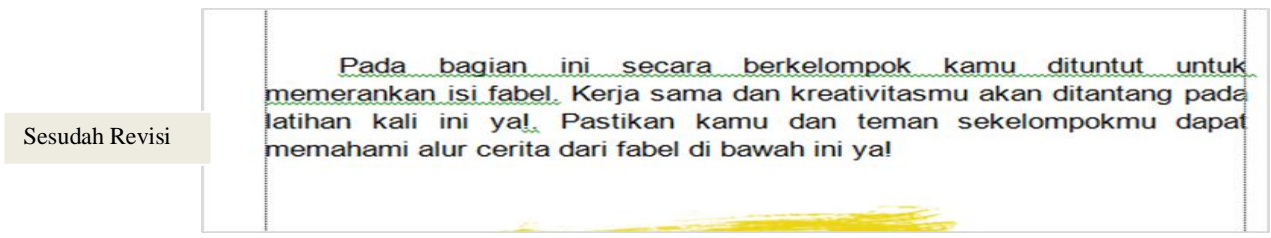
Sebelum Revisi

Sesudah Revisi

Gambar Perbaikan Struktur Kalimat 1



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Gambar Perbaikan Struktur Kalimat 2

➤ Perbaikan Media



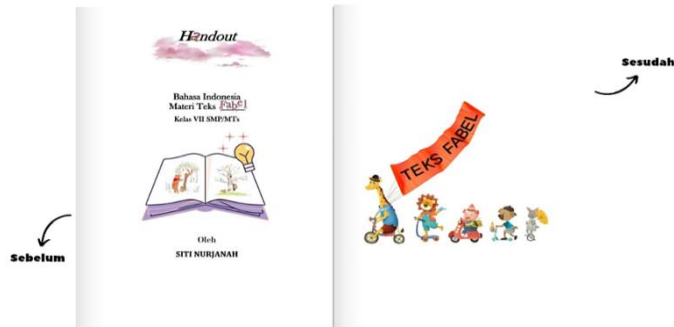
Gambar Sebelum dan Sesudah Perbaikan Cover Depan



Gambar Perbaikan Tampilan Bab/Bagian Handout



Gambar Perbaikan Subbagian



Gambar Perbaikan Tampilan Awal Pembuka



➤➤➤

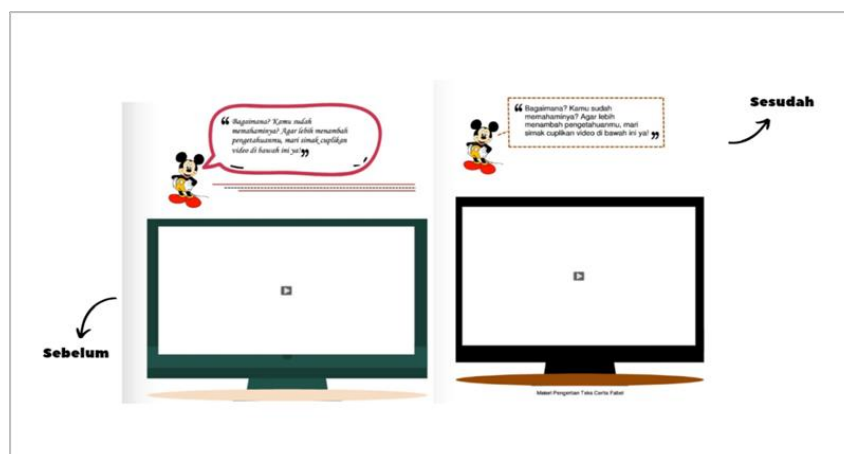
- **Fiksi** adalah sebuah prosa yang sifatnya imajinasi atau karangan dari penulis dan bukan berdasarkan kenyataan.
- **Antagonis** adalah karakter jahat yang melawan karakter utama.
- **Protagonis** adalah karakter baik yang melawan karakter antagonis.
- **Berpotensi** adalah kemungkinan, atau sebuah istilah dari kata potensi yang berarti memiliki kemampuan namun belum tercapai

➤➤➤

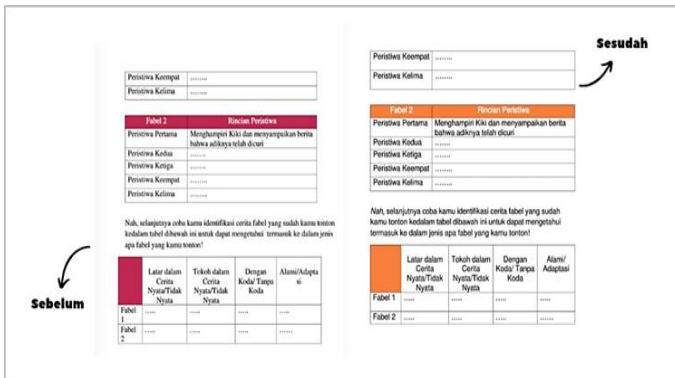
- **Fiksi** adalah sebuah prosa yang sifatnya imajinasi atau karangan dari penulis dan bukan berdasarkan kenyataan.
- **Antagonis** adalah karakter jahat yang melawan karakter utama.
- **Protagonis** adalah karakter baik yang melawan karakter antagonis.
- **Berpotensi** adalah kemungkinan, atau sebuah istilah dari kata potensi yang berarti memiliki kemampuan namun belum tercapai

Sumber : <http://kbbi.web.id>

Gambar Perbaikan Desain Garis pada Gambar dan Kotak Info



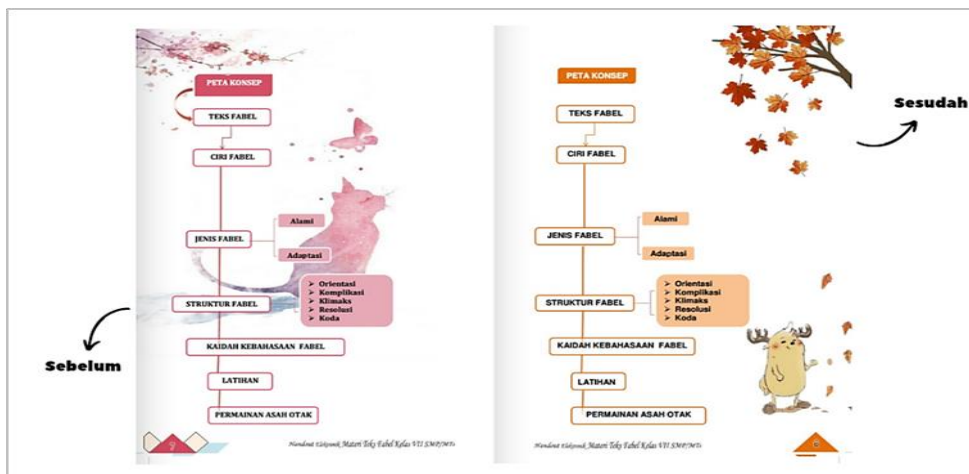
Gambar Perbaikan Balon Percakapan



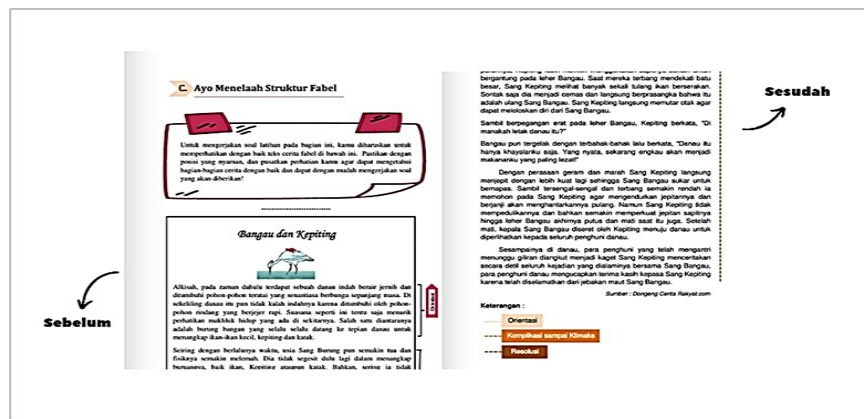
Gambar Perbaikan Tabel



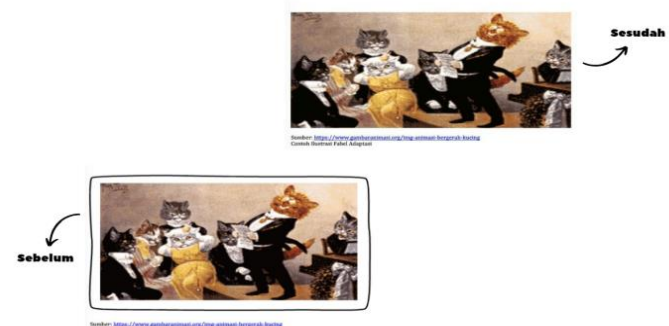
Gambar Perbaikan Ikon



Gambar Perbaikan Peta Konsep



Gambar Perbaikan Penyajian Struktur Teks Cerita Fabel

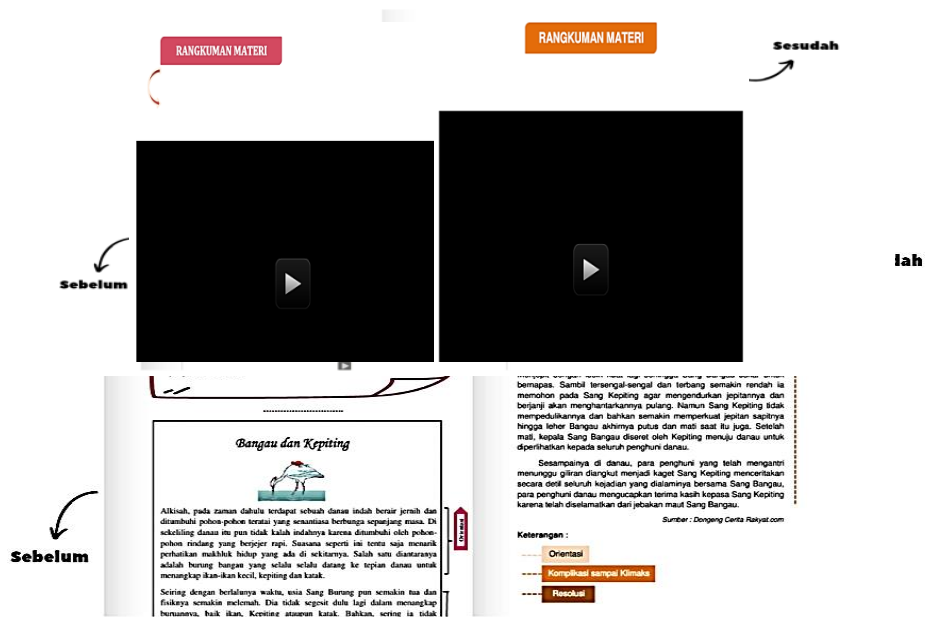


Sumber: <https://www.gambaranimasi.org/100-anime-bersajak-bahasa>
Gambar Ilustrasi Fabel

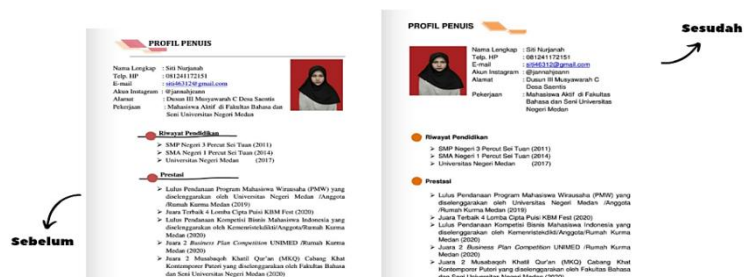
Gambar Perbaikan Tampilan Gambar



Gambar Perbaikan Tampilan Video Cerita Fabel



Gambar Perbaikan Bagian Rangkuman Materi



Gambar Perbaikan Tampilan Profil Penulis



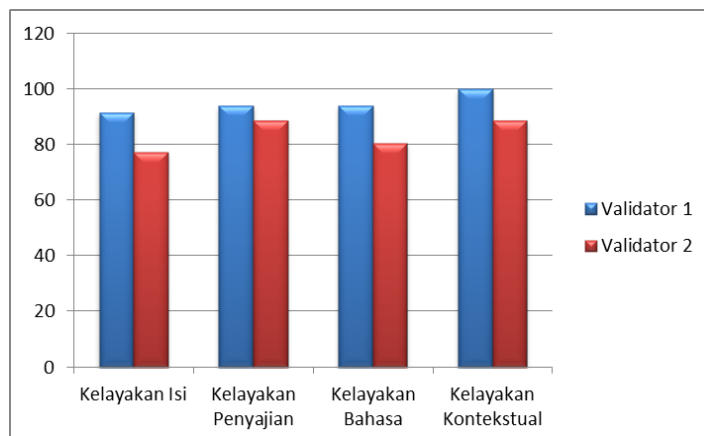
Gambar Perbaikan Cover / Sampul Belakang Handout

f) Validasi Desain Tahap II

➤ Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel Hasil Validasi Tahap 2 oleh Ahli Materi

| No | Aspek | Analisis | Validator | |
|----|-----------------------|------------------------|-------------|----------|
| 1. | Kelayakan Isi | | 1 | 2 |
| | | ΣX (Skor) | 44 | 37 |
| | | \bar{X} (Rata-rata) | 3,6 | 3,1 |
| | | Presentase | 91,6% | 77,1 |
| | | Rata-rata Keseluruhan | 3,35 | |
| | | Presentase Keseluruhan | 83,9% | |
| | Kriteria | Sangat Baik | | |
| 2. | Kelayakan Penyajian | ΣX (Skor) | 34 | 32 |
| | | \bar{X} (Rata-rata) | 3,7 | 3,5 |
| | | Presentase | 94% | 88,8% |
| | | Rata-rata Keseluruhan | 3,6 | |
| | | Presentase Keseluruhan | 91,6% | |
| | | Kriteria | Sangat Baik | |
| 3. | Kelayakan Kebahasaan | ΣX (Skor) | 34 | 29 |
| | | \bar{X} (Rata-rata) | 3,7 | 3,2 |
| | | Presentase | 94% | 80,5% |
| | | Rata-rata Keseluruhan | 3,45 | |
| | | Presentase Keseluruhan | 86% | |
| | | Kriteria | Sangat Baik | |
| 4. | Kelayakan Kontekstual | ΣX (Skor) | 36 | 32 |
| | | \bar{X} (Rata-rata) | 4 | 3,5 |
| | | Presentase | 100% | 88,8% |
| | | Rata-rata Keseluruhan | 3,75 | |
| | | Presentase Keseluruhan | 93,8% | |
| | | Kriteria | Sangat Baik | |



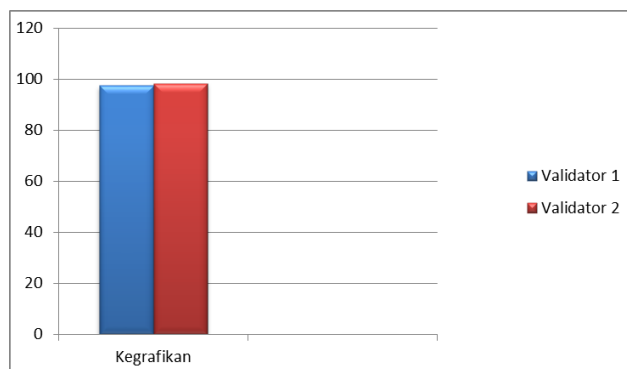
Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2

Pada grafik memperlihatkan hasil validasi ahli materi pada tahap 2 bahwa keempat aspek memperoleh nilai $75 \leq x \leq 100$ dari masing-masing validator dengan status tidak ada revisi sehingga tidak perlu diperbaiki.

➤ Hasil Validasi Ahli Media

Tabel Hasil Validasi Tahap 2 oleh Ahli Media

| No | Aspek | Analisis | Validator | |
|----|----------------------|------------------------|-------------|------|
| | | | 1 | 2 |
| 1. | Kelayakan Kegrafikan | ΣX (Skor) | 113 | 114 |
| | | \bar{X} (Rata-rata) | 3,89 | 3,93 |
| | | Presentase | 97,4% | 98,2 |
| | | Rata-rata Keseluruhan | 3,91 | |
| | | Presentase Keseluruhan | 97,7% | |
| | | Kriteria | Sangat Baik | |



Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2

Pada grafik 4.24 memperlihatkan hasil validasi ahli media pada tahap 2 memperoleh nilai $75 \leq x \leq 100$ dari masing-masing validator dengan status tidak ada revisi sehingga tidak perlu diperbaiki.

2. Status Kelayakan Bahan Ajar

a) Kelayakan Materi

Dari hasil validasi ahli materi yang telah dilakukan oleh 2 validator, pada tahap 1 memperoleh rata-rata skor keseluruhan aspek kelayakan isi sebesar 3,03 dengan presentase 75,8%, aspek kelayakan penyajian memperoleh nilai rata-rata skor keseluruhan 3,10 dengan presentase 77,5%, aspek kelayakan bahasa memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 2,99 dengan presentase 74,7%, aspek kelayakan kontekstual memperoleh rata-rata keseluruhan 3,4 dengan presentase 84,4%, dengan status layak digunakan dengan revisi. Selanjutnya validasi tahap 2 mengalami peningkatan pada semua aspek dengan nilai rata-rata skor keseluruhan aspek kelayakan isi sebesar 3,35 dengan presentase 83,9%, aspek kelayakan penyajian memperoleh nilai rata-rata skor keseluruhan 3,6 dengan presentase 91,6%, aspek kelayakan bahasa memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 3,45 dengan presentase 86%, aspek kelayakan kontekstual memperoleh rata-rata keseluruhan 3,75 dengan presentase 93,8%, pada tahap ini *handout* elektronik berstatus layak digunakan tanpa harus dilakukan revisi

b) Kelayakan Media

Dari hasil validasi ahli media dilakukan oleh 2 validator, yaitu 1 dosen Pendidikan Seni Rupa dari Universitas Negeri Medan, dan 1 guru TIK dari SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan. Berdasarkan hasil validasi ahli media tahap 1 memperoleh nilai rata-rata skor keseluruhan aspek kegrafikan sebesar 3,1 dengan presentase 77,5% *handout* elektronik berkriteria “sangat baik” namun pada tahap ini harus dilakukan revisi sebagian. Selanjutnya validasi tahap 2 memperoleh rata-rata skor keseluruhan aspek kegrafikan sebesar 3,91 dengan presentase 97,7%, pada tahap ini *handout* elektronik berstatus layak digunakan tanpa dilakukan revisi kembali.

Dari paparan di atas dapat diketahui bahwa bahan ajar *handout* elektronik berbantuan *kvisoft flipbook maker pro* materi teks fabel kelas VII SMP yang telah dibuat berstatus layak digunakan sebagai bahan ajar penunjang pembelajaran

B. Pembahasan

Tujuan pertama pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk berupa bahan ajar *handout* elektronik berbantuan *kvisoft flipbook maker pro* pada materi teks cerita

fabel SMP kelas VII. Tujuan selanjutnya ialah untuk mengetahui status kelayakan terhadap bahan ajar *handout* elektronik berbantuan *kvisoft flipbook maker pro* pada materi teks cerita fabel SMP kelas VII yang telah dibuat berdasarkan oleh penilaian validator ahli materi dan ahli media. *Handout* elektronik ini disusun berdasarkan kompetensi inti, kompetensi dasar serta indikator pencapaian yang sesuai dengan kurikulum 2013 yang sedang berlaku di sekolah tempat peneliti melakukan penelitian. *Handout* elektronik ini dilengkapi dengan video contoh teks fabel yang berasal dari Sumatera Utara sebagai sumber informasi kepada peserta didik gambaran mengenai teks fabel, Kompetensi Dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, peta konsep, kegiatan pembelajaran yang berupa materi, beberapa video penjelasan materi teks fabel dan cerita teks fabel, soal-soal cerita, adanya animasi yang menarik, soal sebagai bahan evaluasi. Selanjutnya terdapat glosarium atau kata-kata penting dalam materi, profil penulis, dan daftar pustaka. *Handout* elektronik berisi kata-kata bijak sebagai motivasi peserta didik dalam belajar yang dibuat oleh penulis sendiri dan diambil dari tokoh nasional.

Peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. Pada pengembangan ini, untuk menghasilkan produk *handout* elektronik yang dikembangkan maka peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono dan hanya dibatasi sampai lima langkah penelitian dan pengembangan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain, hanya saja, untuk validasi desain pada penelitian ini dibuat menjadi 2 tahap dikarenakan penelitian dilakukan pada masa pandemi.

Sejalan dengan tahap potensi dan masalah yang telah dijelaskan pada hasil penelitian proses pembelajaran materi teks fabel yang merupakan materi yang sangat memerlukan pemahaman yang kompleks kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran pada KD dapat terpenuhi hanya menggunakan buku cetak siswa yang disediakan oleh Kemendikbud, maka peneliti memiliki ide untuk mengembangkan bahan ajar *handout* elektronik berbantuan *kvisoft flipbook maker pro* pada materi teks cerita fabel SMP kelas VII. Pemilihan bahan ajar *handout* elektronik dengan berbantuan *kvisoft flipbook maker pro* dikarenakan bahan ajar yang dihasilkan dengan bantuan aplikasi ini akan lebih bersifat interaktif multimedia, akan lebih baik apabila bahan ajar dapat dimodifikasi menjadi bahan ajar yang lebih interaktif untuk menyampaikan materi teks cerita fabel.

Pengumpulan informasi dilakukan dengan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, yaitu dengan Bapak Mulyono, S.Pd. didapati bahwa bahan ajar yang digunakan merupakan bahan ajar cetak biasa yang disediakan oleh Kemendikbud, tidak menggunakan bantuan bahan ajar penunjang lain apalagi alat elektronik terkini, seperti bahan ajar yang bersifat elektronik yang berisi video materi pembelajaran dengan menggunakan bantuan infokus, atau bahan ajar dengan animasi-animasi bergerak, serta soal latihan yang sifatnya interaktif. Hal selanjutnya peneliti melakukan observasi langsung observasi kelas selama kurang lebih 2 semester (bertahap) saat pelaksanaan magang II (di kelas VII-8) dan III (di kelas VII-6) tepat pada mata pelajaran teks fabel. Selanjutnya peneliti memilah rujukan atau referensi seperti jurnal hasil penelitian mengenai pengembangan, buku-buku bahasa Indonesia yang berkaitan dengan materi teks fabel serta sumber-sumber lain yang dinilai relevan untuk bakal membuat/mendesain bahan ajar *handout* yang hendak dibuat dan di kembangkan.

Proses mendesain *handout* berbasis interaktif multimedia dengan bantuan aplikasi *kvisoft flipbook maker pro*, yakni setelah materi sudah terkumpul dan tersusun dalam bentuk *word* langkah selanjutnya ialah mengubahnya menjadi dokumen *pdf* untuk dapat dioperasikan ke dalam aplikasi. Selanjutnya ialah menambahkan beberapa video pembelajaran, video pembelajaran dapat diambil dari berbagai sumber maupun membuatnya sendiri, peneliti mencantumkan video contoh teks fabel yang bersumber dari *youtube*, dan keseluruhan video pembelajaran (materi, dan rangkuman) peneliti membuatnya sendiri, animasi bergerak, gambar, serta kuis yang interaktif sebagai pelengkap materi.

Validasi ahli materi tahap 1 memperoleh nilai rata-rata pada aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, serta kelayakan kontekstual berada pada rentang $75 \leq x \leq 100$ yakni dengan rata-rata skor keseluruhan aspek kelayakan isi sebesar 3,03 dengan presentase 75,8%, aspek kelayakan penyajian memperoleh nilai rata-rata skor keseluruhan 3,10 dengan presentase 77,5%, aspek kelayakan bahasa memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 2,99 dengan presentase 74,7%, aspek kelayakan kontekstual memperoleh rata-rata keseluruhan 3,4 dengan presentase 84,4% dengan status revisi. Pada validasi tahap 2 mengalami peningkatan berada pada rentang $75 \leq x \leq 100$ yakni pada dengan rata-rata skor keseluruhan aspek kelayakan isi sebesar 3,35 dengan presentase 83,9%, aspek kelayakan penyajian memperoleh nilai rata-rata skor keseluruhan 3,6 dengan presentase 91,6%, aspek kelayakan bahasa memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 3,45 dengan presentase 86%, aspek

kelayakan kontekstual memperoleh rata-rata keseluruhan 3,75 dengan presentase 93,8% dengan status tanpa revisi, Peningkatan pada tahap 2 disebabkan perbaikan yang sudah dilakukan pada tahap revisi maka kedua ahli materi menyatakan bahwa materi, struktur penyajian, penggunaan bahasa, serta soal/latihan memberikan sumbangsih pengetahuan yang kompleks dan sangat interaktif yang memiliki kesesuaian dengan kompetensi dasar, serta indikator.

Hasil validasi ahli media tahap 1 nilai rata-rata dan persentase pada aspek kelayakan kegrafikan tersebut berada pada rentang $75 \leq x \leq 100$ yakni, dengan rata-rata skor keseluruhan aspek kegrafikan sebesar 3,1 dengan presentase 77,5% dengan satu revisi. Pada validasi tahap 2 mengalami peningkatan pada semua aspek dengan nilai rata-rata skor keseluruhan aspek kegrafikan sebesar 3,91 dengan presentase 97,7% dengan status tanpa revisi. Peningkatan pada tahap 2 disebabkan perbaikan yang sudah dilakukan pada tahap revisi maka kedua ahli media menyatakan bahwa keseluruhan aspek kegrafikan sudah sangat konsisten, rapih, selaras, serta memiliki nilai seni dan kemenarikan yang tinggi.

Revisi desain dilakukan setelah tahap validasi desain tahap 1 oleh ahli materi dan ahli media. Revisi desain bertujuan untuk memperbaiki segala yang telah di validasi oleh para ahli melalui saran/masukan yang diberikan, sehingga produk yang dihasilkan lebih baik yang nantinya akan divalidasi ulang pada validasi desain tahap 2 .

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan maka dapat diperoleh simpulan bahwa bahan ajar *handout* elektronik berbantuan *kvisoft flipbook maker pro* untuk materi teks fabel yang dihasilkan telah dikembangkan dengan model Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono meliputi tahapan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain tahap 1, revisi desain , dan validasi desain tahap 2. Setelah dilakukan penilaian oleh ahli pada tahap validasi desain, bahan ajar *handout* elektronik dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar penunjang dalam pembelajaran dengan perolehan skor presentase keseluruhan sebesar 83,9% untuk aspek kelayakan isi, 91,6% untuk aspek kelayakan penyajian, 86% untuk aspek kelayakan bahasa, dan 93,8% untuk aspek kelayakan kontekstual dengan kriteria sangat baik oleh ahli materi. Sedangkan untuk ahli media

memperoleh persentase keseluruhan sebesar 97,7% pada aspek kegrafikan dengan kriteria sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar *handout* elektronik berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker Pro* yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan penelitian ini yakni berupa pengembangan bahan ajar *handout* elektronik pada materi teks cerita fabel kelas VII SMP/MTs disarankan agar dikembangkan untuk materi lain dan di kelas yang berbeda
2. Proses pengembangan pada penelitian ini tidak sampai pada tahap uji coba lapangan skala kecil/besar dan produksi massal dikarenakan keterbatasan ruang dan waktu, disarankan untuk penelitian selanjutnya melakukan proses pengembangan sampai pada tahap tersebut agar dapat mengetahui status kelayakan serta kebermanfaatannya secara kompleks
3. Suatu pengembangan bahan ajar baiknya dikemas berdasarkan kebutuhan dan karakter peserta didik serta kondisi lingkungan sekolah supaya bahan ajar yang telah dikembangkan dapat lebih dirasakan kebermanfaatannya dan dampaknya oleh peserta didik serta selaras dengan kondisi sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Audina, D. S. M., & Kosasih, E. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar (Handout) Ritmis Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 276-286
- Awalludin, A., Subadiyono, S., & Nurhayati, N. 2019. *Pengembangan Buku Teks Sintaksis Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Baturaja*. *Logat : Jurnal Bahasa Indonesia dan Pembelajaran*, 6(2), 93-101
- Chusna, C., Ariani, S. dan Sugiharto. 2013. *Studi komparasi Penggunaan Media Macromedia Flash Dengan Handout Inovatif Dalam Pembelajaran Kooperatif Stad (Student Teams Achievement Devisions) Terhadap Prestasi Belajar Materi Pokok Koloid*. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(1), 102-111
- Depdiknas. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Dikmenum Depdiknas
- Gunarti, M. I. 2018. *Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel dengan Menggunakan Model Artikulasi Untuk Meningkatkan Sikap Percaya diri Pada Siswa*

Kelas VII SMP Pasundan 2 Bandung Tahun Pelajaran 2017/2018 (Doctoral Dissertation, Fkip UNPAS).

- Hardani . 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta:CV Pustaka Ilmu
- Haryanto, T. S., W. D. Dwiyoogo, dan Sulistyorini. 2015. *Pengembangan Pembelajaran Permainan Bolavoli Menggunakan Media Interaktif Di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo*.Jurnal Pendidikan Jasmani 25, no. 1
- Kemendikbud. 2016. *Bahasa Indonesia SMP/MTS Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Prastowo. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inofatif*. Yogyakarta : Diva Press
- Rohman, Muhammad dan Amri , Sofan. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran* . Jakarta : Prestasi Pustaka
- Sehandi,Yohanes.2014. *Mengenal 25 Teori Sastra*. Yogyakarta :Penerbit Ombak
- Sa'adah, D.L. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Handout Berbasis Gambar Materi Kerajaan Islam di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kademangan Blitar*.Diss. UIN Maulana Malik Ibrahim
- Sriwahyuni, I., Risdianto, E., & Johan, H. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip Pdf Professional Pada Materi Alat-Alat Optik di SMA*. Jurnal Kumparan Fisika, 2(3)
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Wibowo, E. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung)*