

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FLIPBOOK MAKER PADA MATA PELAJARAN TEKSTIL KELAS X TATA BUSANA SMK NEGERI 1 BERINGIN

Cita Qhurbani¹, Halimul Bahri²
Email: citaqhurbani4@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini: Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Flipbook Maker* mata pelajaran Tekstil siswa kelas X Tata Busana sebagai bahan ajar di SMK Negeri 1 Beringin. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Langkah-langkah dalam mengembangkan media pembelajaran ini yaitu : (1) Tahap analisis; (2) Tahap pengembangan produk (3) Tahap validasi dan uji coba; (4) Uji kelayakan pada kelompok kecil, sedang, dan besar. Dan akhirnya menghasilkan produk berupa media *Flipbook maker* mata pelajaran Tekstil. Dapat disimpulkan hasil dari penelitian media *Flipbook Maker* mata pelajaran Tekstil siswa SMK Negeri 1 Beringin sebagai berikut: Kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media yang masing-masing terdiri dari dua validator termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan rata-rata (94,5%) untuk ahli media dan (93%) untuk ahli materi. Uji coba kelompok kecil dengan rata-rata keseluruhan aspek (75%) dalam kategori “Baik”. Uji coba kelompok sedang dengan rata-rata keseluruhan aspek (82%) termasuk dalam kategori “Baik”, uji coba kelompok besar untuk 33 siswa dengan rata-rata keseluruhan aspek (87%) termasuk dalam kategori “Baik” dan uji kelayakan produk untuk (34) siswa dengan rata-rata keseluruhan aspek (93%) termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Flipbook Maker, Tekstil

ABSTRACT

The purpose of this study: To determine the feasibility of the Flipbook Maker learning media in the subject of textiles for class X students of Fashion Design as teaching materials in SMK Negeri 1 Beringin The research method used is the Research and Development (R & D) research method. The steps in developing this learning media are: (1) the analysis phase; (2) the product development stage (3) the validation and testing phase; (4) Feasibility tests on small, medium, and large groups. And finally produce a product in the form of a media Flipbook maker for Textile subjects. It can be concluded that the results of the research on the Flipbook Maker media in the textile subjects of SMK Negeri 1 Beringin students are as follows: The feasibility of learning media based on the assessment of material experts, media experts, each of which consists of two validators, is included in the "Very Good" category with an average (94.5%) for media experts and (93%) for material experts. Small group trial with an average of all aspects (75%) in the "Good" category. Medium group trials with an average of all aspects (82%) were included in the "Good" category, large group trials for 33 students with an average of all aspects (87%) were included in the "Good" category and product feasibility testing for (34) students with an average of all aspects (93%) are in the "Very Good" category.

Keywords: Learning Media, Flipbook Maker, Textiles

LATAR BELAKANG

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu dari penyelenggaraan pendidikan yang ada di Indonesia dan merupakan lembaga pendidikan kejuruan yang memiliki tugas untuk mempersiapkan siswa untuk dapat bekerja sesuai dengan kompetensinya. Tujuan sekolah menengah kejuruan (SMK) secara umum mengacu pada isi Undang-Undang sistem pendidikan Nasional (UU SPN Tahun 2003) pasal 3 mengenai Tujuan Pendidikan Nasional dan penjelasan pasal 15 yang menyebutkan bahwa pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

SMK Negeri 1 Beringin memiliki 5 jurusan dan salah satu jurusannya ialah jurusan Tata Busana. Pada jurusan tata busana siswa diajarkan keterampilan mengenai busana, Salah satu mata pelajaran dalam jurusan tata busana ialah Tekstil. Tekstil merupakan mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa karena segala komponen dalam busana berhubungan dengan tekstil.

Tekstil merupakan mata pelajaran produktif untuk kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin. Pada mata pelajaran tekstil materi pokok yang harus dikuasai oleh siswa antara lain memahami bahan tekstil, menerapkan konstruksi bahan tekstil, pemeliharaan bahan tekstil dan pengelompokan serat.

Berdasarkan pengamatan peneliti saat melakukan Program Pengalaman Lapangan Terpadu (PPLT) pada tahun 2017 semester ganjil di SMK Negeri 1 Beringin, ditemukan bahwa belum maksimalnya pelaksanaan pembelajaran Tekstil dikarenakan siswa tidak memiliki buku pegangan mata pelajaran untuk dapat dibaca kembali di rumah, siswa hanya mengandalkan catatan yang diberikan oleh guru, siswa lebih mengutamakan pelajaran praktik, guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal dan belum mengembangkan media dengan prosedur yang tepat, sehingga banyak siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam belajar Tekstil.

Dikarenakan pencapaian nilai belajar siswa yang belum maksimal diindikasikan akibat siswa malas belajar dan tidak pernah mengulangi

pelajaran di rumah. Oleh karena itu diperlukan penggunaan media yang tepat dan kreatif dalam proses pembelajaran. (Azhar Arsyad, 2011) menyebutnya, sebagai media mutakhir berbasis komputer yang diyakini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih “hidup” dan melibatkan interaktifitas siswa. Penggunaan *flipbook* juga dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pencapaian hasil belajar (Mulyadi et al., 2016).

Berdasarkan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media *Flipbook Maker* Pada Mata Kuliah Pelajaran Tekstil Kelas X SMK Negeri 1 Beringin dan mengetahui kelayakan produk media *Flipbook Maker* pada Mata Pelajaran Tekstil pada kelas X SMK Negeri 1 Beringin.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Beringin di Jalan Pendidikan No.3. Penelitian ini dilakukan di kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin tahun ajaran 2018/2019. Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin Tahun Ajaran 2018/2019. Keseluruhan siswa berjumlah 70 orang, terdiri dari kelas X TB 1 dan X TB 2. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek uji coba produk adalah kelas X TB 2 dan Objek penelitian ini adalah materi pada mata pelajaran tekstil yang dibuat dalam bentuk media *flipbook maker*.

Teknik pengumpulan data adalah cara yang ditempuh untuk memperoleh data sesuai dengan data yang dibutuhkan. Pengumpulan data bertujuan untuk mengetahui apakah pengembangan media *flipbook maker* dapat diterima atau tidak dalam pembelajaran di SMK Negeri 1 Beringin.

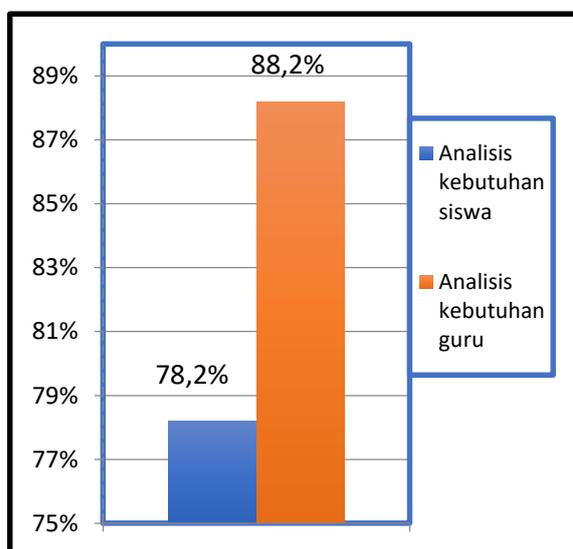
Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan tiga cara yaitu observasi, wawancara, dan angket. Menurut (S, 2011) angket digunakan untuk mendapatkan keterangan dari sampel atau sumber yang beraneka ragam. Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah pengumpulan data dengan tertutup dengan 2 alternatif jawaban yaitu layak, tidak layak dan 4 alternatif

jawaban yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Angket dengan 2 jawaban alternatif ditujukan kepada ahli media, dan ahli materi. Sedangkan angket dengan 4 jawaban alternatif ditujukan kepada 34 siswa yang dijadikan subjek penelitian.

(Sugiyono, 2017), instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang sedang diamati. Instrument yang digunakan pada penelitian pengembangan media flipbook maker pada mata pelajaran tekstil yaitu; lembar angket, lembar observasi dan lembar wawancara.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dari angket kepada siswa dan guru maka disimpulkan bahwa pengembangan media *Flipbook Maker* dibutuhkan untuk meningkatkan pembelajaran lebih efisien dan efektif dalam proses belajar mengajar. Dari hasil analisis kebutuhan guru 88,2% menyatakan bahwa membutuhkan pengembangan media dan dari hasil analisis kebutuhan siswa 62,5% menyatakan bahwa media *Flipbook Maker* belum pernah dimanfaatkan pada mata pelajaran Tekstil.



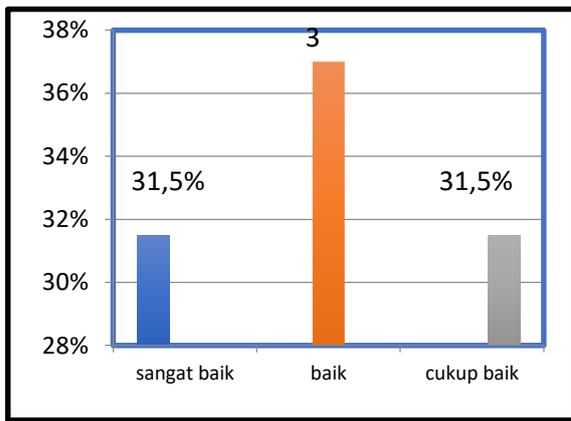
Grafik 1: Perbandingan analisis kebutuhan siswa dan guru

Pengembangan media *Flipbook Maker* pada mata pelajaran Tekstil dilaksanakan berdasarkan tahapan sebagaimana yang terdapat dalam prosedur penelitian. Penelitian

pengembangan ini dimulai dari analisis kebutuhan yang diberikan kepada siswa dan guru. Analisis ini dilakukan dengan cara menyebarkan angket kebutuhan, dengan hasil pengumpulan data kebutuhan guru (88,2%) dan kebutuhan siswa (78,2%) menunjukkan bahwa media *Flipbook Maker* dibutuhkan dalam mata pelajaran Tekstil untuk membantu proses pembelajaran. Analisis kebutuhan dalam pengembangan media *Flipbook Maker* pada mata pelajaran Tekstil terdapat beberapa tahap yaitu: mengkaji kurikulum dan mengidentifikasi materi yang dibutuhkan untuk pengembangan media *Flipbook Maker* pada mata pelajaran Tekstil.

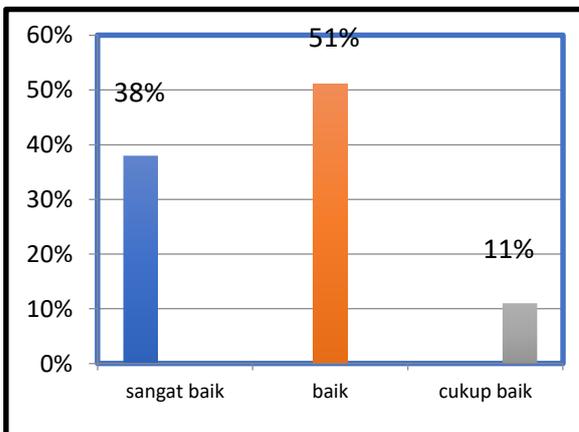
Tahap selanjutnya pengembangan media *Flipbook Maker* pada mata pelajaran Tekstil adalah uji kelayakan atau validasi oleh ahli media dan ahli materi dibidangnya. Validasi ahli materi bertujuan untuk memberikan masukan dan mengevaluasi materi pada mata pelajaran tekstil. Validasi oleh ahli materi menyatakan bahwa (93%) materi “sangat baik” digunakan karena telah memenuhi standart kelayakan isi (90%) “sangat baik” dan penyajian materi (94,5%) “sangat baik”. Validasi oleh ahli media bertujuan untuk memberikan masukan dan mengevaluasi media *Flipbook Maker* pada mata pelajaran Tekstil. Validasi oleh ahli media menyatakan bahwa secara keseluruhan (94,5%) media “sangat baik” dengan aspek tampilan program (97,5%), aspek efisiensi (93,8%) dan penyajian visual (94%).

Tahap penelitian pengembangan media *Flipbook Maker* pada mata pelajaran Tekstil. Ada beberapa tahapan. Pertama adalah uji coba kelompok kecil dengan media *Flipbook Maker* yang telah dikembangkan dan bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan produk media *Flipbook Maker*. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 9 siswa untuk melihat kualitas media *Flipbook Maker* pada mata pelajaran Tekstil dengan hasil penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil adalah (75%) yang berada pada kriteria “baik”.



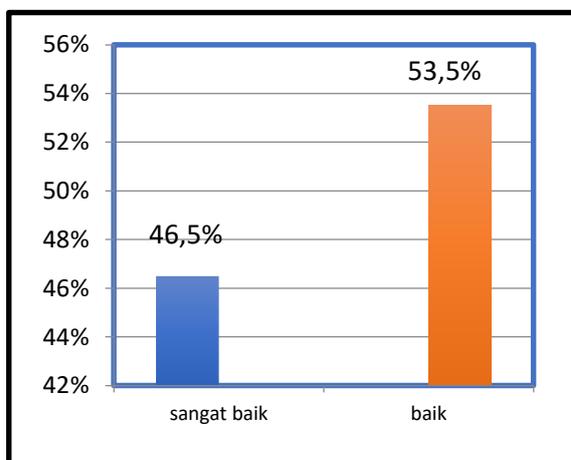
Grafik 2: Uji coba kelompok kecil

Selanjutnya adalah uji coba kelompok sedang yang dilakukan kepada 18 siswa, hasil penilaian adalah (82%) dengan kriteria “baik”.



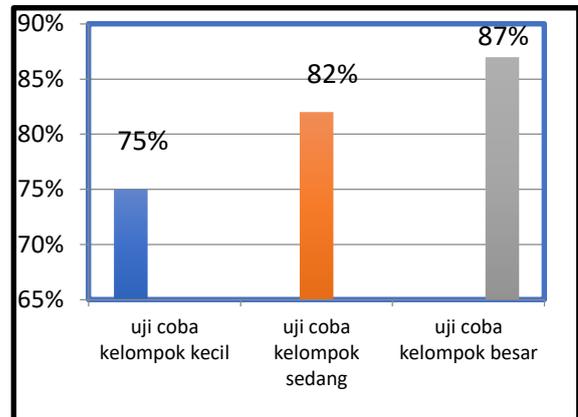
Grafik 3: Uji coba kelompok sedang

Pada tahap selanjutnya adalah uji coba kelompok besar yang dilakukan kepada 33 siswa adalah (87%) dengan kriteria “baik”.



Grafik 4: Uji coba kelompok besar

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil, sedang dan besar maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tahapan selanjutnya layak diteruskan.



Grafik 5: Perbandingan efektifitas media oleh siswa dan guru

Setelah melakukan 3 tahapan uji coba kelompok, penelitian pengembangan media *Flipbook Maker* pada mata pelajaran Tekstil dilanjutkan ketahap produk akhir yang dinyatakan layak oleh ahli media, ahli materi dan siswa. Tahap selanjutnya menguji efektifitas media *Flipbook Maker* pada mata pelajaran Tekstil yang dilakukan oleh 34 siswa dan 2 guru. Berdasarkan hasil tanggapan siswa pada uji efektifitas diperoleh penilaian dengan rata-rata adalah (93%) dengan kriteria “sangat baik”, sedangkan hasil penilaian efektifitas guru adalah (88%) dengan kriteria “baik”.

Keterangan dari hasil penilaian efektifitas siswa dan guru maka dinyatakan media *Flipbook Maker* pada mata pelajaran Tekstil efektif untuk digunakan dalam pembelajaran tekstil. Aspek yang direvisi dan di sempurnakan berdasarkan analisi data dan uji coba serta masukan dari ahli materi, ahli media, siswa dan guru selaku yang akan menerima media *Flipbook Maker* pada mata pelajaran Tekstil. Hal ini bertujuan untuk menggali beberapa aspek dalam proses pengembangan produk. Hal ini diperkuat oleh (Oktaviara & Pahlevi, 2019) penggunaan *Flipbook Maker* dapat membantu interaksi antara siswa dan guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media *Flipbook Maker* pada mata pelajaran Tekstil siswa SMK Negeri 1 Beringin dapat disimpulkan sebagai berikut: Hasil dari penelitian ini adalah berupa media *Flipbook Maker* pada mata pelajaran Tekstil siswa SMK Negeri 1 Beringin. Validasi oleh ahli materi menyatakan bahwa (93%) materi “sangat baik” digunakan karena telah memenuhi standart kelayakan isi (90%) “sangat baik” dan penyajian materi (94,5%) adalah (88%) dengan kriteria “baik”. Keterangan dari hasil penilaian efektifitas siswa dan guru maka dinyatakan media *Flipbook Maker* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Tekstil.

DAFTAR PUSTAKA

Azhar Arsyad. (2011). Bab ii kajian teori.
Bab Ii Kajian Teori.

Mulyadi, D., Wahyuni, S., & Handayani, R. (2016). Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan

“sangat baik”. Validasi oleh ahli media menyatakan bahwa secara keseluruhan (94,5%) media “sangat baik” dengan aspek tampilan program (97,5%), aspek efisiensi (93,8%) dan penyajian visual (94%). Uji coba kelompok kecil adalah (75%) yang berada pada kriteria “baik”. Selanjutnya adalah uji coba kelompok sedang, hasil penilaian adalah (82%) dengan kriteria “baik”. Pada tahap selanjutnya adalah uji coba kelompok besar (87%) dengan kriteria “baik”. Hasil penilaian efektifitas siswa adalah (93%) dengan kriteria “sangat baik”, sedangkan hasil penilaian efektifitas guru Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika.*

S, N. (2011). Metode Research (Penelitian Ilmiah). In *Jakarta: Bumi Aksara.*

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet. In *Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.*