

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK DIGITAL*  
PADA MATERI TEKS DRAMA KELAS XI MAN KOTA BATU SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**LITA YUDANTI WAHYUSANTI**

**NPM 218.01.07.1.034**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG**

**JUNI 2022**

## ABSTRAK

**Wahyusanti**, Lita Yudanti. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital pada Materi Teks Drama Kelas XI MAN Kota Batu sebagai Media Pembelajaran Daring di Masa Pandemi*. Skripsi, Bidang Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Islam Malang. Pembimbing I: Dr. Sri Wahyuni, M.Pd; Pembimbing II: Itznaniyah Umie Murniatie, M.Pd.

**Kata Kunci:** pengembangan, media pembelajaran, *Flipbook Digital*, teks drama, pembelajaran daring.

Pembelajaran daring dalam dunia pendidikan bermula karena adanya wabah virus covid-19, dimana semua kegiatan tidak dapat dilakukan sepenuhnya secara luring melainkan dilakukan secara daring. Pembelajaran daring di masa pandemi tentu perlu menggunakan perangkat pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi. Salah satu media pembelajaran yang sesuai digunakan dalam kegiatan pembelajaran daring adalah *Flipbook Digital*. *Flipbook Digital* merupakan media pembelajaran berbentuk lembaran-lembaran kertas berbentuk album buku yang memiliki tampilan audivisual yang menarik dan komunikatif yang bisa diakses secara online sekaligus menjadi alternatif untuk menunjang pembelajaran secara daring.

Penelitian ini bertujuan sebagai berikut (1) analisis kebutuhan guru dan kelompok kecil siswa mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran *Flipbook Digital*, (2) mendeskripsikan hasil pengembangan produk media *Flipbook Digital* yang digunakan sebagai media pembelajaran daring, (3) mendeskripsikan hasil validasi kelayakan produk *Flipbook Digital* yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran daring. Model yang diterapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah model R & D (*Research and Development*), model ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk baru atau memperbaiki dan mengembangkan tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan R&D (*Research and Development*). Penelitian R&D merupakan soal model penelitian yang menghasilkan produk baru, atau memperbaiki dan menyempurnakan produk yang sudah ada. Hal ini dilakukan biasanya untuk menghasilkan produk dalam bidang tertentu

yang lebih baik. Adapun prosedur dalam penelitian ini antara lain pengumpulan data, perencanaan, desain produk, validasi, desain, uji coba produk, uji coba pemakaian. Tahapan dalam validasi produk meliputi validasi produk, uji coba produk, instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi. Lembar validasi instrumen mengenai angket kebutuhan siswa kelas XI MAN Kota Batu, lembar validasi instrumen angket kebutuhan media pembelajaran untuk guru, validasi ahli bahasa, validasi ahli materi, validasi ahli perancang, validasi penilaian media pembelajaran *Flipbook Digital* untuk kelompok kecil siswa, lembar validasi untuk praktisi.

Hasil penelitian menunjukkan (1) hasil analisis kebutuhan guru membutuhkan media pembelajaran *Flipbook Digital* di masa pandemi menunjukkan persentase 90%, (2) hasil analisis kebutuhan siswa membutuhkan media pembelajaran *Flipbook Digital* di masa pandemi menunjukkan persentase 97%, (3) hasil pengembangan produk dimulai dari perencanaan produk, desain produk, penyelesaian produk hingga hasil uji validasi produk. Hasil uji validasi dibagi menjadi empat yaitu ahli media dengan nilai persentase 96% (sangat setuju), ahli bahasa dengan nilai persentase 96% (sangat setuju), ahli perancang dengan nilai persentase 94% (sangat setuju) dan ahli materi dengan nilai persentase 94% (sangat setuju). Hasil analisis kebutuhan media oleh kelompok kecil menunjukkan nilai persentase 96,4% (sangat layak) untuk dijadikan media pembelajaran di masa pandemi.

Penelitian pengembangan media *Flipbook Digital* mendapat persentase penilaian baik dari uji validasi ahli bahasa dengan skor persentase 96% dengan kategori penilaian sangat baik, validasi ahli perancang mendapatkan 94% dengan kategori penilaian sangat baik, validasi ahli media mendapatkan skor 96% dengan kategori sangat layak, angket penilaian praktis mendapatkan skor 96% dengan kategori penilaian sangat layak, dan angket penilaian siswa mendapatkan skor 96,4% dengan kategori penilaian sangat layak. Berdasarkan hasil validasi, membuktikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak untuk diterapkan sebagai perangkat media pembelajaran daring.

## BAB I

### PENDAHULUAN

Pada bab ini ada delapan hal pokok yang perlu dikemukakan antara lain, (1) latar belakang masalah, (2) rumusan masalah, (3) tujuan pengembangan, (4) spesifik produk, (5) manfaat pengembangan, (6) asumsi, (7) ruang lingkup dan keterbatasan, (8) definisi istilah.

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan dikenal sebagai usaha manusia untuk mengembangkan potensi-potensi pembelajaran kepribadian maupun sosial, dengan adanya dunia pendidikan manusia dapat mengembangkan kreatifitas di dalam dirinya menuju individu yang memiliki kepribadian baik. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Hidayat, dkk (2019:24) pendidikan merupakan bentuk usaha untuk memberikan bimbingan potensi agar siswa mampu melakukan dan mewujudkan kehidupannya secara mandiri.

Perkembangan dunia pendidikan terbilang sangat cepat seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis. Untuk meningkatkan mutu pendidikan, proses pembelajaran disekolah yang menjadi sorotan utama. Tenaga pengajar atau guru yang baik diharapkan mampu memberikan

peningkatan mutu pendidikan, baik aspek kemampuan berfikir, kepribadian, karakter, dan rasa bertanggung jawab.

Cara belajar yang baik, tentu mampu mengatasi kesulitan belajar dan untuk membantu peserta didik mengatasi kesulitan memahami pembelajaran. Seorang pendidik berperan dalam perkembangan belajar peserta didik agar mampu melakukan tindakan nyata baik secara langsung maupun tidak langsung dalam memberikan informasi secara santun dan efektif.

Berkaitan dengan makna tersebut maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu hal terpenting bagi setiap individu untuk meningkatkan kualitas diri serta pengembangan diri menjadi yang lebih baik. Dengan demikian dalam proses pembelajaran dilakukan peserta didik guna mencapai hasil belajar tentu tidak terlepas dari bimbingan dan arahan serta motivasi dari seorang pendidik.

Kegiatan pembelajaran tersebut tidak terlepas dari media pembelajaran yang dilakukan tentunya berkaitan dengan komunikasi, kemajuan teknologi, bahan ajar, sarana prasarana, media dan sumber pembelajaran yang mendukung. Menurut Hasan, dkk (2021 : 41) media pembelajaran adalah alat bantu guru yang digunakan untuk menyalurkan informasi tentang materi pembelajaran.

Sadiman (dalam Hasan 2021:29) media pembelajaran yang baik tentunya dapat menghilangkan sikap pasif yang dimiliki peserta didik juga dapat memunculkan keinginan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran, juga dapat mewujudkan kegiatan pembelajaran sesuai dengan harapan.

Pemilihan media yang tepat pada masa sekolah daring ini adalah kunci utama dalam terwujudnya kegiatan pembelajaran sesuai dengan apa yang diharapkan, sekolah

daring bermula karena adanya wabah virus covid-19 dimana semua keadaan tidak seperti biasanya yang dilakukan semua kalangan termasuk dalam dunia pendidikan. covid-19 adalah penyakit yang menular dengan berbagai macam gejala penyakit ini dengan cepat menular kepada manusia, oleh sebab itu segala bentuk aktivitas harus dihentikan untuk sementara waktu.

Hal ini mengakibatkan kegiatan pembelajaran tidak dapat dilakukan secara tatap muka melainkan dilakukan dengan jarak jauh atau sering disebut dengan pembelajaran secara daring, dimana segala bentuk aktivitas pendidikan dilakukan secara online.

Mendengar maraknya virus covid-19 ini membuat pemerintah Indonesia melalui siaran pers nomor : 137/sipres/VI/2020. Bersama gugusan tugas penanganan covid-19 tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran pada tahun akademik baru di masa pandemic.

Pembelajaran di masa pandemic covid-19 harus tetap dilaksanakan walaupun melalui berbagai macam cara, Menurut Dabbagh & Ritland (dalam suryani :2021) bahwa kegiatan pembelajaran daring kegiatan pembelajaran yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan alat bantu pendidikan dan memanfaatkan teknologi jaman sekarang.

Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan penggunaan media sebagai pendukungnya. hal ini sejalan dengan pendapat dari Hidayatullah (2016:83) beliau mengatakan bahwa media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat.

Banyak sekali berbagai macam media pembelajaran yang bisa digunakan dalam dunia pendidikan di Indonesia baik secara daring ataupun luring. Multimedia

menyediakan peran untuk tenaga pendidik menciptakan inovasi baru dan unik dalam kegiatan pembelajaran dan mengubah cara pembelajaran peserta didik agar lebih menyenangkan dan tidak terkesan membosankan.

Dalam pengembangan multimedia untuk kegiatan pembelajaran daring perlu adanya kreatifitas seseorang dalam mengembangkan media itu agar media tersebut dapat membantu pendidik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar baik secara daring ataupun luring, seperti pengembangan media yang nanti akan di terapkan pada kegiatan pembelajaran teks drama nilai estetika, pesan yang ada dalam suatu cerita, harus dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

Kegiatan pembelajaran teks drama memiliki hubungan erat dengan penggunaan Bahasa, maka dari itu pesan yang ingin disampaikan dalam cerita tersebut harus bisa tersampaikan dengan baik, maka dari itu diperlukan kreativitas pendidik dalam pengembangan media pembelajaran. Guna mengoptimalkan imajinasi dalam pembelajaram drama pengembangan dan ketersediaan media pembelajaran yang baik dan efektif.

Salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran jaman sekarang adalah media yang berbau elektroni, namun juga praktis, dan mudah di akses. Peneliti merasa bahwa media pembelajaran *Flipbook Digital* merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup menarik di dunia pendidikan di era sekarang, karena media *Flipbook Digital* dirasa lebih mempermudah siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi juga pemahaman siswa sehingga kegiatan pembelajaran terkesan lebih hidup dan menyenangkan.

Menurut Nurseto (dalam Hasan : 2011:101) *Flipbook Digital* merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 21 x28 cm. Seiring berkembang nya zaman dari era teknologi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka dapat di simpulkan bahwasanya konsep pembelajaran di Indonesia ini sudah bergeser pada produk dan pemanfaatan teknologi yang lebih canggih. Meskipun demikian pemikiran yang dimiliki manusia tidak semua menetap dan lahirlah konsep-konsep pembelajaran yang baik.

Pembelajaran menggunakan media *Flipbook Digital* menjadi solusi alternatif guna menunjang kegiatan pembelajaran di era teknologi, kegiatan pembelajaran akan sangat bervariasi dan terlihat lebih menarik, bisa menggunakan dari segi ditampilkan secara visual maupun audio visual, sehingga penggunaan media pembelajaran *Flipbook Digital* ini menjadi solusi cerdas menghadirkan suasana belajar daring yang lebih menarik, komunikatif, juga lebih membantu siswa dalam memahami kegiatan pembelajaran yang disampaikan.

Salah satu materi yang diajarkan kepada siswa kelas XI MAN Kota Batu semester genap ialah teks drama, teks drama merupakan suatu teks yang dipentaskan di atas panggung, ataupun tidak di pentaskan, seperti melalui televisi, radio, dan film. Drama secara luas dapat diartikan sebagai salah satu bentuk sastra yang isinya tentang suatu kehidupan yang disajikan atau dipertunjukkan dalam bentuk gerak (buku paket Bahasa Indonesia kelas XI). Menurut Wiyanto (2002 :31-32) teks drama adalah suatu karangan yang menceritakan tentang kisa hidup seseorang.

Pada penelitian ini memilih teks drama karena beberapa alasan yang pertama, teks derama merupakan salah satu teks sastra yang diajarkan pada siswa kelas XI MAN

Kota Batu semester genap, teks drama membutuhkan penalaran yang kritis dan logis sehingga mampu merangsang skemata dan berfikir kritis siswa dalam kreatifitasnya, masih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan.

Penelitian pengembangan mengenai media pembelajaran ini sangat perlu dilakukan. Hal ini untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran teks drama atas dasar tersebut maka dari itu perlu dilakukan penelitian pengembangan. Media *Flipbook Digital* yang digunakan sebagai media pembelajaran daring dimasa pandemic.

Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian ingin mengembangkan media pembelajaran *Flipbook Digital* pada teks drama kelas XI MAN Kota Batu sebagai media pembelajaran daring di masa pandemi. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui proses pengembangan *Flipbook Digital* berdasarkan angket kebutuhan guru dan mengetahui hasil validasi ahli bahasa,, ahli materi, ahli perancang, ahli media, dan guru bahasa indonesia mengenai uji kelayakan media pembelaran *Flipbook Digital*, untuk mengetahui nilai dari kelayakan media oleh praktisi, dan untuk mengetahui kelayakan produk yang diuji cobakan pada kelompok kecil siswa.

Alasan peneliti dalam melakukan penelitian ini dan memilih mengembangkan media pembelajaran *Flipbook Digital* sebagai media pembelajaran daring dimasa pandemic dikarenakan menurut Andriani dalam Rahmawati, dkk ( 2017 : 326) *Flipbook Digital* bisa membantu siswa untuk memahmi mengenai suatu hal yang sulit disampaikan dalam kegiatan daring menggunakan metode ceramah. Jika menggunakan media ini siswa akan lebih mudah memahmi karena didalam media *Flipbook Digital* tidak hanya memuat

mengenai teks melainkan terdapat audio visual sebagai pendukung materi yang disampaikan.

Menurut Rusman (2012:220) mengatakan bahwa kelebihan yang dimiliki video adalah memudahkan siswa dalam memahami materi yang dijelaskan secara abstrak, kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, memberikan kesan kepada siswa yang tentunya bisa mempengaruhi sikap siswa dalam menirukan atau memahami materi yang disampaikan.

Dari teori tersebut maka peneliti memutuskan dalam kegiatan penelitian pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran daring dimasa pandemic, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran *Flipbook Digital*.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dapat dirumuskan masalah yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimanakah analisis kebutuhan guru dan kelompok kecil siswa mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran *Flipbook Digital* ?.
- 2) Bagaimanakah hasil pengembangan produk media *Flipbook Digital* yang digunakan sebagai media pembelajaran daring berdasarkan hasil instrument angket analisis kebutuhan guru dan siswa kelas XI MAN Kota Batu?.
- 3) Bagaimanakah hasil validasi ahli mengenai kelayakan produk media pembelajaran *Flipbook Digital* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran daring dimasa pandemi?.

### 1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah terbentuk, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

- 1) analisis kebutuhan guru dan kelompok kecil siswa mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran Flipbook Digital.
- 2) Mendeskripsikan mengenai hasil pengembangan produk media Flipbook Digital yang digunakan sebagai media pembelajaran daring berdasarkan hasil instrument angket analisis kebutuhan guru dan siswa kelas XI MAN KOTA BATU
- 3) Medeskripsikan hasil validasi kelayakan produk *Flipbook Digital* sebagai media pembelajaran daring dimasa pandemi.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian dan pengembangan antara lain, Manfaat teoritis, Manfaat teoritis diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran dan teori mengenai kegiatan pembelajaran teks drama KD. 3.18 pada siswa kelas XI SMA melalui *Flipbook Digital*, yang berisi tentang pengertian drama, alur atau plot, jenis-jenis alur, tahap alur dalam drama, unsur drama, unsur kebahasaan dalam drama, dan contoh video drama teater “Kebo Nyusu Gudel”.

Selain manfaat teoritis yang didapatkan dalam penelitian ini ada pula manfaat praktik. Pada bagian ini peneliti berharap mampu memberikan manfaat baik untuk siswa, media ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran daring maupun luring, bagi evaluasi guru, dan sebagai bahan rujukan untuk penelitian pengembangan mahasiswa.

Dari uraian di atas maka akan dijabarkan diantaranya bagi siswa berdasarkan penggunaan media *Flipbook Digital* diharapkan mampu memberikan manfaat khusus bagi siswa kelas XI SMA/SMK mengenai materi teks drama KD. 3.18 dengan mudah

mempelajari teks drama dengan mudah dan menyenangkan, media ini juga memiliki manfaat tersendiri yang pertama media ini bisa diakses tanpa terhubung dengan jaringan internet, media ini bisa digunakan dimana saja karena sifat nya yang praktis.

bagi evaluasi guru agar beberapa lembaga pendidikan bisa terus mengembangkan media yang membantu proses pembelajaran baik secara daring ataupun luring, Media ini dibuat guna menyelesaikan studi S1. Media ini tentunya juga menambah pengalaman bagi pengembangan dalam meningkatkan media-media yang ada.

### 1.5 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan penelitian ini yaitu terciptanya produk pengembangan media *Flipbook Digital* untuk mempermudah siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran daring selama masa pandemi *Covid-19*. Berikut ini akan diuraikan mengenai spesifikasi produk yang diciptakan oleh peneliti.

- 1) Produk media pembelajaran yang didesain membentuk *Flipbook Digital* aplikasi yang digunakan untuk mendisain adalah *Flip PDF Corporate* atau *Flip Builder*.
- 2) Media pembelajaran *Flipbook Digital* berisi tentang materi teks drama KD. 3.18 tentang mengidentifikasi konflik dalam drama yang dibaca atau ditonton yang akan meliputi, pengertian drama, alur atau plot, jenis-jenis alur, tahap alur dalam drama, unsur drama, unsur kebahasaan dalam drama, dan contoh video drama teater “Kebo Nyusu Gudel”. karya jatmiko.
- 3) Media pembelajaran di desain lebih menarik dari media pembelajaran lain nya dengan menggunakan banyak warna, desain, dan audio visual yang mendukung materi yang dipaparkan.

- 4) Menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami oleh peserta didik, dan menggunakan bahasa yang sesuai dengan KBBI/EYD.
- 5) Media *Flipbook Digital* disajikan dalam bentuk link dan dikirimkan melalui WA Grup dan bisa diakses melalui laptop atau gawai.
- 6) Link untuk mengakses media pembelajaran *Flipbook Digital*, dikirim melalui WA Grup, dan diakses oleh siswa bisa menggunakan gawai/laptop dan bisa digunakan tanpa terhubung dengan jaringan internet.
- 7) Media pembelajaran *Flipbook Digital* merupakan media yang cocok digunakan di masa sekolah daring karena media tersebut memanfaatkan teknologi jaman sekarang, dan diciptakan untuk membantu kegiatan pembelajaran secara virtual.

#### 1.6 Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian dalam pengembangan media pembelajaran ini dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Kegunaan media pembelajaran *Flipbook Digital* akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan selama kegiatan pembelajaran daring berlangsung.
- 2) Penggunaan media pembelajaran *Flipbook Digital* akan membuat peserta didik lebih memahami terkait kecanggihan teknologi jaman sekarang,
- 3) Penggunaan media *Flipbook Digital* akan menumbuhkan semangat belajar terhadap peserta didik, karena didalam media tersebut memanfaatkan desain, tulisan dan warna yang menarik, juga terdapat audio visual sebagai pendukung atau menambah pemahaman mengenai materi yang dipaparkan.

- 4) Penggunaan media pembelajaran *Flipbook Digital* juga akan membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan.
- 5) Penggunaan media pembelajaran *Flipbook Digital* akan membantu guru dalam menyampaikan materi secara mudah, dan praktis.

### 1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Pada bagian ini akan dilakukan batasan-batasan menyimpang dari tujuan penelitian, bagian ini akan diuraikan sebagai berikut:

#### 1) Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI MAN Kota Batu.

#### 2) Objek Penelitian

- a) Media pembelajaran *Flipbook Digital* media ini merupakan media yang memanfaatkan kecanggihan teknologi jaman sekarang, media ini dibuat oleh peneliti menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate*.
- b) *Flip PDF Corporate* merupakan sebuah software yang mempunyai fungsi untuk merubah File Pdf menjadi buku digital. *Flipbook Digital* ini lebih canggih dan bisa diakses melalui gawai atau laptop, dan bisa diakses kapan saja.
- c) Teks Drama didalam *Flipbook Digital* memuat mengenai materi pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks drama KD. 3.18 tentang mengidentifikasi alur, konflik babak demi babak mengenai alur cerita yang dibaca atau ditonton, pengertian teks drama, ciri-ciri teks drama, unsur teks drama, jenis-jenis teks drama dan contoh pementasan drama legenda “Kebo Nyusu Gudel” yang di sutradarai oleh peneliti sendiri.

- d) Media pembelajaran daring kegiatan pembelajaran ini merupakan system pembelajaran tanpa tatap muka maksudnya kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara online yang menggunakan jaringan internet.
- e) WA grub aplikasi ini merupakan salah satu aplikasi yang memudahkan pendidik untuk melakukan kegiatan pembelajaran, aplikasi ini digunakan peneliti sebagai perantara dalam proses pembelajaran aplikasi ini bertujuan untuk membagikan link *Flipbook Digital* yang nanti nya akan diakses oleh siswa bisa melalui leptop atau gawai.
- f) Canva adalah aplikasi grafis yang digunakan untuk membuat desain grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lain nya, aplikasi ini digunakan peneliti untuk aplikasi kedua pada tahap pembuatan *Flipbook Digital*.

### 1.8 Keterbatasan Penelitian

Dalam pengembangan media pembelajaran *Flipbook Digital* terdapat beberapa keterbatasan yang dialami oleh peneliti antara lain:

- 1) Produk ini hanya bisa digunakan pada siswa SMK atau SMA hanya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks drama KD. 3.18 tentang mengidentifikasi konflik alur dalam drama yang dibaca atau ditonton.
- 2) Keterbatasan kegiatan penelitian karena dilakukan selama masa *pandemic covid*.
- 3) Pada kegiatan penelitian ini peneliti hanya menggunakan model 5 langkah yang di adaptasi dari model pengembangan Borg & Gall.
- 4) Pada kegiatan penelitian ini peneliti hanya menciptakan produk dan tidak melakukan uji coba pada siswa dikarenakan keterbatasan waktu penelitian yang dilakukan.

### 1.9 Definisi istilah

Pada bagian definisi istilah ini akan dipaparkan mengenai beberapa kata atau kalimat, agar tidak menumbuhkan mengenai pemaknaan ganda terhadap pembaca.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu proses penelitian yang menghasilkan suatu produk yang berfungsi untuk memperbaiki suatu permasalahan atau kendala yang terjadi dilingkungan sekitar.
- 2) Media pembelajaran merupakan alat bantu guru yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.
- 3) Teks drama merupakan materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang ada di dalam kegiatan pembelajaran kelas XI SMA semester genap.
- 4) Pembelajaran daring adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara tidak langsung atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan teknologi.
- 5) Pandemi merupakan sebuah penyakit yang menyebar di wilayah yang luas dengan jumlah orang yang terinfeksi cukup banyak.

## BAB V PENUTUP

Berikut ini merupakan pemaparan kesimpulan dan saran pada pengembangan media pembelajaran *Flipbook Digital* sebagai media pembelajaran daring di masa *pandemic*. Sebagai pemuat mengenai materi teks drama KD. 3.18 tentang mengidentifikasi konflik dalam drama yang dibaca dan ditonton. Pada bab ini dikemukakan (1) simpulan dan (2) saran pemanfaatan.

### 5.1 Simpulan

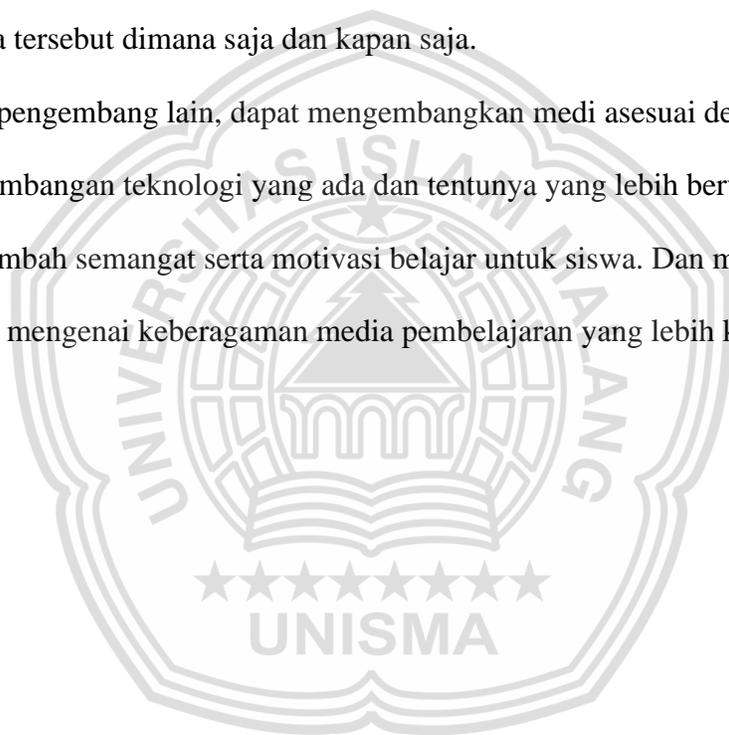
Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk suatu media pembelajaran yaitu *Flipbook Digital* sebagai media pembelajaran daring di masa *pandemic*. Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan metode dari Borg and Gell yang terdiri dari sepuluh tahapan tetapi peneliti mengadaptasi hanya empat antara lain: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk, (4) tahap uji validasi ahli. Komponen lain yang digunakan peneliti sebagai penunjang penelitian ini adalah lembar kerja siswa yang merupakan lembar evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan peneliti dalam mengembangkan produk.

Media *Flipbook Digital* yang dikembangkan dengan persentase penilaian baik dari uji validasi ahli bahasa mendapatkan skor persentase 96% dengan kategori penilaian menyatakan sangat baik, sangat layak, dan validasi ahli materi mendapatkan skor persentase 94% dengan kategori penilaian menyatakan sangat layak sangat baik, ahli perancang mendapatkan 94% dengan kategori sangat layak, ahli media 96% dengan kategori sangat layak bahkan angket penilaian praktis mendapatkan 96% dengan kategori rentan skor penilaian menyatakan sangat dan angket siswa mendapatkan 96,4% dengan rentan penilaian menyatakan sangat layak. Dari analisis validasi tersebut membuktikan bahawa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak untuk diterapkan dan digunakan sebagai media pembelajaran daring dimasa pandemi.

## 5.2 Saran

1. Agar siswa lebih mehami, tidak terkesan membosankan, mengenai pembelajaran teks drama yang dilakukan.
2. Media *Flipbook Digital* sebagai media pembelajaran daring dimasa pandemic ini tidak hanya digunakan sebagai media pembelajaran daring saja namun kegiatan pembelajaran luring pun dapat menggunakan media ini media ini juga bisa digunakan dimana saja dan kapan saja baik terhubung dengan jaringan internet ataupun tidak sehingga siswa bisa lebih mudah mengakses dan menggunakan media tersebut dimana saja dan kapan saja.
3. Bagi pengembang lain, dapat mengembangkan media sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada dan tentunya yang lebih bervariasi karena kan menambah semangat serta motivasi belajar untuk siswa. Dan memperkenalkan siswa mengenai keberagaman media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.



## DAFTAR RUJUKAN

Taufiqurokhman, (2008) *Kosenp dan Kajian Ilmu Perencanaan*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Senayan Jakarta Pusat, 10270.

Aditya,Dodiet (2013) *Data dan Metode Pengumpulan Data Penelitian*. Politeknik Kesehatan Surakarta.

Hardianti dan Kurniati,Wahyuni Asri. (2017) *Keefektifan Penggunaan Media Audio Visual Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Indonesia Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar*, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar.

Sukiman, (2012) *Pengembangan Media Pembelajaran*. PT. Pustaka Insan. Sleman Yogyakarta.

A.Sunandar (2009) *Analisis Perencanaan Kebutuhan Guru Pendidikan*, Universitas Negeri

Malang. Online [https://media.neliti.com/media/publications/114117-ID-analisis-](https://media.neliti.com/media/publications/114117-ID-analisis-perencanaan-kebutuhan-guru.pdf)

[perencanaan-kebutuhan-guru.pdf](https://media.neliti.com/media/publications/114117-ID-analisis-perencanaan-kebutuhan-guru.pdf). Diakses pada 14 Mei 2022.

Erina Dwi Susanti dan Ummu Sholihah (2021) *Pengembangan E-modul Berbasis Flip PDF*

*Corporate Pada Materi Luas dan Volume Bola*, UIN Sayyid Ali Rahmatullah

Tulungagung. <https://jurnal.unimor.ac.id/JPM/article/view/1275>. Diakses pada 2 Mei 2022.

Iskandar, Harris, (2020) *Pedoman Pembuatan Rancangan Pembelajaran*. Jakarta

Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development).  
Repository.Lppm.Unila.Ac.Id, 10.

Isworoningtyas, Galuh (2017) *Analisis Kebutuhan Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP Banyuwangi Terhadap Media Pembelajaran Berbasis WEB*. Universitas Negeri Yogyakarta. <http://eprints.uny.ac.id/66895/1/Cover.pdf> . Diakses pada 12 April 2022.

Rahman, Alrafiful (2018) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multiplatform pada Materi Peluang Tingkat SMA Sederajat*. Universitas Muhammadiyah Jakarta.  
<https://journal.uhamka.ac.id/index.php/senamku/issue/view/120>. Diakses pada tanggal 18 Mei 2022.

Alfah, Nur dan Fajar, Eka (2018) *Analisis Kebutuhan (Need Analysis) Mata Kuliah Bahasa Inggris Untuk Mahasiswa Kejuruan*. Universitas Bahasa Asing Pontianak.

Nurokhmah (2019) *Modul Bahasa Indonesia Kelas XI*. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Menengah Jakarta.

Kosasih dkk (2017). *Bahasa Indonesia Kelas XI*. Jakarta : Kemendikbud

Sunarsi, Denok (2017) *Pengaruh Perbandingan Media Pembelajaran Flip PDF*, Fakultas Ekonomi Universitas Pamulang Jakarta.  
<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JJSDM/article/download/919/756>. Diakses pada tanggal 4 Mei 2022.

Wasila (2010) *Skala Pengukur Instrumen Menurut Sugiyono*. Bandung.

<https://tambahpinter.com/skala-pengukuran-instrumen-menurut-sugiyono/>. Diakses pada tanggal 4 juni 2022.

Maulana (2020) *Pengembangan Media Pembelajaran Legenda Takuban Perahu Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa BIPA*. Universitas Islam Malang.

Febri, Nanda (2021) *Pengaruh Kemampuan Berfikir Kritis, Metagonik dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Teks Laporan*. Tesis Pasca Sarjana Universitas Islam Malang.

Saputro, 2017. *Manjemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Hasan, Muhammad, dkk (2021) *Media Pembelajaran*. CV Tahta Media Group Klaten.

Ramli, Muhammad (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Antasari Press. Banjarmasin Kalimantan Selatan.

Sumantri, dkk (2020) *Booklet Pembelajaran Daring*. Direktur Jendra Pendidikan Tinggi Kemendikbud RI.

Fitriyawan (2015) *Buku Digital Multimedia Berbasis Flipbook Dalam Meningkatkan Minat Membaca pada Siswa*. Artikel Ilmiah Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana.