



Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Flipbook untuk Peserta Didik SMA

Azizah Rahmalia Juwita¹, Relsas Yogica², Ardi³, Ganda Hijrah Selaras⁴

Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Negeri Padang

e-mail: azzhy26@gmail.com

Abstrak

Teknologi yang terus berkembang dengan pesat mendorong adanya pembaruan pada setiap bidang dalam kehidupan, termasuk dibidang pendidikan. Luasnya kemajuan di bidang teknologi menuntut guru untuk mengembangkan berbagai macam media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan guru adalah media pembelajaran interaktif menggunakan *flipbook*. Tujuan dari penelitian adalah mengetahui kendala selama proses pembelajaran biologi. Jenis penelitian ini yaitu penelitian deskriptif kuantitatif. Sampel yang digunakan adalah guru biologi dan 33 orang peserta didik fase E SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Hasil yang didapat dari penelitian ini yaitu: 1) Peserta didik menganggap materi viru selit karena cakupan materi yang luas; 2) Media pembelajaran interaktif menggunakan *flipbook* untuk peserta didik perlu dikembangkan khususnya pada materi virus.

Kata Kunci: *Media interaktif, Biologi, Flipbook*

Abstract

Technology that continues to develop rapidly encourages updates in every field of life, including education. The extent of progress in the field of technology requires teachers to develop various kinds of learning media. One of the learning media that teachers can develop is interactive learning media using flipbooks. The purpose of the study was to determine the obstacles during the biology learning process. This type of research is quantitative descriptive research. The samples used were biology teachers and 33 students of phase E of UNP Laboratory Development High School. The results obtained from this study are: 1) Students consider viru material to be difficult because of the broad scope of the material; 2) Interactive learning media using flipbooks for students need to be developed, especially on virus material.

Keywords: *Interactive Media, Biology, Flipbook*

PENDAHULUAN

Teknologi yang terus berkembang dengan pesat mendorong adanya pembaruan pada setiap bidang dalam kehidupan, termasuk dibidang pendidikan. Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang pesat menuntut adanya perubahan cara dan stategi guru dalam mengajar (Maryanti & Kurniawan, 2018). Menurut Masykur dkk., (2017), berkembangnya IPTEK berdampak pada perubahan di dunia pendidikan, salah satunya dalam peningkatan kualitas layanan dalam bidang pendidikan.

Menurut Firmadani (2020), semakin luasnya kemajuan di bidang teknologi menuntut guru untuk mengembangkan berbagai macam media pembelajaran.

Menurut Monoafra & Haling (2021), kemampuan guru membuat dan mengembangkan media pembelajaran akan memunculkan inspirasi terhadap peserta didik dalam pembelajaran

Menurut Arsyad (2011), media adalah semua alat atau benda yang digunakan untuk membantu menyampaikan isi pembelajaran dengan maksud menyampaikan pesan dari pendidik ke peserta didik. Menurut Febrita & Ulfah (2019), media pembelajaran merupakan suatu bentuk peralatan yang digunakan dalam menyampaikan pesan dan dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik sehingga dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga dengan adanya media pembelajaran yang sesuai, diharapkan dapat membantu guru menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu berbasis multimedia untuk menyampaikan pesan guru kepada peserta didik. Menurut Dwiqi dkk. (2020), media pembelajaran interaktif merupakan sebuah media digital yang menyatukan beberapa aspek media lainnya menjadi satu kesatuan seperti teks, gambar, audio, animasi, dan video dengan demikian media pembelajaran interaktif dapat menarik minat peserta didik serta memotivasi peserta didik sehingga dapat menguasai materi pembelajaran dengan baik. Menurut Pembrianti., dkk (2021) secara umum kelebihan media pembelajaran interaktif yakni kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan, pemakaian waktu yang singkat, kualitas belajar meningkat, serta proses belajar yang dapat berjalan di mana saja.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif menggunakan *flipbook*. Menurut Kalalo., dkk (2021) *flipbook* merupakan rangkaian gambar dari satu halaman ke halaman selanjutnya. Penggunaan *flipbook* merupakan salah satu alternatif media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan *flipbook* diharapkan dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif. Sedangkan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan juga data kualitatif. Menurut Jaya (2020) data kualitatif merupakan data hasil kategori, untuk isinya dapat berupa kata atau dapat didefinisikan sebagai data bukan angka. Data kualitatif diperoleh dari proses wawancara kepada guru biologi. Selanjutnya data kuantitatif diperoleh dari hasil nilai analisis angket kebutuhan peserta didik. ngket analisis kebutuhan peserta didik disebarkan kepada peserta didik fase E yang berjumlah 33 orang sebagai subjek penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dimaksud adalah hasil wawancara dengan guru biologi serta hasil angket kebutuhan yang telah disebarkan pada 33 peserta didik kelas 10 fase E. Adapun data hasil penelitian sebagai berikut.

Hasil Penelitian

Berikut adalah hasil analisis kebutuhan oleh guru dan peserta didik SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Analisis kebutuhan oleh guru diperoleh melalui hasil wawancara mengenai kegiatan pembelajaran biologi. Adapun hasil wawancara oleh guru dapat dilihat pada Table 1.

Tabel 1. Hasil Wawancara Guru Biologi SMA Pembangunan Laboratorium UNP

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apa yang diterapkan di SMA Pembangunan Laboratorium UNP?	Kurikulum k13 dan kurikulum merdeka
2.	Sejauh mana efektivitas pelaksanaan pembelajaran Biologi di SMA Pembangunan Laboratorium UNP?	Sudah cukup efektif dengan media yang sudah ada
3.	Apa saja kendala yang Ibu temui selama mengajar padabidang studi ini?	Kendala terdapat pada materi-materi yang tidak dapat diamati secara langsung oleh peserta didik
4.	Apa tindakan yang telah Ibu lakukan untuk mengatasi kendala tersebut?	Menggunakan gambar atau video
5.	Apa saja metode yang Ibu terapkan dalam proses pembelajaran?	Diskusi, pemberian informasi langsung dari guru, Tanya jawab
6.	Apa saja jenis model pembelajaran yang telah Ibu terapkan dalam proses pembelajaran?	Problem based learning
7.	Menurut Ibu, apa saja materi yang tergolong sulit bagipeserta didik?	Materi virus
8.	Mengapa materi tersebut dianggap sulit oleh peserta didik?	Karena materi bersifat abstrak dan peserta didik harus mampu memahami itu
9.	Dalam proses pembelajaran, apa saja media pembelajaran yang Ibu gunakan ?	Slide powerpoint, buku cetak
10.	Apa bahan ajar/media pembelajaran yang digunakan selama ini sudah efektif untuk menunjang proses pembelajaran?	Cukup efektif
11.	Apakah Bapak/Ibu pernah mendengar atau menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan <i>flipbook</i> sebelumnya?	Belum
12.	Apakah media pembelajaran interaktif penting untuk dikembangkan?	Penting
13.	Apakah Ibu setuju dikembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan <i>flipbook</i> ?	Setuju

Berikutnya, selain hasil wawancara oleh guru terdapat hasil angket analisis kebutuhan peserta didik di SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Berdasarkan angket tersebut diketahui 73% dari 33 peserta didik memilih materi virus sebagai materi yang sulit. Pernyataan peserta didik mengenai sulitnya memahami materi virus juga dibuktikan dengan rendahnya hasil ulangan harian yaitu dengan rata-rata nilai ulangan sebesar 56,18

Rendahnya rata-rata nilai ulangan harian yang diperoleh peserta didik juga disebabkan beberapa alasan yang dapat dilihat berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik di SMA Pembangunan Laboratorium UNP pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Kesulitan yang Dialami Peserta Didik dalam Memahami Materi Virus

No.	Kesulitan yang dialami	Persentase (%) Jumlah peserta didik yang memilih
1.	Materi bersifat abstrak dan tidak dapat dipahami secara langsung	28
2.	Cakupan materi yang cukup luas	52
3.	Penggunaan bahasa yang sulit dipahami	40
4.	Tidak ada gambar yang jelas untuk mendukung materi	3

Berdasarkan Tabel 1, mengenai kegiatan pembelajaribiologi di SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Dari hasil wawancara diketahui guru telah menggunakan beberapa media untuk mengatasi masalah yang terjadi selama proses pembelajaran. Tetapi sepertinya usaha tersebut belum bisa mengatasi kendala-kendala yang dihadapi guru. Oleh karena itu, perlunya kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran, salah satunya media pembelajaran yang melibatkan teknologi. Menurut Yulia (2013) media pembelajaran interaktif efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu solusi yang melibatkan teknologi adalah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif menggunakan *flipbook*. Pada penelitian Putri dan Wahyudi (2022) yang mengembangkan pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* memperoleh nilai validitas rata-rata yaitu 81% dengan kategori sangat tinggi.

Analisis kebutuhan mengenai media pembelajaran interaktif juga menganalisis dari segi peserta didik. Data analisisnya didapatkan dari penyebaran angket kepada 33 orang peserta didik. Berdasarkan angket yang telah disebarkan diketahui bahwa 73% peserta didik memiliki kesulitan dalam memahami materi virus. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil ulangan harian rata-rata yaitu sebesar 56,18

Penyebab rendahnya jumlah peserta didik yang tuntas pada materi virus dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Berdasarkan Tabel 2, diperoleh persentase hasil peserta didik sebesar 52% menyatakan materi virus merupakan materi dengan cakupan yang luas, dan sebesar 40% peserta didik memilih materi virus karena materi virus menggunakan bahasa yang sulit dipahami. Oleh karena itu, seluruh peserta didik yang berjumlah 33 orang dengan persentase 100% menyatakan setuju untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *flipbook* untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam memahami materi virus.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pendidik dan peserta didik dapat disimpulkan bahwa diperlukannya media pembelajaran interaktif menggunakan *flipbook*. Media pembelajaran interaktif menggunakan *flipbook* menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan usaha guru dalam mengatasi kendala yang terjadi dalam pembelajaran khususnya pada materi virus.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Dwiji, G. C. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 35.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika 5.1*, 183.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *JKTP : Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 272-281.
- Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata*. Yogyakarta:Anak Hebat Indonesia.
- Kalalo, R. J. P., Lumenta, A. S. M., & Paturusi, S. D. E. (2021). The Effects of Interactive Online Learning Using Flipbook on The Process and Results of Blended Learning. *Jurnal Teknik Informatika*, 16(2), 165–174.
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi dengan Aplikasi Picpac. *BioEdUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 26-33.
- Masykur, R., Nofrizal, & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar:Jurnal Pendidikan Matematika*, 178.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1089.
- Pebriyanti, I., Divayana, D. G. H., & Kesiman, M. W. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Seririt. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 10(1) : 50-58
- Putri, A. L., & Wahyudi, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbook pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4504-4509.
- Yulia, D. (2013). Pengaruh penggunaan media interaktif dan motivasi terhadap hasil belajar sejarah siswa sma negeri I gunung talang. *Jurnal Dimensi*, 2(2), 112-119.