

KELAYAKAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL *FLIPBOOK* PADA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG SMA DI MALANG

Wiranto Aji Dewandono¹, Ulfah Sutiyarti²

¹²Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Brawijaya, Malang
wirantoaji@ub.ac.id , ulfah_s@ub.ac.id

Abstrak

Bahasa Jepang adalah salah satu bahasa yang unik. Karena sebagian besar kosakatanya menggunakan huruf vokal yakni a, i, u, e, o. Karena keunikan inilah, Bahasa Jepang dianggap menarik untuk dipelajari. Banyak sekali buku-buku atau bahan ajar Bahasa Jepang yang beredar hanya berupa buku fisik saja, tetapi jarang ditemui dalam bentuk digital terlebih *flipbook*. Dari analisis kebutuhan dapat ditarik kesimpulan bahwa guru Bahasa Jepang SMA di Malang membutuhkan bahan ajar digital yang mudah diakses oleh seluruh siswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Hasil dari pengembangan ini adalah dihasilkannya sebuah produk bahan ajar digital berbasis *flipbook* yang sesuai dengan proses dan berkualitas yang ditunjukkan dengan validasi oleh ahli media dan materi dengan kriteria respon sangat kuat sehingga layak digunakan.

Kata kunci: Bahan ajar, bahasa Jepang, flipbooks

Abstract

Japanese is a unique language. Because most of the vocabulary uses vowels, namely a, i, u, e, and o, Japanese is considered interesting to learn because of this uniqueness. There are so many Japanese books or teaching materials circulating only in the form of physical books, but they are rarely found in digital format, especially flipbooks. From the needs analysis, it can be concluded that Japanese high school teachers in Malang need digital teaching materials that are easily accessible to all students. The method used in this research is Research and Development with a 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate) developed by Thiagarajan. This development produces a digital teaching material product based on flipbooks that are by the process and quality as indicated by validation by media and material experts with firm response criteria so that it is feasible to use.

Keywords : Teaching materials, Japanese, flipbooks

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah sebuah sarana untuk memajukan bangsa. Pendidikan adalah sebuah investasi jangka panjang sebuah bangsa, karena maju tidaknya suatu bangsa dapat diukur dari kualitas pendidikan itu sendiri. Pendidikan juga membuat manusia dapat menghadapi perubahan yang terjadi akibat dari perkembangan jaman. hal inilah yang membuat pendidikan harus selalu dinamis dan menerima setiap perkembangan pengetahuan dan teknologi.

Pandemi global yang diakibatkan oleh Virus Covid-19, mengakibatkan beralihnya kehidupan dan tatanan manusia. Tak terkecuali dunia pendidikan. Pendidikan salah satu yang berdampak akibat pandemi ini. Yang awalnya belajar formal ataupun non-formal diadakan dengan tatap muka langsung, namun sekarang harus diadakan secara tatap maya. Dan disinilah peran teknologi itu ada. Yang awalnya sukar untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran, namun sekarang mau tidak mau harus menggunakan.

Dampak ini meluas pula kepada pembelajaran di Sekolah Menengah Atas (SMA). Para guru dituntut untuk berinovasi dalam pembelajaran yang dilakukan secara daring. Tidak hanya tatap maya menggunakan *platform meeting* tertentu saja, melainkan juga bahan ajar pun harus berbasis digital pula. Akan tetapi permasalahannya adalah masih banyak bahan ajar yang belum digital, masih menggunakan bahan ajar yang bersifat fisik. Akan tetapi karena masih dalam situasi pandemi, untuk mendistribusikan bahan ajar secara fisik tentunya akan sangat merepotkan, dan menambah biaya pengeluaran.

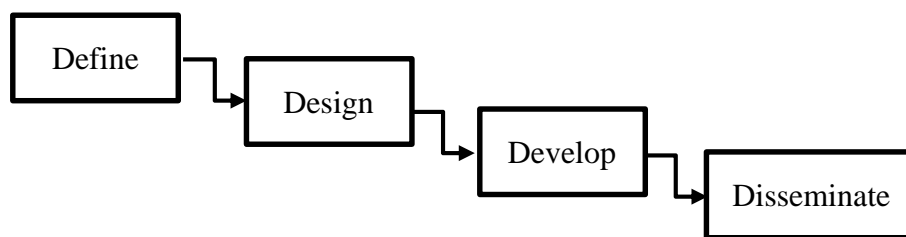
Bahan ajar sendiri merupakan sesuatu yang harus ada di dalam pembelajaran. Karena Bahan ajar pada dasarnya adalah sesuatu yang berisi data dan informasi yang dapat dikembangkan oleh penggunanya. Bahan ajar dapat berupa benda atau orang yang dapat digunakan untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar [5]. Bahan ajar sebenarnya juga berkaitan erat dengan media pembelajaran karena sama-sama merupakan sarana yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar.

Pemilihan *flipbook* didasari atas kemudahan dalam akses maupun kemenarikan dalam tampilan yang disajikan. *Flipbook* atau *Digital book* merupakan bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual [6]. *Flipbook* terdapat beberapa manfaat, khususnya dalam memperkenalkan bahan ajar berupa kata, kalimat dan gambar, serta dilengkapi dengan warna yang lebih menarik perhatian siswa, mudah dibuat dan sederhana, mudah disampaikan secara menyeluruh dan dapat menambah latihan belajar siswa [8].

Salah satu Mata Pelajaran yang cocok dibuat ke dalam bahan ajar *flipbook* adalah Pelajaran Bahasa Jepang. Bahasa Jepang adalah salah satu bahasa yang unik. Karena sebagian besar kosakatanya menggunakan huruf vokal yakni *a, i, u, e, o*. Karena keunikan inilah, Bahasa Jepang dianggap menarik untuk dipelajari. Banyak sekali buku-buku atau bahan ajar Bahasa Jepang yang beredar hanya berupa buku fisik saja, tetapi jarang ditemui dalam bentuk digital terlebih *flipbook*. Oleh karena itu sebelum dilakukannya penelitian, dilakukan terlebih dahulu analisis kebutuhan dengan cara mewawancarai beberapa Guru Bahasa Jepang SMA di Malang. Dengan pertanyaan; 1) Apakah ada kendala dengan pembelajaran Bahasa Jepang selama Pandemi? Jika ya, apakah kendala yang dimaksud?, 2) Bagaimanakah cara Bapak/Ibu menyampaikan materi Bahasa Jepang selama Pandemi?, 3) Bahan ajar apa sajakah yang digunakan selama Pandemi?, 4) Bagaimana cara Bapak/Ibu mendistribusikan bahan ajar tersebut?, 5) Apakah bahan ajar yang selama ini digunakan sudah mengakomodir kebutuhan pembelajaran Bahasa Jepang yang Bapak/Ibu sampaikan?, 6) Apakah bahan ajar yang Bapak/Ibu gunakan selama pandemi menarik siswa untuk belajar baik secara *synchronous* maupun *asynchronous*?, 7) Jika terdapat bahan ajar digital, bahan digital apakah yang Bapak/Ibu harapkan? Kemudian ditanggapi oleh Guru dengan jawaban; 1) Iya, kendalanya yang pertama yakni masalah jaringan. Kedua mengenai sarpras yang belum memadai di kalangan siswa. Ketiga banyaknya siswa yang tidak masuk ketika diadakan pembelajaran *synchronous*, keempat banyak siswa yang tidak bisa memahami isi dari buku/ bahan ajar, 2) Mengajar menggunakan *Zoom* dan aplikasi *meeting online* lainnya, menggunakan kuis interaktif, menggunakan kelas digital, 3) Bahan ajar dari *Youtube*, dari *blog*, dari buku ajar fisik yang diubah ke dalam format *pdf*, 4) Dengan *share link* dari *Youtube*, *blog*, dan mendistribusikan *pdf* ke group kelas/ di kelas digital, 5) Belum, karena bahan ajar yang ada, adalah bahan ajar yang digunakan sebelum pandemi. Dan melibatkan aktifitas siswa secara fisik, 6) Belum seluruhnya, karena bahan ajar yang ada hanya bahan ajar yang secara fisik kemudian diubah kedalam bentuk *pdf*, 7) Yang bisa mengakomodir kebutuhan siswa dalam satu waktu, misal video, audio, dan kegiatan-kegiatan pembelajaran lainnya dalam satu akses. Dan jika bisa tampilan dari bahan ajar/ buku ajar tersebut tidak monoton hanya berupa teks dan gambar saja, serta adanya interaksi antara guru dengan bahan ajar, murid dengan guru, dan murid dengan bahan ajar. Selain itu pendistribusian yang mudah. Oleh karena itu, penelitian ini mengangkat tema mengenai pengembangan bahan ajar digital dalam pembelajaran Jepang serta peneliti memutuskan untuk membuat penelitian yang bertemakan tentang kelayakan pengembangan bahan ajar digital berupa *flipbook* SMA di Malang.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan turunan dari metode penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan, dkk., yaitu model 4D. Dimana model ini memiliki 4 fase sekaligus, yaitu Define (pendefinisian), Design (rencana), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran). Adapun tahapan model 4D yaitu:



Gambar 1. Bagan model pengembangan 4D

- a. Define (pendefinisian)
Pada tahap ini akan ada analisis kebutuhan, penentuan ide, tujuan pembelajaran (Bustang, 2010) dan evaluasi pembelajaran sebelumnya [2].
- b. Design (perancangan)
Tahap design ini bertujuan untuk membuat rancangan yang sesuai dengan analisis kebutuhan [4]. Langkah-langkahnya yang pertama adalah menentukan engine yang tepat untuk membuat *flipbook* ini; kedua, membuat aset-aset yang dibutuhkan seperti gambar, suara, dan lain sebagainya; ketiga mencari dan membuat materi yang relevan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Keempat membuat rencana seluruh perangkat pembelajaran [7].
- c. Develop (pengembangan)
Pada tahap ini diadakannya validasi oleh ahli materi dan ahli media terhadap pengembangan media *flipbook* [4]. Validator akan memberikan penilaian, saran dan kritik terhadap pembuatan media ini yang selanjutnya akan diperbaiki oleh pengembang media *flipbook* ini [1].
- d. Disseminate (penyebaran)
Tahap penyebaran ini merupakan tahap untuk menguji kelayakan dari pemanfaatan media [4]. Dimulai dari melakukan tes, observasi lapangan, angket kelayakan pada pengguna media.

Pada penelitian ini hanya sampai dengan tahap c, yakni develop saja. Karena penelitian ini hanya mengambil judul tentang kelayakan. Maka dari itu, untuk tahap disseminate (penyebaran) belum dilakukan.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada sub bab ini akan diuraikan hasil penelitian mengenai proses pengembangan bahan ajar. Dalam proses pengembangan bahan ajar *flipbook* terdapat langkah-langkah atau proses yang harus dilaksanakan untuk menunjang keberhasilan pelaksanaan pengembangan bahan ajar ini. Langkah-langkah tersebut adalah analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, perumusan tujuan, perumusan butir-butir materi, perumusan alat pengukur keberhasilan, pembuatan produk, serta uji coba dan revisi. Berikut adalah uraian mengenai tiap langkah yang diperlukan dalam proses pengembangan bahan ajar *flipbook*.

Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Langkah ini merupakan tahap pertama dalam proses pengembangan media. Langkah ini dilaksanakan sebelum kegiatan pengembangan dilakukan. Pada tahap ini dapat diketahui kebutuhan siswa dalam belajar bahasa Jepang khususnya pada mata pelajaran Bahasa Jepang kelas XI SMA. Kebutuhan siswa dicari dengan menggunakan instrumen penelitian berupa lembar wawancara kepada guru-guru Bahasa Jepang di wilayah kota Malang. Dalam penelitian ini wawancara diwakilkan oleh 2 orang guru yakni Guru Bahasa Jepang dari SMA 6 Malang dan Guru Bahasa Jepang dari SMA 10 Malang, sebagai responden, untuk mencari tahu kebutuhan siswa di SMA 6 dan 10 Malang akan adanya sebuah bahan ajar penunjang yang dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jepang pada mata pelajaran Bahasa Jepang, khususnya kelas XI SMA.

Setelah diadakan wawancara kepada guru bahasa Jepang tersebut, maka hasilnya dianalisis sehingga diperoleh data yang menunjukkan tingkat kebutuhan siswa akan sebuah

bahan ajar penunjang. Data yang diperoleh dari tahap ini, kemudian digunakan sebagai bahan pertimbangan pada langkah berikutnya. Berikut adalah pertanyaan dan hasil analisis data dari wawancara pra penelitian.

Tabel 1. Wawancara pra penelitian

NO	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah ada kendala dengan pembelajaran Bahasa Jepang selama Pandemi? Jika ya, apakah kendala yang dimaksud?	Iya, kendalanya yang pertama yakni masalah jaringan. Kedua mengenai sarpras yang belum memadai di kalangan siswa. Ketiga banyaknya siswa yang tidak masuk ketika diadakan pembelajaran <i>synchronous</i> , keempat banyak siswa yang tidak bisa memahami isi dari buku/ bahan ajar
2	Bagaimanakah cara Bapak/Ibu menyampaikan materi Bahasa Jepang selama Pandemi?	Mengajar menggunakan zoom dan aplikasi meeting online lainnya, menggunakan kuis interaktif, menggunakan kelas digital
3	Bahan ajar apa sajakah yang digunakan selama Pandemi?	Bahan ajar dari youtube, dari blog, dari buku ajar fisik yang diubah ke dalam format pdf
4	Bagaimana cara Bapak/Ibu mendistribusikan bahan ajar tersebut?	Dengan share link dari youtube, blog, dan mendistribusikan pdf ke group kelas/ di kelas digital
5	Apakah bahan ajar yang selama ini digunakan sudah mengakomodir kebutuhan pembelajaran Bahasa Jepang yang Bapak/Ibu sampaikan?	Belum, karena bahan ajar yang ada, adalah bahan ajar yang digunakan sebelum pandemi. Dan melibatkan aktifitas siswa secara fisik
6	Apakah bahan ajar yang Bapak/Ibu gunakan selama pandemi menarik siswa untuk belajar baik secara <i>synchronous</i> maupun <i>asynchronous</i> ?	Belum seluruhnya, karena bahan ajar yang ada hanya bahan ajar yang secara fisik kemudian diubah kedalam bentuk pdf
7	Jika terdapat bahan ajar digital, bahan digital apakah yang Bapak/Ibu harapkan?	Yang bisa mengakomodir kebutuhan siswa dalam satu waktu, misal video, audio, dan kegiatan-kegiatan pembelajaran lainnya dalam satu akses

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa guru dan siswa mengharapkan adanya bahan ajar digital yang dapat mengakomodir kebutuhan siswa dalam satu waktu dan satu akses. Apabila ditilik lebih jauh, maka berdasarkan hasil wawancara pra penelitian tersebut, bahan ajar penunjang yang dibutuhkan guru dan siswa adalah bahan ajar yang tidak membosankan saat digunakan pada pembelajaran.

Dari hasil analisis kebutuhan tersebut, maka perlu dibuat sebuah bahan ajar untuk mengurangi kesulitan siswa dan guru dalam pembelajaran Bahasa Jepang kelas XI SMA. Bahan ajar penunjang ini berupa bahan ajar yang interaktif sehingga tidak membosankan saat digunakan.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *flipbook* yang terdapat mada modul Bahasa Jepang Kelas XI SMA. *Flipbook* merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album yang berbasis digital yang juga merupakan media interaktif, karena di dalamnya tidak hanya berupa modul atau buku saja tetapi juga memuat audio, video ataupun *link* yang bisa dimasukkan untuk bisa bermain game dalam pembelajaran.

Perumusan Tujuan

Sebuah bahan ajar yang digunakan untuk suatu kegiatan pembelajaran harus memiliki tujuan yang diharapkan akan tercapai pada akhir kegiatan pembelajaran. Bahan ajar ini bersifat digital yang dikembangkan untuk membantu siswa dalam belajar secara online maupun offline, baik dengan dibimbing guru maupun tidak. Bahan ajar yang dikembangkan ini diperuntukkan untuk siswa SMA Kelas XI, mulai dari tema rumah (うち) Sampai dengan tema cita-cita di masa depan (将来の夢) Sehingga pada akhir kegiatan pembelajaran, siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran diperoleh setelah penentuan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan IPK. Tujuan pembelajaran ini merupakan target yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah penggunaan bahan ajar *flipbook*.

Perumusan Butir-butir Materi

Setelah tujuan selesai dirumuskan, langkah selanjutnya adalah menentukan materi yang diberikan pada siswa. Perumusan butir-butir materi ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi-materi pokok yang nantinya diberikan kepada siswa. Butir-butir materi ini disusun secara sistematis dalam bentuk tabel. Hasil perumusan butir-butir materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

a. Contoh Kosakata Bab 1

Tabel 2. Kosakata Bab 1

No	Kata	Penggolongan	Arti
1	くらい	Kata sifat い	Gelap
2	あかるい	Kata sifat い	Terang
3	ふるい	Kata sifat い	Lama/ Kuno
4	あたらしい	Kata sifat い	Baru
5	ひろい	Kata sifat い	Luas

b. Contoh Pola Kalimat Bab 1

Tabel 3. Pola Kalimat Bab 1

No	Pola Kalimat	Contoh	Arti
1	S は kata sifat です	アンナさんのいえはあたらしいです	Rumahnya Anna baru
2	S は KB (tempat) で KK (kegiatan) です	あにはにわでみずをやりま	Kakak (laki-laki) saya menyirami bunga di halaman

c. Contoh Kosakata Bab 2

Tabel 4. Kosakata Bab 2

No	Kata	Penggolongan	Arti
1	ピンポン	Kata benda (olahraga)	Tenis meja
2	バドミントン	Kata benda (olahraga)	Bulutangkis
3	バスケットボール	Kata benda (olahraga)	Basket
4	からて	Kata benda (olahraga)	Karate
5	テニス	Kata benda (olahraga)	Tenis lapangan

d. Contoh Pola kalimat Bab 2

Tabel 5. Pola Kalimat Bab 2

No	Pola Kalimat	Contoh	Arti
1	KB1 (Orang) は KB2 (benda) が好きです	わたしはスポーツが好きです。	Biasa digunakan untuk mengungkapkan suatu hal yang disukai,

2	KB1 (orang) はどんな人な KB2(Benda) が好きですか	アントンさんはどんなスポーツが好きですか	seperti makanan, olahraga, hewan dan sebagainya. Untuk menanyakan suatu hal yang disukai lawan bicara atau orang lain.
---	---	----------------------	---

e. Contoh Kosakata Bab 3

Tabel 6. Kosakata Bab 3

No	Kata	Penggolongan	Arti
1	はれ	Kata benda (cuaca)	Cerah
2	くもり	Kata benda (cuaca)	Mendung
3	あめ	Kata benda (cuaca)	Hujan
4	ゆき	Kata benda (cuaca)	Salju
5	ぎり	Kata benda (cuaca)	Kabut

f. Contoh Pola Kalimat Bab 3

Tabel 7. Pola Kalimat Bab 3

No	Pola Kalimat	Contoh	Arti
1	KB (tempat) は KS(i) くて/ KS(na) で、KS です.	ブロモさんは たかくて、きれいです。	Pola kalimat ini digunakan untuk menyatakan keadaan suatu tempat dengan dua kata sifat.
2	KB (tempat) で KK (bentuk kamus) ことができます. (Kemungkinan dilakukan).	ジャカルタで モナス を みる ことが できます。	Pola kalimat ini digunakan untuk menyatakan "di tempat tersebut memiliki kondisi yang memungkinkan untuk melakukan kegiatan yang disebutkan".

g. Contoh Kosakata Bab 4

Tabel 8. Kosakata Bab 4

No	Kata	Penggolongan	Arti
1	びわこ	Kata benda (tempat wisata)	Danau Biwa
2	いのかしらパーク	Kata benda (tempat wisata)	Taman Inokashira
3	ふじさん	Kata benda (tempat wisata)	Gunung Fuji
4	ディズニーランド	Kata benda (tempat wisata)	Disney Land
5	パンダワビーチ	Kata benda (tempat wisata)	Pantai Pandawa

h. Contoh Pola kalimat di Bab 4

Tabel 9. Pola Kalimat Bab 4

No	Pola Kalimat	Contoh	Arti
1	K.Benda (Tempat Wisata) + へ + い きたいです。	ジョグジャカルタ へ い きたい です	Pola kalimat ini digunakan untuk menyatakan keinginan

2	Kata Kerja (bentuk <i>ます</i>) + <i>ませんか。</i>	<i>ボロボドゥール</i> へ <i>いきませんか。</i>	untuk mengungkapkan perasaan. Pola kalimat ini digunakan saat pembicara mengajak lawan bicara untuk melakukan sesuatu sambil menanyakan maksud lawan bicara secara sopan.
---	---	---------------------------------	--

i. Contoh Kosakata Bab 5

Tabel 10. Kosakata Bab 5

No	Kata	Penggolongan	Arti
1	やま	Kata benda (tempat wisata)	Gunung
2	ゆうえんち	Kata benda (tempat wisata)	Taman hiburan
3	こうえん	Kata benda (tempat wisata)	Taman
4	どうぶつえん	Kata benda (tempat wisata)	Kebun binatang
5	みずうみ	Kata benda (tempat wisata)	Danau

j. Contoh Pola kalimat Bab 5

Tabel 11. Pola Kalimat Bab 5

No	Pola Kalimat	Contoh	Arti
1	KK (Bentuk <i>た</i>) <i>k</i> ことがあります <i>す</i>	<i>がいこくへ いったこと とが あります</i>	Digunakan untuk menyatakan pengalaman atau perbuatan yang pernah dilakukan di masa lampau. Pola kalimat ini bukan untuk menyatakan “sudah melakukan suatu hal”. Kata kerja harus diubah dalam bentuk <i>た</i> sebelum <i>ことがあります</i> .

Tabel di atas merupakan pengelompokan materi pada Bab 1 hingga Bab 5. Butir-butir materi ini disampaikan kepada siswa melalui bahan ajar *flipbook* yang dikembangkan. Pengelompokan dan pemilihan butir materi ini merupakan cara agar tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya dapat dicapai oleh siswa.

Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Dalam suatu kegiatan pembelajaran bahasa, evaluasi merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran yang tidak terpisahkan dari setiap penyelenggaraan pembelajaran secara umum. Sebagai salah satu bentuk dari kegiatan pembelajaran, pembelajaran bahasa juga dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan. Agar tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai dengan semestinya, kegiatan pembelajaran dirancang dan dilaksanakan secara matang, seksama, dan sungguh-sungguh. Kemudian untuk memastikan tujuan pembelajaran tersebut telah tercapai, dilaksanakan rangkaian evaluasi terhadap hasil pembelajaran yang telah disampaikan dalam kurun waktu tertentu.

Evaluasi yang merupakan suatu kegiatan untuk mengukur tingkat keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran tidak akan dapat dilaksanakan apabila tidak ada alat yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan tersebut. Tentu saja, dalam menyusun suatu alat pengukur keberhasilan harus disesuaikan dengan penguasaan kemampuan yang menjadi tujuan penyelenggaraan suatu kegiatan pembelajaran. Apabila hal tersebut dikaitkan dengan bahan ajar *flipbook* yang tengah dikembangkan dan merupakan sebuah bahan ajar Bahasa

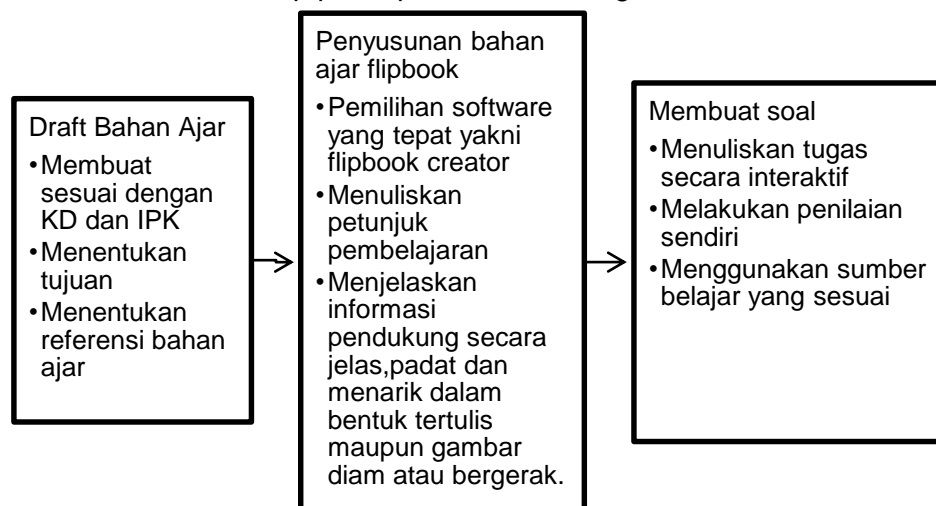
Jepang, maka untuk melihat tingkat keberhasilan kegiatan pembelajaran tersebut perlu disusun sebuah alat pengukur keberhasilan yang sesuai dengan perkembangan kemampuan siswa.

Pembuatan Produk

Pada bagian ini, kegiatan pengembangan bahan ajar *flipbook* dibagi menjadi dua tahap, yaitu:

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah menyusun konsep bahan ajar yang akan diwujudkan dalam bentuk draft pada tahap perancangan bahan ajar *flipbook*. Kegiatan yang dilakukan yaitu menyusun konsep buku petunjuk dan kelengkapan bahan ajar *flipbook*. Alur kegiatan yang dilakukan selama tahap persiapan adalah sebagai berikut:



Gambar 2: Bagan penyusunan konsep bahan ajar *flipbook*

b. Tahap Perancangan

Tahap ini bertujuan untuk membuat draft media yang menghibur dan tidak membosankan. Pada tahap ini pembuatan desain draft dilakukan sendiri. Pembuatan draft media dibantu oleh seorang designer alumni Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya dan memiliki keahlian di bidang design. Tahap ini meliputi beberapa langkah

Tahap awal. Pada tahap ini dikumpulkan beberapa tema. Yakni tema tentang aktifitas sehari-hari, hobi, rekreasi. Tema ini dibagi menjadi 5 Bab, Karena produk ini masih berupa *prototype* yang nantinya akan dikembangkan lebih lanjut lagi.

Tahap kedua. Pada tahap ini setelah tema telah terpenuhi, yakni memasukkan tema-tema tersebut kedalam engine menggunakan *kvisoft flipbook maker*. Dari sini kemudian dibuatlah file yang sudah diconvert ke dalam pdf dan ditekan tombol import pdf. Setelah itu mengklik tombol OK pada kotak dialog Source File.

Tahap ketiga adalah memilih tema yang diinginkan. Tema yang digunakan adalah tema Pendidikan. Selanjutnya memilih *advanced setting* untuk menambahkan Judul dari *Flipbook* yang nantinya akan muncul pada bagian Title Aplikasi ketika *Flipbook* ini dijalankan. Kemudian, Pada kotak URL, kita bisa memasukkan alamat Link dari Website yang kita miliki, bisa juga alamat blog, dengan menambahkan link alamat website maka nantinya ketika Title nya di klik maka pembaca akan diarahkan langsung ke website atau blog kita.

Tahap keempat adalah menambahkan Video pada *Flipbook* yang telah kita buat, ikuti langkah-langkahnya. Pada bagian ini kita dapat menambahkan isi dalam bentuk : Hyperlink (Link alamat website), Teks, Image (gambar), Hotspot (membuat sebuah area/kotak yang nantinya jika di klik akan tertuju ke alamat website yang disertakan, SWF (menambahkan file Animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Adobe Flash), Video (menambahkan file Video berformat M4), Youtube (menambahkan link video yang sudah diupload ke youtube channel),

Sound (menambahkan file suara pada *Flipbook*, misalnya kita ingin menampilkan musik kepada para pembaca, sehingga seolah-olah pembaca merasakan kenyamanan saat membaca *Flipbook* kita ini.

Tahap keempat adalah memasukkan Video *Flipbook* yang telah dibuat, ikuti caranya. Pada bagian ini kita dapat menambahkan konten: Hyperlink, Teks, Gambar, Hotspot, SWF, Video, Youtube, Suara.

Tahap kelima adalah mem-Publish *Flipbook*. Fungsinya adalah untuk menghasilkan file berbentuk html, exe, zip, yang disesuaikan dengan output nantinya yang akan bisa dilihat oleh siswa dan guru dalam pembelajaran.

Revisi

Setelah draft awal media selesai dibuat, dilaksanakan langkah berikutnya yaitu revisi media berdasarkan masukan dari validator. Revisi ini bertujuan untuk menghasilkan draft media yang siap untuk digunakan pada kegiatan uji coba terbatas. Persetujuan media dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Berikut adalah nama-nama dari validator:

Tabel 12. Daftar nama validator

No	Nama Validator	Status
1.	Amak Yunus EP, S.Kom, M.Kom	Ahli Media
2.	Dhevi Amaliyah, S.Pd.	Ahli Materi

Beberapa saran yang diperoleh dari validator berkaitan dengan perbaikan media adalah sebagai berikut:

- 1) Pada bagian awal, sebaiknya *cover* diganti agar lebih menarik. Kemudian diberi pewarnaan yang lebih cerah dan font yang menarik pula.

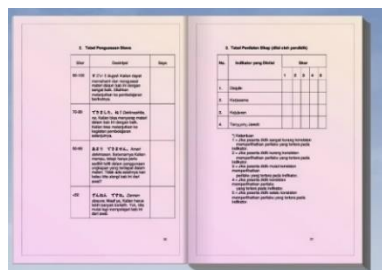


Gambar 3. Cover sebelum direvisi



Gambar 4. Cover sesudah direvisi

- 2) Pada bagian isi sebaiknya dibuat gambar lebih jelas dan menarik.



Gambar 5. Kosakata pada bagian isi sebelum direvisi



Gambar 6. Kosakata pada bagian isi sebelum direvisi

- 3) Pada bagian akhir tidak ada cover penutup, selanjutnya dibuatkan cover penutup



Gambar 7. Cover akhir (sebelum direvisi)



Gambar 8. Cover akhir (setelah direvisi)

4. Sebaiknya suara pada *flipbook* yang dobel harap dibenarkan.

5. Sebaiknya *bug* yang terdapat dalam *flipbook* segera diatasi.

Berikut adalah kekurangan dan saran perbaikan media dari hasil penilaian validator:

Tabel 13. Kekurangan dan perbaikan pada media oleh validator ahli media

No	Kekurangan	Perbaikan
1.	Musik latarnya masih terdengar terlalu keras	Volume musik latar diperkecil
2	Ukuran <i>fonts</i> <i>diminimize</i> karena terlalu melebar, sehingga sulit dibaca	Ukuran <i>fonts</i> telah <i>diminimize</i> dan disesuaikan dengan <i>frame</i>
3	<i>Loading</i> pada awal jangan terlalu lama	<i>Loading</i> telah diperbaiki agar masuk <i>flipbook</i> tidak terlalu lama dengan cara mengecilkan ukuran pada resolusi <i>flipbook</i>

Berikut adalah kekurangan dan saran perbaikan media dari hasil penilaian validator ahli materi:

Tabel 14. Kekurangan dan perbaikan pada media oleh validator ahli materi

No	Kekurangan	Perbaikan
1.	Kesalahan pemakaian huruf segera diperbaiki	Huruf yang salah ketik telah diperbaiki
2.	Kesalahan link ketika diclick	Link telah diperbaiki.
3.	Kesalahan pada gambar harus segera diperbaiki	Kesalahan pada gambar telah diperbaiki

Berdasarkan masukan tersebut, revisi dilakukan terhadap draft 1 dan kemudian dikonsultasikan kembali kepada validator sehingga menghasilkan draft akhir.

Kualitas Hasil Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook

1) Validasi Oleh Ahli Media

Untuk melihat kelayakan bahan ajar yang dikembangkan, maka dilakukan kegiatan validasi yang dilakukan oleh ahli media. Ahli media ini menilai bahan ajar berdasarkan pengaruh bahan ajar dalam pembelajaran dan tampilan fisik bahan ajar. Penilaian dilakukan dengan cara memilih empat alternatif pilihan penilaian yang telah disediakan pada tiap pernyataan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kelayakan bahan ajar.

Berikut ini adalah analisis hasil validasi ahli media pada tiap indikator:

- a. Bahan ajar digital *flipbook* dapat memusatkan perhatian siswa.

Dari tabel 16 diperoleh hasil bahwa pengembangan bahan ajar digital *flipbook* telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan kemampuan media untuk memusatkan perhatian siswa dengan persentase sebesar 100%. Persentase sebesar 100% termasuk dalam kriteria sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa media dapat menarik perhatian siswa pada saat media digunakan.

- b. Bahan ajar digital *flipbook* mudah digunakan oleh siswa.
Bahan ajar digital *flipbook* yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan kemudahan media untuk digunakan oleh siswa dengan persentase sebesar 100%. Persentase sebesar 100% termasuk dalam kriteria sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital *flipbook* telah memenuhi unsur kepraktisan dan kesederhanaan bentuk bahan ajar.
- c. Bahan ajar digital *flipbook* mudah dipahami oleh mahasiswa.
Berdasarkan kemudahan bahan ajar digital *flipbook* yang dikembangkan untuk dipahami oleh siswa, maka bahan ajar digital *flipbook* telah memenuhi kriteria kelayakan sebesar 75%. Besar persentase tersebut termasuk dalam kriteria kuat. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital *flipbook* telah memenuhi unsur kejelasan dan kemudahan cara belajar.
- d. Bahan ajar digital *flipbook* dapat menimbulkan interaksi antar mahasiswa.
Berdasarkan kemampuan bahan ajar digital *flipbook* yang dikembangkan untuk menimbulkan interaksi antar siswa, maka bahan ajar digital *flipbook* telah memenuhi kriteria kelayakan sebesar 100%. Besar persentase tersebut termasuk dalam kriteria sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan bahan ajar digital *flipbook*, kemampuan siswa untuk bersosialisasi dengan rekannya dapat ditingkatkan.
- e. Bahan ajar digital *flipbook* dapat mengembangkan kosakata dan pola kalimat siswa.
Bahan ajar digital *flipbook* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan kriteria kemampuan media untuk mengembangkan kosakata dan pola kalimat siswa dengan persentase sebesar 100% dan 100%. Dengan persentase sama-sama sebesar 100%, maka bahan ajar digital *flipbook* termasuk dalam kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan bahan ajar digital *flipbook*, kemampuan siswa untuk mendapatkan kata-kata baru dan menjadikan dalam pola dapat ditingkatkan.
- f. Pembuatan gambar animasi sesuai dengan tema pada bahan ajar digital *flipbook*
Berdasarkan pemilihan gambar animasi yang disesuaikan dengan tema dalam bahan ajar digital *flipbook* memenuhi kriteria kelayakan sebesar 100%. Besar persentase tersebut masuk dalam kriteria sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa gambar animasi yang dibuat sesuai dengan tema dalam bahan ajar digital *flipbook* ini merupakan gambar animasi yang bagus.
- g. Pemilihan visualisasi untuk dapat menarik siswa bermain yang disesuaikan dengan tema.
Berdasarkan pemilihan visualisasi agar dapat menarik siswa bermain yang disesuaikan dengan tema pada bahan ajar digital *flipbook* memenuhi kriteria kelayakan sebesar 100%. Besar persentase tersebut tergolong dalam kriteria sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan visualisasi pada bahan ajar digital *flipbook* dapat menarik siswa bermain yang disesuaikan dengan tema.
- h. Bahan ajar digital *flipbook* dapat digunakan secara praktis. Bahan ajar digital *flipbook* memenuhi kriteria kelayakan sebesar 100% berdasarkan kepraktisan. Besar persentase tersebut menunjukkan kriteria sangat kuat. Hal itu membuktikan bahwa bahan ajar digital *flipbook* memiliki unsur keindahan dan praktis digunakan.
- i. Komposisi suara pada bahan ajar digital *flipbook* mempermudah siswa dalam mengenali kata dan kalimat
Pada komposisi suara untuk mengenali kata dan kalimat memenuhi kriteria sebesar 75%. Besar persentase tersebut menunjukkan kriteria kuat. Hal ini membuktikan bahwa komposisi suara dapat mempermudah siswa dalam mengenali kata dan kalimat ketika belajar dengan menggunakan bahan ajar digital *flipbook*
- j. Ketepatan penggunaan tombol untuk mempermudah pengoperasian bahan ajar digital *flipbook*

Ketepatan penggunaan untuk mempermudah pengoprasian memiliki kriteria sebesar 100 %. Besar presentase tersebut menunjukkan kriteria sangat kuat. Hal ini membuktikan bahwa pengoprasian bahan ajar digital *flipbook* pada penggunaannya telah tepat dan mempermudah pengoprasian

k. Ketepatan pemerolehan skor dan kesesuaian waktu

Pada komposisi suara untuk mengenali kata dan kalimat Ketepatan pemerolehan skor dan kesesuaian waktu memenuhi kriteria sebesar 75%. Besar presentase tersebut menunjukkan kriteria kuat. Hal ini membuktikan bahwa pemerolehan skor dan kesesuaian waktu pada bahan ajar digital *flipbook* ini telah tepat.

Secara keseluruhan, ahli media menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar digital *flipbook* pada pembelajaran Bahasa Jepang Kelas XI SMA telah berkualitas baik dan layak untuk digunakan dengan kriteria respon sangat kuat dengan besar persentase 93,75% dengan sedikit revisi.

2) Validasi Oleh Ahli Materi

Selain mendapatkan validasi oleh ahli media, bahan ajar digital *flipbook* juga mendapat validasi dari ahli materi. Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dilihat pada isi dan tampilan fisik bahan ajar. Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu dari empat alternatif penilaian yang telah disediakan di samping tiap pernyataan.

Di bawah ini adalah analisis tiap indikator hasil validasi ahli materi:

a. Kandungan SK dan IPK dapat diterapkan dalam bahan ajar digital *flipbook*

Berdasarkan besar persentase kriteria kelayakan yaitu 100%, bahan ajar digital *flipbook* bila dilihat dari faktor penerapan kandungan SK dan IPK pada bahan ajar termasuk dalam kriteria sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital *flipbook* yang dikembangkan dapat mengimplementasikan kandungan SK dan IPK yang telah ditentukan.

b. Materi yang terdapat dalam bahan ajar digital *flipbook* sesuai dengan SK dan IPK

bahan ajar digital *flipbook* berdasarkan kesesuaian materinya dengan SK dan IPK memenuhi kriteria kelayakan dengan besar persentase 100%. Besar persentase tersebut masuk ke dalam kriteria sangat kuat, menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak melenceng dari SK dan KD yang ditentukan.

c. Materi yang terdapat pada bahan ajar digital *flipbook* sesuai dengan tingkat kemampuan siswa

Bahan ajar digital *flipbook* memenuhi kriteria kelayakan dengan persentase sebesar 100% berdasarkan kesesuaian pemilihan materinya dengan tingkat kemampuan mahasiswa. Besar persentase 100% termasuk ke dalam kriteria sangat kuat.

d. Materi pada bahan ajar digital *flipbook* dapat diserap oleh siswa.

bahan ajar digital *flipbook* memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan kemampuan penyerapan materinya oleh siswa dengan persentase sebesar 75%. Besar persentase tersebut tergolong pada kriteria kuat. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat menyerap materi yang diberikan melalui bahan ajar digital *flipbook*

e. Bahan ajar digital *flipbook* sesuai dengan pola kalimat yang terdapat dalam buku *Nihongo 1, Sakura dan Minna no Nihongo*

f. Bahan ajar digital *flipbook* telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan kesesuaian dengan pola kalimat yang terdapat dalam buku *Nihongo 2, Sakura dan Minna no Nihongo* dengan besar persentase 75%. Besar persentase tersebut tergolong pada kriteria kuat. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan Bahan ajar digital *flipbook* secara langsung juga belajar pola kalimat sesuai dengan buku dari *Nihongo 2, Sakura dan Minna no Nihongo*

g. Bahan ajar digital *flipbook* memperjelas penyampaian materi

Berdasarkan kejelasan dalam penyampaian materi, bahan ajar digital *flipbook* telah memenuhi kriteria kelayakan dengan besar persentase 75%. Besar persentase tersebut termasuk dalam jenis kriteria kuat. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan bahan ajar digital *flipbook*, materi yang diberikan bisa disampaikan dengan lebih jelas.

h. Pemilihan tema sesuai dengan materi pada pembelajaran Bahasa Jepang Kelas XI SMA

Berdasarkan kesesuaian pemilihan tema dengan materi pada pembelajaran Bahasa Jepang Kelas XI SMA, bahan ajar digital *flipbook* memenuhi kriteria kelayakan masing-masing sebesar 100%. Besar persentase tersebut masuk dalam kriteria sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan tema dengan materi telah sesuai.

- i. Penggunaan gambar sesuai dengan tema
Berdasarkan kesesuaian penggunaan gambar dengan tema pada bahan ajar digital *flipbook*, memenuhi kriteria kelayakan sebesar 100%. Besar persentase tersebut tergolong dalam kriteria sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa gambar sesuai dengan tema pada bahan ajar digital *flipbook*.
- j. Kalimat yang terdapat pada bahan ajar telah sesuai dengan pembelajaran Bahasa Jepang Kelas XI SMA.
Bahan ajar digital *flipbook* memenuhi kriteria kelayakan sebesar 100% pada kesesuaian kalimat dengan pembelajaran Bahasa Jepang Kelas XI SMA. Besar persentase tersebut menunjukkan kriteria sangat kuat. Hal itu membuktikan bahwa kalimat pada Bahan ajar digital *flipbook* telah sesuai dengan pembelajaran Bahasa Jepang Kelas XI SMA.
- k. Jenis soal pada bahan ajar telah bervariasi sesuai dengan kesulitan pada tiap bab-nya
Tingkat variasi jenis soal pada bahan ajar memenuhi kriteria kelayakan sebesar 100%. Besar persentase tersebut menunjukkan kriteria yang sangat kuat. Hal itu membuktikan bahwa variasi jenis soal telah sesuai dengan kesulitan tiap babnya pada bahan ajar digital *flipbook*
- l. Ketepatan pemilihan suara dengan instruksi
Berdasarkan pemilihan suara memenuhi kriteria kelayakan sebesar 100%. Besar persentase tersebut menunjukkan kriteria yang sangat kuat. Hal itu membuktikan pemilihan suara dengan instruksi telah tepat.
- m. Ketepatan pemilihan pensekoran pada bagian evaluasi
Berdasarkan ketepatan pemilihan pensekoran pada bagian evaluasi memenuhi kriteria kelayakan sebesar 75%. Besar persentase tersebut menunjukkan kriteria kuat. Hal itu membuktikan bahwa pemilihan pensekoran pada bahan ajar ini telah tepat

Secara keseluruhan, ahli materi menyatakan bahwa pengembangan materi bahan ajar digital *flipbook* pada pembelajaran Bahasa Jepang Kelas XI SMA telah berkualitas baik dan layak untuk digunakan dengan kriteria respon sangat kuat dengan besar persentase 91,67 dengan sedikit revisi.

Sesuai dengan hasil angket dari ahli media dan ahli materi, secara keseluruhan bahan ajar digital *flipbook* telah memenuhi kriteria dengan persentase sebesar 92,71%. Besar persentase tersebut masuk ke dalam kriteria sangat kuat, sehingga media bahan ajar digital *flipbook* dapat dinyatakan berkualitas baik dan layak sebagai media penunjang dalam kegiatan pembelajaran.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan menjadi beberapa hal berikut ini.

- 1) Proses pengembangan pada bahan ajar digital *flipbook* ini telah sesuai dengan prosedur yakni (1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, yang berkesimpulan perlu dibuat sebuah media penunjang untuk mengurangi kesulitan siswa dalam pembelajaran Bahasa Jepang Kelas XI SMA. (2) Merumuskan tujuan pembelajaran, yang berkesimpulan diperolehnya bahan ajar digital *flipbook* setelah penentuan SK, KD dan indikator pada pembelajaran Bahasa Jepang Kelas XI SMA. (3) Merumuskan butir materi yang berkesimpulan agar tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya dapat dicapai oleh siswa dengan menggunakan pola kalimat yang sesuai dengan silabus Bahasa Jepang Kelas XI SMA. (4) Pembuatan produk yang berkesimpulan terealisasikannya bahan ajar digital *flipbook* yang disesuaikan dengan langkah-langkah sebelumnya. (5) Perevisian bahan ajar digital *flipbook* yang menghasilkan draft akhir.
- 2) Kualitas pengembangan bahan ajar digital *flipbook* pada pembelajaran Bahasa Jepang Kelas XI yakni (1) Berdasar validasi ahli media yang disesuaikan dengan aspek kelayakan

isi dan tampilan fisik bahan ajar digital *flipbook* ini berkualitas dan layak digunakan dengan kriteria respon sangat kuat dengan prosentase sebesar 93,57%. (2) Berdasar validasi ahli materi yang disesuaikan dengan aspek kelayakan isi dan tampilan fisik bahan ajar digital *flipbook* ini berkualitas dan layak digunakan dengan kriteria respon sangat kuat dengan prosentase sebesar 91,67%.

- 3) Untuk keefektifan dari bahan ajar digital *flipbook* ini belum dilakukan karena terkendala oleh waktu dan juga besaran dana. Kedepannya akan dilanjutkan kembali sehingga untuk keefektifan penggunaan bahan ajar digital *flipbook* ini dapat diukur dan dipertanggungjawabkan.

Saran dari penelitian ini adalah, sebaiknya dilakukan dissemination agar penelitian ini dapat menjadi penelitian yang lengkap. Serta tempat untuk melakukan uji coba dilakukan di berbagai sekolah, tidak hanya 1 sekolah saja. Sehingga kebermanfaatan bahan ajar ini bisa dirasakan oleh banyak peserta didik dan pengajar.

Daftar Pustaka

- [1] Bustang, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbahasa Inggris Berbasis Realistik pada SMP Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional", Thesis, Universitas Negeri Makassar, Makasar, 2010.
- [2] Ekawarna, "Mengembangkan Bahan Ajar Mata Kuliah Permodalan Koperasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa", *Makara, Sosial Humaniora*, vol. 11, no. 1, pp. 42-47, Juni, 2007.
- [3] Hamdani. 2010. "Strategi Belajar Mengajar". Bandung: Pustaka Setia, 2010.
- [4] Hobri. "Metodologi Penelitian Pengembangan (Aplikasi pada Penelitian Pendidikan Matematika)", Jember: Pena Salsabila, 2010.
- [5] P. B. Agus and P. D. A. Padmo. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar*, Banten: Universitas Terbuka, 2019, pp. 1-4.
- [6] Mulyaningsih, N. Nenden and others, "Penerapan Media Pembelajaran Digital Book", *JPF Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. V.No.1 (2013), h. 26.
- [7] R. Susilana and C. Riyani, "Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian", Bandung: Wacana Prima, 2008, pp. 88-89.
- [8] Rochmad, "Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika", Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2011.