

VALIDASI PENGEMBANGAN BAHAN MATERI AJAR BERBASIS IT (*FLIPBOOK*) PADA SMK NEGERI 2 TUBAN (MATERI DOKUMEN ADMINISTRASI USAHA)

Siti Asih¹, ²Henny Sri Astuty

^{1,2} Pendidikan ekonomi, Universitas PGRI Ronggolawe (UNIROW) Tuban

Email: sasih8898@gmail.com¹, hennysriastuty@gmail.com²

Abstrak

Pendidikan merupakan hal penting yang diperlukan semua orang untuk menghadapi persaingan global yang semakin ketat. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk Mengembangkan dan menguji validasi *Flipbook* sebagai sumber belajar pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI SMK Negeri 2 Tuban berdasarkan penilaian ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan ahli digital. Penelitian dan pengembangan *Flipbook* sebagai sumber belajar pada mata pelajaran prakarya ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Tuban pada tanggal 27 maret 2021. Jenis data dalam validasi pengembangan *Flipbook* sebagai sumber belajar pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK N 2 Tuban yaitu menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. kelayakan *Flipbook* diuji melalui 4 pengujian yaitu, uji materi, uji bahasa, uji media, dan uji digital. Dari penilaian yang dilakukan diperoleh rata-rata penilaian sebesar 92,767.% dinyatakan sangat valid dan cukup layak digunakan sebagai sumber belajar. Hasil perhitungan dari ahli bahasa diperoleh rata-rata penilaian sebesar 82,5% dinyatakan sangat valid dan cukup layak digunakan sebagai sumber belajar. Hasil perhitungan dari ahli desain diperoleh rata-rata penilaian sebesar 74,791% dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai sumber belajar. Hasil perhitungan dari ahli IT diperoleh rata-rata penilaian sebesar 83,75% dinyatakan sangat valid dan layak digunakan sebagai sumber belajar. Hasil penilaian yang diperoleh dari para ahli dinyatakan sangat valid mengacu pada kriteria tingkat kevalidan produk menurut menurut Riduwan (2011). Berdasarkan penilaian tersebut “Validasi Pengembangan Bahan Materi Ajar Berbasis IT (*Flipbook*) Pada SMK Negeri 2 Tuban (Materi Dokumen Administrasi Usaha) ” baik dan layak digunakan sebagai sumber belajar .

Kata Kunci: Validasi; *Flipbook*; Prakarya; Kewirausahaan

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting yang diperlukan semua orang untuk menghadapi persaingan global yang semakin ketat. Pendidikan tidak dapat lepas dari komponen pembelajaran seperti guru dan siswa yang saling mempengaruhi satu sama lain untuk mencapai tujuan Pembelajaran. Komponen materi pembelajaran merupakan suatu informasi yang dapat memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan dan harus dikuasai oleh peserta didik berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam seluruh kurikulum, materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting yang harus

dipersiapkan agar proses pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti.

Dengan adanya ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang akan sangat berpengaruh terhadap proses pendidikan. Hal ini dikarenakan perkembangan teknologi membantu para guru untuk lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Penggunaan teknologi pada jaman sekarang menjadi alternatif utama yang sangat penting bagi kehidupan manusia khususnya di dunia pendidikan. Apalagi dengan adanya pandemi covid-19 pada saat ini menjadikan semua kegiatan harus memanfaatkan penggunaan teknologi, seperti pada sekolah-sekolah saat ini yang mengharuskan para pengajar dan peserta didik melakukan proses pembelajaran secara online

atau biasa disebut daring yang mengharuskan menggunakan alat teknologi. Dalam kondisi seperti ini tentunya seorang peserta didik akan mengalami kesulitan dalam melakukan belajar dirumah.

Jenis bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat menurut Majid (2006: 174) (Koswara & Rosita, 2017) dalam jurnal Koswara & Rosita (2017), yaitu (1) bahan cetak antara lain handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart, foto/gambar, model/maket; (2) bahan ajar menggunakan audio seperti kaset, radio piringan hitam dan CD audio; (3) bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti video CD, film; dan (4) bahan ajar interaktif seperti CD interaktif. Empat jenis bahan ajar tersebut akan sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran jika dipakai secara tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pada saat ini buku pelajaran yang dipakai peserta didik SMK N 2 Tuban perlu adanya inovasi agar dapat memudahkan peserta didik dalam kegiatan belajar daring, dan supaya dapat mengikuti perkembangan teknologi. Salah satu materi Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang dirasa sulit dimengerti karena materinya yang terlalu banyak adalah Dokumentasi administrasi usaha. Pada materi ini dikatakan sangat banyak pembahasannya sehingga siswa malas untuk mempelajari dan sulit memahaminya. Penggunaan sumber belajar yang berupa buku paket ini tentunya akan menjadi kendala ketika peserta didik melakukan pembelajaran secara daring dalam proses pembelajaran saat ini, apalagi bagi peserta didik yang cenderung malas membaca buku, akan sangat terkendala pada saat pembelajaran daring. Materi pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin agar peserta didik lebih mudah dan lebih tertarik dalam melakukan pembelajaran daring, khususnya bagi peserta didik yang malas membaca pada buku.

Karena pada saat ini peserta didik lebih dominan pada penggunaan teknologi, maka akan lebih baik pengemasan materi pada buku yang praktis dan mudah digunakan dapat diakses melalui handphone dan komputer. Akses buku melalui handphone dan komputer ini dapat dilakukan dengan cara membuat *Flipbook*, dalam inovasi media pembelajaran ini yaitu dengan tujuan peserta didik lebih memahami materi, karena *Flipbook* ini sangat bermanfaat pada saat pembelajaran daring pada

saat ini, khususnya bagi peserta didik yang malas untuk membuka buku. *Flipbook* (*Electronic book*) merupakan buku dengan model elektronik. biasanya buku merupakan kumpulan dari kertas yang berisi informasi yang berupa teks maupun gambar, sedangkan buku elektronik berisi informasi digital yang juga bisa berupa teks maupun gambar.

Flipbook dapat dibaca melalui perangkat teknologi seperti komputer dan Handphone dengan desain khusus untuk membacanya. Pengembangan buku berupa *Flipbook* ini menerapkan prinsip desain pembelajaran yang efektif, efisien, berdaya guna, menarik dan praktis. *Flipbook* ini berupa file yang dapat dibuka dan dilihat kapan saja saat dibutuhkan asalkan dengan membawa laptop atau handphone

Berdasarkan uraian permasalahan dan paparan survey diatas dapat disimpulkan bahwasanya, untuk mengatasi keterbatasan mengajar yang ada di sekolah tersebut, dengan belum adanya penggunaan ebook, maka perlu dilaksanakan penelitian dengan judul “Validasi Pengembangan Bahan Materi Ajar Berbasis IT (*Flipbook*) Pada SMK Negeri 2 Tuban (Materi Dokumen Administrasi Usaha)”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *R & D (Research and Develpoment)* yang memiliki tujuan untuk menghasilkan *Flipbook* pada mata pelajaran prakarya yang valid.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dan pengembangan *Flipbook* sebagai sumber belajar pada mata pelajaran prakarya ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Tuban pada tanggal 27 maret 2021.

Jenis Data

Jenis data dalam validasi pengembangan *Flipbook* sebagai sumber belajar pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK N 2 Tuban yaitu menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif.

Identifikasi Potensi dan Masalah

Pada tahap ini peneliti melakukan perumusan potensi dan masalah. Pengembangan *Flipbook* dilatar belakangi dengan adanya potensi dan masalah yaitu masih terbatasnya sumber belajar produk

kreatif dan kewirausahaan yang digunakan oleh siswa.

Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dengan cara melakukan wawancara guru produk kreatif dan kewirausahaan kelas XI di SMK N 2 Tuban.

Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa *Flipbook* prakarya.

Pembuatan Produk

Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan produk awal *Flipbook*. Ini merupakan produk awal sebelum di validasi.

Validasi Ahli

Validasi ini dilakukan dengan cara menghadirkan 8 ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai rancangan produk tersebut. 8 ahli ini terdiri dari 2 ahli materi, 2 ahli media, 2 ahli bahasa, serta 2 ahli digital.

Revisi Produk

Melakukan perbaikan terhadap *Flipbook* produk kreatif dan keirausahaan yang telah divalidasi.

Produk Akhir

Hasil akhir produk *Flipbook* produk kreatif dan keirausahaan yang valid, karena sudah melewati semua tahapan dan melakukan perbaikan sebelumnya. Hasil akhir *Flipbook* ini sudah bisa langsung digunakan dan diujicobakan kepada siswa SMK Negeri 2 Tuban sebagai sumber belajar.

Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan berdasarkan sumber data yang telah didapatkan oleh peneliti. Sumber data yang terdapat pada pengembangan ini adalah wawancara dan angket validasi.

Analisis Data Validasi

(Utari, 2014)Utari (2014) kelayakan *Flipbook* diuji melalui 4 pengujian yaitu, uji materi, uji bahasa, uji media, dan uji digital.

Uji Validasi untuk Pengembangan

a. Data Hasil Angket Validasi Ahli

Analisis hasil validasi ini menggunakan Skala Likert pada artikel (Kamuli, 2012)Kamuli, 2012 menurut Sugiyono (2015), dengan kategori interpretasi skor dapat dilihat pada Tabel 3.1

Tabel 3.1 Kategori Interpretasi Skor Skala Likert

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik

Rumus yang digunakan dalam menghitung prosentase dari masing-masing indikator sebagai berikut:

$$H = \frac{JS}{ST} \times 100\%$$

Keterangan:

H : Hasil Validasi

ST : Skor Total Maksimal

JS : Jumlah Skor

Setelah memperoleh prosentase kelayakan, Adapun kriteria skor yang diperoleh dari hasil perhitungan validasi menurut(Pradana, 2017) Riduwan (2011) dalam artikel Pradana, 2017, dapat dilihat pada Tabel 3.6 Kriteria Tingkat Kevalidan

Skor rata	rata (%) Kategori
85-100	Sangat Valid
70-84,9	Valid
55-69,9	Cukup Valid
40-54,9	Kurang Valid
25-39,9	Tidak Valid

Penuntun praktikum dikatakan valid secara aturan asalkan persentase kelayakannya ialah $\geq 70\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Validasi Pengembangan Bahan Ajar Berbasis IT (Flipbook) Pada SMK N 2 Tuban Materi Dokumen Administrasi Usaha

Hasil perhitungan dari ahli materi memiliki 4 aspek kriteria penilaian yaitu aspek kesesuaian materi, aspek pengorganisasian materi, aspek evaluasi, dan aspek manfaat

dalam pembelajaran siswa. Keempat kriteria tersebut dijadikan dasar untuk penyusunan flipbook materi dokumen administrasi usaha yang berkualitas dan valid. Terdapat 22 butir indikator didalam 4 aspek yang dinilai oleh ahli materi. Dari penilaian yang dilakukan diperoleh rata-rata penilaian sebesar 92,767.% dinyatakan sangat valid dan cukup layak digunakan sebagai sumber belajar. Hasil perhitungan dari ahli Bahasa memiliki 3 aspek kriteria penilaian yaitu aspek keterbacaan, aspek penyajian Bahasa, dan aspek kelayakan Bahasa. Ketiga kriteria tersebut dijadikan dasar untuk penyusunan flipbook materi dokumen administrasi usaha yang berkualitas dan valid. Terdapat 11 butir indikator didalam tiga aspek yang dinilai oleh ahli bahasa. Dari penilaian yang dilakukan diperoleh rata-rata penilaian sebesar 82,5% Dinyatakan sangat valid dan cukup layak digunakan sebagai sumber belajar. Hasil perhitungan dari ahli desain memiliki 5 aspek kriteria penilaian yaitu aspek karakteristik, aspek pengorganisasian penyusunan, aspek daya Tarik, aspek bentuk dan ukuran huruf, dan aspek konsisten. Kelima kriteria tersebut dijadikan dasar untuk penyusunan flipbook materi dokumen administrasi usaha yang berkualitas dan valid. Terdapat 13 butir indikator didalam lima aspek yang dinilai oleh ahli desain. Dari penilaian yang dilakukan diperoleh rata-rata penilaian sebesar 74,791% dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai sumber belajar. Hasil perhitungan dari ahli IT memiliki 2 aspek kriteria penilaian yaitu aspek Kegunaan flipbook, dan aspek tampilan flipbook. Kedua kriteria tersebut dijadikan dasar untuk penyusunan flipbook materi dokumen administrasi usaha yang berkualitas dan valid. Terdapat 7 butir indikator didalam lima aspek yang dinilai oleh ahli IT. Dari penilaian yang dilakukan diperoleh rata-rata penilaian sebesar 83,75% dinyatakan sangat valid dan layak digunakan sebagai sumber belajar. Hasil penilaian yang diperoleh dari para ahli dinyatakan sangat valid mengacu pada kriteria tingkat kevalidan produk menurut menurut Riduwan (2011). Berdasarkan penilaian tersebut "Validasi Pengembangan Bahan Materi Ajar Berbasis IT (*Flipbook*) Pada SMK Negeri 2 Tuban (Materi Dokumen Administrasi Usaha) " baik dan layak digunakan sebagai sumber belajar .

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa bahan ajar flipbook dokumen administrasi usaha pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan kelas XI. Setelah dilakukan validasi bahan ajar flipbook dokumen administrasi usaha yang telah dikembangkan terdapat beberapa revisi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain dan ahli IT. Saran dan komentar dari ahli materi yang harus diperbaiki adalah sebagai berikut pada aspek evaluasi variasi soal perlu dikembangkan dan ditambahkan soal essay dan pada sub materi jenis-jenis dokumen administrasi usaha diganti dengan macam-macam dokumen administrasi usaha, selanjutnya komentar dan saran dari ahli bahasa adalah sistem penomoran sub-sub judul disesuaikan aturan dan juga memperbaiki tata letak atau perwajahan agar lebih menarik tampilannya. Saran dan komentar dari ahli desain adalah Media harus mudah diakses oleh pengguna sehingga lebih praktis selebihnya sudah baik dan layak diujicobakan, saran dan komentar dari ahli IT adalah pada cover depan ditambahkan petunjuk tentang informasi buku dan memperbaiki tampilan peta konsep. Kelebihan dari bahan ajar flipbook dokumen administrasi usaha pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan kelas XI yaitu terdapat petunjuk penggunaan flipbook, glosarium yang dapat memudahkan siswa dalam memahami kata kunci materi pada flipbook, flipbook ini juga berisi materi yang disajikan secara lengkap dan jelas, uraian materi dilengkapi dengan contoh dan gambar yang sesuai serta terdapat video yang dapat ditonton, rangkuman, penugasan individu, penugasan kelompok dan uji kompetensi. Sehingga dapat meningkatkan ketrampilan proses pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Kekurangan dari produk bahan ajar flipbook dokumen administrasi usaha pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan kelas XI adalah Pengembangan bahan ajar flipbook pada pelajaran prakarya dan kewirausahaan ini hanya mencakup materi yang dibahas yaitu pada pokok bahasan dokumen administrasi usaha. Dengan adanya bahan ajar flipbook ini diharapkan guru dan siswa saling bertukar pikiran untuk membantu dan mempermudah dalam memahami konsep dalam mencapai kompetensi. Pembuatan bahan ajar flipbook ini bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran dengan menciptakan sumber belajar yang berkualitas yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif

pada pembelajaran daring. Selain itu dengan adanya bahan ajar flipbook ini, siswa juga dapat menerima materi yang diberikan oleh guru dengan mudah saat pembelajaran daring, dan siswa

lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti kelas online dan meningkatkan semangat pembelajaran siswa bersama guru. Berdasarkan hasil analisis dinyatakan bahwa bahan ajar flipbook dokumen administrasi usaha pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan kelas XI yang telah dikembangkan oleh peneliti mendapat penilaian/validasi dari para ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli desain, dan ahli IT dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan sebagai sumber belajar. Hal ini dapat dilihat dari nilai presentase rata-rata yang diperoleh dari analisis data dari validasi ahli materi 92,767.% dari validasi ahli bahasa 82,5% perolehan dari ahli desain 74,791% dan perolehan dari ahli IT 83,75% hal ini dinyatakan sangat valid mengacu pada kriteria tingkat kevalidan produk menurut Riduwan (2011).

DAFTAR PUSTAKA

- Kamuli, S. (2012). Pengaruh iklim organisasi terhadap produktivitas kerja pegawai di sekretariat daerah kota Gorontalo. *Jurnal Inovasi*, 9(01).
- Koswara, U., & Rosita, N. T. (2017). Pelatihan program GeoGebra bagi guru matematika SMP di kabupaten Sumedang. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 77–86.
- Pradana, D. B. P. (2017). Pengaruh penerapan tools google classroom pada model pembelajaran project based learning terhadap hasil belajar siswa. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 2(01).
- Utari, S. Y. (2014). *Pengembangan Media E-book pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X di SMA Negeri 2 Padang Panjang*. UNS (Sebelas Maret University).
- Munir, S., Merlinda, S., Soesilo, Y. H., & Windrayadi, Y. D. P. (2021). Experience-Based Learning Models in Entrepreneurship Courses: An Innovation to Promote Entrepreneurship Based on Local Wisdom. *KnE Social Sciences*, 341-350.