

Pengembangan Bahan Ajar Biologi Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Materi Virus sebagai Media Pembelajaran di SMA Negeri 2 Lembor Selatan

Dismas Irnawan, As'ad Syamsul Arifin

¹Pendidikan Biologi, IKIP Budi Utomo
e-mail: irnawandismas374@gmail.com, asad.ilem@yahoo.com

Abstract

The purpose of this development is to develop biology teaching materials based on Kvisoft Flipbook Maker, virus material as a learning medium and to determine the feasibility of Kvisoft Flipbook Maker based biology teaching materials as learning media. This research development method refers to the ADDIE model which has 4 stages, namely the Analysis, Design, Develop, and Implementation stages. This research development stage is only up to the development stage. The results of the validation of the material experts and media experts both reached the percentage of 76% material experts and 78% media experts, with quite valid criteria. So it can be concluded that the development of a book based on Kvisoft Flipbook Maker materi virus is seen from its validity level, which is quite feasible and can be used in ongoing learning. Based on research results on validation by material experts and media experts. The material expert stated that the presentation was 76.25% with a fairly valid category and could be used with a few revisions, while the media expert got a presentation of 78 with a fairly valid category and could be used a little revision.

Keywords: *Teaching materials, kvisoft flipbook maker, virus*

Abstrak

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar biologi berbasis Kvisoft Flipbook Maker materi virus sebagai media pembelajaran dan mengetahui kelayakan bahan ajar biologi berbasis Kvisoft Flipbook Maker. Metode pengembangan mengacu pada model ADDIE yang memiliki 4 tahap yaitu tahap Analysis, Design, Develop, dan Implementation. Tahapan penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap pengembangan saja. Hasil validasi ahli materi dan ahli media mencapai 76% dan 78%, dengan kriteria cukup valid. Sehingga disimpulkan bahwa buku berbasis Kvisoft Flipbook Maker materi virus cukup layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian pada validasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi menyatakan presentasi sebesar 76,25% dengan kategori cukup valid dan dapat digunakan dengan sedikit revisi, sedangkan ahli media mendapatkan presentasi sebesar 78% dengan kategori cukup valid dan dapat digunakan sedikit revisi.

Kata Kunci: *Bahan ajar, kvisoft flipbook maker, virus*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi kebutuhan pokok bagi setiap manusia. Indonesia sebagai konstitusional mengatur pendidikan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 23 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yang berbunyi: "Pendidikan adalah salah satu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potesi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara". Pendidikan di SMA Negeri 2 Lembor Selatan Kabupaten Manggarai Barat NTT masih bersifat konvensional.

Berdasarkan kecenderungan para pendidik yang jarang menggunakan berbagai referensi-referensi buku pada saat proses pembelajaran berlangsung. Jadi untuk meningkatkan semangat pendidik saat mengajar menggunakan media Kvisoft Flipbook Maker karena didalam media Kvisoft Flipbook Maker tercantum berbagai referensi-referensi mengenai mata pelajaran yang berlaku di sekolah. Melihat dimana dunia ini semakin mengikuti perkembangan zaman salah satunya di bidang teknologi, maka dari itu kecanggihan media Kvisoft Flipbook Maker hadir di dunia pendidikan

Kelebihannya penggunaan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker halaman dapat ditambah fungsi editing video, gambar, audio, hyperlink, hotspot dan objek multimedia ke halaman sehingga untuk membuat halaman buku multimedia menjadi begitu mudah dengan software ini. Suryani menyatakan berikut ini merupakan kelebihan-kelebihan yang dimiliki aplikasi Kvisoft Flipbook Maker. Kvisoft Flipbook Maker dapat mengimpor file dengan berbagai pilihan: 1) import file PDF untuk mengubahnya menjadi halaman-balik buku flip; 2) import file gambar (*. Jpg, *bmp, *jpeg., *.Png,*.Gif); 3) film import dan video (*. Swf, *. Flv, * F4V,*. Mp4); 4) menambahkan music latar untuk flip book; 5) menambahkan latar belakang dinamis untuk flipbook. Dapat menyesuaikan tampilan output; 1) template membalik buku yang menarik; 2) tombol control gaya dikustomisasi; 3) mengatur warna latar belakang dan gambar; 4) buku kertas disesuaikan gaya tutup halaman dan pengaturan halaman; 5) navigasi dapat disesuaikan: latar belakang pengaturan; judul nama dan pengaturan jenis huruf, dan pengaturan halaman teks; 6) menetapkan ukuran output dari Flipbook; 7) Simpan template yang disesuaikan agar dapat digunakan di lain waktu; 8) masukkan musik latar. Format output yang fleksibel: 1) output membalik buku sebagai format SWF; 2) output ke dalam format exe; 3) menerbitkannya sebagai HTML yang memungkinkan untuk meng-upload ke website untuk dilihat online; 4) paket untuk pengiriman

email cepat untuk berbagi secara luas dalam bentuk ZIP; 5) output ke file screen saver yang menakjubkan sebagai pilihan screen saver (Fauzani et al., 2018).

Bahan ajar merupakan segala bahan baik (informasi, alat, maupun teks tertulis) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok yang utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan sebagai perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran (Prastowo, 2001). Bahan ajar penting digunakan dalam pembelajaran, karena bahan ajar berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, dengan menggunakan bahan ajar lebih menekan pada aktivitas siswa dibanding guru. Widodo dan Jasmadi (2008:40), bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam mencapai tujuan yang diharapkan, mencapai kompetensi atau sub kompetensi dengan segala kompleksitasnya.

B. METODE PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas yang telah dikemukakan, maka jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa bahan ajar Kvisoft Flipbook Maker. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan R&D (Research & Development). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 297). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis Kvisoft Flipbook Maker pada materi Vius untuk siswa kelas XI SMA Negeri 2 Lembor Selatan. Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analysis (analisis), design (rancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi) dan evaluation (evaluasi) (Sugiyono, 2015: 200).

Peneliti memilih model ADDIE dikarenakan model pengembangan ADDIE efektif, dinamis dan mendukung kinerja program itu sendiri (Warsita, 2011: 7). Model ADDIE terdiri dari lima komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahap pertama sampai tahap yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Kelima tahap atau langkah ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya.

Sifatnya yang sederhana dan teratur dengan sistematis maka model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi buku berbasis Kvisoft Flipbook Maker dibagi menjadi dua bagian yaitu penyajian data dan hasil validasi ahli materi dan hasil validasi ahli media yang masing –masing dapat dijelaskan sebagai berikut.

1.Data dan Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Penelitian buku biologi materi virus berbasis Kvisoft Flipbook Maker divalidasi oleh dosen ahli materi program studi pendidikan biologi IKIP Budi Utomo Malang. Ahli materi menilai berdasarkan lembar validasi buku biologi materi virus mengacu pada penelitian BSNP. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari materi yang telah disediakan di buku biologi materi virus berbasis Kvisoft Flipbook Maker sebelum direvisi. Paparan hasil validasi ahli materi terhadap buku biologi materi virus berbasis Kvisoft Flipbook Maker tercantum dalam tabel.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Kelayakan	Indikator	Skor Maksimal	Skor Validasi
Kelayakan Isi			
1. Kesesuaian materi dengan KD	3	12	10
2. Keakurat materi	5	20	15
3. Kemutakhiran materi	1	4	2
4. Mendorong rasa ingin tahu	2	8	7
Aspek Kelayakan Penyajian			
1. Teknik penyajian	1	4	3
2. Pendukung penyajian	5	20	15
3. Penyajian pembelajaran	1	4	3
4. Koherensi dan keruntutan alur pikir	2	8	6
Jumlah Skor Validator		61	
Jumlah Skor Maksimal		80	
%Kelayakan		76,25 %	
Kriteria		Cukup Valid	

Dilihat pada tabel 1. hasil validasi ahli materi dari buku biologi materi virus diketahui bahwa mendapatkan nilai sebesar 76,25 peroleham nilai tersebut bahwa materi pada buku tersebut termasuk kategori kriteria cukup valid atau dpat digunakan dengan sedikit revisi.

2.Data dan Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian buku biologi materi virus dilakukan validasi oleh ahli media dosen pendidikan IKIP Budi Utomo Malang. Dosen ahli media pembelajaran menilai produk berdasarkan lembar validasi buku berdasarkan penilaian BSNP. Pemaparan dari hasil Validasi Ahli Media mengenai buku biologi materi virus berbasis Kvisoft Flipbook Maker Akan dicantumkan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek penilaian	indikator	Skor maksimal	Skor validator
Ukuran buku	2	8	8
Desain sampul buku	8	24	23
Desain isi buku	18	72	51
Jumlah skor validator		82	
Jumlah skor maksimal		104	
% kelayakan		78	
Kriteria		Cukup layak	

Dilihat pada tabel 2. Hasil validasi ahli media dari buku biologi materi virus diketahui bahwa mendapatkan nilai sebesar 78 perolehan nilai tersebut bahwa materi pada buku tersebut termasuk kategori kriteria cukup valid atau dapat digunakan dengan sedikit revisi. Pengembangan buku biologi materi virus berbasis Kvisoft Flipbook Maker yang dikembangkan dalam penelitian dengan menggunakan model ADDIE dimana tahap addie ini hanya sampai pada tahap pengembangan saja. Berikut tahapan pengembangan ADDIE

1. Analisis (analisis)

Tahap pertama pada penelitian ini adalah Analisis (Analisis). Pada tahap ini dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa

2. Design (perancangan)

Peneliti merancang buku yang akan dikembangkan dengan merumuskan perumusan pembelajaran, membuat rancangan awal bahan ajar yang akan dikembangkan serta pemilihan animasi gambar, teks dan buku yang akan dibutuhkan.

3. Development (Pengembangan)

Peneliti mengembangkan buku ajar biologi materi virus berbasis Kvisoft Flipbook Maker. Alasan peneliti tidak sampai pada tahap evaluasi yaitu: waktu yang dibutuhkan sampai pada tahap evaluasi itu sangat lama. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi menyatakan presentasi sebesar 76,25% dengan kategori cukup valid dan dapat digunakan dengan sedikit revisi, sedangkan ahli media mendapatkan presentasi sebesar 78 dengan kategori cukup valid dan dapat digunakan sedikit revisi.

Kvisoft flipbook maker adalah aplikasi yang dikenal sebagai perangkat lunak profesional pengubah pdf menjadi buku flas bolak-balik. Beberapa kelebihan dari *Kvisoft Flipbook Maker* yaitu:

- a. Peserta didik memiliki pengalaman yang beragam dari media pembelajaran.
- b. Dapat menghilangkan kebosanan peserta didik karena media yang digunakan lebih bervariasi.
- c. Peserta didik tidak jenuh membaca materi mikrobiologi meskipun dalam bentuk buku karena pengemasan media menarik.
- d. Sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri.
- e. Penggunaan media *Kvisoft Flipbook Maker* bisa tanpa internet/offline
- f. Dapat digunakan di komputer, laptop dan sejenisnya.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian skor kelayakan yang telah dipaparkan bab sebelumnya oleh ahli materi, ahli media, dapat diambil suatu kesimpulan bahwa buku biologi materi virus berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* layak digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, I. A., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. 3(1), 57–62.
- Andani, D. T., & Yulian, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Electronic Book Menggunakan Software *Kvisoft Flipbook* Pada Materi Hukum Dasar Kimia di SMA Negeri 1 Pantan Reu Aceh Barat. 02(01), 1–6.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Fauzani, A. R., Novrita, S. Z., & Dewi, S. M. (2018). Pengembangan Modul E-Book Pada Mata Kuliah Perawatan Kulit Wajah Universitas Negeri Padang. 1(4), 173–180.
- Fathurrohmi, U. (2019). Pengembangan E-Modul Biologi Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Materi Fungsi Untuk Memberdayakan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas X Di SMAN 11 Bandar Lampung. Institut Agama Islam Negeri Raden Intan.
- Ginjar, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Mata Kuliah Pemindahan Tanah Mekanik. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Hayati, S., Budi, A. S., & Handoko, E. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. 4, 49–54. Maharani, I. N. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Kelas Ii Di Sdn Harapan 1 Bandung. 1–2.
- Pawana, made G., Suharsono, N., & Kirna, I. M. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek Dengan Model Addie Pada Materi Pemrograman Web Siswa Kelas X Semester Genap Di Smk Negeri 3 Singaraja. 4, 1–10.

- Putra, R. W. Y., & Anggraini, R. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Materi Trigonometri Berbantuan Software iMindMap pada Siswa SMA. 7(1), 39–47.
- Susanti, F. (2015). Pengembangan e – modul dengan aplikasi kvisoft flipbook maker pada pokok bahasan fluida statis untuk peserta didik sma/ma kelas x. UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA.
- Setiawan, A., & B, I. W. (2017). Desain bahan ajar yang berorientasi pada model pembelajaran student team achievement division untuk capaian pembelajaran pada ranah pemahaman siswa pada mata pelajaran ips kelas vii smp negeri 1 plered kabupaten cirebon. 5(01), 17–32.
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. 1(2), 147–156.
- Yogiswara, S. C. (2019). Pengembangan Modul Berbasis E-Book Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik SMA. Universitas Negeri Yogyakarta.