

Pemanfaatan Media Flipbook Terintegrasi *Task Based Learning* (TBL) untuk Pembelajaran *Phonetic Symbol*

Chindy Hanggara Rosa Indah, Indrawati Pusparini, Ike Dian Puspita Sari

Pendidikan Bahasa Inggris, IKIP Budi Utomo

e-mail: chindyhanggararosaindah@budiutomomalang.ac.id, indrawatipusparini@budiutomomalang.ac.id,
ikedianpuspitasari@budiutomomalang.ac.id

Abstract

This study aims to develop learning media in the form of a flipbook not only focuses on the material displayed, but also on the final result of the process learning. At the end of the explanation session that was presented, students were given authentic assignments so that they could apply the theory they have obtained in the previous session. The flipbook application can combine material in the form of text, images, nor video. By developing flipbook media integrated with Task-based Learning can provide an explanation as well as a clearer picture in the learning Phonology. This study used a type of research and development (R&D). Researcher developed flipbook media that is integrated with Task-based Learning in the course phonology. In this study, researchers used the Ncesoft Flipbook Maker application features adding text files in the form of Microsoft Word or PDF, as well as image files (JPG/JPEG) and videos. As with other flipbook applications, the final flipbook can be rotated like a video to the end of the page. The researchers involved 90 IKIP Budi Utomo students taking Phonology courses and two people experts majoring at material expert and display design expert.

Keywords: *Media; Flipbook; Task Based Learning; Phonology*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *flipbook* yang tidak hanya menitikberatkan pada materi yang ditampilkan, melainkan juga pada hasil akhir proses pembelajaran. Pada akhir sesi penjelasan yang dipaparkan, mahasiswa diberikan tugas yang autentik sehingga mereka dapat mengaplikasikan teori yang telah mereka peroleh di sesi sebelumnya. Aplikasi *flipbook* dapat menggabungkan antara materi yang berupa teks, gambar, maupun video. Dengan dikembangkannya media *flipbook* yang terintegrasi *Task-based Learning* dapat memberikan penjelasan maupun gambaran lebih jelas dalam proses pembelajaran *Phonology*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D). Peneliti mengembangkan media *flipbook* yang terintegrasi *Task-based Learning* pada matakuliah *phonology*. Pada Penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi *Ncesoft Flipbook Maker* yang memiliki fitur penambahan file text dalam bentuk *Microsoft Word* maupun PDF, serta file gambar (JPG/ JPEG) dan video. Seperti halnya aplikasi *flipbook* lainnya, hasil akhir *flipbook* dapat diputar layaknya video hingga akhir halaman. Peneliti melibatkan 90 mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang yang menempuh mata kuliah *Phonology* dan dua orang ahli yang terdiri dari 1 ahli materi dan 1 ahli desain tampilan.

Kata kunci : *Media, Flipbook; Task Based Learning; Phonology*

A. PENDAHULUAN

Media belajar adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan melalui kata-kata atau kalimat. Media mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar (Priatmoko *et al*, 2012). Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2011) media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Ketika penggunaan media pembelajaran tidak diimbangi dengan instruksi yang tepat, maka tujuan pembelajaran kemungkinan tidak tercapai semuanya. Sehingga diperlukan adanya integrasi yang tepat dalam penggunaan media pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang bagus yaitu *task based learning*. *Task Based Learning* (TBL) adalah cara yang berbeda untuk mengajar bahasa. TBL adalah sebuah pendekatan yang menawarkan materi kepada peserta didik yang mengharuskan mereka aktif terlibat dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas (Hashemi, *et al.*, 2012). TBL dapat membantu peserta didik dengan menempatkan dia dalam situasi seperti di dunia nyata. Sebuah situasi di mana komunikasi lisan penting dalam melakukan tugas tertentu. TBL memiliki keuntungan, yaitu membuat siswa menggunakan keterampilan di era sekarang untuk membantu mengembangkan bahasa melalui penggunaannya. TBL juga memiliki keunggulan untuk membuat peserta didik fokus dalam mencapai tujuan di mana bahasa menjadi alat, menjadikan penggunaan bahasa sebagai suatu keharusan. Gagasan di balik TBL adalah bahwa siswa akan belajar berkomunikasi dengan melakukan tugas-tugas di kelas yang mendekati yang ada di dunia luar (Lackman, 2007).

Salah satu media yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah *flipbook*. Banyak ebook yang digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. E-book tersebut tidak jauh berbeda dengan buku cetak lainnya yang umum digunakan dalam pembelajaran. Tidak ada fiturKata kunci maksimal 5 kata Latar belakang penelitian tidak lebih dari 500 kata yang berisi latar belakang dan permasalahan yang akan diteliti, tujuan khusus, dan urgensi penelitian. Pada bagian ini perlu dijelaskan uraian tentang spesifikasi khusus terkait dengan skema. Fitur tambahan lainnya yang berbeda antara buku cetak dan e-book yang digunakan oleh peserta didik. Dengan tampilan yang monoton di layar, e-book dapat dikembangkan menjadi *flipbook*. Aplikasi *flipbook* dapat menggabungkan antara materi yang berupa teks, gambar, maupun video.

Sehingga, media ini dapat memberikan penjelasan maupun gambaran lebih jelas dalam proses pembelajaran *Phonology*. Pada pembelajaran *Phonology*, mahasiswa hanya mendapatkan contoh secara tertulis mengenai *phonetics symbol*. Dengan dikembangkannya flipbook ini, mereka dapat mengetahui secara langsung contoh-contoh pengucapan *phonetics symbol* secara langsung.

Terintegrasi dengan *Task-based Learning* (TBL), pengembangan *flipbook* tidak hanya menitikberatkan pada materi yang ditampilkan, melainkan juga pada hasil akhir proses pembelajaran. Pada akhir sesi penjelasan yang dipaparkan, mahasiswa diberikan tugas yang autentik sehingga mereka dapat mengaplikasikan teori yang telah mereka peroleh di sesi sebelumnya. Dengan adanya media pembelajaran ini, proses pembelajaran tidak monoton sehingga mampu memotivasi mahasiswa untuk mendalami materi pada matakuliah *Phonology*.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D). Peneliti mengembangkan media *flipbook* yang terintegrasi *Task-based Learning* pada matakuliah *phonology*. Pada Penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi *Ncesoft Flipbook Maker* yang memiliki fitur penambahan file text dalam bentuk *Microsoft Word* maupun PDF, serta file gambar (JPG/ JPEG) dan video. Seperti halnya aplikasi *flipbook* lainnya, hasil akhir *flipbook* dapat diputar layaknya video hingga akhir halaman.

Berdasarkan tujuan penelitian ini, pengembangan media *flipbook* yang terintegrasi *Taskbased Learning* mengacu pada teori pengembangan penelitian yang dianjurkan oleh Sugiono. Langkah-langkah penelitian tersebut, yaitu dimulai dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal (Sugiyono, 2015: 409). Dari sepuluh langkah yang dianjurkan oleh Sugiono, peneliti mengadaptasi beberapa langkah. Langkah pertama yaitu melihat potensi dan masalah yang dimiliki oleh mahasiswa pada pembelajaran *Phonology* yang dilakukan oleh ketua dan anggota peneliti. Kemudian, dilakukan pengumpulan data. Desain produk dan validasi desain dilakukan pada tahap selanjutnya dilakukan oleh ketua dan anggota peneliti. Setelah divalidasi oleh ahli, peneliti melakukan revisi desain. Uji coba produk juga dilakukan sebagai pertimbangan langkah selanjutnya. Apabila pada saat pengujian

belum memuaskan, peneliti akan melakukan revisi desain kembali hingga memperoleh produk akhir, yaitu media *flipbook* yang terintegrasi *Task-based Learning*. Berikut adalah gambaran proses penelitian ini:



Subjek penelitian ini terdiri dari 92 orang. Peneliti melibatkan 90 mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang yang menempuh mata kuliah *Phonology*. Sedangkan dua orang lainnya yaitu terdiri dari 1 ahli materi dan 1 ahli desain tampilan.

Untuk menghasilkan data yang valid serta produk yang diinginkan, peneliti menggunakan beberapa instrumen penelitian. Peneliti menggunakan Kuesioner untuk mengetahui masalah dan potensi yang dimiliki siswa. Kuesioner juga digunakan untuk mengetahui apakah produk yang diuji coba sudah sesuai dengan kriteria yang diharapkan atau tidak. Selain itu, peneliti menggunakan rubrik penilaian untuk membantu para ahli memberi penilaian.

Penelitian ini menggunakan dua jenis analisa. Jenis analisa yang pertama yaitu Analisa kuantitatif yang didapat dari rubrik penilaian ahli. Rubrik penilaian tersebut menentukan prosentase kelayakan produk yang didesain. Sedangkan jenis analisa yang kedua yaitu analisa kualitatif yang berasal dari kuesioner. Dalam hal ini, peneliti menganalisis tanggapan dari subjek penelitian, baik dari mahasiswa maupun para ahli. Hasil analisis tersebut akan dideskripsikan untuk menunjukkan kelayakan produk.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan siswa menunjukkan bahwa mereka membutuhkan media tambahan dalam mempelajari *phonology*. Gaya belajar yang mereka miliki tidak dapat memenuhi studi objektif. Selain itu, belajar fonetik tidak hanya memperoleh pemahaman siswa. Para siswa perlu berlatih artikulasi, di mana artikulasi dalam bentuk suara. Oleh karena itu, penggunaan media *flipbook* yang terintegrasi *Task-based Learning* (TBL) seharusnya mendukung kebutuhan siswa dalam mempelajari fonetik.

Ada tiga aspek yang terkait untuk menghasilkan media *flipbook* yang terintegrasi *Task-based Learning* (TBL), yaitu aspek material, aspek audio, dan aspek visual. Ketiga aspek tersebut divalidasi berdasarkan rubrik penilaian yang dibuat oleh peneliti. Aspek materi melibatkan penjelasan simbol fonetik dan contohnya. Selanjutnya, artikulasi masing-masing simbol disajikan dalam bentuk suara. Siswa dapat mengklik tombol tertentu untuk mendengarkan artikulasi setiap simbol. Karenanya, mereka dapat berlatih secara langsung. Untuk aspek visual, peneliti mempertimbangkan tampilan media ini, agar siswa mudah menggunakannya.

Validasi materi ditugaskan berdasarkan beberapa kriteria yang ditentukan oleh peneliti. Kisarannya 1-5. Validator memberi skor untuk setiap poin dalam rubrik penilaian. Kriteria tersebut adalah:

Table 1 Assessment Rubric of Material Aspect

No.	Criteria	Score				
		1	2	3	4	5
1	The explanation provided in the media can be understood easily.				√	
2	The material provided in the media is appropriate for learning objectives.				√	
3	The material provided in the media is complete					√
4	The language used in the media is appropriate for English Foreign Language students.					√
5	The example of phonetics symbols for each word are correct.					√

Rubrik penilaian aspek material menunjukkan kinerja yang baik dengan kisaran 4-5. Kriteria pertama terkait dengan penjelasan atau informasi di media yang disajikan kepada siswa. Penjelasan atau informasinya adalah tentang monophthong dan diphthong. Kriteria kedua terkait dengan hasil pembelajaran, yang dapat memenuhi kebutuhan siswa untuk belajar fonetik. Kriteria ketiga terkait dengan materi lengkap yang disajikan dalam media *flipbook* yang terintegrasi *Task-*

based Learning (TBL). Selain itu, siswa harus mengetahui cara menghasilkan artikulasi fonetik dengan menggunakan bagian tubuh tertentu. Kriteria keempat adalah tentang kesesuaian bahasa yang digunakan untuk siswa EFL. Ini memengaruhi pemahaman siswa, sementara bahasa yang digunakan di media dapat diterima oleh mereka. Kriteria terakhir adalah tentang contoh yang diberikan untuk setiap simbol fonetik. Itu harus benar berdasarkan simbol fonetik tertentu yang disebutkan. Pilihan kata harus benar berdasarkan artikulasi simbol fonetik tertentu.

Setelah mempertimbangkan materi untuk media, peneliti juga mempertimbangkan aspek audio. Aspek audio terkait dengan suara atau suara yang digunakan dalam media *flipbook* yang terintegrasi *Task-based Learning* (TBL). Ada beberapa kriteria yang digunakan, di mana telah divalidasi dengan ahli. Kriteria tersebut adalah:

Table 2 Assessment Rubric of Audio Aspect

No.	Criteria	Score				
		1	2	3	4	5
1	The articulation of phonetics symbols have clear voice					√
2	The articulation of phonetics symbols were pronounced well					√
3	The articulation of phonetics symbols can be imitate easily				√	
4	The articulation of phonetics symbols can be differentiated between short or long articulation					√
5	The articulation of phonetics symbols can be differentiated between voice and voiceless					√

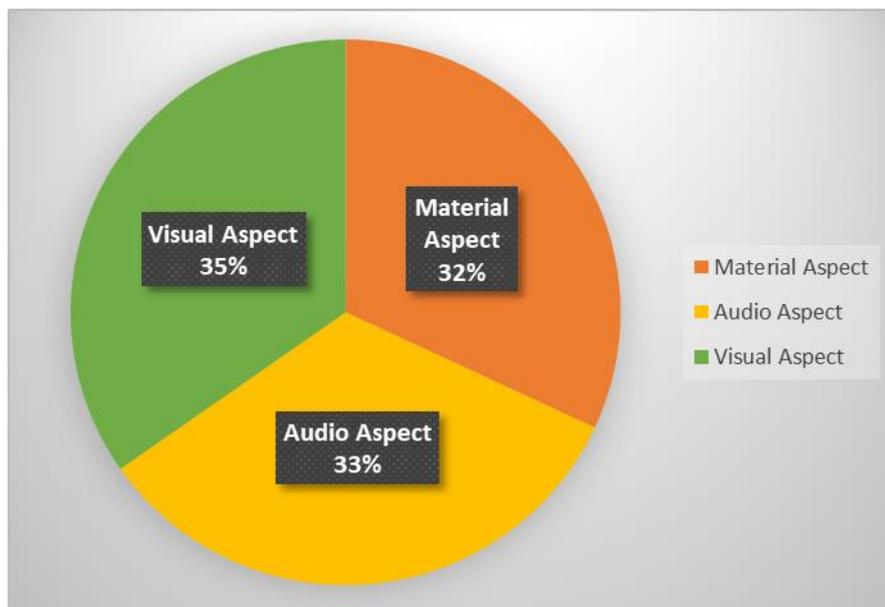
Pada Tabel 2, lima kriteria disajikan untuk mengukur apakah aspek audio. Dari lima kriteria, hampir semua kriteria mendapat 5 skor dari pakar. Hanya kriteria ketiga yang mendapat skor 4, di mana itu terkait dengan imitasi artikulasi fonetik. Sementara simbol-simbol fonetik dibagi menjadi artikulasi pendek atau panjang dan artikulasi suara atau tidak bersuara, itu diperlukan untuk menyediakan suara yang tepat untuk membedakan di antara perbedaan-perbedaan itu.

Aspek ketiga terkait dengan aspek visual. Itu digunakan untuk menutupi aspek-aspek lain dalam bentuk media yang baik. Selain itu, penting untuk mempertimbangkan desain visual media *flipbook* yang terintegrasi *Task-based Learning* (TBL). Kriteria aspek visual adalah:

Table 3 Assessment Rubric of Visual Aspect

No.	Criteria	Score				
		1	2	3	4	5
1	The color used for certain phonetics' symbols can differentiate between short and long articulation.					√
2	The color used for certain phonetics' symbols can differentiate between voice and voiceless articulation.					√
3	The font size can be read easily.					√
4	The pictures used in the media are appropriate and interesting.					√
5	The hyperlink (buttons) can be used easily.					√

Pada Tabel 3, semua kriteria aspek visual mendapat 5 skor. Peneliti mempertimbangkan warna yang digunakan untuk artikulasi pendek atau panjang dan artikulasi suara atau tanpa suara. Itu seharusnya membuat siswa mengingat perbedaan simbol-simbol fonetik itu. Oleh karena itu, warna yang berbeda diperlukan untuk mencapai pembelajaran objektif. Font yang digunakan untuk media *flipbook* yang terintegrasi *Task-based Learning* (TBL) harus sesuai. Itu harus dapat dibaca di semua gadget yang digunakan siswa. Selanjutnya, peneliti menggunakan beberapa gambar untuk membedakan pemahaman siswa. Kriteria terakhir terkait dengan tombol yang disediakan sebagai hyperlink untuk membuka informasi simbol fonetik tertentu. Tombol-tombol itu harus digunakan dengan mudah oleh mereka.



Gambar 1. IMPPT Aspects

Gambar 1 menunjukkan persentase masing-masing aspek sebagai pengukuran yang dilakukan oleh ahli. Aspek visual menunjukkan persentase tertinggi, di mana itu adalah 35%. Semua kriteria mencapai 5 skor. Skor total semua kriteria adalah 25. Persentase tertinggi kedua adalah aspek audio. Keempat kriteria tersebut mencapai 5 skor. Hanya satu kriteria yang mendapat 4 skor. Oleh karena itu, skor total kriteria aspek Audio adalah 24. Dalam aspek materi, ada tiga kriteria yang mendapat 5 skor dan dua kriteria mendapat 4 skor. Skor total aspek materi adalah 23 (32%). Temuan menanggapi tujuan penelitian, dan disajikan secara sistematis. Temuan didukung dengan kutipan, contoh, tabel, dan diagram yang cukup dan relevan.

D. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *flipbook* yang tidak hanya menitikberatkan pada materi yang ditampilkan, melainkan juga pada hasil akhir proses pembelajaran. Pada akhir sesi penjelasan yang dipaparkan, mahasiswa diberikan tugas yang autentik sehingga mereka dapat mengaplikasikan teori yang telah mereka peroleh di sesi sebelumnya. Aplikasi *flipbook* dapat menggabungkan antara materi yang berupa teks, gambar, maupun video.

Pada pembelajaran *Phonology*, mahasiswa hanya mendapatkan contoh secara tertulis mengenai *phonetics symbol*. Dengan dikembangkannya *flipbook* ini, mereka dapat mengetahui secara langsung contoh-contoh pengucapan *phonetics symbol* secara langsung. Sehingga pada penelian ini, media *flipbook* yang terintegrasi *Task-based Learning* dapat memberikan penjelasan maupun gambaran lebih jelas dalam proses pembelajaran *Phonology*.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ganta, T.G. 2015. The Strengths and Weakness of Task Based Learning (TBL) Approach. *Shcolarly Research Journal for Interdisciplinary Studies* Vol. 3 no. 16, pp. 2760-2771.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hashemi, M., Azizinazhad, M, Darvishi, S. 2012. Using Task-Based Language Teaching, Learning Practically in English Classes. *Procedia Social and Behavioral Science* 31, pp 526-529
- Lackman, K. 2011. *Introduction to Task-based Learning: The Willis Model and Variations*. Ken Lackman & Associates.

- McMahon, April. 2002. *An Introduction of English Phonology*. Botmin: MPG Book Ltd.
- Nunan, D. 2004. *Task-Based Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Priatmoko, S., Saptorini, dan Diniy, H. H. 2012. Penggunaan Media Sirkuit Cerdik Berbasis Chemo-Edutainment dalam Pembelajaran Larutan Asam Basa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. Vol 1(1): 37-42.
- Sinta, W. Octavia. 2012. *Pengembangan CD Interaktif sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Konsep Penambahan Bagi Anak Usia 4-5 Tahun*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudjana, N., & Rivai, A. 2005. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.
- Roach, Peter. 2009. *English Phonetics and Phonology: 4th Edition*. Cambridge: Cambridge University.
- Yule, George. 2006. *The Study of Language: 3rd Edition*. Cambridge: Cambridge University.