



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK BERBASIS MULTIMEDIA MENGUNAKAN FLIP PDF PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS (Studi Kasus : Pada Madrasah Ibtidaiyah Swasta MIS Hidayatul Muhajirin)

Verawati¹, & Siti Juhairiah²

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

Email: verawati@umpr.ac.id¹, sitijuhairiah.mpd@gmail.com²

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Menerima : 19 September 2022
Revisi : 18 Februari 2023
Diterima : 05 April 2023

Kata Kunci:

Bahan Ajar, Bahasa Inggris,
Multimedia, Pengembangan

Keywords:

Teaching Materials, English,
Multimedia, Development

Korespondensi:

Verawati

²Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas
Muhammadiyah
Palangkaraya
Email:
verawati@umpr.ac.id

ABSTRAK

Reformasi di bidang pendidikan, secara otomatis memunculkan kreatifitas, yang digagas oleh sumber daya manusia yang cerdas dan berkualitas. Seiring melesatnya capaian yang terjadi pada teknologi digital maka fokus penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar Bahasa Inggris untuk kelas V Sekolah Dasar berbasis multimedia menggunakan *flip pdf*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Bahasa Inggris yang menyenangkan dan mudah dipahami sehingga mendukung proses pembelajaran yang dilakukan guru. Penelitian yang dilakukan ini, mengacu pada metode penelitian dan pengembangan (*R&D*). Desain penelitian yang diadopsi dan dipakai pada penelitian ini adalah metode 5 langkah penelitian dan pengembangan *Borg & Gall*. Tahapan pengembangan pada penelitian ini dilakukan sampai tahapan revisi produk (*main product revision*). Keputusan ini diambil karena pertimbangan waktu dan biaya yang terbatas. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik komunikasi tidak langsung menggunakan alat bantu pengumpul data berupa lembar validasi dengan *skala Likert* untuk ahli materi dengan indikator kesesuaian dengan kebutuhan siswa kelas V SD dalam pembelajaran Bahasa Inggris tematik dan ahli media dengan indikator kemudahan dalam penggunaan bahan ajar berbasis multimedia. Data yang diperoleh kemudian dianalisis sesuai dengan kebutuhan siswa untuk pembelajaran Bahasa Inggris tematik. Data kuantitatif penilaian para ahli, dianalisa secara deskriptive hingga ditemukan persentase kelayakan bahan ajar pada materi Bahasa Inggris kelas V SD. Berdasarkan pada penelitian yang sudah dilakukan, dihasilkanlah bahan ajar elektronik. Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis multimedia yang dilakukan, memiliki kualitas sebagai berikut; kategori layak dengan rata-rata persentase sebesar 76,83% menurut ahli materi karena isi sesuai dengan kebutuhan capaian pembelajaran siswa SD kelas V dan sangat layak dengan persentase sebesar 89,05% menurut ahli media karena media ini praktis dalam penggunaannya baik bagi guru maupun siswa.

ABSTRACT

The uniqueness of reform in the field of education automatically creates creative, intelligent, and quality human resources. Given the rapid development of digital technology, this research is in the form of developing multimedia-based electronic teaching materials using flip pdf in English subjects. This research aimed to develop electronic English teaching materials as support for learning. Methodology used in this research is R&D, which follows 5 steps or stages of research and development refers to the Borg & Gall method. In this research, the development stage is carried out to the main product revision stage. This consideration was made due to time and cost constraints. The data collection technique used is an indirect communication sheet with a Likert scale. The data obtained then processed and analyzed based on the students' need in English thematic teaching learning activity. Based on the research that has been done, electronic teaching materials have been produced. The quality of the development of multimedia-based electronic teaching materials developed is categorized as feasible according to material experts with an average percentage of 76.83% because the materials were suitable for the students' needs and according to media experts, it is very feasible with a percentage of 89.05%, because of its' practical and easy to use for both students and the teacher.



PENDAHULUAN

Keunikan reformasi pendidikan, salah satunya adalah terbentuknya proses budaya yang konsisten dari satu populasi ke populasi lainnya. Dan dengan adanya reformasi di bidang pendidikan, secara otomatis menciptakan sumber daya manusia yang kreatif, cerdas dan berkualitas (Fahrezi & Susanti, 2021). Pada waktu dan semua lingkungan hidup sedang terjadi pergeseran besar dengan terlihatnya perubahan besar atau revolusioner abad ini dimana semua aktivitas produksi industri, dapat dilakukan/gantikan secara digital.

Bentuk implementasi yang dilakukan adalah memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan kerangka kebijakan strategis terkait pendidikan pada abad 21, serta pengembangan program inovasi pendidikan mengarah pada *universal competition* yang ditandai dengan adanya kendaraan tak berawak, *internet of things* (IoT), *e-learning*, kecerdasan buatan (*Artificial Intellegence*), bioteknologi (*biotecnologi*). Hadirnya perubahan ini secara fundamental telah membuat pergeseran dalam kehidupan dan produktivitas masyarakat. Program ini diarahkan untuk mengintegrasikan kemajuan teknologi dan mengintegrasikan dunia fisik, biologi, dan digital yang memberi *impact* pada multidisiplin ilmu, yaitu: a) *education*; b) *economy*; c) *industry*; dan d) *government* (Ratiyani et al., n.d.).

Berpijak dari permasalahan revolusi industri dan kaitannya dengan pendidikan, jelaslah bahwa kunci ikut serta dalam revolusi saat ini adalah melatih dan membentuk *human resources* yang berkualitas, memiliki kreatifitas tak terbatas, kecerdasan, produktivitas dan memiliki mental bersaing secara sehat. Dunia pendidikan pada era revolusi industri terwujud dalam bentuk berubahnya gaya dan pola belajar siswa, sistem pembelajaran dan konsep ideologi dengan tumbuhnya inovasi dan kreativitas di semua mata pelajaran dan kelas yang berbeda. Semua itu adalah upaya untuk meningkatkan kualitas pengajaran, kata-kata umum (tradisional) seperti catatan/mata pelajaran. Memasuki abad 21 yang merupakan pertanda revolusi ini, masyarakat Indonesia belum menyerap hal tersebut dalam proses pembelajaran. Kendati daya saing selalu menuntut perubahan keterampilan dalam dunia kerja. Kemampuan pemecahan masalah,

kolaborasi dan berpikir secara kritis selalu menjadi faktor penting untuk berperan dalam kehidupan dan organisasi/lembaga misalnya sekolah. Model pembelajaran, formula, dan cita-cita pada usia ini menekankan pada keterampilan siswa untuk menjadi individu yang mandiri, kompeten, dan berkemauan untuk membentuk masalah, berpikir kritis, dan menganalisis, serta bekerja sama/kolaboratif untuk memecahkan masalah adalah tujuan Pendidikan Nasional. Hal ini ditegaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Adanya kemitraan pembelajaran di abad 21 menggambarkan pola pikir yang menuntut siswa memiliki kompetensi kognitif (pengetahuan), keterampilan (*skills*), dan kecakapan dalam bidang teknologi dan pembelajaran, keterampilan belajar (*study skill*), media, informasi, kreativitas dan keterampilan. hidup dan bekerja. Kondisi-kondisi itulah yang harus dikuasai peserta didik untuk mampu bertahan menghadapi persaingan dalam kehidupan dan karir.

Cara yang digunakan dapat untuk mencapai kompetensi profesional guru adalah melakukan inovasi dan kreativitas dalam merancang rencana kegiatan pembelajaran dan mengimplementasikannya di kelas. Salah satu cara agar guru dapat mewujudkan keterampilan tersebut adalah dengan mengembangkan bahan ajar, sebagaimana dikemukakan oleh (Widya et al., 2021) bahwa mengembangkan bahan ajar merupakan bagian dari pengembangan keterampilan dan dapat meningkatkan kelangsungan hidup sebagai seorang guru yang profesional.

Tujuan utama pengembangan bahan ajar bagi guru adalah faktor efektivitas, efisiensi, dan konsistensi dengan keterampilan yang telah ditetapkan. Karena tujuan tersebut maka penting bagi seorang guru memiliki kemampuan dalam membuat rancangan dan penyusunan bahan-bahan ajar yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar dan pembelajaran. Pada penelitian (Lisa & Wedyawati, 2020) telah disampaikan bahwa kompetensi guru dalam membuat rancangan bahan ajar mempengaruhi dan menentukan tingkat keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah. Kenyataannya adalah pendidik yang bergantung pada bahan ajar dan cara mengajar

konvensional masih banyak. Seperti kita tahu, bahan ajar konvensional adalah bahan ajar yang siap pakai, guru tinggal dibeli saja langsung tanpa perlu merencanakannya, menyiapkannya, dan menatanya. Kekeliruan dalam pemilihan bahan ajar dapat mengakibatkan kurang optimalnya kemampuan siswa memahami apa yang sedang dipelajari, efeknya adalah hasil belajar yang dibawah standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan. (Mukramah et al., 2020) mengungkapkan bahwa kualitas pembelajaran rendah ketika pendidik hanya terobsesi dengan bahan ajar yang konvensional tanpa kreativitas untuk meramu dan mencoba inovatif dalam kaitannya dengan metode pembelajaran. Kurangnya inovasi dalam pengembangan bahan ajar menyebabkan rendahnya minat siswa dalam belajar sehingga berujung pada gagalnya nilai KKM siswa.

Apalagi dengan fenomena saat ini, sangat penting bagi guru untuk dapat menghasilkan siswa yang memiliki semangat dan kemauan belajar seumur hidup dan menjadi manusia yang berguna.. Dunia pendidikan dengan segala problematika dan kemajuan teknologi informasi dapat bersinergi. Kemajuan pesat di bidang teknologi informasi sangat membantu dalam menunjang proses belajar mengajar. Digitalisasi bahan ajar dapat memberikan jalan keluar untuk mengatasi minat belajar siswa yang rendah, hingga berdampak pada nilai siswa tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa, hal sederhana yang dapat dilakukan seorang guru adalah meningkatkan kemampuan literasi digital siswanya melalui materi ajar digital (Zulhelmi, 2021). Materi ajar dalam bentuk digital menjadi pilihan dan juga peluang bagi guru untuk merespon tantangan Pendidikan di era disrupsi. Materi pendidikan elektronik adalah materi pendidikan yang diterbitkan dalam bentuk digital yang berisi teks, gambar, dan dapat diakses/dibaca melalui komputer atau perangkat digital lainnya. Alat peraga elektronik adalah alat pembelajaran yang dirancang untuk mendukung pembelajaran di dalam dan di luar kelas yang tampilannya dalam bentuk digital untuk pembelajaran yang lebih interaktif (Widya et al., 2021).

Di era digital ini, selain berkembangnya teknologi dan keterampilan abad 21, perkembangan komunikasi menjadi sangat penting. Tanpa komunikasi yang baik, akan

sulit bagi orang-orang dari negara lain untuk berinteraksi/berhubungan. Oleh karena itu, diperlukan bahasa sebagai sarana untuk melakukan komunikasi yang baik dengan pilihan bahasa yang terpadu (bahasa internasional). Beberapa negara yang memilih bahasa kedua yaitu bahasa Inggris, mewajibkan warganya untuk menguasai secara aktif. Artinya, mereka dapat berbicara dengan baik dan menulis dengan baik pula menggunakan bahasa Inggris.

Tidak bisa dipungkiri hampir seluruh platform digital seperti media sosial, alat komunikasi, dan tempat-tempat umum memakai bahasa Inggris sebagai bahasa kesatuan yang dapat diterima oleh sebagian besar orang-orang dari berbagai negara. Sebagai bahasa internasional, tentunya bahasa Inggris memiliki fungsi yang sangat *krusial* dalam komunikasi dunia dan *networking* antar negara. Hubungan internasional yang dimaksud disini adalah hubungan terkait sosial budaya, ekonomi, hubungan bisnis atau perdagangan internasional, politik, hubungan antar negara-negara lain, dll. Berdasarkan hal tersebut, bahasa Inggris berperan sebagai bahasa perantara atau sebagai jembatan komunikasi antar negara di dunia (Farhana et al., n.d.).

Mata pelajaran bahasa Inggris menyediakan fasilitas pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan guru, serta mendukung sumber belajar, modul/bahan ajar, dan alat bantu belajar. Ada banyak jenis bahan ajar antara lain a) kaset, b) CD, c) video, d) kamus, e) buku tata bahasa, f) pemahaman bacaan, g) latihan di buku kerja, h) latihan soal, dll (Fitriya Yulaika & Canda Sakti, 2020). Dokumen tersebut dapat digunakan sebagai bahan informasi tentang bahasa target, serta membimbing siswa untuk berlatih linguistik dan mendorong siswa untuk menggunakan bahasa target dalam hal ini, bahasa Inggris. Saat ini masih banyak bahan ajar yang tidak sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga menyulitkan siswa untuk memahami dan menguasai bahasa Inggris. Kelemahan dari proses pembelajaran bahasa Inggris saat ini adalah selain guru tidak inovatif dengan sumber belajar/bahan ajar yang digunakan, juga kurangnya kapasitas guru untuk menggunakan model pembelajaran yang sesuai. Akibat dari hal tersebut di atas, *output* lulusan MIS kurang mampu menguasai bahasa Inggris secara benar dan akurat. Maksudnya di sini adalah sebagian guru melakukan proses

pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran yang sesuai. Siswa hanya diminta untuk mencatat kosakata, menerjemahkan, menghafal dan kemudian mengerjakan pekerjaan rumah dengan instruksi yang tidak jelas sehingga jawaban menjadi ambigu.

Materi *e-learning* merupakan bentuk pengembangan diri guru dalam menghadapi pembelajaran abad 21 dan revolusi industri 4.0. Guru yang kreatif dan inovatif dapat membuat perangkat pembelajaran dalam format digital. Materi *e-learning* pada prinsipnya mirip dengan materi pembelajaran manual. Disertai dan dijelaskan mengenai Kompetensi Inti (KD), Indeks Pencapaian Kompetensi (IPK), Materi, dan Latihan Soal. Perbedaannya adalah, materi *e-learning* memiliki efek yang lebih kuat karena diformat dalam bentuk elektronik (*e-book*) dibandingkan materi pembelajaran manual. Bahan ajar elektronik juga mendukung pembelajaran terbuka dan dapat diakses oleh siswa karena mudah untuk dibagikan, misalnya melalui jejaring sosial seperti Facebook, *WhatsApp*, *Telegram*, dll. Memberikan keleluasaan siswa untuk benar-benar mengetahui keterampilan dasar apa yang perlu mereka kuasai dalam setiap kinerja pembelajaran. Hal ini sejalan dengan keterampilan belajar abad 21. (Andani & Yulian, 2018)

Siswa dapat belajar secara mandiri menggunakan materi *e-learning* yang disiapkan oleh guru di sekolah. Selain itu, orang tua juga dapat mengontrol kualitas pembelajaran yang diberikan kepada anaknya. Materi pembelajaran elektronik memiliki berbagai fungsi, antara lain: (a) sebagai media pembelajaran alternatif; (b) tidak seperti materi pendidikan cetak, materi pendidikan elektronik dapat berisi konten multimedia untuk menyajikan materi pendidikan lebih menarik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan; (c) sebagai sarana berbagi informasi; dan (d) dibandingkan dengan materi pendidikan cetak, materi pendidikan elektronik dapat disampaikan dengan lebih mudah, melalui sarana seperti situs web, ruang kelas virtual, email, dan sarana digital lainnya. Selain itu, bahan *e-educational* juga ramah lingkungan dan mendukung gerakan *paperless*, seperti yang dikemukakan (Ratiani et al., n.d.) bahan *e-educational* memiliki keunggulan antara lain biaya lebih murah karena tidak harus dicetak dan lebih mudah disimpan. (Andani & Yulian, 2018) menambahkan bahwa bahan *e-*

educational memiliki keunggulan biaya yang lebih rendah, tidak dibatasi oleh ruang, dan nyaman untuk transportasi, penggunaan dan dampak lingkungan karena tidak menggunakan bahan kertas. Kelebihan alat peraga elektronik antara lain kemampuan menampilkan informasi dalam bentuk teks atau gambar, berinteraksi dengan siswa, dan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan siswa.

METODE PENELITIAN

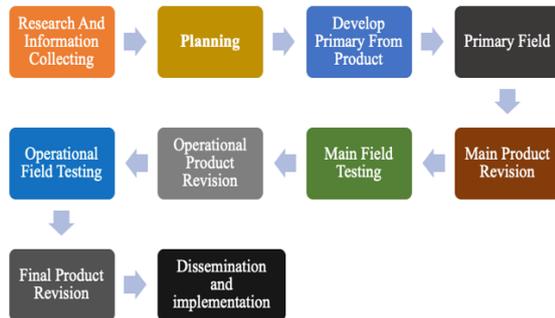
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan (*Research and Development*) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Pradani & Aziza, 2019). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Bahan Ajar Elektronik Berbasis Multimedia Menggunakan *Flip Pdf* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas V sekolah dasar. Rancangan penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini mengikuti 5 tahapan penelitian dan pengembangan berdasarkan metode Borg & Gall. Langkah-langkah diikuti sampai menghasilkan suatu produk, adapun dalam penelitian ini berupa Bahan Ajar Elektronik Berbasis Multimedia Menggunakan *Flip Pdf* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas V Sekolah Dasar. Adapun 5 langkah tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.

Pada penelitian ini tahapan pengembangan yang dilakukan sampai pada tahapan *main product revision*. Pertimbangan tersebut dilakukan karena keterbatasan dari waktu penelitian dan pengembangan serta minimnya biaya. Variabel dalam penelitian ini yaitu *reading*, *writing*, *speaking*, *listening* dan penghafalan kosakata. Bahan Ajar Elektronik berbasis Multimedia ini dirancang untuk membelajarkan siswa terkait *reading*, *writing*, *speaking*, *listening* dan penghafalan kosakata.

Selain itu, melalui Bahan Ajar Elektronik berbasis multimedia ini diharapkan para peserta didik dapat termotivasi dan semangat dalam belajar Bahasa Inggris secara mandiri dan menyenangkan, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Indikator capaian pada materi ini adalah peserta didik dapat melakukan *reading*, *writing*, *speaking*, *listening* dan penghafalan kosakata dengan baik.

Bahan Ajar Elektronik berbasis Multimedia dalam penelitian ini merupakan media komunikasi visual yang unik dengan menggabungkan teks, gambar, *voice*, animasi,

video dan latihan soal dalam bentuk yang kreatif serta mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Selain itu, bahan ajar ini dapat diakses melalui koneksi internet maupun aplikasi android. (Azizul et al., 2020)



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Bahan Ajar Elektronik berbasis Multimedia menurut Borg & Gall

Waktu penelitian dilaksanakan mulai Mei sampai Agustus 2022. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik komunikasi tidak langsung dengan alat pengumpul data yaitu lembar validasi ahli materi dan media dengan *skala Likert*.

Penyajian hasil dari pengembangan modul yang dikembangkan yaitu bagaimana mendeskripsikan lima tahapan hasil pengembangan menurut Borg & Gall, dan mengalami pengembangan Bahan Ajar Elektronik berbasis Multimedia untuk bahan ajar Bahasa Inggris. Informasi berupa angka yang merupakan data kuantitatif dianalisis secara deskriptif, dan berdasarkan *expert judgement*, kelayakan bahan ajar terkait materi elektronik berbasis multimedia ditentukan dalam persentase, berupa kemudahan dalam penggunaan (bagi siswa) serta kepraktisan bagi guru dalam penggunaan materi elektronik tersebut. Kesesuaian isi materi ajar juga merupakan salah satu penilaian kelayakan oleh *expert judgement*. Kriteria kelayakan materi Bahan Ajar akan ditentukan oleh persentase hasil Validator. Kriteria kualitas alat ukur (Lisa & Wedyawati, 2020) ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Persentase Skor Penilaian Kualitas Bahan Ajar Elektronik berbasis Multimedia

No	Nilai	Kriteria
1	81,25%<skor≤100%	Sangat Layak
2	62,50%<skor≤81,25%	Layak

3	43,75%<skor≤62,50%	Kurang Layak
4	25,00%<skor≤43,75%	Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar elektronik berbasis multimedia. Pengembangan ini dilakukan dengan model yang dikemukakan oleh Borg & Gall, yaitu sebagai berikut :

Research and Information Collecting

Penelitian ini dilakukan di MIS Hidayatul Muhajirin Kota Palangka Raya. Proses pengumpulan data dilakukan melalui beberapa cara yaitu dengan cara observasi/pengamatan di dalam kelas selama proses pembelajaran, selanjutnya melakukan wawancara ke siswa terkait pelajaran Bahasa Inggris yang diajarkan dan selanjutnya wawancara ke guru pengampu mata pelajaran Bahasa Inggris.

Analisis masalah dalam proses penelitian ini dilakukan melalui kajian terhadap masalah yang sedang dihadapi dunia pendidikan atau secara khusus masalah yang sedang dihadapi sekolah, adapun dalam penelitian ini yang menjadi objeknya adalah MIS Hidayatul Muhajirin Kota Palangka Raya. Pada tahapan ini diperoleh informasi bahwa dalam mempelajari bahasa Inggris siswa masih banyak mengalami kesulitan pada materi *reading*, *writing*, materi *speaking*, dan pada saat penghafalan kosakata dikarenakan belum terbiasa memahami arti sebuah kata dari Bahasa Indonesia ke kata berbahasa Inggris maupun sebaliknya. Selain itu ada juga yang beranggapan bahwa jam mata pelajaran bahasa Inggris yang ada saat ini masih terlalu singkat, sehingga membuat peserta didik sulit untuk menguasainya, yang berakibat nilai bahasa Inggris para siswa pada saat penugasan masih rendah, selain itu tidak sedikit pula yang menjadikan bahasa Inggris susah dikuasai karena susah dalam menghafalkan arti Bahasa Indonesia dan juga kesulitan dalam penulisan kata bahasa Inggris yang kurang familiar bagi peserta didik. Selanjutnya tim peneliti melakukan studi literatur untuk mencari dan menemukan indikasi masalah yang menjadi penyebab kesulitan yang ditemui oleh para peserta didik. Menurut (Andani & Yulian, 2018) rendahnya hasil belajar Bahasa Inggris dikarenakan minimnya media pembelajaran yang bisa memberikan motivasi dan semangat bagi peserta didik, karena yang ada selama ini

para peserta didik mengalami masalah kurangnya minat baca dikarenakan hanya buku cetak saja, dan peserta didik cenderung bosan dengan buku pelajaran yang ada.

Widya et al., 2021, menyatakan bahwa kurangnya dan minimnya peran guru dalam menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran adalah salah satu faktor rendahnya nilai hasil latihan dan ujian siswa. Salah satu solusi atau alternatif yang dapat dilakukan adalah inovasi. Adapun inovasi untuk mengatasi permasalahan minat siswa untuk belajar adalah dengan memperbaiki sistem pembelajaran yaitu dengan menggunakan media berupa bahan ajar elektronik yang dapat dengan mudah diterima dan dipahami siswa (Noviyanita, 2018). Menurut Sa'diyah, 2021, pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik baik di dalam maupun di luar kelas dengan menggunakan media dan berbagai sumber belajar sebagai bahan kajian. Terkait hal ini dipertegas dan diharuskan lagi dengan perubahan dunia kini tengah memasuki era revolusi industri 4.0 dimana teknologi informasi telah menjadi basis data dalam berbagai aspek kehidupan manusia (Heru & Yuliani, 2020).

Berdasarkan paparan tersebut, dapat diketahui dan disimpulkan bahwa sangat diperlukan inovasi pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan minat siswa untuk mengatasi rendahnya hasil belajar dari para siswa khususnya dalam era digital saat ini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah atau suatu bahan ajar elektronik berbasis Multimedia dengan menggunakan *flipbook PDF builder* pada materi Bahasa Inggris kelas V semester 1. <https://pkdi.xsolusi.com/mobile/index.html>

Planning

Berdasarkan masalah yang sedang dihadapi, maka dilakukan pengembangan Bahan Ajar Elektronik berbasis Multimedia. Pengembangan yang dilakukan yaitu dengan menyusun desain produk sesuai dengan aspek-aspek yang memang diperlukan dan diperuntukkan dalam mengembangkan sebuah bahan ajar.

Bahan Ajar Elektronik (*electronic teaching materials*) berbasis Multimedia merupakan jenis media pembelajaran cetak yang dirancang menjadi lebih menarik dan mudah secara digital untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh

peserta didik menjadi alternatif dalam suatu pembelajaran. Bahan Ajar Elektronik berbasis Multimedia ini dirancang untuk membelajarkan siswa terkait *reading, writting, speaking, listening* dan penghafalan kosakata.

Selain itu, melalui Bahan Ajar Elektronik berbasis Multimedia ini diharapkan peserta didik dapat termotivasi dalam belajar Bahasa Inggris secara mandiri dan menyenangkan, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Oleh karena itu, Bahan Ajar Elektronik berbasis Multimedia dirancang dengan tampilan yang menarik. Bahan Ajar elektronik ini dapat diinstall pada perangkat *smartphone* para peserta didik, sehingga para peserta didik dapat belajar dimanapun melalui *smartphone* mereka dan sesuai dengan *trend* saat ini yang semuanya serba terdigitalisasi.

Develop Preliminary Form a Product

Produk berupa Bahan Ajar Elektronik berbasis Multimedia pada materi Bahasa Inggris. Desain produk berupa Bahan Ajar Elektronik berbasis Multimedia pada materi Perkenalan/*Introducing*, aspek materi dan media. Pada aspek materi hal-hal yang diperhatikan yaitu meliputi isi, ketatabahasa, dan keterlaksanaan. Sedangkan untuk aspek media, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu *Reading, Speaking, Listening, Writing*, Kosa Kata, media gambar, dan tampilan.





Gambar 2. Bahan-bahan materi yang akan dibuat menjadi Bahan Ajar Elektronik berbasis Multimedia



Gambar 3. Hasil dari Bahan-bahan materi yang sudah menjadi Bahan Ajar Elektronik berbasis Multimedia

Preliminary Field Testing

Bahan Ajar Elektronik berbasis Multimedia pada materi Bahasa Inggris dilakukan oleh para ahli materi dan para ahli media yang masing-masing ahli berjumlah dua orang. Ahli materi dan ahli media terdiri dari dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris dan Guru Pengampu Mata Pelajaran Bahasa Inggris. Validasi terkait desain produk yang dikembangkan opada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Penilaian menurut Ahli Materi dan Media terhadap Bahan Ajar Elektronik berbasis Multimedia pada materi Bahasa Inggris

Validasi Ahli Materi		
Validator 1	Validator 2	Keterangan
77,86 %	75,80%	Rata-rata Nilai menurut Validator
76,83%		Rata-rata Nilai Keseluruhan Validator
Validasi Ahli Media		
Validator 1	Validator 2	Keterangan
89,50%	88,60%	Rata-rata Nilai menurut Validator
89,05%		Rata-rata Nilai Keseluruhan Validator

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa hasil penilaian yang diperoleh dari para ahli materi dinyatakan layak dengan rata-rata persentase sebesar 76,83% dan sangat layak menurut para ahli media dengan persentase sebesar 89,05%. Oleh karena itu Bahan Ajar Elektronik berbasis Multimedia pada materi Bahasa Inggris dinyatakan dapat digunakan dalam proses belajar dan mengajar.

Main Product Revision

Perbaikan desain produk berupa Bahan Ajar Elektronik berbasis Multimedia pada materi Bahasa Inggris adalah berdasarkan dari masukan-masukan yang diberikan oleh para ahli materi dan para ahli media yang berperan sebagai validator. Komentar dan saran dari validator dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Komentar dan Saran dari Validator terhadap Bahan Ajar Elektronik berbasis Multimedia pada materi Bahasa Inggris

No	Aspek yang menjadi Penilaian	Komentar dan Saran
1	Kesesuaian isi Bahan Ajar Elektronik berbasis Multimedia dengan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator	Indikator pembelajaran yang dicapai disesuaikan dengan isi Bahan Ajar Elektronik berbasis Multimedia. Indikator yang harus dicapai oleh peserta didik dipersempit agar bisa dipenuhi oleh media yang digunakan.
2	Keruntutan materi	Materi yang disajikan sesuai keruntutan konsep yang harus dicapai oleh peserta didik
3	Kemampuan media menambah pengetahuan siswa	Berikan pengetahuan baru bagi peserta didik terkait materi seperti Latihan langsung sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator
4	Karakter tokoh	Tokoh yang ditampilkan menggunakan karakter yang unik agar menarik dan divariasikan dengan suara yang sesuai dengan karakter tokohnya

Berdasarkan tabel 3, diperoleh hasil yaitu sangat memungkinkan sekali bahwa pengembangan Bahan Ajar Elektronik berbasis Multimedia pada materi Bahasa Inggris dikembangkan atau digunakan pada setiap Sekolah Dasar atau sederajat guna memberikan pengalaman belajar kepada para peserta didik yang lebih bermakna dan berbeda, dengan adanya media pembelajaran berbasis digital di sekolah diharapkan agar guru dan siswa mampu memahami kecanggihan serta perkembangan teknologi yang disediakan oleh sekolah. Karena perkembangan teknologi memberi banyak peluang dan kesempatan bagi para pendidik dalam memecahkan dan memberikan solusi serta mengkaji ulang masalah-masalah pendidikan yang ada.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini berupa sebuah Bahan Ajar Elektronik Berbasis Multimedia Menggunakan *Flip Pdf* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. Bahan Ajar ini dapat menjadi

alternati dan solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Bahan ajar ini mudah digunakan dan dapat diakses melalui *gadget* yang dimiliki siswa dan dapat dikontrol oleh orang tua. Bahan ajar yang dihasilkan menunjukkan bahwa, bahan ajar yang dikembangkan layak diterapkan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar para peserta didik, selain itu juga berhasil meningkatkan aktivitas peserta didik berupa aktivitas *visual, oral, reading, listening, writing*, dan emosional.

DAFTAR RUJUKAN

- Andani, D. T., & Yulian, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Electronic Book Menggunakan Software Kvisoft Flipbook Pada Materi Hukum Dasar Kimia di SMA Negeri 1 Pantou Aceh Barat. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.24815/jipi.v2i1.10730>
- Azizul, A., Riski, W. Y., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. (2020). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL PADA MATERI GERAK. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(2), 97–104. <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>
- Fahrezi, G., & Susanti, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Flip Book Kontekstual Berbasis Android Pada Materi Akuntansi Persediaan. *Educatio*, 16(1), 58–70. <https://doi.org/10.29408/edc.v16i1.3550>
- Farhana, F., Suryadi, A., & Wicaksono, D. (n.d.). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS DIGITAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SMK ATLANTIS PLUS DEPOK.
- Fitriya Yulaika, N., & Canda Sakti, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. 4(1). <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>
- Heru, & Yuliani, R. E. (2020). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Menggunakan Metode Blended Learning bagi Guru SMP/MTs Muhammadiyah Palembang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(1), 35–44. <http://ppm.ejournal.id/index.php/pengabdian/article/view/279>
- Lisa, Y., & Wedyawati, N. (2020). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-BOOK MATEMATIKA DASAR BERBASIS METAKOGNISI MENGGUNAKAN FLIPBOOK MAKER UNTUK MAHASISWA PENDIDIKAN BIOLOGI STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(1), 68–79. <https://doi.org/10.31932/ve.v11i1.663>
- Mukramah, W., Jannah, M., & Wahid, M. (2020). E-Modul Termodinamika Berbasis Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Fisika Terapan*, 1(3), 1–12. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/jurnalphi/article/view/7752>
- Noviyanita, W. (2018). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK BERBASIS FLIPBOOK MAKER PADA MATERI PROGRAM LINEAR KELAS X SMK. In *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika p* (Vol. 6, Issue 2).
- Pradani, Y. F., & Aziza, Y. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis Flipbook Bagi Mahasiswa Teknik Mesin. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 4(2), 1–10.
- Ratiani, I., Subchan, W., & Hariyadi, S. (n.d.). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL DAN APLIKASINYA DALAM MODEL SIKLUS PEMBELAJARAN 5E (LEARNING CYCLE 5E) TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR (SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 10 PROBOLINGGO TAHUN PELAJARAN 2012/2013).
- Sa'diyah, K. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh di SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1298–1308.



Widya, W., Zaturrahmi, Z., Muliani, D. E., Indrawati, E. S., Yusmanila, Y., & Nurpatri, Y. (2021). PELATIHAN PEMBUATAN BAHAN AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN APLIKASI KVSOFIT FLIPBOOK DAN WEB ANYFLIP DI SMP NEGERI 41 PADANG. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 4(3), 183–189. <https://doi.org/10.36341/jpm.v4i3.1865>

Zulhelmi, Z. (2021). Pemanfaatan Kvisoft Flipbook Maker dalam Rangka Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 217. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.31209>