

**PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK BAHASA INDONESIA
MATERI MENULIS PUISI BERBASIS *FLIPBOOK*
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS VIII SMP NEGERI 2 BANJARMASIN**

***DEVELOPMENT OF FLIPBOOK-BASED INDONESIAN LANGUAGE E-
MODULE ON POETRY WRITING MATERIALS FOR INCREASING THE
LEARNING MOTIVATION OF CLASS VIII STUDENTS OF
SMP NEGERI 2 BANJARMASIN***

Nur Hana Saevi; Muhammad Rafiek; Lita Luthfiyanti
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
FKIP Universitas Lambung Mangkurat
nhhna221@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan dan kelayakan dari modul elektronik berbasis *flipbook* pada materi menulis puisi serta mendeskripsikan pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Banjarmasin. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D), dengan menggunakan model pengembangan 4D (*define, design, development, dan dissemination*). *Software* yang digunakan untuk mengembangkan modul elektronik adalah *heyzine flipbook*. Data yang dikumpulkan berupa data validasi modul elektronik dan respon siswa. Data yang telah terkumpul dikonversi menggunakan skala likert dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan produk berhasil dikembangkan dengan model 4D dengan luaran berupa link URL. Berdasarkan uji validasi kelayakan materi berkategori layak dengan persentase 77%, pada aspek kelayakan media berkategori sangat layak dengan persentase 95,10%. Penilaian uji *pretest* mendapat skor 43% dan hasil *posttest* mendapat skor 83,14% dengan uji N-Gain mendapat 0,7 dengan kategori tinggi. Sehingga modul elektronik ini layak untuk dikembangkan serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: : pengembangan, menulis puisi, dan motivasi belajar.

Abstract

This study aimed to describe the development and feasibility of flipbook-based electronic modules on poetry writing materials and to describe the effect on increasing student motivation in class VIII SMP Negeri 2 Banjarmasin. This study was a type of research and development (R&D) using the 4D development model (define, design, development, and dissemination). The software used to develop electronic modules was heyzine flipbook. The data collected was in the form of electronic module validation data and student responses. The data collected was converted using a Likert scale and the N-Gain test. The results showed that the product was successfully developed using a 4D model with an output in the form of a URL link. Based on the feasibility validation test, the material was categorized as feasible with a percentage of 77%, in the aspect of eligibility the media was categorized as very feasible with a percentage of 95.10%. The pre-test test scored 43% and the post-test scored 83.14% with the N-Gain test getting 0.7 in the high category. Thus, this electronic module is feasible to be developed and can increase student learning motivation.

Keywords: development, poetry writing, dan learning motivation.

Pendahuluan

Seorang pendidik memiliki peranan penting dalam menjadikan peserta didik menjadi seorang yang cerdas dan memiliki potensi yang beragam Lubis (2019, hlm. 71). Pendidik dapat memaksimalkan kegiatan belajar mengajar menggunakan media pendukung yang relevan. Seperti penggunaan bahan ajar yang dapat dikemas oleh pendidik dalam membantu memudahkan siswa memahami capaian materi dan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun, tidak semua pendidik menggunakan bahan ajar dengan sebaik mungkin hingga menyebabkan problematika dalam pembelajaran. Oleh karena itu, untuk menghindari permasalahan yang dikhawatirkan pendidik perlu kreatif dalam proses pembelajaran.

Magdalena et al., (2020, hlm. 86) mengemukakan bahwa pengembangan bahan ajar dapat dilakukan guna membuat pembelajaran lebih interaktif. Pengembangan bahan ajar selain dilakukan untuk menunjang ketercapaian pembelajaran yang lebih baik, namun bagi guru dan siswa pun memiliki manfaat tersendiri. Dengan adanya pengembangan bahan ajar, Guru

dapat melatih kreativitasnya dalam mengembangkan bahan ajar. Sedangkan siswa dapat menggunakannya untuk melalui proses belajar yang berbeda serta menghilangkan rasa bosan dalam belajar. Berkaitan dengan penggunaan bahan ajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang memuat pembelajaran sastra, seperti karya sastra puisi yang di mana secara tampilan maupun bahasa perlu didesain menarik agar peserta didik dapat termotivasi mempelajarinya. Jika peserta didik telah termotivasi, tentunya minat belajar pun akan meningkat Febrianti (2021, hlm. 56). Sehingga, hal tersebut dapat menentukan keberhasilan belajar siswa.

Pengajaran sastra lebih menekankan agar siswa dapat menyalurkan ataupun mengembangkan emosi serta gagasan-gagasannya yang dituangkan dalam sebuah tulisan maupun lisan. Dengan adanya pengajaran sastra, seperti puisi dapat menumbuhkan bakat, minat dan daya imajinasi siswa yang tersusun secara kreatif Permana & Indihadi (2018, hlm. 194). Pembelajaran puisi berkaitan erat dengan keterampilan membaca dan menulis. Membaca puisi diperlukan keterampilan khusus, karena saat

membaca sebuah puisi harus memperhatikan beberapa hal seperti pelafalan, jeda, intonasi dan ekspresi Yono (2020, hlm. 108). Sedangkan, dalam menulis puisi siswa dapat melatih keterampilan berbahasanya dengan tulisan dengan cara membahasakan ide/pikirannya dengan memperhatikan unsur-unsur yang membangun puisi Jannah (2022, hlm. 30).

Try dkk (2022, hlm. 281) mengemukakan bahwa keterampilan menulis cukup penting dalam proses belajar karena termasuk bagian penting dalam berkomunikasi dengan orang lain. Menulis termasuk kegiatan merangkai/menyusun ide atau gagasan pada sebuah tulisan secara padu. Dalam melakukan kegiatan menulis puisi, peserta didik dapat melakukannya dengan tidak melupakan unsur pembangunnya, agar puisi dapat terlihat indah dan pas Septiani dkk., (2022, hlm. 126). Pada pembelajaran menulis puisi, siswa ditekankan agar dapat berimajinasi, menuangkan ide gagasannya menjadi sebuah karya sastra indah berbentuk puisi. Sehingga hal ini menjadi salah satu tantangan untuk para pendidik dalam membimbing siswa.

Hal ini disebabkan dari masalah yang peneliti temukan yaitu keinginan belajar yang rendah, terlihat pada sikap belajarnya yang kurang semangat, kurang siap dalam mengikuti pembelajaran, cenderung cepat bosan dalam belajar, cepat menyerah, terlihat pula saat latihan atau pengumpulan tugas mereka beranggapan menulis puisi itu susah, tidak tertarik dengan puisi, terkendala dalam memunculkan dan menuangkan ide, serta kekurangan sumber belajar. Motivasi belajar siswa rendah, hal ini karena mereka merasa sulit mengenal puisi serta dalam membuat puisi. Selain itu factor faktor lain disebabkan oleh penggunaan media yang kurang bervariasi Zaharah (2020, hlm. 146). Hal ini menjadi salah satu hambatan guru dalam pembelajaran puisi di dalam kelas.

Meminimalisir beberapa kendala yang menjadi permasalahan dalam menulis puisi. Proses pembelajaran dapat ditunjang berdasarkan berbagai macam aspek dalam kehidupan di sekitar. Salah satunya dengan perkembangan Teknologi Informasi (TI), yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Dalam pemanfaatan untuk bahan pembelajaran yang biasa dikemas dalam bentuk buku teks, saat ini dapat

disimpan dalam berbagai varian yang lebih kreatif, efektif dan efisien. Seperti dalam bentuk CD, video, web, *flipbook*, dan lain sebagainya Magdalena et al., (2020, hlm. 172). Pemanfaatan *software flipbook* sebagai upaya pengembangan modul elektronik dilakukan peneliti agar peserta didik dapat memiliki bahan ajar yang lebih interaktif. Berdasarkan Awwaliyah, et al (2021, hlm. 517) siswa dapat belajar mandiri menggunakan e-modul, selain itu dikarenakan penyusunannya yang sistematis. E-modul pun dapat digunakan dalam pembelajaran karena sifatnya yang lebih interaktif.

Penelitian mengenai modul elektronik ini telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu yaitu oleh Melly Anggraini, Darwin Effendi, Hetilaniar (2022) berjudul “Pengembangan Modul Elektronik Pada Materi Puisi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X SMA Bina Warga I Palembang”. Dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan, kevalidan serta kepraktisan produk. Penelitian ini menggunakan model Borg and Gall. Didapatkan hasil bahwa penelitian tersebut mendapatkan kategori sangat baik dengan persentase 93% pada aspek materi. Mendapatkan

kategori baik dengan persentase 76% pada aspek Bahasa dan berkategori sangat baik dengan persentase 96,42% pada aspek media. Melalui uji coba yang dilakukan pada kelompok skala kecil mendapatkan persentase 88,95% kategori sangat baik dan uji kelompok skala besar dengan persentase 90,6% kategori sangat baik. Sehingga, modul tersebut layak dan valid untuk dikembangkan.

Penelitian ini merupakan studi lanjutan dari beberapa penelitian sebelumnya untuk memperkaya penelitian dibidang pengembangan, menambah referensi pembaca. Perbedaan penelitian terletak pada pemilihan objek, subjek, metode serta variabel yang digunakan.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R & D) dengan model 4D (*four-D*). Menurut Thiagarajan (1974) model 4D dengan 4 tahap yaitu: *Define* (mendefinisikan), *Design* (merancang), *Development* (menngembangkan), dan *Disseminate* (penyebarluasan).

Waktu dan Tempat Penelitian

Data yang diperoleh dari penelitian ini dilakukan pada bulan Februari 2023 di SMP Negeri 2 Banjarmasin, Jl. Batu Benawa No.33 Komp. Mulawarman Kec. Banjarmasin Tengah Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan.

Data dan Teknik Pengumpulan Data

Peneliti memperoleh data dari SMP Negeri 2 Banjarmasin melalui pengambilan subjek pada kelas VIII E sebanyak 35 siswa. Sumber data pada penelitian ini diperoleh berdasarkan hasil observasi, hasil validasi ahli, serta hasil uji coba produk melalui angket motivasi belajar. Peneliti melakukan teknik pengumpulan data melalui pengisian angket, observasi dan dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Teknik yang peneliti lakukan yaitu:

1. Analisis Kelayakan E-Modul

a. Melakukan penilaian tiap butir skor

Kategori kelayakan dari sebuah produk dapat diukur melalui skala likert. Skala terendah 1 sampai pada skala tertinggi yaitu 5 yang didasarkan pada tabel klasifikasi skor

penilaian produk (Sugiyono, 2021: 146).

b. Menghitung total skor tiap indikator angket dengan rumus

$T \times P_n$

c. Mencari nilai skor tertinggi (Y) dan skor terendah (X)

d. Menentukan nilai interval tiap skor menggunakan rumus:

$$I = \frac{100}{\text{Jumlah Skor (Likert)}}$$

Setelah menentukan nilai intervalnya, kemudian skor diinterpretasikan mengikuti kriteria interpretasi skor.

Hasil nilai interpretasi kemudian dihitung menggunakan rumus index % sebagai berikut:

$$\text{Rumus Index \%} = \frac{\text{Total Skor}}{Y} \times$$

100

2. Analisis Tingkat Motivasi Belajar Siswa

Pengukuran motivasi siswa diperoleh dari hasil pengisian angket responden (siswa) dengan rumus uji N-gain.

$$N - \text{Gain (g)} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretets}}$$

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti memfokuskan penelitian untuk mengembangkan suatu produk baru dalam bahan ajar agar pembelajaran lebih interaktif. Dengan tujuan untuk mengembangkan serta mengetahui kelayakan dari modul serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Melalui produk yang peneliti kembangkan yaitu modul elektronik (e-modul) berbasis *flipbook* yang didesain melalui aplikasi *canva* kemudian disimpan ke bentuk PDF. File modul berupa PDF kemudian di export ke *software hayzine flipbook*. *Software* tersebut digunakan karena dapat mengubah tampilan PDF menjadi format buku digital.

Pengembangan modul elektronik dilakukan dengan model 4D (*four-d*) menurut Thiagarajan, yaitu pertama tahap *define* (pendefinisian), kedua tahap *design* (perencanaan), ketiga tahap *development* (pengembangan), dan keempat tahap *dissemination* (penyebaran).

Tahap *define* (pendefinisian)

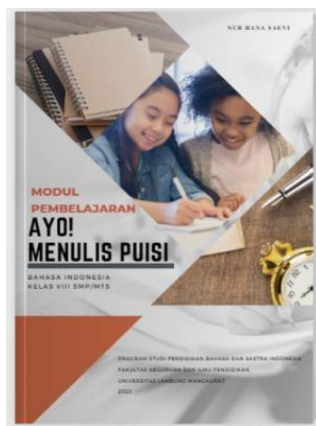
Peneliti menentukan produk yang akan dikembangkan melalui tahap pendefinisian untuk mengetahui informasi pendukung terkait produk

yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh pada tahap ini yaitu pertama analisis terhadap kurikulum, didapatkan bahwa kurikulum yang digunakan ialah K-13. Analisis kurikulum dilakukan agar materi yang digunakan tetap sesuai dan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran. Kedua, melakukan analisis peserta didik yang mencakup segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Setelah melakukan analisis diketahui bahwa siswa di SMP rata-rata memiliki dan dapat memanfaatkan gawai dengan cukup baik. Sehingga, peneliti mempertimbangkan hal tersebut. Peneliti juga mempertimbangkan akan kemudahan akses pada media yang akan dibuat. Ketiga analisis materi dilakukan dengan menentukan KI dan KD yang sesuai dengan silabus pembelajaran. Selanjutnya menganalisis tujuan pembelajaran agar materi yang ditampilkan dapat sesuai.

Tahap *design* (perencanaan)

Peneliti merancang produk dengan melalui beberapa langkah, yaitu: Pertama, menyusun topic pembelajaran yang sesuai untuk disajikan dalam modul elektronik. Adapun topik yang dipilih dan dikembangkan yakni berupa materi menulis puisi di kelas VIII

pelajaran Bahasa Indonesia. Kedua, pemilihan media dalam mengidentifikasi bahan ajar peneliti memilih mengembangkan bahan ajar dalam bentuk modul elektronik. Ketiga, pemilihan format pada produk dilakukan dengan memilih dan menentukan desain media, komposisi materi, *font*, gambar dan ilustrasi tambahan pada media. Keempat, melakukan pendesainan awal dengan merancang awal terhadap produk. Rancangan awal dilakukan dengan menyesuaikan pada materi yang digunakan yang kemudian dibuat melalui aplikasi canva untuk mendesain modul.



Gambar 1. Tampilan Sampul Modul Elektronik

Tahap *development* (pengembangan)

Tahap pengembangan mencakup tahap uji kelayakan serta uji coba produk. Uji kelayakan dilakukan oleh dua pakar ahli bidangnya yaitu; pakar materi dan media.

Tabel 1. Hasil Validasi Oleh Pakar

Materi		
Aspek	Presentase	Kategori
Kelayakan Isi	80%	Layak
Kelayakan Kebahasaan	72%	Layak
Kelayakan Sajian	80%	Layak
Rata-rata Skor Total	77%	Layak

Data pada tabel merupakan hasil persentase dari validasi oleh ahli materi. Berdasarkan persentase tersebut, maka modul elektronik masuk pada kategori “Layak” dengan persentase 77%.

Tabel 2. Hasil Validasi Oleh Pakar

Media		
Aspek	Presentase	Kategori
Tampilan desain layar	96%	Sangat Layak
Kemudahan Penggunaan	93,33%	Sangat Layak
Konsistensi	100%	Sangat Layak
Kemanfaatan	93,33%	Sangat Layak
Kegrafikan	93,33%	Sangat Layak

Rata-rata Skor Total	95,10%	Sangat Layak
-----------------------------	---------------	---------------------

Berdasarkan hasil yang didapatkan, maka modul elektronik masuk dalam kategori “Sangat Layak” dengan persentase 95,10 %.

Setelah dilakukan validasi, modul elektronik dilakukan pengujian coba lapangan untuk melihat pengaruh motivasi belajar terhadap media tersebut dengan melalui 3 tahapan, yaitu melalui uji perorangan kepada tiga orang siswa, uji kelompok kecil berjumlah tujuh orang siswa dan uji kelompok besar sejumlah tiga puluh lima orang siswa di kelas VIII E. Uji coba dilakukan dengan mengadakan *pretest* (sebelum pelaksanaan pembelajaran) dan *posttest* (setelah pelaksanaan pembelajaran) pada modul elektronik.

Tabel 3. Hasil Pengukuran Motivasi Belajar Siswa dengan Uji *N-gain*

No	Perlakuan	Hasil
1.	Rata-rata <i>pretest</i>	nilai 43%
2.	Rata-rata <i>posttest</i>	nilai 83,14%
3.	Nilai Maksimal	100
4.	N-gain	0,7
5.	Kesimpulan	Tinggi

Berdasarkan hasil *pretest* mencapai nilai 43% dan *posttest* mencapai nilai 83,14% serta hasil dari nilai uji N-Gain mencapai nilai 0,7% yang tergolong kategori tinggi. Oleh karena itu, modul elektronik pada materi menulis puisi dengan berbasis *flipbook* pada pelajaran bahasa Indonesia dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar tambahan serta dimaknai dapat berpengaruh untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tahap *Desiminate* (Penyebaran)

Tahap ini dilakukan dengan menyebarkan produk yang telah selesai. Produk dikemas berupa link html yang dapat diakses secara online. Selain itu, penyebaran produk dilakukan pula kepada guru di SMP Negeri 2 Banjarmasin dalam bentuk link yang kemudian dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Modul elektronik (*e-modul*) telah berhasil dikembangkan melalui model 4D (*four-d*), yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Dihasilkan luaran berupa link html yang dapat diakses secara online. Melalui uji kelayakan produk

oleh dua pakar, yaitu: pakar materi dan media. Produk dikategorikan berdasarkan validasi oleh ahli materi diperoleh persentase 77% yang berarti “Layak” dan dari segi media diperoleh persentase 95,10% yang berarti “Sangat Layak”. Serta, berdasarkan uji peningkatan motivasi belajar siswa hasil Uji N-Gain dengan skor 0,7% berkategori tinggi. Sehingga dapat berpengaruh pada motivasi belajar siswa.

Saran

Penelitian ini dapat digunakan dalam membantu pendidik dalam mengembangkan perangkat pembelajaran. Serta, sebagai referensi dalam mendalami dan memperluas bagaimana pengembangan modul elektronik yang baik serta dapat berpengaruh pada hasil dan prestasi belajar siswa.

Daftar Rujukan

- Awwaliyah, H. S., Rahayu, R., & Muhlisin, A. (2021). Pengembangan e-modul berbasis flipbook untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP tema cahaya. *Indonesian Journal of Natural Science Education*, 4(2), 516-523.
- Febrianti, S., Nursafwa, H., Arifin, B., Hayati, I., & Zailani, Z. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Mahasiswa Di Masa Pandemi Pada Mata Kuliah Penulisan Karya Ilmiah Di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 48-57.
- Jannah, M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Modul Menulis Puisi Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Siswa Kelas VIII SMPN 5 Kota Bengkulu (*Doctoral dissertation*, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Lubis, M. (2020). Peran Guru Pada Era Pendidikan 4.0. *EDUKA: Jurnal Pendidikan, Hukum, Dan Bisnis*, 4(2), 0-5.
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis pengembangan bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 180187.
- Melly, M. A., & Effendi, D. (2022). Pengembangan Modul Elektronik Pada Materi Puisi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X SMA Bina Warga 1 Palembang. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 415-427.
- Permana, D., & Indihadi, D. (2018). Penggunaan media gambar terhadap pembelajaran menulis puisi peserta didik. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 193-205.
- Septiani, N., Syaflin, S. L., & Akbar, M. T. (2022). Analisis kemampuan menulis puisi bebas pada siswa kelas V SD Negeri 79 Palembang. *Indonesian Reseach*

Journal on Education, 2(1), 12-128.

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. 1974. *Instructional development for training Teachers of exceptional Children*. Blomington Indiana: Indiana University.

Try, N., Abidin, Y., & Rakhmayanti, F. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Gambar terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 280-289.

Yono, R. R. (2020). Pelatihan Membaca Puisi Bagi Siswa Madrasah Diniyah Ta'limul Huda Desa Randusanga Wetan. *Cendekia: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 103109.

Zaharah, Z., & Susilowati, A. (2020). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Modul Elektronik Di Era Revolusi Industri 4.0 : (Improving Students' Learning Motivation through Electronic Module Media in the Industrial Revolution 4.0). *Biodik*, 6(2), 145-158.