

PANDANGAN GURU TERHADAP PENGGUNAAN E-MODUL BERBASIS FLIPBOOK DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN PADA ERA DIGITAL

Mhd. Virzha Nafandri Utama ¹, Isah Cahyani ^{2*}, Khaerudin Kurniawan ^{3*}

Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung ¹²³
virzhanafandri@upi.edu ¹, isahcahyani@upi.edu ², khaerudinkurniawan@upi.edu ³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kebutuhan guru terhadap penggunaan e-modul berbasis *flipbook* di sekolah menengah kejuruan pada era digital. Teknologi saat ini terus berkembang dengan pesat, dampak yang terjadi pada saat ini yaitu guru diharuskan untuk menguasai elektronik. Sedangkan pada saat ini guru lebih sering menggunakan buku teks dari pada menggunakan bahan ajar berbasis elektronik. Penelitian ini dilakukan di 9 SMK di Kabupaten Pelalawan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan penyebaran pertanyaan melalui google form kepada guru bahasa Indonesia di 9 SMK di Kabupaten Pelalawan yaitu SMK N 1 Bandar Sei Kijang, SMK N 1 Langgam, SMK N 2 Langgam, SMK N 1 Pangkalan Lesung, SMK N 1 Ukui, SMK N 1 Pangkalan Kuras, SMK N 1 Pangkalan Kerinci, SMK N 1 Kerumutan, dan SMK N 1 Kuala Kamoar. Dari data yang ditemukan, keseluruhan guru setuju jika pembelajaran menggunakan teknologi membuat siswa belajar lebih antusias dan pembelajaran menjadi lebih efektif.

Kata kunci: *bahan ajar, flipbook, anekdot*

PENDAHULUAN

Teknologi pada era digital ini berkembang dengan cepat. Masyarakat menjadi lebih mudah untuk mendapatkan informasi. Kemajuan yang dapat dirasakan saat ini yaitu masyarakat tidak lagi menulis pesan untuk keluarganya melalui surat, saat ini masyarakat dapat mengirim pesan melalui media sosial tanpa harus menunggu lama. Dampak perkembangan teknologi berimbas juga kepada ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan terus berkembang dari masa ke masa. Perkembangan teknologi dalam ilmu pendidikan dapat menciptakan hal-hal yang baru untuk memajukan pendidikan khususnya di Indonesia. Pendidikan diberbagai penjuru dunia mengalami perubahan yang sangat pesat dalam era digital ini.

Setiap bidang kini sudah menggunakan teknologi sebagai media untuk memudahkan pekerjaan. Salah satunya dalam dunia pendidikan. Teknologi dalam dunia pendidikan sekarang tidak dapat dipisahkan, karena teknologi membuat guru dan peserta didik menjadi lebih efektif untuk mendapatkan ilmu dan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Saat ini, dunia pendidikan sudah sangat bergantung dengan adanya teknologi. Contohnya dalam pembelajaran menulis. Kini, siswa bisa menulis tanpa menggunakan kertas. Siswa bisa menuangkan karya yang ingin dituangkan menggunakan laptop maupun komputer. Dengan adanya teknologi, siswa diharapkan dapat mengasah keterampilannya khususnya keterampilan menulis.

Tarigan (2013) dalam bukunya yang berjudul "Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa" mengutarakan bahwa keterampilan berbahasa terbagi menjadi 4 yaitu, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. (Tarigan, 2013) menjelaskan bahwa 4 keterampilan tersebut sangat penting dan saling berkaitan satu dengan lainnya. Pada kegiatan menulis

selalu ditemukan dalam berbagai jenjang pendidikan, baik itu tingkat SD, SMP, SMA, hingga perguruan tinggi. Salah satu pembelajaran bahasa Indonesia yang berkaitan dengan menulis yaitu pembelajaran menulis teks anekdot.

Menurut (Chaer, 2011) teks anekdot merupakan teks berisikan cerita yang menceritakan kejadian seorang tokoh terkawal yang pernah ada. Anekdot merupakan tokoh kisah nyata yang pernah ada di suatu sejarah. (Darmansyah, 2012) menyatakan bahwa cerita singkat yang menyajikan cerita humor dengan tingkat humor yang dapat dilihat dari kekonyolan, keanehan, kejutan, kejanggalan dan lain sebagainya. Lebih lanjut, (Kosasih, 2014) menyatakan bahwa anekdot merupakan kisah yang menyediakan humor dalam ceritanya dengan tujuan menghibur pembaca dan memberikan suatu pembelajaran kepada pembaca tentang teks anekdot yang dibaca. Tidak hanya menerima humor dari teks anekdot, pembaca juga disuguhkan pembelajaran yang bisa diambil dari teks tersebut. Kisah dalam teks anekdot menyediakan tokoh yang nyata dan bersifat faktual.

(Kosasih, 2014) menyatakan bahwa teks anekdot berfungsi untuk menyampaikan cerita baik secara fiksi maupun non fiksi dengan maksud untuk pembaca maupun pendengar terjun langsung ke dalam cerita itu. Teks anekdot memiliki keunikan tersendiri, yaitu mengandung unsur lelucon atau candaan yang mengiringi teks anekdot. Tidak hanya candaan, teks anekdot juga bisa berisi nasihat atau sindiran yang ditujukan ke pembaca.

(Mulyadi & Danaira, 2013) ada dua fungsi teks anekdot, yaitu ada fungsi primer dan fungsi sekunder. Fungsi primer merupakan sarana untuk menyampaikan berbagai ekspresi yang berhubungan dengan kekesalan, kesedihan, kekesalan, dan lain sebagainya. Sedangkan fungsi sekunder merupakan sarana ekspresi yang berhubungan dengan hiburan, memberikan analogi, atau menjelaskan sesuatu agar dapat menarik perhatian, dan lain sebagainya.

Teks anekdot memiliki karakter yang unik sehingga pembaca atau pendengar terhibur dan ikut terjun langsung ke dalam cerita. Namun sejak pandemi berlangsung, pembelajaran menulis teks anekdot berlangsung tidak seperti yang diinginkan. Dikarenakan beberapa siswa tidak fokus dalam melaksanakan pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi membosankan. Kondisi ini mengakibatkan semua komponen pembelajaran harus beradaptasi dan menyesuaikan dengan pola baru. Segala hal perlu dipersiapkan sedemikian rupa untuk mengikuti perubahan yang terjadi, seperti kesiapan bahan ajar untuk melaksanakan pembelajaran, guru sebagai fasilitator, peserta didik sebagai pemelajar, distribusi materi ajar, hingga mengevaluasi hasil pembelajaran. Untuk itu, sangat diperlukan bahan ajar yang sesuai dengan kemampuan dan kondisi peserta didik agar bisa belajar dengan mandiri, aktif, dan mengikuti pembelajaran sebagaimana harapan dari penerapan kurikulum merdeka.

Bahan ajar yang menarik menjadi salah satu alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Keberhasilan guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran salah satunya dibantu oleh pemilihan bahan ajar yang tepat. Modul elektronik berbasis *flipbook* merupakan suatu inovasi bahan ajar yang disajikan dalam bentuk pembelajaran yang disajikan dalam media elektronik. *Flipbook* menurut (Manivannan & Balasubramanian, 2011) adalah salah satu jenis animasi klasik yang dihasilkan dengan menggunakan tumpukan kertas yang menyerupai sebuah buku tebal, pada setiap halaman digambarkan proses tentang sesuatu yang kemudian prosesnya terlihat beranimasi atau bergerak. Sementara itu, menurut (Nenden et al., 2017) *Flipbook* yaitu bahan pembelajaran yang disediakan dalam bentuk virtual yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran merupakan bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual.

Menurut (Riyanto & Nugroho, 2012) *flipbook* merupakan buku digital yang mempunyai perbedaan dengan buku digital lainnya. *Flipbook* dapat memungkinkan seseorang yang membacanya seakan-akan sedang membaca buku dengan nyata. Sejalan dengan itu, (Hardiansyah, 2016) menyatakan *flipbook* merupakan desain tampilan buku digital dengan teknologi tiga dimensi, yang mana kita disuguhkan dengan membaca buku secara nyata dengan bantuan teknologi di monitor.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kebutuhan guru terhadap penggunaan e-modul berbasis *flipbook* di sekolah menengah kejuruan pada era digital. Sedangkan manfaat penelitian ini yaitu mengidentifikasi kebutuhan guru terhadap penggunaan e-modul berbasis *flipbook* di sekolah menengah kejuruan pada era digital. Dengan adanya penelitian ini, guru dapat mengetahui kebutuhan dalam menggunakan bahan ajar yang baik di era digital ini.

METODOLOGI PENELITIAN

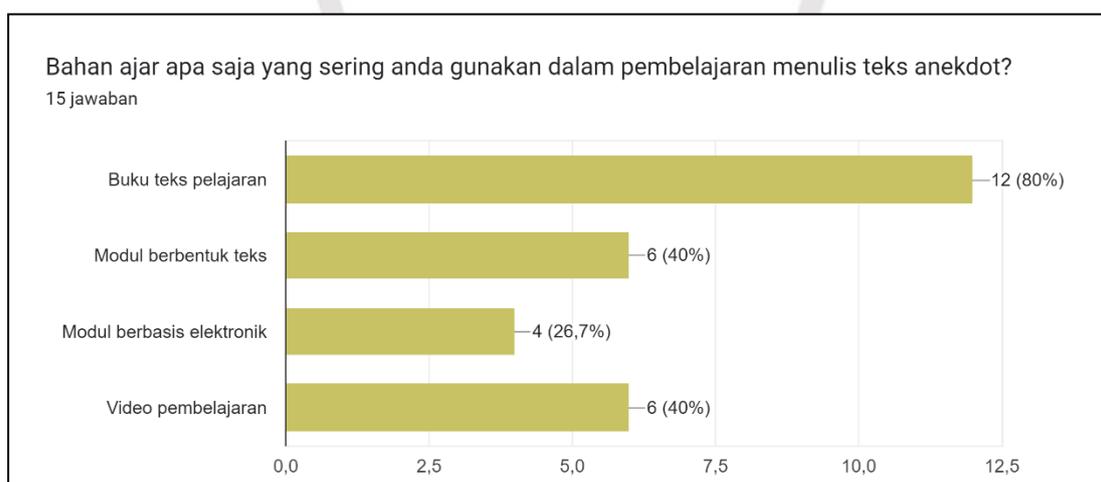
Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif karena data yang digunakan berupa hasil yang didapat saat melakukan observasi ke lapangan, yaitu dengan melakukan survei kebutuhan guru terhadap penggunaan e-modul berbasis *flipbook* di sekolah menengah kejuruan pada era digital. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi langsung mengenai kebutuhan guru terhadap penggunaan e-modul berbasis *flipbook* di sekolah menengah kejuruan pada era digital.

(Sugiyono, 2018) menjelaskan metode kualitatif adalah metode yang digunakan untuk melakukan penelitian ilmiah di mana peneliti menjadi kunci utama dalam proses penelitian. Menurut (Sukardi, 2003) penelitian kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang hanya menggambarkan secara jelas mengenai pertanyaan yang ada dalam penelitian yang ingin dikerjakan. Penelitian ini dilakukan di 9 SMK di Kabupaten Pelalawan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan penyebaran pertanyaan melalui google form kepada guru bahasa Indonesia di 9 SMK di Kabupaten Pelalawan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berikut ditemukannya hasil dari beberapa pertanyaan mengenai pandangan guru terhadap penggunaan e-modul berbasis *flipbook* yang disajikan oleh peneliti.



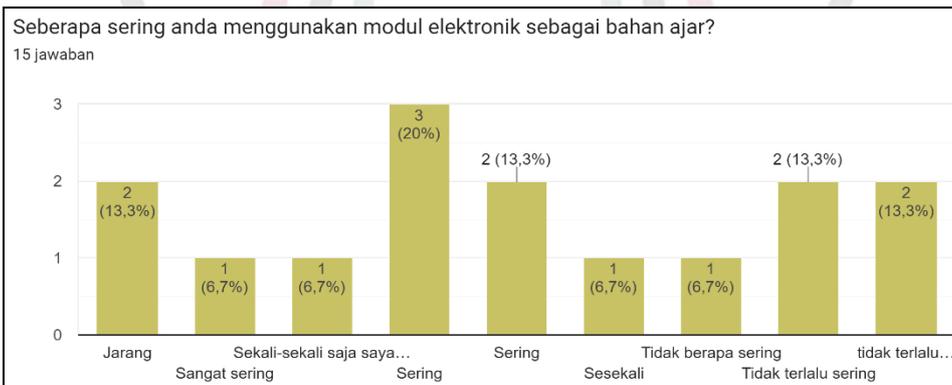
Gambar 1. Jumlah Guru yang Menggunakan Bahan Ajar pada Pembelajaran Menulis Teks Anekdotal



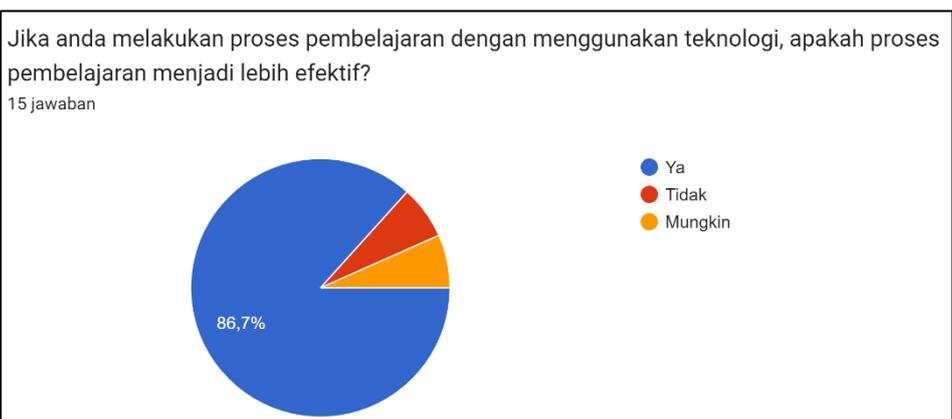
Gambar 2 Persentase Kesulitan Guru dalam Memilih Bahan Ajar Menulis Teks Anekdot



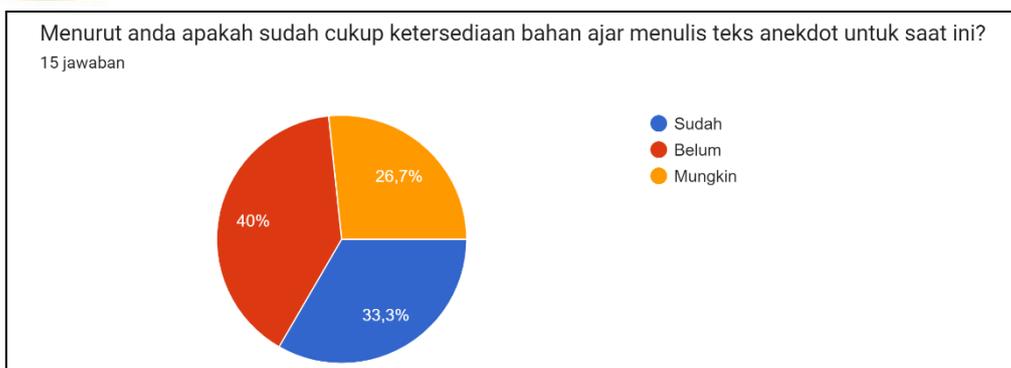
Gambar 3 Pandangan Guru Terhadap Penggunaan Teknologi di Era Digital



Gambar 4 Penggunaan E-Modul Sebagai Bahan Ajar Bagi Guru



Gambar 5 Persentase guru setuju jika pembelajaran menggunakan teknologi lebih efektif



Gambar 6 Kecukupan Ketersediaan Bahan Ajar Menulis Teks Anekdote di Sekolah

Pembahasan

Guru memberikan apresiasi terhadap 12 pertanyaan mengenai pandangan guru terhadap penggunaan e-modul berbasis *flipbook* di 9 SMK yang ada di Kab. Pelalawan. Pada data yang telah ditemukan seperti yang terlihat pada (gambar 1). Dilihat dari data bahwa 80% guru bahasa Indonesia di Kab. Pelalawan lebih sering menggunakan bahan ajar berbentuk teks dari pada modul berbentuk teks, modul berbentuk elektronik dan video pembelajaran. Guru lebih senang menggunakan buku teks dikarenakan penggunaan buku teks yang tidak sulit dan memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran.

Pada data yang ditemukan, jawaban guru mengenai pemilihan bahan ajar yang sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran berbeda-beda. Namun guru cenderung memilih bahan ajar sesuai dengan keadaan siswa dan cara belajar siswa. Guru memilih bahan ajar yang mudah diterima dan membuat siswa tersebut antusias dalam melaksanakan pembelajaran. Sebelum memilih bahan ajar yang akan digunakan, guru memperhatikan keadaan siswa kemudian menentukan bahan ajar yang akan digunakan.

Terlihat pada (gambar 2) guru tidak kesulitan dalam memilih bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Terdapat 53% guru yang tidak kesulitan dalam memilih bahan ajar. Namun beberapa guru juga mengalami kesulitan dalam memilih bahan ajar untuk proses pembelajaran menulis teks anekdot.

Kendala yang dialami guru dalam memilih bahan ajar yang sesuai yaitu karena kesulitan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, kemudian menciptakan pembelajaran yang humoris, dan kesulitan dalam menggunakan bahan ajar maupun media elektronik.

(Gambar 3) Walaupun guru lebih sering menggunakan bahan ajar berbentuk teks, tetapi dari data yang ditemukan 86,7% guru setuju di era digital ini guru harus bisa menggunakan bahan ajar berbasis elektronik. Guru setuju penggunaan bahan ajar berbentuk elektronik untuk digunakan dalam pembelajaran menulis teks anekdot. Dari data yang ditemukan hampir keseluruhan guru tidak pernah menggunakan e-modul berbasis *flipbook* pada pembelajaran menulis teks anekdot. Guru lebih sering menggunakan video pembelajaran dan menggunakan power point sebagai bahan ajar dalam melaksanakan proses pembelajaran menulis teks anekdot. 100% guru pernah menggunakan bahan ajar berupa video pembelajaran dan power point dan jarang atau sesekali guru yang menggunakan e-modul berbasis *flipbook* dalam proses pembelajaran menulis teks anekdot (gambar 4).

Guru setuju jika menggunakan bahan ajar elektronik dapat memudahkan guru dalam melakukan proses pembelajaran yaitu dengan persentase 87,6% terlihat pada (gambar 5) kurangnya pengetahuan guru terhadap elektronik dan khususnya terhadap e-modul berbasis *flipbook* membuat guru cenderung menggunakan bahan ajar seperti

buku teks dan video pembelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran menulis teks anekdot. Terlihat pula dari (gambar 6) juga menjadi persoalan guru tentang kurangnya ketersediaan belajar guru untuk saat ini yaitu 40% merasa saat ini kurang ketersediaan bahan ajar dalam proses pembelajaran dan 26,7 guru merasa tidak sepenuhnya puas dengan ketersediaan bahan ajar untuk saat ini.

SIMPULAN

Guru cenderung menggunakan bahan ajar berbentuk teks dalam melaksanakan proses pembelajaran menulis teks anekdot. Dengan menggunakan bahan ajar buku teks membuat siswa menjadi bosan dan itu membuat guru kesulitan untuk menentukan bahan ajar yang tepat agar siswa dapat melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Guru setuju di era digital ini dalam melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan elektronik. Hal itu dikarenakan siswa lebih antusias jika proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan elektronik. 100% guru setuju perlu adanya bahan ajar e-modul berbasis *flipbook* dalam pembelajaran menulis teks anekdot. Dikarenakan siswa lebih antusias dalam melaksanakan proses pembelajaran. Menciptakan suasana yang baik dalam pembelajaran dapat membuat siswa semangat dan aktif. Namun, kurangnya pengetahuan membuat guru kesulitan dalam membuat bahan ajar e-modul berbasis *flipbook*. Dengan begitu, guru membutuhkan e-modul berbasis *flipbook* dalam melakukan proses belajar mengajar karena guru terlalu monoton menggunakan buku teks dan video pembelajaran. Hal itu membuat siswa bosan dan kurang antusias dalam melaksanakan pembelajaran menulis teks anekdot.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, A. (2011). *Cekakak Cekikik*. Rineka Cipta.
- Darmansyah. (2012). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Bumi Aksara.
- Hardiansyah, D. (2016). Pengembangan Media Flash Flipbook dalam Pembelajaran Perakitan Komputer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal IT-Edu*, 1(2), 5–11
- Kosasih, E. (2014). *Jenis-jenis Teks*. Yrama Widya.
- Manivannan, S., & Balasubramanian, S. (2011). Animation In J2ee Projects - An Overview. *International Journal Computer and Science Engineering and Information Technology*, 1(1), 10–25.
- Mulyadi, Y., & Danaira, F. (2013). *Bahasa Indonesia untuk SMA-MA/SMK kelas X*. YramaWidya.
- Nenden, N., Dandan, M., & Saraswati, L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1).
- Riyanto, S., & Nugroho, L. B. (2012). Pengembangan Framework Sistem Buku Tiga Dimensi untuk Diseminasi Informasi. *Jurnal LIPI*, 1(1).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. CV Alfabeta.
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Tarigan, H. G. (2013). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.