

Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Kontekstual pada Materi Keselamatan Kerja

Farah Ikrimah Amani*, Asrul Bahar, Andika Kuncoro Widagdo, Lilis Sulandari

Program Studi Pendidikan Tata Boga, FT, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur 60231. Indonesia

*Corresponding Author: farahikrimah03@gmail.com

Article History

Received : June 08th, 2024

Revised : June 20th, 2024

Accepted : July 26th, 2024

Abstract: Inovasi media pembelajaran perlu dilakukan untuk menarik minat belajar siswa, salah satunya dengan cara memanfaatkan kemajuan teknologi. Pemanfaatan dapat dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran berupa flipbook yang menggabungkan antara visual serta audio sehingga dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Tujuan dari Penelitian ini untuk mengetahui 1) kelayakan pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis kontekstual pada materi keselamatan kerja 2) respon peserta didik terhadap media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan. Metode penelitian ini menggunakan R&D dengan model pengembangan ADDIE, proses yang digunakan melalui empat tahap yaitu analysis, design, development, dan implementation. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi ahli materi serta media dan angket respon peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) persentase kelayakan materi sebesar 90% sedangkan untuk kelayakan media sebesar 93% yang keduanya termasuk kedalam kriteria sangat layak 2) hasil respon peserta didik diperoleh nilai rerata sebesar 94% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu media pembelajaran *flipbook* berbasis kontekstual pada materi keselamatan kerja yang telah dikembangkan layak digunakan dan diimplementasikan untuk pembelajaran.

Keywords: Flipbook, Kontekstual, Keselamatan Kerja, Media Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pada era sekarang ini kemajuan dapat dirasakan dalam segala aspek, salah satunya adalah pendidikan yang dituntut untuk terus berkembang menciptakan sebuah inovasi-inovasi baru bagi siswa dalam belajar. Pembelajaran dengan cara lampau yang menggunakan bantuan buku konvensional terbilang cukup membosankan, perlu diinovasikan ke pembelajaran yang lebih kreatif dan maju agar pendidikan ini dapat berkembang menjadi lebih baik.

Salah satu contoh inovasi yang dapat dilakukan adalah inovasi media. Media pembelajaran saat ini yang banyak digunakan oleh guru adalah powerpoint (PPT) yang digunakan sebagai alat yang membantu guru dalam mengajar lebih tepatnya mempermudah dalam penyampaian materi kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran PPT semakin lama memberikan suasana yang monoton membuat siswa menjadi cepat merasa bosan, ditunjang dengan metode mengajar guru yang menggunakan cara lampau yaitu ceramah serta isi

dari PPT yang lebih banyak tulisan sedangkan siswa memiliki minat baca yang rendah.

Berdasarkan data dari Program for International Student Assessment (PISA) yang di rilis Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) menyatakan bahwa Indonesia berada di peringkat 62 dari 70 negara, sehingga negara Indonesia berada di peringkat 10 dari bawah yang memiliki tingkat literasi rendah. Didukung juga dengan data dari UNESCO pada 2012, indeks minat membaca Indonesia baru mencapai 0,001. Artinya dalam setiap 1.000 orang Indonesia hanya ada satu orang yang mempunyai minat baca.

Pada era dengan kemajuan teknologi yang berkembang dengan pesat telah menciptakan keunggulan-keunggulan yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran seperti audio, video, gambar, animasi dan lainnya. Semua keunggulan tersebut apabila disatukan dengan bantuan teknologi akan menghasilkan sebuah inovasi media baru dalam bentuk digital. Salah satu inovasi media serupa yang memanfaatkan semua keunggulan tersebut adalah media flipbook.

Flipbook ini menjadi salah satu bentuk inovasi media yang mampu menyajikan dan menampilkan materi dengan kombinasi antara teks, animasi, video, dan gambar. Flipbook ini sangat cocok digunakan sebagai pengembangan yang dapat membantu pembelajaran baik bagi siswa maupun bagi masyarakat, karena penggunaannya yang mudah dan fleksibel. Flipbook juga dapat meningkatkan daya minat dalam belajar karena isinya yang lebih menarik dengan perpaduan antara gambar serta audio yang disajikan secara point, namun penjelasan terletak dalam bentuk suara sehingga siswa akan fokus mendengarkan dan gambar akan digunakan sebagai implementasi nyata.

Pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah sekolah dengan kekhususan mempersiapkan lulusannya siap bekerja, maka pembelajarannya meliputi aspek keterampilan dan pengetahuan guna untuk bekal saat peserta didik di dalam dunia kerja. Seperti Siswa SMK bidang boga atau kuliner yang membutuhkan kedua aspek tersebut, contohnya pada pelajaran sanitasi hygiene dan keselamatan kerja, materi keselamatan kerja perlu diberikan kepada siswa boga karena pengetahuan yang masih minim. Hal ini diperkuat dengan pernyataan bahwa minimnya pengetahuan dan kesadaran siswa tentang K3 merupakan dampak terbesar akan terjadinya kecelakaan kerja, disamping itu juga kurangnya pemahaman siswa tentang K3 dapat mempengaruhi perilaku siswa saat praktikum di bengkel maupun di dunia industri nantinya (Yamin 2020).

Lingkungan kerja industri seperti hotel, restoran, dan catering juga banyak terjadi kecelakaan kerja karena tenaga kerja tidak memperhatikan prosedur keselamatan kerja. Perlu adanya penjelasan terkait materi keselamatan kerja yang dapat memudahkan pembaca untuk memahami, salah satunya dengan cara menghubungkan pada fakta dilapangan. Konsep yang paling tepat digunakan adalah kontekstual, yang mana teorinya akan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari atau dengan lingkungan sekitar.

Pembelajaran kontekstual dapat memudahkan pembelajaran karena dalam pembelajaran kontekstual, belajar bukanlah menghafal akan tetapi proses merekonstruksi pengetahuan sesuai dengan pengalaman yang mereka miliki (Hamruni 2015). Materi keselamatan kerja diperlukan bagi siswa, guru, pekerja pada bidang kuliner maupun masyarakat

yang sering bekerja pada area dapur dengan cara dituangkan dalam inovasi media flipbook berbasis kontekstual yang menyajikan materi keselamatan kerja secara menarik dengan memadukan pembelajaran yang relevan pada apa yang terjadi di kehidupan nyata sehingga memudahkan pembaca memahami materi. Berdasarkan beberapa pembahasan dan permasalahan diatas yang melatar belakangi penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Berbasis kontekstual pada materi keselamatan kerja".

METODE

Pada lembar validasi materi penilaian untuk media yang dikembangkan ditinjau dari beberapa aspek yaitu aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknik yang akan dbagi kembali menjadi beberapa indikator (Dewi et al., 2023) dan diolah oleh penulis. Pada lembar validasi media penilaian untuk media yang dikembangkan ditinjau dari beberapa aspek yaitu kualitas pengelolaan program, kemudahan penggunaan, dan kerapian pada penyajian yang akan dbagi kembali menjadi beberapa indikator (Dewi et al., 2023) dan diolah oleh penulis. Kedua lembar validasi menggunakan skala likert dengan rentang 1-5 yaitu: sangat tidak baik, tidak baik, cukup baik, baik, sangat baik (Riduwan 2018). Selanjutnya hasil data tersebut akan diubah ke bentuk analisis persentase (Arikunto 2013).

Tabel 1. Kriteria validasi materi dan media

Penilaian	Kriteria
$81 \leq P \leq 100\%$	Sangat layak
$61 \leq P < 81\%$	Layak
$41 \leq P < 61\%$	Cukup layak
$21 \leq P < 41\%$	Tidak layak
$0 \leq P < 21\%$	Sangat tidak layak

Pada Angket repon siswa penilaian untuk media yang dikembangkan ditinjau dari beberapa aspek yaitu kualitas isi, kualitas instruksional, dan kualitas teknik yang terdiri dari 13 pertanyaan seputar penggunaan media pembelajaran flipbook yang telah dikembangkan (Dewi et al., 2023) dan diolah oleh penulis. Angket disusun pada google form dengan menggunakan slalickert rentang 1-5 yaitu sangat tidak baik, tidak baik, cukup baik, baik, sangat baik (Riduwan 2018). Skor atau data yang

didapat dari jawaban siswa akan diubah ke dalam bentuk persentase (Riduwan 2018).

Tabel 2. Kriteria angket respon siswa

Skor rata-rata	Kriteria
0% - 20 %	Sangat kurang baik
21% - 40 %	Kurang baik
41% - 60 %	Cukup baik
61% - 80 %	Baik
81% - 100 %	Sangat Baik

Hasil dan pembahasan

Penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran flipbook yang dapat digunakan bagi semua kalangan baik siswa, masyarakat ataupun guru. Pada tahap pertama yang dilakukan adalah menganalisis, umumnya kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah memberikan siswa tugas diskusi menggunakan powerpoint secara berkelompok. Powerpoint yang dibuat oleh siswa membosankan yang hanya berisi teks dan tidak ada tampilan video atau audio bahkan gambar hanya digunakan sebagai tambahan hiasan pada tampilan presentasi dan siswa juga tidak diberi buku pegangan atau buku paket sebagai sumber materi sehingga ilmu yang didapat siswa terkadang tidak relevan. Hal ini didukung oleh salah satu penelitian bahwa menurut keterangan para siswa, mereka lebih tertarik apabila ada media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik mereka dalam belajar (Nirwana and Ananda 2022). Dengan adanya masalah tersebut dikembangkanlah sebuah penelitian terkait media pembelajaran flipbook berbasis kontekstual pada materi keselamatan kerja yang didukung oleh adanya keunggulan video audio, animasi dan juga gambar yang dapat mendukung pemahaman siswa. Materi yang dicantumkan juga dijelaskan secara rinci dengan implementasi pada fakta di dunia nyata.

Tahapan kedua adalah merancang atau design yang dilakukan dengan cara mengumpulkan materi dari sumber-sumber terkait keselamatan kerja pada bidang kuliner dengan proses pengeditan berbantuan microsoft word. Proses dilanjutkan dengan merancang desain isi media, Software yang dipilih atau media yang dipilih untuk melakukan perancangan desain adalah canva, didalam perancangan tersebut dilakukan penambahan gambar dan background yang mana file akan diekspor menjadi pdf.

Tahapan ketiga adalah proses pengembangan atau development. Proses yang

pertama dengan mengubah pdf menjadi flipbook menggunakan bantuan software bernama Flip Pdf Corporate Edition. Pada proses ini penambahan fitur-fitur seperti audio, video, quiz, link dan lain sebagainya dilakukan. Flipbook yang telah melalui proses edit pada apk tersebut akan dipublikasi. Media pembelajaran flipbook dapat dioperasikan melalui hp maupun laptop dengan cara mengklik link atau scan kode qr yang telah tersedia.

Proses pengembangan dilanjutkan dengan melakukan penilaian kelayakan pada tim ahli materi dan media dengan cara validasi yang dilakukan oleh tim dosen dan guru dari SMKN 1 Lamongan. Berikut tabel mengenai validasi dari tim ahli.

Tabel 3. Hasil data validasi materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria
1.	Kualitas Isi Dan Tujuan	92%	Sangat layak
2.	Kualitas Instruksional	90%	Sangat layak
3.	Kualitas Teknis	97%	Sangat layak
Skor rata-rata		93%	Sangat layak

Dari ketiga aspek tersebut didapatkan hasil rata-rata kelayakan validasi materi sebesar 93 yang termasuk dalam kriteria sangat layak. Hasil rata-rata tersebut menunjukkan bahwa materi dalam media pembelajaran telah memenuhi syarat tujuan pembelajaran dan sesuai dengan materi keselamatan kerja yang diajarkan serta di kehidupan nyata. Sejalan dengan pendapat (Laila et al. 2022) yang mengatakan bahwa materi pelajaran harus sesuai dengan tujuan yang sudah ditentukan, materi pelajaran juga harus sistematis dan terarah, materi yang disampaikan harus sesuai dengan tingkat pendidikan, dan materi pelajaran hendaknya bersifat fakta maupun konseptual sehingga mampu dibawa di lingkungan sekitar. Selain itu pada media pembelajaran terdapat soal evaluasi yang tingkat kesulitannya sudah disesuaikan dengan materi. Dengan begitu akan memudahkan siswa ataupun pembaca untuk belajar secara mandiri. Hal ini didukung oleh pendapat (Dewi and Sujana 2022) pada penelitiannya terkait flipbook bahwa media pembelajaran flipbook mampu memberikan kegiatan pembelajaran bermakna dan mandiri melalui pengamatan video, gambar, serta kegiatan evaluasi mandiri. Sedangkan pada penelitian lain terkait flipbook

oleh (Wijayanti and Isnawati 2023) menyatakan bahwasannya flipbook dapat meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 94,44%, hal ini sesuai dengan validasi materi peneliti yang bahwa materi dan soal yang tersaji pada media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar serta lebih aktif lagi dalam pembelajaran.

Tabel 4. Hasil data validasi media

No.	Aspek yang dinilai	yang Skor	Kriteria
1.	Kualitas Pengelolaan Program	95%	Sangat layak
2.	Kemudahan Penggunaan	93%	Sangat layak
3.	Kerapihan Pada Penyajian	90%	Sangat layak
Skor rata-rata		93%	Sangat layak

Hasil rata-rata kelayakan validasi materi sebesar 93% yang termasuk kedalam kriteria sangat layak. Hasil rata-rata tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan keperluan pembaca yaitu mudah dioperasikan dengan kemenarikan yang ada di dalamnya. Sejalan dengan pendapat (Hardinata and Ruhiat 2023) yang menyatakan flipbook mudah digunakan, mudah dioperasikan, menarik, dan mudah dipahami serta layak digunakan oleh siswa sebagai media pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi pada zaman sekarang perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam pembelajaran sehingga siswa minat belajar siswa atau pembaca akan tumbuh. Sesuai dengan pendapat (Cahyono 2023) bahwa model pengajaran yang menggunakan aplikasi digital flipbook dapat dijadikan sebagai solusi pengganti untuk membantu pembelajaran siswa di era teknologi digital 4.0. pada pengembangan ini peneliti merancang bahwa penjelasan materi dilakukan dengan bantuan audio sehingga pembaca akan merasakan seperti diterangkan oleh seorang guru karena manusia lebih cepat merasa bosan apabila membaca teks daripada mendengar, hal ini didukung oleh penelitian terkait media audio oleh (Hakim, Husayma, and Sinaga 2023) yang menyatakan bahwa siswa membutuhkan media audio pembelajaran, serta dengan menggunakan audio, siswa dapat mengatur aktivitas belajarnya sendiri sehingga dapat menyesuaikan dengan tingkat kemampuan

dan kecepatan siswa dalam memahami pembelajaran. Setelah melakukan uji kelayakan pada tim ahli dan melakukan perbaikan media pembelajaran sesuai masukan, maka dilakukan uji coba terbatas pada siswa XI Kuliner 2 SMKN 1 Lamongan.

Tabel 5. Hasil Data respon siswa

No.	Aspek yang dinilai	yang Skor	Kriteria
1.	Kualitas Isi Dan Tujuan	93%	Sangat Baik
2.	Keakuratan materi	95%	Sangat Baik
3.	Kualitas Teknik	95%	Sangat Baik
Skor rata-rata		94%	Sangat Baik

Dari ketiga aspek tersebut didapatkan hasil rata-rata kelayakan validasi materi sebesar 94% yang termasuk kedalam kategori sangat baik, sehingga dapat dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran. Didukung oleh guru kuliner di SMKN 1 Lamongan yang mengatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat menarik dan praktik serta mudah dioperasikan bagi siswa, sehingga meminimalisir rasa bosan saat pelajaran. Sejalan dengan pendapat (Umami and Prayogo 2021) pada penelitiannya terkait pengembangan flipbook bahwa metode pembelajaran dengan menggunakan e-modul flipbook akan lebih bermacam-macam seperti menggunakan video interaktif, modul yang menarik sehingga hal tersebut dapat mengurangi rasa bosan siswa dalam belajar dan juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi bahan ajar, siswa juga dapat mengulang kembali pelajaran melalui video interaktif. Salah peneliti yaitu (Hur Rahman Zh et al. 2022) yang memfokuskan penelitian untuk melihat respon siswa dan juga guru terhadap pengembangan media pembelajaran flipbook, dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa baik siswa maupun guru sangat setuju terhadap adanya pengembangan media pembelajaran flipbook.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data terkait validasi kelayakan serta respon siswa terhadap media pembelajaran flipbook berbasis kontekstual pada materi keselamatan kerja, dapat disimpulkan bahwa hasil kelayakan materi pengembangan flipbook yang diberikan oleh ahli

adalah sebesar 90% sedangkan nilai kelayakan media sebesar 93%. Kedua penilaian menunjukkan bahwasannya pengembangan media pembelajaran ini termasuk dalam kategori 'sangat layak'. Hasil respon siswa terhadap pengembangan flipbook melalui penyebaran angket yang dilakukan pada siswa SMKN 1 Lamongan kelas XI Kuliner 2 yang berjumlah 32 orang menunjukkan presentase rata-rata skor sebesar 94% yang dapat dikategorikan dalam kategori sangat baik sehingga dapat serta layak digunakan untuk pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada seluruh guru dan pendidik di SMKN 1 Lamongan serta seluruh dosen atau civitas Universitas Negeri Surabaya yang telah membantu berpartisipasi dalam penelitian ini.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Batubara, H. H. (2020). *Model Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Cahyono, B. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Digital Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Di Era Teknologi Digital. *Jurnal Dharmabakti Nagri*, 1(2), 58–64. <https://doi.org/10.58776/jdn.v1i2.26>
- Dewi, I. D. A. W. S., & Sujana, I. W. (2022). Media Flipbook Berorientasi Pendekatan Kontekstual Pada Muatan IPS Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 244–258. <https://doi.org/10.23887/jipppg.v5i2.46404>
- Hakim, A., Husayma, F. A., & Sinaga, A. V. (2023). Pengembangan Media Audio Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Viii Di Mtsn 4 Bulukumba. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 740–750, from <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.730>
- Hamruni, H. (2015). Konsep Dasar Dan Implementasi Pembelajaran Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 12(2), 177–187. <https://doi.org/10.14421/jpai.2015.122-04>
- Hardinata, & Ruhiat, Y. (2023). Media Pembelajaran Booklet Berbasis Flipbook pada Materi Aircraft Instrument System.

Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 6, 399–409.

<https://doi.org/10.23887/jipppg.v6i2.63195>

- Hur Rahman Zh, M., Ardiansyah, A., Sari Dewi, M., & Nikmatullah, F. (2022). Analisis Respon Siswa Dan Guru Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Online Pada Pelajaran Al-Qur'an Hadist Di Madrasah Aliyah Negeri (Man) Kota Batu. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 17–31.

<https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.365>

- Kusuma Dewi, D., Tri Pangesthi, L., Handajani, S., & Fatkhur Romadhoni, I. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip PDF Corporate Edition Pada Kompetensi Dasar Puff Pastry Siswa Kelas XII SMK. *Journal of Creative Student Research (JCSR)*, 1(2), 279–292. <https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v1i2.1503>

- Laia, S. S., Hafizhoh, S., Al, U., Medan, W., Pelajaran, M., & Pembelajaran, M. (2022). Kemampuan Guru Menyesuaikan Antara Materi Pelajaran Dengan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 100–113.

- Nirwana., & Ananda, Adevia. (2022) Persepsi Siswa terhadap Powerpoint sebagai Media Pembelajaran di MTS Negeri 4 Bantul. Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD.

- Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Umami, J., & Prayogo, M. S. (2021). Pengaruh Penggunaan E-Modul Flipbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipadu Tingkat Sekolah Dasar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 182–187. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.1697>

- Wijayanti, R. N., & Isnawati. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Interaktif pada Materi Sistem Saraf Manusia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA. *BioEdu: Berkala Ilmiah*

Pendidikan Biologi, 12(2), 298–310.
<https://doi.org/10.26740/bioedu.v12n2.p298-310>

Yamin, M. (2020). Perilaku Keselamatan Dan Kesehatan Kerja (K3) Siswa Dalam Pembelajaran Praktikum Di Smkn 2 Sidenreng. *Jurnal Syntax Admiration*, 1(3), 1–10.
<https://doi.org/10.46799/jsa.v1i3.59>