

PENGEMBANGAN *E-BOOK HYPERCONTENT* BERBASIS *KVISOFT FLIPBOOK MAKER* SEBAGAI SUMBER BELAJAR MATA PELAJARAN SENI BUDAYA SMP

Putri Elvira Puspa Rani¹, Hamsi Mansur², Mastur³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

putrielvirusparani1908@gmail.com¹, hamsi.mansur@ulm.ac.id², mastur@ulm.ac.id³

Abstract

Covid-19 pandemic is a world emergency situation because it spread through air and physical contact. Coronavirus cause sosial distancing, therefore it make a new education policy in Indonesia. The policy requires the implementation of online learning from home. It is of cause, teacher and student must use technology device to support this learning. This situation has an impact on the demands and use of innovative technology. Based on those cas, the author interested to develop an Hypercontent E-Book wich is made with Kvisoft Flipbook Maker as learning resource on art and culture subject for 8th grade studenst in junior high school 23 Banjarmasin. The Art and Culture is chosen because this subject is difficult for student to understand without learning resources to specify the learning material. Hypercontent E-Book comes with connected multiple learning resource platform that video, sound, and Qrcode, etc. The Depelovment process on the research was using 4D Model which was have four step that is Define, Design, Development, and then Desiminate. The result for of the research was a valid product trough validity test by learning material, media, and learning ecxperts.

Keywords: *Depelovment, Ebook, Hypercontent, Learning Resource.*

Abstrak

Pendemi *covid-19* merupakan situasi darurat sedunia oleh tersebarnya *coronavirus* yang mana penyebarannya melalui kontak fisik dan udara. *Coronavirus* menyebabkan adanya pembatasan sosial, sehingga melahirkan kebijakan baru dalam pendidikan nasional yang menerangkan tentang belajar dari rumah dengan pembelajaran *daring*. Sehubungan dengan hal tersebut dampak kemajuan teknologi terhadap siswa dan guru pada masa pandemi *covid-19* ini yaitu penggunaan perangkat elektronik yang dimanfaatkan dalam pembelajaran, hal ini menjadi peluang peneliti untuk mengalihkannya sebgai sumber belajar. Berdasarkan hal tersebut dilakukan Pengembangan *ebook hypercontent* berbasis *kvisoft flipbook maker* sebagai sumber belajar mata pelajaran seni budaya kelas VIII SMP Negeri 23 Banjarmasin. Adapun mata pelajaran seni budaya dipilih karena mata pelajaran ini sukar dipahami sehingga perlu sumber belajar yang dapat memperjelas materi, salah satunya menggunakan *hypercontent* yang menghubungkan dengan berbagai *Platform* sumber belajar seperti video, suara, dan lainnya ditandai dengan penggunaan *Qrcode* didalamnya. Pengembangan ini menggunakan model *4D* yang memiliki 4 tahapan pengembangan yaitu *define, desain, developpe* dan *dessiminate*. Hasil akhir penelitian ini berupa produk yang layak sebagai sumber belajar berdasarkan uji validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, *Ebook, Hypercontent, Sumber Belajar*

Pendahuluan

Kurikulum 2013 (K13) dirancang untuk memperkuat kompetensi peserta didik dari sisi pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara utuh. Sehingga, kompetensi dasar semua mata pelajaran mencakup kompetensi dasar kelompok sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Sama halnya dengan mata pelajaran seni budaya tetap dirancang berlandaskan dengan kompetensi-kompetensi dasar tersebut. Mata pelajaran seni budaya bukan aktivitas dan materi pembelajaran yang dirancang hanya mengasah kompetensi keterampilan siswa, sebagaimana dirumuskan selama ini. Seni budaya harus mencakup aktivitas dan materi pembelajaran yang memberikan kompetensi pengetahuan tentang karya seni budaya dan kompetensi sikap yang terkait dengan seni budaya.

Mata pelajaran seni budaya ini sukar dipahami apabila hanya tersampaikan melalui teori, sehingga perlu sumber belajar guna memperjelas materi terlebih pada masa pandemi *covid 19*, yang merupakan situasi darurat sedunia oleh tersebarnya *Coronavirus* yang penyebarannya melalui kontak fisik dan udara. *Coronavirus* ini menjadi hal yang menakutkan dimasa sekarang sehingga perlu dilakukan *Social/Physical Distance* yang mana melakukan pembatasan sosial. Pembatasan sosial ini melahirkan kebijakan baru dalam pendidikan Indonesia yakni dikeluarkannya kebijakan oleh KEMENDIKBUD (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) yang menerangkan tentang belajar dari rumah (BDR) atau menggunakan pembelajaran dalam jaringan (*daring*).

Berdasarkan hasil wawancara bersama ibu Syefira Novitasari, S.Pd (6 Februari 2021), yang mana merupakan salah seorang guru yang mengampu mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 23 Banjarmasin melalui via telepon mengungkapkan bahwa mata pelajaran seni budaya adalah mata pelajaran yang tidak cukup hanya teori, sejauh ini pada proses pembelajaran mata pelajaran seni budaya lebih banyak menggunakan metode ceramah. Kendala juga dialami oleh guru tersebut pada kurangnya sumber belajar yang digunakan pada pembelajaran yang tepat, sarana prasarana praktek untuk mata pelajaran seni budaya kurang memadai, dan sekolah

kekurangan sumber belajar yang dapat menambah minat siswa untuk belajar dirumah. Guru mengajar berdasarkan buku yang dibagi pemerintah serta guru merasa perlu sesuatu yang menarik dan mudah digunakan. Selanjutnya, wawancara bersama bapak Rusdian Amini, S.Pd (6 Februari 2021) yang merupakan wakil kepala sekolah bidang kurikulum yang mengungkapkan bahwa sekolah sangat menerima sumber belajar yang inovatif guna menunjang pembelajaran terutama pada masa pandemi *covid-19*.

Hasil wawancara yang dilakukan di atas maka disimpulkan, mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 23 Banjarmasin membutuhkan sumber belajar. Sumber belajar adalah sumber baik berupa data, orang, dan wujud tertentu yang dapat digunakan dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu. Salah satu sumber belajar yaitu *ebook* atau buku digital yang terdiri dari teks, gambar dan multimedia yang dapat diakses pada perangkat elektronik. *Ebook* yang dapat dibuka menggunakan perangkat elektronik ini dirasa mampu membantu proses pembelajaran terlebih pembelajaran *daring*.

Terlepas dari wawancara yang dilakukan, peneliti menyadari bahwa dampak kemajuan teknologi pada siswa dan guru di masa pandemi *covid-19* ini yaitu penggunaan perangkat elektronik yang dimanfaatkan dalam pembelajaran. Dengan kata lain, para pendidik dituntut lebih kreatif lagi dalam pembelajaran terlebih pembelajaran jarak jauh atau belajar dari rumah ini serta pemanfaatan teknologi yang ada. Sebagai generasi yang lahir di tengah majunya teknologi informasi, siswa kini tak asing bahkan ketergantungan dengan perangkat teknologi salah satunya yaitu menggunakan elektronik seperti laptop, *handphone/smartphone* dengan akses internet. Sejalan dengan ketergantungan siswa pada perangkat teknologi, hal ini merupakan peluang peneliti untuk mengalihkannya sebagai sumber belajar yakni *ebook* yang dapat digunakan mata pelajaran seni budaya.

Pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran tidak hanya berlaku untuk mahasiswa saja, tetapi sebagai tenaga

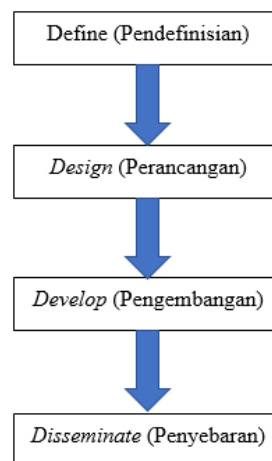
pendidik dapat memanfaatkan fasilitas tersebut untuk memperkaya kemampuan mengajar sehari-hari (Setiawan et al., 2020, p. 14). Hal ini mendukung komunikasi antara peserta didik dan guru menggunakan sistem pada perangkat seluler maupun komputer (Sarrab & Elgamel, 2012, p.32).

Berkaitan dengan tujuan pokok teknologi pendidikan ialah guna memecahkan permasalahan belajar atau memfasilitasi aktivitas pembelajaran. Teknologi pendidikan dapat menunjukkan dirinya sebagai satu bidang garapan khusus, yang memiliki teknik intelektual yang unik, serta mempunyai nilai dalam memecahkan masalah belajar pada diri manusia dengan segala relevansinya (Miarso, 2004, p.110). Kawasan teknologi pendidikan pada definisi tahun 1994 dikemukakan dengan 5 (lima) aspek garapannya, yaitu: desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi/penilaian (Seels & Richey., 1994, p.29). Pengembangan ialah proses penerjemahan secara rinci desain ke dalam bentuk fisik (Seels & Richey, 1994, p.38).

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode, penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang gunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono, 2019, p.297). Penelitian dan pengembangan (*R&D*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui beberapa proses pengembangan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan (*R&D*) bisa berupa model, media, modul, buku, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran (Mulyatiningsih, 2013, p.161). Dalam proses pengembangan ini, penulis menggunakan model pengembangan 4D dari Thiagarajan (1974, p.2). Model pengembangan ini menggunakan tahap yaitu, *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan).



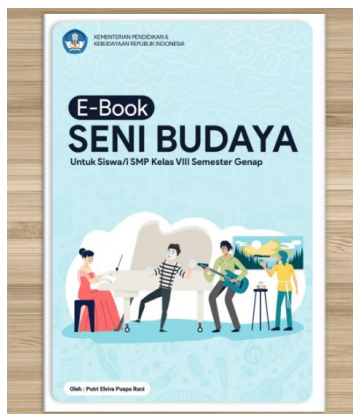
Gambar.1 Model 4D

Sumber: (Thiagarajan, 1974, p.2)

Hasil dan Pembahasan

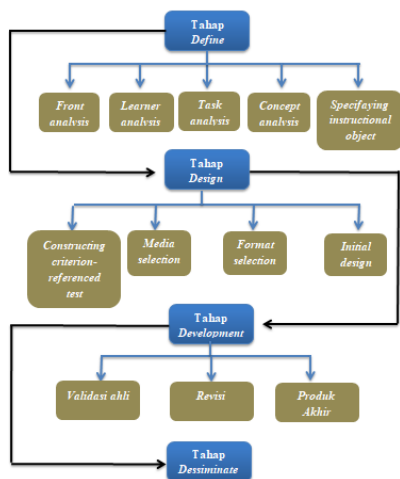
Penelitian dan pengembangan ini memiliki hasil akhir yakni sebuah produk dalam bentuk *e-book* (elektronik *book*) atau buku digital merupakan sebuah buku namun memiliki format elektronik yang berisi informasi teks, gambar, video, audio ataupun animasi. *Ebook* berguna untuk mevisualkan pengetahuan yang bersifat abstrak sehingga dapat menjadi pengetahuan yang konkrit yang dapat dibaca pada perangkat elektronik seperti laptop komputer bahkan elektronik *portable* lainnya seperti *handphone/smart phone*. Media pembelajaran jarak jauh merupakan komponen pembelajaran yang menjadi bagian integral dari proses pembelajaran di masa pandemi *covid-19* ini (Salim et al., 2020, p.103). Dalam produk yang dikembangkan, *ebook* sebagai sumber belajar memerlukan media-media yang menunjang materi. Sehingga terdapat inovasi yakni digunakannya *hypercontent* sebagai bentuk media pembelajaran yang disajikan pada *e-book* dengan bentuk *Qrcode* atau *barcode*.

Hypercontent adalah konsep yang digunakan untuk menggambarkan keberadaan konten (*content*) yang terhubung dengan konten lain secara simultan (Herlina, 2019, p.218). Salah satu cara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penggunaan *Qrcode* atau *barcode*.



Gambar.2 Tampilan awal produk

Penelitian dan pengembangan *ebook hypercontent* berbasis *kvisoft flipbook maker* sebagai sumber belajar mata pelajaran seni budaya kelas VIII di SMP Negeri 23 Banjarmasin ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana tahapan pengembangan dan kelayakan produk *e-book hypercontent* berbasis *kvisoft flipbook maker*. Selain hal tersebut, pengembangan *e-book hypercontent* berbasis *kvisoft flipbook maker* sebagai solusi dari masalah yang ditemukan dilapangan seperti kurangnya sumber belajar seni budaya disekolah dan kurangnya kemampuan guru dalam membuat penunjang belajar terlebih pada masa pandemi *COVID-19* yang mana pembelajaran dilakukan secara *daring*. Pada penelitian ini terdapat proses pengembangan menggunakan model *4D* yang memiliki rincian sebagai berikut:



Gambar 3 Rincian tahap 4D

Pada tahap pertama ini, dilakukan penetapan dan pendefinisian syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini

sering dinamakan analisis kebutuhan (Mulyatiningsih, 2016:2). Pada tahap *define* ini dilakukan, (1) *Front analysis* pada tahapan ini akan dilakukan analisis awal, (2) *Learner analysis* pada tahapan ini dilakukan analisis dengan proses pembelajaran, (3) *Task Analysis*, pada tahap ini dilakukan analisis materi, (4) *Concept analysis*, pada tahap ini melakukan identifikasi pada produk dengan melakukan spesifikasi awal produk dan memilih aplikasi yang digunakan, dan (5) *Specifaying instructional object*, pada tahap ini dilakukan penentuan sasaran dari produk yang dikembangkan. Setelah menganalisis berbagai aspek melalui tahapan *define* (pendefinisian) ditentukan pemecahan masalah dengan mengembangkan produk.

Tahapan kedua ini, dilakukan *design* (perancangan), yang kemudian dilakukan, (1) *Constructing criterion-referenced test*, pada penyusunan tes dapat digunakan untuk mengetahui keefektifan suatu media pembelajaran (Thiagarajan, 1974:59), (2) *media selection*, pada tahap ini melakukan pengumpulan bahan-bahan yang akan digunakan seperti gambar, video dan lainnya yang kemudian didesain dalam bentuk *hypercontent (Qr Code/Barcode)*, (3) *Format selection*, format yang dipilih dalam pengembangan *e-book hypercontent* ini *.html* adapun alasan digunakannya format tersebut pada produk dikarenakan format tersebut lebih mudah diakses dibandingkan format lainnya seperti *.app* yang merupakan format sistem operasi *Mac*. yang jarang digunakan oleh guru maupun siswa. Kemudian tidak memilih format dalam bentuk *.fbr* karena penggunaan ini mengharuskan pengguna menginstal aplikasi untuk membuka *e-book*, dan (4) *Initial design*, pada tahap ini dilakukan pendesainan dimulai dari sketsa sampai desain akhir.

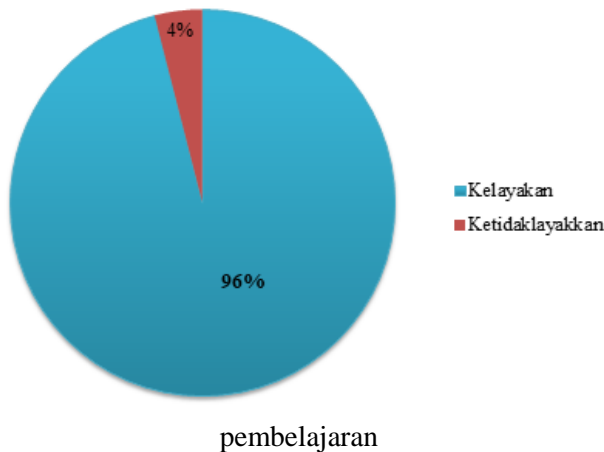
Tahap ketiga, yakni *development* (pengembangan) yang kemudian dilakukan, (1) Validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, pada tahap ini dilakukan peninjauan dari produk yang dikembangkan guna menentukan kelayakan penggunaan produk. Hasil validasi pembelajaran oleh 2 orang ahli dilihat dari aspek pendahuluan, aspek kurikulum, dan aspek penutup.

Tabel 1. Rekapitulasi Ahli Pembelajar

No	Aspek	Jumlah skor	Kriteria
1	Aspek Pendahuluan	56	
2	Aspek Kurikulum	22	Sangat Layak
3	Aspek Penutup	45	Layak
	Jumlah Skor	123	
	Persentase	96%	

Berdasarkan hasil dari uji validasi ahli pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa :

Gambar 4. Persentase kelayakan ahli

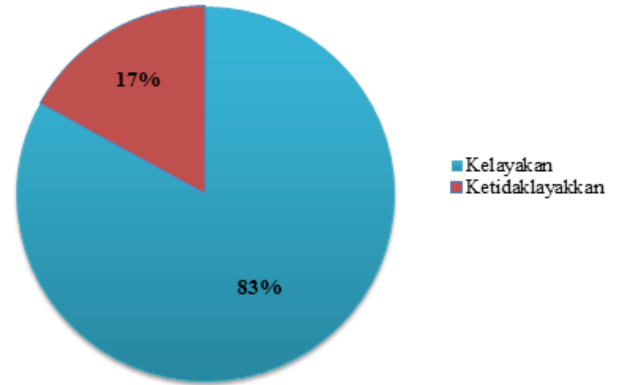


Produk ini memiliki persentase 96% dan diperoleh kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya, hasil validasi materi dari 2 orang ahli materi dilihat dari aspek kualitas materi.

Tabel 2. Rekapitulasi Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah skor	Kriteria
1	Kesesuaian materi	60	
	Jumlah Skor	60	Sangat Layak
	Persentase	83%	

Berdasarkan hasil dari uji validasi ahli materi, maka dapat disimpulkan bahwa :



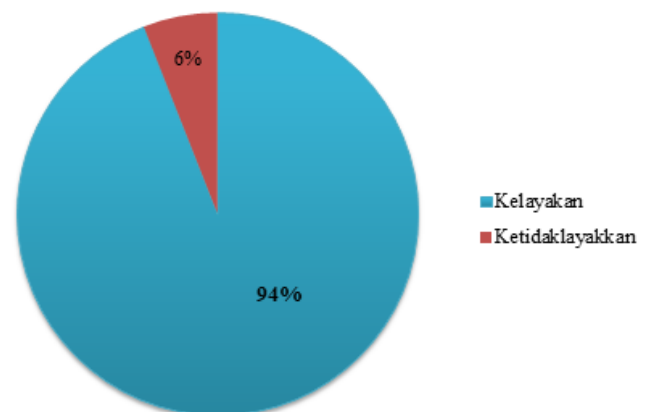
Gambar 5. Persentase kelayakan ahli materi

Produk ini memiliki persentase 83% dan diperoleh kategori “Sangat Layak”. Kemudian dilanjutkan hasil validasi media dari 2 orang ahli media dilihat dari aspek materi, spek pemrograman dan aspek prinsip multimedia.

Tabel 3. Rekapitulasi Ahli Media

No	Aspek	Jumlah skor	Kriteria
1	Aspek Materi	82	
2	Aspek Pemrograman	37	Sangat Layak
3	Aspek Prinsip Multimedia	24	Layak
	Jumlah Skor	143	
	Persentase	94%	

Berdasarkan hasil dari uji validasi ahli media, maka dapat disimpulkan bahwa :



Gambar 6. Persentase kelayakan ahli media

Produk ini memiliki persentase 94% dan diperoleh kategori “Sangat Layak”

Tahap keempat yaitu *dessiminate* (penyebaran) yang kemudian produk *ebook hypercontent* berbasis *kvisoft flipbook maker* sebagai sumber belajar mata pelajaran seni budaya kelas VIII SMP Negeri 23 Banjarmasin ini hanya disebarakan kepada guru dalam bentuk link *html*. yang dapat diakses menggunakan perangkat *handphone*, *pc*, laptop dan lainnya dengan mengaktifkan jaringan internet. Tahapan ini tidak dilakukan lanjutan pada hasil penyebarannya.

Simpulan

Pengembangan *ebook hypercontent* berbasis *kvisoft flipbook maker* sebagai sumber belajar mata pelajaran seni budaya kelas VIII SMP Negeri 23 Banjarmasin ini menggunakan model *4D* dengan tahapan *define, design, development* dan *disseminate*. Produk yang dihasilkan berupa *e-book hypercontent* dengan format *.PDF* dan *.html* dalam produk tersebut memuat 8 (delapan) pokok materi diantaranya membuat poster, menggambar komik, menyanyikan lagu tradisional, alat musik tradisional, gerak tari tradisional, memperagakan gerak tari tradisional, merancang pementasan pantomim dan pementasan pantomim, disetiap materi dilengkapi gambar dan media lain yang didesain dalam bentuk *qr code* atau *barcode*.

Berdasarkan uji kelayakan yang dilakukan oleh validator ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran yang mana terdapat masing-masing sebanyak 2 orang ahli. Hasil validasi pada *ebook hypercontent* berbasis *kvisoft flipbook maker* sebagai sumber belajar mata pelajaran seni budaya kelas VIII SMP Negeri 23 Banjarmasin, dinyatakan "sangat layak".

Dengan adanya hasil penelitian ini, peneliti juga memberikan saran kepada peserta didik bahwa belajar dapat dilakukan dengan atau tanpa guru. Belajar secara mandiri merupakan salah satu hal yang sangat diperlukan di masa pandemi *covid-19*. Dengan adanya *ebook hypercontent* ini yang mana terdapat gambar dan video yang sesuai dengan materi-materi pembelajaran seni budaya kelas VIII sehingga *ebook hypercontent* dapat digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran.

Selanjutnya, saran ditujukan kepada guru bahwa dengan adanya penelitian

pengembangan *e-book hypercontent* berbasis *kvisoft flipbook maker* sebagai sumber belajar mata pelajaran seni budaya kelas VIII maka produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Menggunakan *ebook hypercontent* ini sebagai inovasi dalam proses pembelajaran untuk membuat siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII di SMP Negeri 23 Banjarmasin. Dilanjutkan saran untuk sekolah yakni dengan adanya penelitian dan pengembangan *e-book hypercontent* berbasis *kvisoft flipbook maker* sebagai sumber belajar mata pelajaran seni budaya kelas VIII SMP Negeri 23 Banjarmasin ini dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan sumber belajar disekolah.

Saran juga ditujukan untuk peneliti berikutnya, bahwa Penelitian Pengembangan *ebook hypercontent* ini hanya masih sampai uji kelayakan sehingga diharapkan untuk melanjutkan sampai uji efektivitas guna mengetahui tingkat keefektifan *ebook hypercontent* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Barbara B. Seels & Rita C. Richey. (1994). *Teknologi pembelajaran: definisi dan kawasannya*, Jakarta:Unit percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Keputusan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 719/P/2020, *Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Pada Satuan Pendidikan Dalam Kondisi Khusus*.
- Miarso, Y. H. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Kencana Prenada Media Group.
- Salim, A., Mansur, H., & Utama, A.H, (2020). *Evaluasi Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19*, Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan, 20(1).
- Sarrab, M. & Elgamel, L. (2012). Mobile Learning (M-Learning)..And Educational Environments. *Distributed and..Parallel Systems*. 3(4), 31-38.
- Setiawan, A., Mansur, H., & Mastur. (2020). *Pengembangan E-Learning, Academiana Berbasis Moodle Untuk Mata Kuliah Komunikasi Pendidikan. Journal of Intructional Technology*, 1(1), 13-19.

- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode..penelitian kuantitatif, kualitatif, dan..R&D*. CV. Alfabeta.
- Suparman,M & Atwi Z.A, 2004, *Pendidikan Jarak Jauh, Teori dan Praktek*, Jakarta: universitas Terbuka
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Developmen.. for Training..Teachers of exceptional children*. Indiana Univ., Bloomington.
- Widoyoko, 2015, *Evaluasi Program Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Belajar