

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *FLIPBOOK* MATERI PANTUN  
BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING*.**

**Risda Nurusyifa & Ratna Dewi Kartikasari**  
Universitas Muhammadiyah Jakarta  
Surel: [risdansyif@gmail.com](mailto:risdansyif@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu bahan ajar digital untuk mempermudah pembelajaran dan mendorong peserta didik lebih kreatif. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari *Analysis, Design, Development of Production, Implementation* dan *Evaluation*. Dalam penelitian ini data yang diperoleh berupa observasi, wawancara, penilaian media dan materi dengan ahli validasi, dan penyebaran angket kepada peserta didik. Dalam hasil penilaian tersebut menyatakan kategori yang sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Pada ahli media mendapatkan presentase kelayakan 93,7%. Pada ahli materi mendapat presentase kelayakan sebesar 93,7%. Untuk kelayakan respon peserta didik dalam kelas uji coba kecil 85,5% mendapat presentase kelayakan, sedangkan untuk uji coba kelas besar mendapatkan presentase kelayakan 89,7%. Bahan ajar *flipbook* ini dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik kelas VII pada mata pembelajaran bahasa Indonesia.

**Kata kunci:** Pantun, *Flipbook*, *Experiential Learning*.

***DEVELOPMENT OF FLIPBOOK TEACHING MATERIALS ON  
PANTUN MATERIAL BASED ON EXPERIENTIAL LEARNING***

**ABSTRACT**

*The background of this research is the lack of innovative and creative learning media that causes the students are less interested in learning. The aim of research is to make students to learn easier than before, producing new learning media and also increasing students' creativity in creating pantun. In this study, researchers developed flipbook teaching materials on experiential learning-based pantun material. The development of this teaching material contains students' personal experiences with what has happened to facilitate vocabulary when creating pantun. This research aims to produce a product, namely digital teaching materials to facilitate learning and encourage students to be more creative. The model used in this research is the ADDIE development model, which consists of Analysis, Design, Development of Production, Implementation and Evaluation. In this study, data obtained in the form*

*of observations, interviews, media and material assessments with validation experts, and distributing questionnaires to students. In the results of the assessment stated a category that was very feasible to use in learning. Media experts get a feasibility percentage of 93.7%. The material expert received a feasibility percentage of 93.7%. For the feasibility of learner responses in the small trial class 85.5% got a feasibility percentage, while for the large class trial got a feasibility percentage of 89.7%. This flipbook teaching material can be used by educators and grade VII students in Indonesian language learning subjects.*

**Keywords:** pantun, flipbook, Experiential Learning.

## PENDAHULUAN

Strategi pendidikan di Indonesia didasarkan pada kepentingan pendidik dan peserta didik, yang berarti bahwa tujuan utama dari program pendidikan nasional adalah untuk menyediakan generasi yang memiliki kemampuan cepat seajar dengan negara lain. Pada era globalisasi saat ini Indonesia ini dapat lebih berkembang dan maju agar tidak tertinggal dalam proses pembelajaran dengan visi misi sistem pendidikan. Teknologi dan komunikasi telah berkembang begitu pesat yang dikembangkan oleh manusia. Oleh karena itu, dalam segi pendidikan inilah bisa menuntut peserta didik dalam mencapai pengembangan dirinya. Semua yang penting dalam hidup adalah pendidikan untuk berkembang di negaranya yang membutuhkan bantuan untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Pendidikan juga berfungsi sebagai cara untuk meningkatkan potensi peserta didik dengan menekankan penguasaan pengetahuan dan keterampilan fungsional serta pengembangan dalam kepribadiannya. Menurut Salilama (2019: 129) belajar adalah tindakan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dengan cara latihan atau pengalaman yang mengubah tingkah laku dalam aspek kognitif, efektif dan psikomotorik. Untuk mencapai tujuan tertentu, proses pembelajaran telah diarahkan dalam persiapan sebelumnya. Pada pembelajaran kelas VII seringkali mengalami ketidakaktifan peserta didik, terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Peserta didik masih belum menggunakan keaktifannya di materi pantun.

Menurut Hidayat (2018: 6) dalam upaya pembelajaran bahasa Indonesia terdapat materi pantun dengan tujuan meningkatkan kreativitas pada peserta didik. Pantun merupakan karya sastra yang banyak digunakan oleh suku budaya bangsa Indonesia dengan tujuan untuk menyampaikan informasi melalui pesan dan kesan kepada seseorang. Oleh karena itu pembelajaran pantun ini dapat melatih daya pikir

seseorang secara logis dan kreatif tentang makna kata dan juga melatih kata yang padu dengan kata lainnya. Menurut Alifiani dan Hendratno (2021: 3255) materi pantun merupakan bagian dari keterampilan berbahasa dan bersastra serta untuk yang berfungsi dapat melatih seseorang berimajinasi dan bernalar secara logis serta kreatif tentang makna kata. Pantun juga melatih seseorang dalam mengaitkan kata yang satu dengan kata lainnya.

Commented [Y1]: ?

Tujuan pembelajaran kelas VII diharapkan mampu memberikan ide dan kreativitas sehingga menapatkan hasil belajar yang maksimal. Salah satu capaian pembelajaran pada materi pantun untuk kelas VII adalah mampu mengkomunikasikan ide, pemikiran, pendapat, dan pesan, amanat maupun solusi yang bersifat logis dan kritis maupun kreatif yang dapat melestarikan pantun dengan berbasis pengalaman atau peristiwa mereka. Sehingga, melalui materi tersebut dapat memudahkan peserta didik membuat pantun. Dengan adanya pembelajaran pantun peserta didik akan menambah kreativitas serta menambah ilmu pengetahuannya. Pada pembelajaran pantun ini pendidik harus mempunyai inovasi yang baru. Dengan memberikan model pembelajaran pengalaman pribadi atau *experiential learning* juga dapat menjadi inovasi pendidik untuk proses pembelajaran terutama dalam menulis pantun. Model ini dapat menjadi lebih aktif serta membangun pengetahuan dan keterampilan serta nilai dan sikap melalui pengalaman pribadi mereka. Pengalaman langsung yang disertai dengan keterlibatan aktif dan juga akan mempermudah peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Umroh (2022: 2692) bahwa pembelajaran berbasis pengalaman menekankan proses daripada hasil, pembelajaran berlangsung secara berkelanjutan dan membutuhkan penyelesaian pertentangan antara modus dasar, pembelajaran berlangsung secara konsisten. Model *experiential learning* atau pengalaman pribadi mempunyai karakteristik, diantaranya; belajar berbasis pengalaman pribadi, belajar menyelesaikan masalah, dan juga belajar terhadap tahapan dalam melakukan aktivitas. serta proses untuk menciptakan ilmu pengetahuan. Berdasarkan pada kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar *flipbook* materi pantun berbasis *xperiential learning* atau pengalaman pribadi ini merupakan pembelajaran yang mendorong peserta didik lebih kreatif.

## **METODE**

Menurut Sugiyono (2020: 297) pengembangan *Research and Development* (R&D) mengemukakan bahwa penelitian ini merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut untuk masyarakat agar berfungsi dengan baik. Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE atau *Analisis, Design, Development of Production, implementation or Delivery and Evaluation*. Fatmala dan Upik (2016: 2) mengemukakan bahwa ADDIE ini merupakan desain intruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung jangka panjang, dan sistematis. Model ADDIE ini dikembangkan oleh Lee dan Owens pada tahun 2004. Model ini mengaktifkan pada model yang efektif. Hal ini menjadi pendukung proses penelitian tersebut karena langkah yang terdapat dengan model pengembangan ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan. Oleh karena itu, peneliti memilih model ADDIE dalam tujuan mengembangkan bahan ajar atau *Flipbook* dengan materi pantun berbasis *experiential learning*.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 08 Jakarta. Metode yang digunakan dalam pengambilan data ialah observasi, wawancara, dan kuesioner. Penelitian ini menggunakan dua uji coba, yaitu uji coba kelas kecil yang melibatkan 22 peserta didik dan uji coba kelas besar melibatkan 48 peserta didik dengan melihat hasil dari layaknya media pembelajaran setiap ahli dan peserta didik diberikan Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi media, materi dan lembar validasi respons peserta didik. Pada penelitian ini, peneliti menerapkan teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif yang digunakan pada penelitian ini menggunakan hasil saran atau penilaian dari validator ahli media, validator materi, peserta didik kelas VIISMP Muhammadiyah 08 Jakarta, dan guru Bahasa Indonesia pada tahapan validasi. Sementara itu, data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan data angka yang didapatkan dari pemberian angket. Data yang didapatkan dari pemberian kuesioner tersebut akan diolah dengan menggunakan skala likert.

**Tabel 1. Kriteria Penilaian**

| No. | Kriteria          | Skor |
|-----|-------------------|------|
| 1.  | Sangat Baik       | 5    |
| 2.  | Baik              | 4    |
| 3.  | Cukup             | 3    |
| 4.  | Kurang Baik       | 2    |
| 5.  | Sangat Tidak Baik | 1    |

Dalam tabel di atas merupakan skala penilaian yang dilakukan pada penelitian ini. Menurut Winnuly (2023: 42-43) Dalam skala perhitungan ini juga menggunakan rumus yang sesuai dengan pedoman skala *likert* di atas. Rumus perhitungan ini dan respons peserta didik per aspek berikut ini.

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Tingkat persentase

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor

100% = Bilangan tetap

Rumus tersebut dapat dihitung berdasarkan data yang sesuai untuk validasi hasil produk serta respons peserta didik. Hasil yang diperoleh kemudian di kelompokkan sesuai dengan kelayakan produk. Kategori kelayakan ini dapat mengetahui interpretasi produk dengan besar persentase Winnuly, (2023: 43). Berikut merupakan kriteria kepraktisan dalam media.

**Tabel 2. Kriteria Interpretasi Validasi dan Respons Peserta Didik**

| Keterangan          | Persentase |
|---------------------|------------|
| Sangat Layak        | 81% - 100% |
| Layak               | 61% - 80%  |
| Cukup Layak         | 41% - 60%  |
| Kurang Layak        | 21% - 40%  |
| Sangat Kurang Layak | 11% - 20%  |

Pada data di atas pengembangan produk dapat dikatakan layak jika mencapai skor yang sesuai dengan tingkat presentasi yang tinggi akan dikatakan layak. Pada hal ini, jika produk dinyatakan layak, maka produk akan diperbolehkan digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat memudahkan serta bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik. Pada kelayakan produk ini untuk mempengaruhi nilai peserta didik yang sesuai dengan capaian belajar. Oleh karena itu, penilaian produk ini menjadi acuan dan masukan dalam kekurangan desain maupun materi. Kepraktisan dan nilai validitas sangat berpengaruh terhadap bahan ajar pada materi pantun berbasis *experiential learning*. Pembelajaran akan mudah dilakukan dan mendorong keaktifan belajar jika produk dapat digunakan dengan baik dan maksimal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 08 Jakarta. Penelitian ini dilakukan dengan model pengembangan ADDIE. Yang terdiri dari 5 (lima) tahapan, yaitu *analisis, desain, development, implementation, dan evaluation*. Berikut adalah hasil dari penerapan tahapan model ADDIE.

### 1. Analisis

Tahap pertama dalam pengembangan ini adalah menganalisis kebutuhan awal peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi pantun. Data awal untuk melakukan analisis adalah mewawancarai guru bahasa Indonesia kelas VII dan juga menyebar angket kepada peserta didik kelas VII. Tujuan tersebut dilakukan untuk mendapatkan

informasi mengenai kebutuhan akademis dengan ketentuan tercapainya pembelajaran dan tujuan belajar peserta didik. Pada tahapan wawancara bersama Bapak Lutfi selaku guru Bahasa Indonesia dilakukan pada tanggal 23 Januari 2024 mendapatkan hasil peserta didik masih memiliki literasi yang kurang, sehingga hal ini menyebabkan peserta didik kurang berimajinasi dalam membuat pantun. Pada permasalahan di atas, diperlukannya pembelajaran yang memotivasi peserta didik untuk meningkatkan kreasi dan imajinasinya. Untuk itu, tahap wawancara ini dapat menentukan masalah yang ada materi pantun.

Berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran angket kepada siswa kelas VII sudah dilaksanakan. Informasi yang didapat adalah awal kondisi Bahasa Indonesia di kelas VII. Keadaan yang didapat peserta didik adalah kesulitan dalam mengolah kosa kata, kurangnya literasi, kurangnya bahan ajar yang menarik dan juga efektif, dan kurangnya metode dalam mempelajari pantun yang dapat membuat peserta didik menjadi kurang tertarik dan cepat bosan dalam belajar. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan bahan ajar pantun berbasis *Experiential Learning* agar memudahkan peserta didik mengolah kosa kata juga meningkatkan literasi.

Dengan adanya tahapan informasi awal, peneliti mengetahui kondisi yang ada dalam pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan fakta. Tahapan ini memudahkan dalam meneliti selanjutnya, sehingga, peneliti dapat melakukan penelitian dengan membuat produk yaitu *flipbook* pada materi pantun yang dapat menarik belajar peserta didik.

## 2. Desain

Dalam pengembangan format produk awal pada bahan ajar *flipbook* ini memiliki beberapa komponen, berikut ini. Pada langkah ini peneliti mulai mengintegrasikan desain yang telah dirancang ke dalam bahan pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik dan juga pendidik. Pada pembuatan modul ini dilakukan menggunakan *canva* dan dikembangkan dengan aplikasi *heyzineflip* untuk menjadi sebuah buku digital. Aplikasi tersebut dapat menarik peserta didik keran adanya suara musik dan animasi. Adapun tampilan desain perhalaman pada modul tersebut terdiri dari; tampilan depan, kata pengantar, daftar isi, petunjuk belajar, peta materi, tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, materi pantun, kegiatan 1 dan 2, soal evaluasi, glosarium, daftar pustaka, dan tampilan penutup.

### 3. Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan ini peneliti menerapkan desain yang telah dibuat oleh peserta didik dalam pembelajaran. Dalam tahapan ini peneliti melakukan penilaian kepada ahli media dan ahli materi untuk menentukan kategori sangat layak terhadap media dan juga materi yang ada di dalam flipbook. Pada tahapan penilaian ini dilakukan dengan Bapak Drs. Suyatno, M.Pd. selaku guru Bahasa Indonesia Kelas VII yang merupakan ahli materi. Pada tahapan penilaian media dilakukan oleh Dr. Yasin Efendi, S.Kom., M.Kom. selaku dosen di perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Jakarta selaku ahli media yang menilai produk peneliti.

### 4. Implementation (Implementasi)

Pada tahapan ini menentukan kevalidasian produk dari ahli materi dan ahli media. Dalam menentukan penilaian kevalidasian penelitian ini ialah siswa kelas VII, serta validator dari ahli media, dan materi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa angket dan wawancara. Angket akan diberikan kepada masing-masing validator untuk memvalidasi media dan materi. Angket validasi digunakan untuk mendapatkan data yang valid mengenai layak atau tidaknya media flipbook untuk digunakan pada materi kecepatan dan debit kelas VII. Selain menggunakan angket, instrumen lain yang digunakan adalah wawancara. Wawancara akan dilakukan kepada guru. Teknik analisis yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Pada tahap teknik analisis data kuantitatif yang digunakan yaitu menggunakan skala likert.

#### a. Angket Validasi Ahli Materi

Dalam menilai kelayakan modul ini berdasarkan aspek yang ada di dalamnya digunakan untuk menilai materi di dalam modul. Pada aspek penilaian ahli materi pantun kelas VII terdapat beberapa aspek dalam penilaian. Pada penelitian ini ahli materi guru bahasa indonesia kelas VII SMP Muhammadiyah, Bapak Drs. Suyatno, M.Pd. Validasi dilaksanakan pada tanggal 4 Februari 2024. Validasi materi dihitung dengan menggunakan skala likert rentang skor 1-5. Penilaian skor tersebut memiliki keterangan jika skor 5 menyatakan SB (sangat baik), jika skor 4 menyatakan B (baik), jika skor 3 menyatakan C (cukup), jika skor 2 menyatakan (K) Kurang, dan jika skor 1 menyatakan SK (sangat kurang). Setelah memvalidasi materi, ahli materi

memberikan saran-saran jika ada yang diperbaiki dan juga komentar dalam pengisian validasi tersebut.

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi.**

| No. | Aspek Penilaian  | Jumlah Butir | Skor Ahli | Skor yang diharapkan | Persentase Kelayakan |
|-----|------------------|--------------|-----------|----------------------|----------------------|
| 1   | Aspek Isi        | 6            | 27        | 30                   | 90%                  |
| 2   | Penyajian Materi | 5            | 24        | 25                   | 96%                  |
| 3   | Bahasa           | 4            | 20        | 25                   | 80%                  |
|     | Jumlah           | 15           | 71        | 80                   | 88,75%               |
|     | Kategori         | Sangat Layak |           |                      |                      |

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = 88,75%

F = 71

N = 80

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, pada materi media pembelajaran ini memperoleh persentase penilaian keseluruhan 88,75%. Terdapat beberapa aspek dalam menghitung rata-rata keseluruhan nilai. Pada aspek isi mendapatkan skor 90% dengan kategori sangat layak. Aspek penyajian materi mendapat skor 96% dan aspek bahasa 80%. Dengan hal ini, kelayakan pada tabel maka materi pembelajaran pantun dinyatakan **“Sangat Layak”**.

#### b. Angket Validasi Ahli Media

Validasi ahli media digunakan untuk menilai kelayakan media atau bahan ajar berdasarkan aspek dalam bahan ajar tersebut. Dalam hal ini aspek yang ada di dalam bahan ajar flipbook materi pantun adalah aspek tampilan, aspek komunikasi dan visual, aspek grafis dan aspek keterlaksanaan. Ahli media dalam memvalidasinya adalah Bapak Dr. Yasin Efendi, S.Kom., M.Kom. Validasi dilakukan pada tanggal 21 maret 2023, validasi media ini juga dihitung dengan menggunakan skala likert dengan rentang skor 1-5. Penilaian skor tersebut

memiliki keterangan jika skor 5 menyatakan SB (sangat baik), jika skor 4 menyatakan B (baik), jika skor 3 menyatakan C (cukup), jika skor 2 menyatakan (K) Kurang, dan jika skor 1 menyatakan SK (sangat kurang). Setelah validasi dilakukan, selanjutnya peneliti merevisi dengan saran-saran yang telah diberikan oleh ahli validasi.

**Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media.**

| No. | Aspek Penilaian   | Jumlah Butir | Skor Ahli | Skor yang diharapkan | Persentase Kelayakan |
|-----|-------------------|--------------|-----------|----------------------|----------------------|
| 1.  | Aspek Tampilan    | 8            | 56        | 64                   | 87,5%                |
| 2.  | Komunikasi Visual | 8            | 40        | 40                   | 100%                 |
| 3.  | Grafis            | 3            | 15        | 15                   | 100%                 |
| 4.  | Keterlaksanaan    | 2            | 10        | 10                   | 100%                 |
|     | Jumlah            | 21           | 121       | 129                  | 93,7%                |
|     | Kategori          | Sangat Layak |           |                      |                      |

$$P = \frac{1}{1} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = 93,7%

F = 121

N = 129

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, pada media pembelajaran ini memperoleh persentase penilaian keseluruhan. Terdapat beberapa aspek dalam menghitung rata-rata keseluruhan nilai. Pada aspek materi mendapatkan skor 83% dengan kategori sangat layak. Aspek pada tampilan media mendapat penilaian 87,5%, aspek pada komunikasi visual, aspek grafis, dan aspek keterlaksanaan mendapat penilaian 100%. Dengan hal ini, kelayakan pada tabel maka media pembelajaran pantun dinyatakan "Sangat Layak".

c. Hasil Uji Coba Peserta Didik Kelas Kecil.

Pada tahapan implementasi ini merupakan tahapan uji coba. Peneliti memulai uji coba lapangan kelas kecil pada kelas VII di SMP Muhammadiyah 08 Jakarta ini memperoleh 22 peserta didik. Uji coba ini dilakukan pada hari Jum'at tanggal 26 April 2024. Pengambilan data ini menggunakan teknik angket.

**Tabel 3. Hasil Uji Coba Peserta Didik Kelas Kecil.**

| No. | Nama    | Skala Penilaian |       |       |       |        | Jumlah Skor |
|-----|---------|-----------------|-------|-------|-------|--------|-------------|
|     |         | SB (5)          | B (4) | C (3) | K (2) | SK (1) |             |
| 1   | A.A.R   | 14              | 9     | 0     | 0     | 0      | 106         |
| 2   | A.A.H   | 13              | 7     | 3     | 0     | 0      | 102         |
| 3   | A.K.M   | 9               | 11    | 2     | 1     | 0      | 97          |
| 4   | A.N     | 6               | 15    | 2     | 0     | 0      | 96          |
| 5   | A.N.A.M | 21              | 1     | 1     | 0     | 0      | 124         |
| 6   | A.Z.A   | 3               | 19    | 0     | 0     | 0      | 91          |
| 7   | B.M.I   | 9               | 9     | 3     | 1     | 0      | 92          |
| 8   | B.M.P   | 5               | 12    | 6     | 0     | 0      | 91          |
| 9   | D.F.A   | 12              | 4     | 7     | 0     | 0      | 97          |
| 10  | D.R.R   | 2               | 17    | 3     | 1     | 0      | 95          |
| 11  | H.N     | 5               | 15    | 3     | 0     | 0      | 94          |
| 12  | H.P     | 10              | 11    | 2     | 0     | 0      | 96          |
| 13  | I.K.A   | 9               | 9     | 5     | 0     | 0      | 96          |
| 14  | K.N.C   | 10              | 3     | 6     | 2     | 2      | 86          |
| 15  | R.A     | 10              | 7     | 5     | 1     | 0      | 95          |
| 16  | R.A     | 20              | 3     | 0     | 0     | 0      | 112         |
| 17  | R.N.P   | 10              | 10    | 3     | 0     | 0      | 99          |
| 18  | R.P.G   | 1               | 17    | 5     | 0     | 0      | 88          |
| 19  | R.Z     | 14              | 9     | 0     | 0     | 0      | 106         |
| 20  | S.S.A   | 10              | 10    | 3     | 0     | 0      | 99          |
| 21  | Z.A.A   | 14              | 7     | 1     | 1     | 0      | 103         |
| 22  | Z.J.D   | 10              | 11    | 1     | 1     | 1      | 100         |

|                      |              |
|----------------------|--------------|
| Total Skor           | 2165         |
| Presentase Rata-rata | 85,5%        |
| Kriteria             | Sangat Layak |

$$P = \frac{2.1}{2.5} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = 85,5%

F = 2.165

N = 2.530

Berdasarkan hasil penilaian angket dari uji coba kelas kecil yang dilakukan oleh peserta didik kelas VII-Istanbul pada media pembelajaran ini memperoleh persentase penilaian keseluruhan 85,5%. Dengan hal ini, kelayakan pada tabel maka materi pembelajaran pantun dinyatakan **“Sangat Layak”**. Maka, dapat disimpulkan bahwa penilaian uji coba kelas kecil menyatakan bahwa bahan ajar *flipbook* pada materi pantun berbasis *experiential learning* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar.

d. Hasil Uji Coba Peserta Didik Kelas Besar.

Pada tahapan implementasi ini merupakan tahapan uji coba. Peneliti memulai uji coba lapangan kelas kecil pada kelas VII di SMP Muhammadiyah 08 Jakarta ini memperoleh 22 peserta didik. Uji coba ini dilakukan pada hari Jum'at tanggal 26 April 2024. Pengambilan data ini menggunakan teknik angket.

**Tabel 4. Hasil Uji Coba Peserta Didik Kelas Besar.**

| No. | Nama  | Skala Penilaian |       |       |       |        | Jumlah Skor |
|-----|-------|-----------------|-------|-------|-------|--------|-------------|
|     |       | SB (5)          | B (4) | C (3) | K (2) | SK (1) |             |
| 1   | A.A.L | 14              | 4     | 5     | 0     | 0      | 101         |
| 2   | A.A.P | 15              | 8     | 0     | 0     | 0      | 107         |
| 3   | A.A.W | 9               | 11    | 3     | 0     | 0      | 98          |
| 4   | A.C.H | 3               | 16    | 4     | 0     | 0      | 91          |
| 5   | A.F.L | 15              | 8     | 0     | 0     | 0      | 107         |
| 6   | A.K.T | 18              | 5     | 0     | 0     | 0      | 110         |
| 7   | A.L.V | 4               | 10    | 7     | 0     | 0      | 81          |
| 8   | A.M   | 13              | 10    | 0     | 0     | 0      | 105         |
| 9   | A.N   | 10              | 5     | 5     | 3     | 0      | 91          |

|    |       |    |    |    |   |   |     |
|----|-------|----|----|----|---|---|-----|
| 10 | A.N.B | 20 | 1  | 2  | 0 | 0 | 110 |
| 11 | A.R.M | 11 | 7  | 3  | 1 | 1 | 95  |
| 12 | B.W.N | 4  | 17 | 1  | 1 | 0 | 93  |
| 13 | C.A.C | 3  | 15 | 5  | 0 | 0 | 90  |
| 14 | C.S   | 19 | 4  | 0  | 0 | 0 | 111 |
| 15 | C.S.K | 15 | 8  | 0  | 0 | 0 | 107 |
| 16 | D.A.G | 16 | 7  | 0  | 0 | 0 | 108 |
| 17 | D.E   | 20 | 3  | 0  | 0 | 0 | 112 |
| 18 | D.R.  | 11 | 10 | 2  | 0 | 0 | 101 |
| 19 | G.A.S | 20 | 1  | 2  | 0 | 0 | 110 |
| 20 | I.H.A | 12 | 10 | 1  | 0 | 0 | 103 |
| 21 | K.A.F | 19 | 4  | 0  | 0 | 0 | 111 |
| 22 | K.M.P | 16 | 6  | 0  | 0 | 1 | 105 |
| 23 | K.P.K | 15 | 4  | 4  | 0 | 0 | 103 |
| 24 | K.R.W | 5  | 5  | 10 | 3 | 0 | 81  |
| 25 | L.P.E | 12 | 8  | 3  | 0 | 0 | 107 |
| 26 | M.E.F | 18 | 5  | 0  | 0 | 0 | 110 |
| 27 | M.F.A | 8  | 13 | 2  | 0 | 0 | 98  |
| 28 | M.H.F | 11 | 9  | 3  | 0 | 0 | 109 |
| 29 | M.K.A | 18 | 5  | 0  | 0 | 0 | 110 |
| 30 | M.R.R | 10 | 5  | 5  | 3 | 0 | 91  |
| 31 | M.S.P | 10 | 13 | 0  | 0 | 0 | 102 |
| 32 | N.P   | 20 | 3  | 0  | 0 | 0 | 112 |
| 33 | N.Z   | 6  | 10 | 7  | 0 | 0 | 91  |
| 34 | O.S.N | 19 | 2  | 2  | 0 | 0 | 112 |
| 35 | Q.C.B | 15 | 9  | 0  | 0 | 0 | 111 |
| 36 | R.A.P | 16 | 7  | 0  | 0 | 0 | 108 |
| 37 | R.A.R | 6  | 17 | 0  | 0 | 0 | 98  |
| 38 | R.F   | 10 | 10 | 3  | 0 | 0 | 99  |
| 39 | R.R.F | 18 | 5  | 0  | 0 | 0 | 110 |
| 40 | R.W.R | 18 | 5  | 0  | 0 | 0 | 110 |
| 41 | S.A.Z | 5  | 12 | 6  | 0 | 0 | 91  |
| 42 | S.E.I | 21 | 2  | 0  | 0 | 0 | 113 |
| 43 | S.F.A | 18 | 5  | 0  | 0 | 0 | 110 |
| 44 | S.P   | 16 | 7  | 0  | 0 | 0 | 108 |
| 45 | T.F.S | 20 | 1  | 1  | 1 | 0 | 109 |
| 46 | T.O   | 16 | 7  | 0  | 0 | 0 | 108 |

|                      |       |    |   |   |   |   |              |
|----------------------|-------|----|---|---|---|---|--------------|
| 47                   | T.R.A | 15 | 3 | 5 | 0 | 0 | 102          |
| 48                   | Z.A.Z | 19 | 1 | 1 | 2 | 0 | 104          |
| TOTAL SKOR           |       |    |   |   |   |   | 4954         |
| PRESENTASE RATA-RATA |       |    |   |   |   |   | 89,7%        |
| KRITERIA             |       |    |   |   |   |   | Sangat Layak |

$$P = \frac{4.9}{5.5} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = 89,7%

F = 4.954

N = 5.520

Berdasarkan hasil penilaian angket dari uji coba kelas besar yang dilakukan kelas VII-Istanbul pada media pembelajaran ini memperoleh persentase penilaian keseluruhan 8,97%. Dengan hal ini, kelayakan pada tabel maka materi pembelajaran pantun dinyatakan **“Sangat Layak”**. Maka, dapat disimpulkan bahwa penilaian uji coba kelas besar menyatakan bahwa *flipbook* pada materi pantun berbasis *experiential learning* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar.

## 5. Evaluasi

Pada tahapan evaluasi merupakan tahapan mengevaluasi belajar peserta didik. Pendidik melakukan penilaian terhadap hasil belajar yang diberikan. Pada hasil belajar ini dengan materi pantun berbasis *experiential learning* maka peserta didik maupun pendidik dapat melakukan berbagai evaluasi dari materi ini. Dengan begitu, produk pengembangan ini bisa menjadi lebih inovatif dan dapat meningkatkan kreatifitas serta meningkatkan belajar peserta didik.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan penelitian mengenai bahan ajar *flipbook* pada materi pantun berbasis *Experiential Learning* dapat disimpulkan bahwa model penelitian pengembangan ini dilakukan dengan model ADDIE. Model tersebut meliputi beberapa tahapan, yaitu *analysis, desain, development, implementation,*

*evaluation*. Model penelitian rancangan pembelajaran generik yang dapat ADDIE merupakan dilakukan dalam pembelajaran tatap muka atau online. Peneliti mengembangkan modul tersebut dengan melakukan kelayakan terlebih dahulu oleh ahli validasi, kemudian dapat digunakan ketika sudah memasuki kategori kelayakan. Penelitian modul dilakukan di sekolah SMP Muhammadiyah 08 Jakarta. Dengan hal ini, peserta didik dapat mengikuti dan menambah ketertarikan belajar saat pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar flipbook materi pantun berbasis *experiential learning*.

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media memperoleh persentase 93,7% dengan kriteria sangat layak. Hasil penilaian oleh ahli materi memperoleh persentase 93,7% dengan kriteria sangat layak. Dari hasil kedua validasi tersebut mendapat kategori sangat layak dan sesuai dengan revisi. Hasil respon peserta didik memperoleh persentase 89,7% sehingga memperoleh kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bahan ajar flipbook materi pantun berbasis *experiential learning* sangat layak digunakan dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alifiani, Ziza dan Hendratno. (2021). *Pengembangan Media Monopoli Untuk Keterampilan Menulis Pembelajaran Pantun Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal JPGSD. 9(5).
- Hakima, Azziatul. Hidayati, L. (2020). *Peran Model Experiential Learning Dalam Pendidikan Berbasis Keterampilan Tata Busana*. 9(3). 51-59.
- Hidayat, Taufik, Muhammad. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Pantun Menggunakan Media Mencari Pasangan Kartu Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 12Langsa*. Jurnal Bahasa Sastra. 1(2).
- Jualiani retno, Ibrahim. (2021). *Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar*. Jurnal um-Surabaya.7(1). 21-22.
- Rahmawati dan Kartikasari (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Teks Cerita Fantasi Bermuatan Nilai-nilai Moral*. Jurnal On Education. 7(1). 7835-7846.
- Salilama, Ivon. (2021) *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa No. Melalui Metode Experiential Learning Pada Siswa Kelas XI IPS 2 SMA NEGERI Tilamuta*. Jurnal Normalita Pendidikan. 9(1).
- Sapriyah, (2019). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. JESS: Jurnal Education Social Scienc.2(1).
- Setyadiharja, R. (2020). *Khazanah Negeri Pantun*. Deepublish.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Umroh, Siti. (2022). *Teori Pembelajaran Experiential pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah*. JIP: Jurnal Inovasi Penelitian. 2(8). 2691-2696.

Winully, Fauziah Y.P, Triana T.S, Susanti, T. (2023). *Pengembangan media Pembelajaran Pop-Up Story Book Interaktif untuk Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan anak. 12(1).