



Penggunaan Buku Ajar Motorik Berbasis Flipbook Pada Mahasiswa

Achmad Afandi^{1,3,4}, Chindy Hanggara Rosa Indah², Ratno Susanto³, Budijanto⁴, Rizka Hadiwiyanti⁵, Yuskhil Mushofi⁶

^{1,3,4}Program Studi Pendidikan Jasmani, IKIP Budi Utomo Malang, Jawa Timur, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, IKIP Budi Utomo Malang, Jawa Timur

⁵Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Nasional Veteran, Jawa Timur Indonesia

Email: a.afandi1387@gmail.com

Info Artikel

Kata Kunci:

Buku Ajar, Motorik, Flipbook

Keywords:

Textbooks, Motorics, Flipbook

Abstrak

Penelitian ini menggunakan Buku yang sudah ISBN dan dikembangkan lagi menjadi buku berbentuk aplikasi Flipbook PDF Profesional yang layak dan baik. Buku tersebut berbentuk buku ebook yakni buku berbentuk digital, agar dapat meningkatkan kognitif mahasiswa pendidikan jasmani pada matakuliah motorik. Pada penelitian ini dilakukan di kampus IKIP Budi Utomo Malang dengan populasi berjumlah 300 orang dan sampel yang digunakan berjumlah 200 orang. Metode yang digunakan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan 2 siklus dan nantinya nilai pada siklus pertama dibandingkan dengan nilai siklus yang kedua untuk mengetahui peningkatan nilai tersebut karena setelah diperoleh pada siklus 2 nilai meningkat maka tidak perlu dilanjutkan ke siklus ke 3 karena nilai sudah diatas nilai KKM yang digunakan. Penelitian ini dilatarbelakangi akibat dari situasi pandemik dan pasca sesudah pandemik yang perlu menggunakan beberapa alternatif terobosan di dalam melakukan proses pembelajaran. Jadi pembelajaran biasa dilakukan dengan cara offline dan khususnya online dan minat baca mahasiswa dapat tercapai serta kualitas dan proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan benar.

Abstract

This study uses books that have ISBNs and is further developed into a book in the form of a proper and good Professional Flipbook PDF application. The book is in the form of an ebook, namely a digital book, in order to improve the cognitive abilities of physical education students in motor courses. In this research, it was carried out at the IKIP Budi Utomo Malang campus with a population of 300 people and the sample used was 200 people. The method used is class action research using 2 cycles and later the value in the first cycle is compared with the value of the second cycle to find out the increase in value because after it is obtained in cycle 2 the value increases, there is no need to proceed to the 3rd cycle because the value is already above the value KKM used. The background of this research is the result of a pandemic and post-pandemic situation which requires using several breakthrough alternatives in carrying out the learning process. So learning is usually done offline and especially online and students' interest in reading can be achieved as well as the quality and learning process will run properly and correctly.

✉ Alamat korespondensi:
IKIP Budi Utomo Malang
E-mail: a.afandi1387@gmail.com

PENDAHULUAN

Penggunaan buku di perguruan tinggi belum terlalu banyak dan minat baca di Indonesia juga masih kurang. Serta pasca pemulihan setelah terjadinya wabah pandemi covid juga berdampak pada proses pembelajaran (Citra & Rosy, 2020). Maka setelahnya diberlakukannya proses new normal dan kunjungan mahasiswa diperguruan tinggi di kampus IKIP Budi Utomo Malang masih kurang berdasarkan survey yang sudah dilakukan (Wijayanti et al., 2021). Maka perlulah diadakan pengembangan buku ajar berbasis aplikasi *Flipbook* untuk membantu mahasiswa di dalam proses pembelajaran pada matakuliah perkembangan Motorik (Rusli & Antonius, 2019).

Penelitian ini merupakan solusi dari minat baca mahasiswa yang kurang dan untuk mempermudah mahasiswa dalam melakukan proses pembelajaran yang baik, cepat, nyaman dan mudah untuk dibaca karena berbentuk file animasi. Serta sebagai solusi dari dampak wabah penyakit covid 19 (Mahardika et al., 2021). Buku adalah sumber bahan pengetahuan yang berbentuk tertulis disertai gambar tabel dan soal maupun tugas (Thahir et al., 2022). Buku juga sarana menambah wawasan di dalam pengetahuan dan juga dapat menambah kosa kata baru bagi pembacanya (Fahrezi & Susanti, 2021). Buku merupakan hasil dari sumber referensi berbagai orang atau dari sumber ilmunya (Afandi & Susanto, 2019). Buku juga termasuk tulisan yang bersumber dari hasil penelitian (Febrianti, 2021). Untuk buku motorik adalah buku yang membahas suatu gerakan (Ellysia & Irfan, 2021). Buku motorik merupakan buku yang membahas hasil belajar gerakan baik gerakan motorik halus maupun kasar (Sari et al., 2022). Buku belajar Perkembangan Motorik adalah buku yang membahas tentang pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sampai dewasa (Denisa & Hakim, 2021).

Dalam penelitian ini untuk media aplikasi merupakan sarana dan prasarana mahasiswa di dalam belajar dan memperoleh ilmu dengan cepat dan tepat (Susilawati, 2021). Aplikasi yang di gunakan adalah aplikasi Flipbook PDF profesional (Gumelar et al., 2022).

Flipbook adalah aplikasi yang dikenal sebagai perangkat lunak profesional berbentuk pdf menjadi buku flash secara

keseluruhan (Shanty et al., 2022). Perangkat lunak ini menjadi buku bolak-balik 3 dimensi (Sariyati, 2017). Dan dilengkapi dengan HTML5 dengan berbagai fitur yang ada, PowerPoint, Excel, dan lain-lain (Efriyanti & Annas, 2020). Aplikasi dapat menjadi model berbentuk buku digital, brosur, katalog, majalah, dan lain-lain menggunakan animasi bolak balik Pada halaman Flashnya sehingga mengagumkan (Munthe et al., 2018).

Flipbook juga bisa dikombinasi dengan aplikasi lainnya seperti Google Classroom dan siacad cloud serta aplikasi yang sejenis yang digunakan diperguruan tinggi (Erwanto et al., 2022). Penelitian ini didukung dari penelitian Muhammad Ilham didalam penelitiannya tentang aplikasi flipbook.

Dan penelitian ini di dukung juga oleh penelitian Andi Ichsan Mahardika didalam artikel penelitiannya. Pada saat proses perkuliahan Dosen dapat memberikan link didalam buku yang berbentuk digital yang sudah di berikan di lembar kerja mahasiswa pada lampiran tersebut karena buku Motorik tersebut bisa di kolaborasikan dengan beberapa aplikasi yang lain. Seperti, whatsapp, google classroom dan google formulir.

Dosen cukup memeriksa hasil pekerjaan mahasiswa secara otomatis, setelah mahasiswa selesai mengerjakan soal tersebut. skornya muncul secara otomatis juga.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Yang Dilakukan Oleh Dosen Dengan Tujuan agar proses pembelajaran mahasiswa berjalan dengan baik dan berkualitas. Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus. Siklus pertama kegiatan hasil observasi kegiatan dosen, hasil observasi aktivitas mahasiswa, hasil belajar mahasiswa dan untuk siklus yang kedua kegiatan hasil observasi kegiatan dosen, hasil observasi aktivitas mahasiswa, hasil belajar mahasiswa. data tersebut dibandingkan antara siklus 2 dan satu dengan cara hasil siklus 2 dikurangi siklus 1 untuk mendapatkan hasil berapa nilai yang dihasilkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut dibawah ini adalah hasil penelitian dan perhitungannya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Data Kegiatan Dosen pada Siklus I

No	Kegiatan Siklus I	Skor (%)	Kreteria
1	Pertemuan 1 (Senin, 7 Maret 2021-2022	73	cukup valid
2	Pertemuan 2 (senin, 14 Maret 2021- 2022	75	Valid
3	Pertemuan 3 (senin, 21 Maret 2021- 2022	77	Valid
4	Pertemua 4 (senn, 4 April 2021-2022	79	Valid
	Jumlah	304	
	Rata-rata	76	

Kegiatan Dosen selama proses pembelajaran pada pembelajaran Flipbook pada siklus I diperoleh jumlah 76% sehingga masih perlu dilakukan perbaikan lagi pada siklus II .

Tabel 2. Data Aktivitas Mahasiswa pada Siklus I

No	Kegiatan Siklus I	Skor (%)	Kreteria
1	Pertemuan 1 (Senin, 7 Maret 2021-2022	60	Cukup valid
2	Pertemuan 2 (senin, 14 Maret 2021-2022	64	Valid
3	Pertemuan 3 (senin, 21 Maret 2021-2022	68	Valid
4	Pertemua 4 (senn, 4 April 2021-2022	70	Valid
	Jumlah	262	
	Rata-rata	65,4	

Aktivitas belajar mahasiswa pada Matakuliah Motorik pada siklus I dengan jumlah 65,4%. belum mencapai standar keberhasilan yang ditentukan dalam penelitian dan perlu diperbaiki lagi.

Tabel 3. Hasil belajar Mahasiswa pada Siklus I

No	Waktu kegiatan Siklus I	Skor (%)	Kreteria
1	Pertemuan 1 (Senin, 7 Maret 2021-2022	73	Cukup valid
2	Pertemuan 2 (senin, 14 Maret 2021-2022	75	Valid
3	Pertemuan 3 (senin, 21 Maret 2021-2022	77	Valid
4	Pertemua 4 (senn, 4 April 2021-2022	79	Valid
	Jumlah	304	
	Rata-rata	76	

Hasil belajar mahasiswa pada matakuliah Motorik yang diperoleh nilai rata-rata kelas siswa memperoleh 76%. dan belum mencapai standar ketuntasan belajar yang minimal (KKM) yaitu 86%. maka pembelajaran akan dilanjutkan pada siklus II guna memperbaiki kekurangan yang ada.

Tabel 4. Hasil Observasi Kegiatan Dosen pada Siklus II

No	Waktu kegiatan Siklus I	Skor (%)	Keterangan
1	Pertemuan 1 (Senin, 11 April 2021-2022)	88	Baik
2	Pertemuan 2 (senin, 18 April 2021-2022)	92	Sangat baik
3	Pertemuan 3 (senin, 25 April 2021-2022)	94	Sangat baik
4	Pertemua 4 (senin, 2 Mei 2021-2022)	96	Baik sekali
	Jumlah	370	
	Rata-rata	92,5	

Aktivitas Dosen pada siklus II menunjukkan bahwa hasil pembelajaran mencapai 92% sehingga dapat dikatakan berhasil karena sudah melampaui persentase yang ditargetkan.

Tabel 5. Hasil Observasi Belajar Mahasiswa pada Siklus II

No	Kegiatan Siklus I	Skor (%)	Kreteria
1	Pertemuan 1 (Senin, 11 April 2021-2022)	80	Baik
2	Pertemuan 2 (senin, 18 April 2021-2022)	84	Sangat baik
3	Pertemuan 3 (senin, 25 April 2021-2022)	88	Sangat baik
4	Pertemua 4 (senn, 2 Mei 2021-2022)	90	Sangat baik
	Jumlah	342	
	Rata-rata	85,5	

Pada matakuliah Motorik pada siklus II berada pada kategori sangat baik dengan persentase ketercapaian 85,5%.

Tabel 6. Hasil observasi Mahasiswa pada Siklus II

No	Waktu kegiatan Siklus I	Skor (%)	Kreteria
1	Pertemuan 1 (Senin, 11 April 2021-2022)	83	Baik
2	Pertemuan 2 (senin, 18 April 2021-2022)	85	Sangat baik
3	Pertemuan 3 (senin, 25 April 2021-2022)	87	Sangat baik
4	Pertemua 4 (senn, 2 Mei 2021-2022)	97	Baik sekali
	Jumlah	352	
	Rata-rata	88	

pada siklus II, ternyata hasilnya meningkat. Hal tersebut dikarenakan karena nilai rata-rata kelas mahasiswa memperoleh 85, dengan ketuntasan klasikal mencapai 88,68%.

PEMBAHASAN

Di dalam Flipbook terdapat beberapa fitur yang menarik buku berbentuk 3 dimensi muda, dibaca dibolak balik, terdapat video pembelajaran, audio music ada, soal juga bisa dikombinasikan dengan aplikasi lain kualitas gambarnya juga baik kelebihan yang didapatkan lagi anataralain :

1. Materi pembelajaran berbentuk ringkas, mudah dan praktis digunakan;
2. Praktis digunakan
3. Dapat memotivasi mahasiswa dalam membaca dan belajar..

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data pada Penggunaan Buku Ajar Motorik Berbasis Flipbook PDF Profesional dapat disimpulkan terdapat peningkatan. Pada Siklus I Hasil Pada Aktivitas Kegiatan Dosen Dengan Persentase jumlah 76% kategori Baik. Dan pada siklus 2 Persentase berjumlah 92,53% kategori Sangat Baik, Yang Artinya Hasil Tersebut Meningkat dengan jumlah 16,53% Dari Siklus I. Untuk Hasil Belajar Siswa Secara Pada Pembelajaran Motorik Berbasis Flipbook Mengalami Peningkatan. Pada Siklus I, Ketuntasan Hanya Mencapai 65,4%.

Sedangkan Pada Siklus II diperoleh nilai 85,5%. Dan Hasil Belajar Siswa Meningkat Sebesar 20,1%. Secara Keseluruhan Pada Matakuliah Motorik Pada Siklus 1 Sebesar 76 Dan Pada Siklus 2 Sebesar 88 Artinya Ketuntasan belajar Hasil Belajar Siswa Meningkat Sebesar 12 % hasilnya pada Matakuliah Motorik di IKIP Budi Utomo Malang Secara Keseluruhan dapat dibilang Sangat Berhasil.

UCAPAN TERIMAKASIH

Saya ucapakan terimakasih kepada mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang yang sangat berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian tersebut.

REFERENSI

- Afandi, A., & Susanto, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar pada Mata Kuliah Perkembangan Motorik Berbasis Aplikasi Lectora untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan PJKR IKIP Budi Utomo Malang. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)*, 2(1), Or 25–28.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272.

- <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Denisa, L., & Hakim, L. (2021). Pengembangan E-Modul Kontekstual Akuntansi Perbankan Syariah Kelas XI Berbasis Flip Pdf Professional. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(1), 79–87. <https://doi.org/10.26740/jpak.v9n1.p79-87>
- Efriyanti, L., & Annas, F. (2020). Aplikasi Mobile Learning Sebagai Sarana Pembelajaran Abad 21 bagi Pendidik dan Peserta Didik di era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 5(1), 29–40. <https://doi.org/10.30983/educative.v5i1.3132>
- Ellysia, A., & Irfan, D. (2021). Pengembangan e-Modul Dengan Flip PDF Professional pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 9(3), 91–96. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v9i3.113525>
- Erwanto, E., Megawaty, D. A., & Parjito, P. (2022). APLIKASI SMART VILLAGE DALAM PENERAPAN GOVERNMENT TO CITIZEN BERBASIS MOBILE PADA KELURAHAN CANDIMAS NATAR. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(2), 226–235. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i2.2029>
- Fahrezi, G., & Susanti, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Flip Book Kontekstual Berbasis Android Pada Materi Akuntansi Persediaan. *Educatio*, 16(1), 58–70. <https://doi.org/10.29408/edc.v16i1.3550>
- Febrianti, F. A. (2021). Pengembangan Digital Book Berbasis Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(2), 102–115. <https://doi.org/10.33603/caruban.v4i2.5354>
- Gumelar, A., Sitompul, S. S., & Hamdani, H. (2022). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbantuan Flip PDF Professional Pada Materi Tekanan Hidrostatik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1412–1417. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.709>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., Arifuddin, M., Kamal, M., Erlina, M., & Yani, P. (2021). PELATIHAN DIGITALIASI MATERI AJAR MENGGUNAKAN FLIPBOOK PDF UNTUK PENINGKATAN KUALITAS BAHAN AJAR PEMBELAJARAN DARING. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(4). <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i4.3039>
- Munthe, R. D., Brata, K. C., & Fanani, L. (2018). Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(7), 2679–2688.
- Rusli, M., & Antonius, L. (2019). Meningkatkan Kognitif Siswa SMAN I Jambi Melalui Modul Berbasis E-Book Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Sistem Komputer Dan Informatika (JSON)*, 1(1), 59–68. <https://doi.org/10.30865/json.v1i1.1397>
- Sari, M. N., Daud, M., & Faradhillah, F. (2022). PENGEMBANGAN E-MODUL FLUIDA UNTUK PEMAHAMAN KONSEP SISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FLIP PDF PROFESSIONAL. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 8(1), 35–44. <https://doi.org/10.31764/orbita.v8i1.8192>
- Sariyati, I. (2017). Efektivitas Penggunaan Metode Total Physical Response dalam Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 11(1), 38–49.
- Shanty, A. D., Handayani, A., & Saputro, B. A. (2022). PENGEMBANGAN METODE MEMBATIK ECOPRINT UNTUK MENUMBUHKAN MOTORIK HALUS ANAK TK. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 8(1). <https://doi.org/10.26877/jp3.v8i1.13035>
- Susilawati, W. O. (2021). PENGEMBANGAN E-MODUL

PEMBELAJARAN
PERKEMBANGAN SOSIAL AUD
BERBASIS KARAKTER
MENGUNAKAN SOFTWARE
FLIPBOOK MAKER. *Inspiratif
Pendidikan*, 10(2), 1–18.
<https://doi.org/10.24252/ip.v10i2.23519>

Thahir, I., Kasman, Ddin, R., & Rhamadan, N. (2022). Pembuatan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Aplikasi Flip PDF Professional. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 2(3), 533–541.
<https://doi.org/10.33379/icom.v2i3.1785>