

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK*
SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS MAHASISWA DALAM
MATA KULIAH MENYIMAK**

Suryo Daru Santoso¹ dan Joko Purwanto²
Universitas Muhammadiyah Purworejo
email: suryodaru@umpwr.ac.id

Diterima: 28 Maret 2022

Direvisi: 30 Maret 2022

Disetujui: 31 Maret 2022

Abstrak: tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) Mendeskripsikan peningkatan kreativitas mahasiswa setelah diterapkan media pembelajaran *flipbook* dalam mata kuliah Menyimak, dan (2) Mendeskripsikan hasil kreativitas mahasiswa setelah diterapkan media pembelajaran *flipbook* dalam mata kuliah Menyimak. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang mengikuti perkuliahan menyimak. Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan menggunakan metode observasi dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan penyajian hasil analisis data dilakukan secara informal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat peningkatan kreativitas mahasiswa dalam membuat media pembelajaran menyimak, dan (2) hasil kreativitas mahasiswa berupa produk media pembelajaran menyimak bahasa dan sastra Indonesia yang dikemas dalam bentuk *flipbook* untuk tingkat SMP maupun SMA. Adapun materi yang dibuat yaitu: (a) menyimak wawancara, (b) menyimak pidato, (c) menyimak monolog, (d) menyimak dialog, dan (e) menyimak berita.

Kata kunci: *flipbook, menyimak, kreativitas.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dunia pendidikanpun berkembang begitu sangat signifikan. Peningkatan kualitas proses pembelajaran di setiap jenjang pendidikan menjadi prioritas guna meningkatkan mutu pendidikan. Tenaga pengajar, guru, ataupun dosen yang andal diharapkan mampu memberikan peningkatan mutu pendidikan, baik aspek kemampuan

berpikir, kepribadian, karakter, dan rasa tanggung jawab. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat juga dapat menjadi kunci keberhasilan ketercapaian mutu pembelajaran yang baik.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas serta kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar mahasiswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa manfaat diantaranya: (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga mahasiswa dapat memahami dan menguasai tujuan pengajaran dengan baik, (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, (4) Mahasiswa akan lebih banyak melakukan interaksi dalam kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dosen tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Penggunaan media yang tepat akan menjadi salah satu faktor penentu tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana penyampaian pesan informasi edukatif antara pendidik dan peserta didik, sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien. Salah satu media yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran, terlebih lagi pada era daring ini adalah *flipbook*. *Flipbook* pada dasarnya adalah lembaran-lembaran kertas yang menyerupai album atau kalender yang berukuran relatif kecil sehingga mudah dibawa dan praktis untuk digunakan. Namun, sekarang sudah berkembang *flipbook* yang berbasis android sehingga cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada masa kini, khususnya pembelajaran menyimak bahasa dan sastra Indonesia. Melalui *flipbook* berbasis android tersebut, diharapkan tercapai pembelajaran yang praktis maupun efektif serta daya kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran menyimak dapat meningkat. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yaitu metode penelitian yang berusaha mengumpulkan data secara naratif dalam bentuk kata-kata dari fenomena yang diselidiki.

Media dalam proses pembelajaran memiliki arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Adapun manfaat media pembelajaran adalah mahasiswa akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran, dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkat motivasi dan minat serta mengambil perhatian mahasiswa untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan kreativitas belajar akan meningkat pula.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas seseorang dapat dilihat dari tingkah laku atau kegiatannya yang kreatif. Menurut Slameto bahwa yang penting dalam kreativitas bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak merupakan sesuatu yang baru pada orang lain. Adapun kreativitas belajar adalah suatu kondisi, sikap, kemampuan dan proses perubahan tingkah laku seseorang untuk menghasilkan produk atau gagasan, mencari pemecahan masalah yang lebih efisien dan unik dalam proses belajar.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini yaitu: (1) Mendeskripsikan peningkatan kreativitas mahasiswa setelah diterapkan media pembelajaran *flipbook* dalam mata kuliah Menyimak, dan (2) mendeskripsikan hasil kreativitas mahasiswa setelah diterapkan media pembelajaran *flipbook* dalam mata kuliah Menyimak. Urgensi yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mahasiswa memiliki kemampuan dan kreativitas yang tinggi dalam mengembangkan *flipbook* untuk dapat digunakan sebagai media yang efektif dalam pembelajaran menyimak bahasa dan sastra Indonesia.

Pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi pada pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia memang sudah banyak dilakukan. Sebagaimana diketahui bersama bahwa pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia mencakup keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan menulis, dan keterampilan membaca (Yanti, Nafri Suhartono, dan Rio Kurniawan, 2018). Misalnya dalam keterampilan menyimak banyak digunakan media *tape recorder* maupun video

pidato, ceramah, pembacaan puisi, dan lainnya. Contoh lainnya dalam keterampilan berbicara menggunakan media telepon, *video conference*, dan sebagainya. Berikutnya pembelajaran keterampilan menulis digunakan media blog ataupun media sosial, sedangkan dalam keterampilan membaca digunakan buku elektronik ataupun artikel dari internet. Media-media pembelajaran seperti di atas juga banyak digunakan dalam pembelajaran sastra Indonesia.

Adapun media lain yang tergolong baru dan dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia adalah media *flipbook*. Pada hakikatnya *flipbook* merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 21 x 28 cm (Nurseto, 2011). *Flipbook* juga memiliki kelebihan dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa (Susilana dan Riyana, 2008: 88-89). Selain itu, *flipbook* juga dapat membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas (Andarini, Masykuri, & Sudarisman, 2013).

Banyak referensi yang telah mengonfirmasi kelebihan media *flipbook* antara lain: Sugianto, Abdullah, Elviyanti, & Mulyadi (2013) dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa motivasi, minat, dan aktivitas belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *flipbook* mengalami peningkatan. Kemudian, Hayati, Budi, & Handoko (2015) menyatakan bahwa *flipbook* berbasis multimedia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya, penelitian oleh Mulyadi, Wahyuni, & Handayani (2016) menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berpikir kreatif selama kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran *flipbook*. Berikutnya dari Rahmawati, Wahyuni, & Yushardi (2017) menyatakan media *flipbook* efektif digunakan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman, respon dan aktivitas belajar siswa. Sejalan dengan penelitian-penelitian di atas, Wahyuliani, Supriadi, & Anwar (2016) juga menyatakan bahwa penggunaan media *flipbook* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan referensi di atas, pemanfaatan *flipbook* dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia juga diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang praktis, efektif dan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Hal tersebut dilandaskan pada karakteristik media *flipbook* yang mudah untuk dibawa ataupun digunakan dengan tampilan yang juga menarik. Selain itu, *flipbook* dapat memuat berbagai macam teks dan dapat pula disertai dengan media pendukung pembelajaran lain misalnya gambar baik gambar diam maupun gambar bergerak, audio maupun video. Dengan kata lain *flipbook* mampu memuat berbagai macam media pembelajaran dalam satu wadah, sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang lengkap, praktis, efektif, sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Wujudnya berupa tindakan manusia melalui proses kreatif yang berlangsung dalam bentuk orang atau sekelompok orang. Menurut Munandar (2013:25) kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya.

Melengkapi pendapat di atas, (Slameto, 2013: 146) menyatakan bahwa, kreativitas seseorang dapat dilihat dari tingkah laku atau kegiatannya yang kreatif. Menurut Slameto bahwa yang penting dalam kreativitas bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak merupakan sesuatu yang baru pada orang lain. Berdasar pada beberapa definisi diatas, kreativitas adalah suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif dan bersifat imajinatif, fleksibel yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan masalah. Jadi kreativitas merupakan bagian dari usaha seseorang. Kreativitas akan menjadi seni ketika seseorang melakukan kegiatan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Purworejo. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, yaitu metode penelitian yang berusaha membuat deskripsi dari fenomena yang diselidiki dengan cara melukiskan dan mengklasifikasikan karakteristik fenomena tersebut secara naratif, faktual dan cermat, kemudian menuangkannya dalam bentuk kesimpulan. Penelitian deskriptif ini menggunakan metode penelitian survei. Dalam penelitian pendidikan metode survei adalah metode penelitian deskriptif yang digunakan untuk memperoleh dan memaparkan data dari gejala-gejala yang ada serta menemukan keterangan-keterangan faktual tentang berbagai masalah yang berhubungan dengan pendidikan.

Data diperoleh dengan metode observasi dan wawancara. Selain itu untuk melengkapi data yang diperoleh juga dilakukan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Terkait dalam penelitian ini yang menjadi sumber data adalah mahasiswa Prodi PBSI UM Purworejo yang mengikuti perkuliahan menyimak. Untuk mengumpulkan data dari lapangan dalam kegiatan penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi, metode wawancara, dan metode dokumentasi.

Setelah data terkumpul kemudian dianalisis dengan cara: (1) mencatat hasil jawaban wawancara terhadap beberapa mahasiswa, (2) mencatat hasil observasi kegiatan pembelajaran. Berikutnya, (3) menganalisis hasil wawancara mahasiswa dan hasil observasi kegiatan pembelajaran dengan melakukan interpretasi yaitu memberikan penafsiran terhadap hasil jawaban, sehingga dapat ditarik kesimpulan. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan penyajian hasil analisis data dilakukan secara informal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Peningkatan kreativitas mahasiswa setelah diterapkan media pembelajaran *flipbook* dalam mata kuliah Menyimak.

Media pembelajaran berbentuk *flipbook* yang digunakan dalam mata kuliah Menyimak mahasiswa Prodi PBSI UM Purworejo, peneliti terapkan dengan maksud agar mahasiswa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Maksudnya, setelah mahasiswa tertarik dengan media pembelajaran *flipbook*, mereka akan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih riang sehingga penyerapan pengetahuan dapat berlangsung efektif. Selain itu supaya mahasiswa dapat membuat media pembelajaran serupa yang dapat diterapkan dalam pelajaran menyimak di tingkat SMP maupun SMA.

Karakteristik *flipbook* yang diterapkan dalam pembelajaran menyimak tersebut yaitu praktis, didukung dengan tampilan yang menarik memuat berbagai macam teks dan dapat pula disertai dengan media pendukung pembelajaran lain misalnya gambar baik gambar diam maupun gambar bergerak, audio maupun video. Dengan kata lain *flipbook* mampu memuat berbagai macam media pembelajaran dalam satu wadah, sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang lengkap, praktis, dan efektif. Oleh karena itu, penerapan *flipbook* tersebut dapat meningkatkan kemampuan dan kreativitas mahasiswa khususnya dalam pembuatan media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

Hasil di atas peneliti dapatkan melalui observasi dan wawancara terhadap 10 orang mahasiswa. Adapun pertanyaan dan hasil wawancara tersebut adalah sebagai berikut.

a. Apakah media pembelajaran sangat penting dalam membantu memahami materi?

Interpretasi: Seluruh mahasiswa menyatakan bahwa media pembelajaran sangat penting dalam membantu dan memahami materi pembelajaran.

Kesimpulan: Berdasarkan hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa sangat membutuhkan media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar dengan tujuan agar mereka lebih dapat mencerna dan memahami materi pelajaran dengan mudah.

b. Apakah Anda akan lebih paham apabila di dalam proses belajar mengajar menggunakan alat bantu media pembelajaran ?

Interpretasi: Berdasarkan hasil jawaban di atas, delapan orang menyatakan lebih paham jika ada media pembelajaran yang digunakan, sedangkan dua orang lainnya menyatakan belum tentu dan bergantung media yang digunakan.

Kesimpulan: Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa akan lebih memahami pelajaran menggunakan alat bantu media pembelajaran.

c. Apakah Anda merasa senang dalam menerima pembelajaran Menyimak melalui *flipbook*?

Interpretasi: Sebanyak tujuh orang menyatakan sangat senang belajar menggunakan *flipbook* berbasis android ini karena praktis dan dalam genggam, sementara tiga orang lainnya menyatakan senang dan cukup senang.

Kesimpulan: Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa sangat senang dalam belajar menggunakan *flipbook* berbasis android karena mereka merasa media tersebut mudah dibuat maupun digunakan.

d. Menurut pengamatan Anda apakah media pembelajaran *flipbook* yang digunakan sudah menunjang dalam memahami pelajaran?

Interpretasi: Pada pertanyaan kali ini semua mahasiswa (sepuluh orang) menjawab senada, bahwa kepraktisan dan tampilan yang menarik dari *flipbook* tersebut membuat pemahaman terhadap materi menjadi lebih mudah.

Kesimpulan: Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan ketika dosen menggunakan media pembelajaran seperti *flipbook* dalam proses belajar mengajar.

e. Bagaimanakah kesulitan maupun kemudahan pengoperasian/ penggunaan dan pembuatan *flipbook*?

Interpretasi: Sebanyak sembilan orang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* android ini mudah dibuat dan dioperasikan.

Kesimpulan: Berdasar pada data di atas, *flipbook* berbasis android mudah untuk dibuat dan juga mudah dalam pengoperasiannya.

- f. Apakah *flipbook* yang telah digunakan dosen dapat membangkitkan dan meningkatkan kreativitas dalam belajar khususnya pembuatan media pembelajaran menyimak bahasa dan sastra Indonesia?

Interpretasi: Berdasarkan hasil jawaban di atas sepuluh orang sependapat menyatakan bahwa, penggunaan *flipbook* dapat membangkitkan sekaligus meningkatkan daya kreativitas mahasiswa, karena mahasiswa akan berpikir kritis dan kreatif dalam memilah materi ataupun media pendukung lainnya seperti gambar, rekaman, maupun video yang akan dimasukkan dalam *flipbook* tersebut.

Kesimpulan: Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa sangat tertarik dengan media pembelajaran *flipbook* sehingga membangkitkan kreativitas belajar pada diri mereka. Terlebih lagi mahasiswa akan berusaha supaya tampilan *flipbook* yang mereka buat menjadi semenarik mungkin.

2. Mendeskripsikan hasil kreativitas mahasiswa setelah diterapkan media pembelajaran *flipbook* dalam mata kuliah Menyimak.

Hasil daya kreativitas yang dicurahkan mahasiswa setelah diterapkannya media *flipbook* dalam pembelajaran pada mata kuliah Menyimak berupa *flipbook* buatan mahasiswa itu sendiri. Penerapan/ penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran membuat mahasiswa termotivasi untuk mampu membuat media pembelajaran yang menarik berbasis *flipbook* android untuk dapat diterapkan pada pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di tingkat SMP maupun SMA. Kepraktisan dan keluwesan *flipbook* untuk bisa disisipi berbagai media (multimedia) pendukung pembelajaran baik itu gambar, rekaman audio, maupun video secara mudah, mampu meningkatkan daya kreativitas mahasiswa dalam upayanya membuat sebuah media pembelajaran yang menarik, lengkap, praktis, dan efektif.

SIMPULAN

Berpijak dari uraian dan deskripsi yang telah peneliti sampaikan pada BAB-BAB sebelumnya, maka simpulan penelitian ini yaitu: (1) penerapan media pembelajaran flipbook dalam mata kuliah Menyimak dapat membangkitkan sekaligus meningkatkan daya kreativitas mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Muhammadiyah Purworejo. Pengerahan daya kreativitas tersebut dilakukan ketika mahasiswa membuat dan memilah serta menentukan berbagai macam media pendukung pembelajaran baik itu gambar, rekaman audio, maupun video yang akan dimasukkan dalam sebuah media pembelajaran. Adapun simpulan berikutnya yaitu (2) hasil kreativitas mahasiswa ialah berupa produk media pembelajaran menyimak bahasa dan sastra Indonesia yang dikemas dalam bentuk *flipbook* berbasis android untuk tingkat SMP maupun SMA. Adapun materi yang dibuat yaitu: (a) menyimak wawancara, (b) menyimak pidato, (c) menyimak monolog, (d) menyimak dialog, dan (e) menyimak berita.

DAFTAR PUSTAKA

- Andarini, T., Masykuri, M., & Sudarisman, S. (2013). Pembelajaran Biologi Menggunakan Pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) Melalui Media Flipchart Dan Video Ditinjau Dari Kemampuan Verbal Dan Gaya Belajar. *Jurnal Bioedukasi*. Vol. 6 (2): 102-119.
- Hayati, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Fisika*. Vol .4(2): 49-54.
- Mulyadi, D. U., Wahyuni, S., dan Handayani, R.D. 2016. Pengembangan Media Flash Flipbook untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. Vol.4(4): 296-301.
- Munandar, Utami. 2013. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. Vol. 8(1):19-35.

- Rahmawati, Desi, Sri Wahyuni, Yushardi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Pada Materi Gerak Benda di Smp. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol 6 No. 4, Desember 2017, hal 326-332.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugianto, D., Abdullah, A.G., Elviyanti, S., dan Mulyadi, Y. (2013). Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar teknik Digital. *Jurnal INVOTEC*. Vol.9(2): 101-116.
- Susilana, R dan Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Yanti, Nafri, Suhartono, & Rio Kurniawan. (2018). Penguasaan Materi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Fkip Universitas Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Korpus*, Vol. II (I): 72-82.
- Wahyuliyani, Y., Supriadi U., Anwar S. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Flip Book* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti. *Jurnal TARBAWY*, Vol. 1(1): 69-79.