

MULTIMEDIA 3D FLIPBOOK SEBAGAI ALTERNATIF UNTUK MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN DRAMA SECARA MANDIRI

Dimas Anugrah Adiyadmo¹, Siti Gomo Attas², Ninuk Lustyantie³

Pendidikan Bahasa / Pascasarjana

Universitas Negeri Jakarta

Kampus A UNJ, Gedung Bung Hatta, Jl. R.Mangun Muka, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta dimasanugraha_s2@mahasiswa.unj.ac.id, tigo_attas@yahoo.co.id, ninuk.lustyantie@unj.ac.id

Abstrak. Tulisan ini bertujuan mendeskripsikan fungsi multimedia *3D Flipbook* dalam menciptakan pembelajaran drama secara mandiri. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Respondennya adalah 36 orang mahasiswa semester V Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket tertutup. Pilihan jawaban yang disediakan berupa pernyataan sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, dan tidak layak. Analisis data dilakukan dengan mempersentasekan jawaban responden. Selanjutnya, temuan penelitian dideskripsikan secara kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia *3D Flipbook* belum pernah digunakan dalam pembelajaran apapun. Responden bahkan belum ada yang mengenalnya. Ketika pembelajaran Drama disampaikan dengan multimedia *3D Flipbook*, responden terlihat sangat antusias. Antusias responden ini diteliti untuk mengetahui apakah mereka bisa mandiri dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 36 orang responden, sebanyak 17 orang (47,22%) menyatakan multimedia *3D Flipbook* sangat layak mendukung pembelajaran drama secara mandiri. Sebanyak 18 orang (50%) responden menyatakan layak mendukung pembelajaran drama secara mandiri, dan satu orang (2,78%) menyatakan cukup layak. Jadi, tidak ada yang menyatakan kurang layak dan tidak layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia *3D Flipbook* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran drama secara mandiri.

Kata kunci : *3D Flipbook*, pembelajaran drama, mandiri

1 Pendahuluan

Satu di antara komponen pembelajaran yang sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar adalah media pembelajaran. Media pembelajaran disebut juga sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada peserta didik. Kegunaannya adalah agar peserta didik terbantu dan dengan mudah dapat menerima informasi yang disampaikan pengajar. Selain itu, media pembelajaran juga berguna untuk membentuk sikap kemandirian peserta didik dalam belajar.

Perkembangan zaman dan gaya hidup generasi zaman sekarang, disebut juga dengan generasi milenial, menuntut seorang guru harus mampu menyesuaikan perkembangan zaman dan teknologi dengan segala macam perangkat pembelajara. Kreativitasnya dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sudah merupakan suatu keharusan apabila tidak ingin dikatakan sebagai guru yang ketinggalan zaman. Dalam hal ini, media pembelajaran satu di antara komponen pembelajaran yang diharapkan mampu mengubah pola lama dalam pembelajaran yang biasanya mengandalkan suara guru sebagai medianya atau disebut juga dengan pembelajaran yang berfokus pada guru (*teacher centre*) menjadi pembelajaran yang berfokus pada siswa (*student centre*).

Cukup banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan materi pelajaran. Ketepatan guru dalam memilihnya agar sesuai dengan tujuan, materi, dan kondisi siswa bukanlah suatu hal yang mudah. Kadangkala, unsur fungsi dan kegunaan media itu terlupakan. Penggunaan media yang semestinya memudahkan peserta didik belajar bahkan menjadi mempersulit mereka. Semestinya, media pembelajaran harus berfungsi memudahkan siswa belajar sehingga dengan demikian sekaligus mereka bisa belajar

secara mandiri. Multimedia *3D Flipbook* merupakan satu jenis media pembelajaran. Hasil peninjauan di google scholar dan DOAJ, multimedia ini lebih banyak digunakan dalam pembelajaran ilmu eksakta. Sangat sedikit digunakan dalam pembelajaran ilmu-ilmu sosial, termasuk pembelajaran drama. Kondisi ini menjadi alasan penulis untuk melakukan penelitian. Tulisan ini merupakan satu di antara temuan peneliti terkait dengan multimedia *3D Flipbook*.

Nurseto (2019) memberikan konsepnya bahwa media pembelajaran terdiri dari bentuk *hardware* dan *software*. Untuk jenis-jenisnya, Nurseto mengatakan ada banyak jenis media, seperti media teks, audio, visual, gambar, animasi, dan sebagainya. Fungsinya adalah untuk merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran bisa berlangsung. Pembaruan dalam pilihan media pembelajaran sudah seharusnya dilakukan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sugianto et al., 2017) yang menyatakan bahwa inovasi sebuah media pembelajaran dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan komunikasi.

Asyhar (2012) mengatakan media pembelajaran adalah apa saja yang dapat membantu penyampaian atau penyaluran informasi secara terencana dari suatu sumber sehingga dapat menciptakan dan membangun. Dalam konteks ini, pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Ia juga mengatakan bahwa media pembelajaran akan menolong pembelajar dengan mudah mengikuti kegiatan pembelajaran, memperjelas dan mengkonkritkan materi pembelajaran, menciptakan hubungan timbal balik dengan guru, dan membelajarkan pembelajar secara individual.

Kemajuan teknologi telah menuntut proses pembelajaran dan peningkatan kualifikasi pengajar untuk menggunakan media yang makin beragam. Mereka tidak lagi hanya bisa menggunakan media yang memuat konten visual atau audio saja tetapi harus sampai pada multimedia. Multimedia dalam tulisan ini merujuk pada konsep Sugianto et al., (2017) yang mengatakan multimedia adalah perpaduan antara berbagai media (*format file*) dalam bentuk teks, gambar, grafik, musik, animasi, video, interaksi, dan sebagainya, ditampilkan dalam bentuk *file digital* (komputerisasi), untuk mengirim informasi kepada pemakai.

Asyhar (2012) mengatakan bahwa multimedia adalah alat atau sarana penyalur informasi berupa peralatan yang terintegrasi dalam kegiatan belajar mengajar. Multimedia pembelajaran melibatkan indera mata dan telinga. Wujudnya bisa berupa media teks, visual diam, visual gerak, audio, serta media interaktif berbasis komputer atau teknologi komunikasi dan informasi.

Multimedia *3D Flipbook* merupakan satu di antara media pembelajaran yang muncul akibat perkembangan teknologi komunikasi. Media ini tergolong multimedia interaktif, yakni suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna secara individual sehingga pengguna dapat memilih apa yang diinginkannya. *3D Flipbook* yang menggunakan *3D pageflip professional* dapat membuat dan mengubah file pdf maupun file dari microsoft office menjadi layaknya sebuah buku digital. Hasil akhir dapat disimpan dalam format .swf, .exe, .html, zip (Putra & Sujarwanto, 2017).

Terkait dengan fungsi multimedia, Dong & Li (2011) berpendapat bahwa semangat dan kegairahan menggunakan multimedia dalam pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran juga bisa lebih efektif dan mutu pembelajaran bisa ditingkatkan.

Ramdania (2013) mengatakan bahwa multimedia *flipbook* merupakan sebuah media pembelajaran yang dapat mewujudkan kondisi belajar yang menyenangkan dan mampu membangun situasi yang dinamis. Ini mengisyaratkan bahwa multimedia flipbook dapat menciptakan pembelajaran yang mandiri.

3D Flipbook adalah satu sebuah multimedia berbentuk *software* halaman digital seperti *e-book*, *e-modul*, *e-paper* dan *e-magazine*. Selvia, Suratman, & Hartoyo (2018) mengatakan bahwa *Software 3D PageFlipbook Professional* atau yang disingkat dengan *3D Flipbook* adalah perangkat lunak yang terpercaya, dibuat untuk mengkonversi file PDF ke halaman-

balik publikasi digital. *Software* ini bisa mengganti *filePDF* menjadi lebih mirip buku atau majalah digital.

3D Flipbook termasuk multimedia interaktif. *Flipbook* atau *Flipping Book* bisa diartikan buku yang membalik. Istilah ini berasal dari suatu mainan anak-anak di dalamnya ada sejumlah gambar yang berbeda dan apabila dibuka halaman yang satu ke halaman lain akan memperlihatkan gambar-gambar tersebut seolah-olah bergerak.

3D Flipbook dapat digunakan oleh pembelajar secara mandiri di rumah dan di mana pun mereka berada karena bisa diakses juga di *smartphone* mereka. Guru tidak perlu memantau mereka karena penggunaan multimedia ini ibarat membaca buku tanpa memerlukan tangan untuk membaliknya seperti halaman kertas pada buku. Aplikasi yang ada akan membalik sendiri materi demi materi. Kelebihan *3D PageFlip Profesional* ini adalah:

- a. Dapat mengkonversi *Adobe Acrobat PDF* dan gambar menjadi bentuk buku dalam ruang *3D*;
- b. Tidak harus memiliki keahlian mendesain *3D*;
- c. Dapat dipublikasikan di website pribadi atau blog pribadi;
- d. Dapat dikirim kepada orang lain dengan menggunakan format *Zip "HTML"*;
- e. Di dalam *3D PageFlip Profesional* telah terdapat flash.

Mata kuliah Drama merupakan sebuah mata kuliah yang menuntut kemandirian mahasiswa. Alasannya, sesuai dengan silabus dan tujuan pembelajaran mata kuliah ini, selama dan setelah proses perkuliahan berlangsung, mahasiswa diharapkan dapat mengapresiasi drama sebagai karya sastra dan sebagai seni pertunjukan. Apresiasi terhadap drama sebagai karya sastra dilakukan dengan cara menganalisis karya sastra dari berbagai jenis pendekatan apresiasi karya sastra. Apresiasi terhadap drama sebagai seni pertunjukan dilakukan dengan mementaskan sebuah naskah drama. Kedua-duanya membutuhkan kemandirian mahasiswa, meskipun untuk pertunjukan drama juga sangat dibutuhkan kerjasama setiap personil sesuai dengan tugasnya. Untuk proses mencapai pertunjukan itu, mahasiswa dituntut untuk bisa bekerja secara mandiri sesuai dengan perannya, misalnya, piñata rias harus mampu bekerja sendiri, tata lampu juga harus mampu mengoperasikan lampu, aktor harus menguasai naskah dan berakting sendiri, sutradara harus mampu memerankan dirinya sebagai sutradara, dan lain-lainnya. Kepaduan dan kekompakan semua tim, itulah nantinya berwujud pertunjukan, namun semuanya berawal dari kemandirian.

Merujuk pendapat O'Toole dalam Widodo & Lustyantie (2016), drama adalah kegiatan kelompok yang secara langsung atau tidak memiliki fungsi masing-masing secara individu dan berbeda. Dalam hal ini, seorang pengajar membutuhkan pihak lain, media, dan perangkat pembelajar lainnya untuk menyampaikan materi pelajaran. Konsep ini menunjukkan bahwa penggunaan media amatlah penting. Media bisa difungsikan untuk membantu pembelajar mendapat informasi atau belajar secara mandiri atau individual, dengan istilah lain pembelajaran mandiri. Dengan kata lain, media sekaligus dapat menjadikan konsep pembelajaran yang berfokus pada guru berubah menjadi pembelajaran yang berfokus pada siswa. Pembelajaran yang berfokus pada siswa secara otomotis merupakan pembelajaran mandiri.

Jonhson (2009) menyebutkan bahwa pembelajaran mandiri itu adalah suatu proses belajar yang mengajak siswa melakukan tindakan mandiri yang melibatkan terkadang satu orang, biasanya satu kelompok. Tindakan mandiri ini dirancang untuk menghubungkan pengetahuan akademik dengan kehidupan siswa sehari-hari secara sedemikian rupa untuk mencapai tujuan yang bermakna.

Selanjutnya, Menurut Haris Mujiman (2008), belajar mandiri adalah kegiatan belajar yang diawali dengan kesadaran adanya masalah, disusul dengan timbulnya niat melakukan

kegiatan belajar secara sengaja untuk menguasai sesuatu kompetensi yang diperlukan guna mengatasi masalah.

2 Metode Penelitian

Tulisan ini bersumber dari penelitian yang menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Yang dideskripsikan adalah respon responden terhadap penggunaan multimedia *3D Flipbook*, yang berkaitan dengan pendapat mereka terhadap fungsi multimedia ini dalam pembelajaran drama secara mandiri. Respondennya adalah 36 orang mahasiswa semester V Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket tertutup. Pilihan jawaban yang disediakan berupa pernyataan sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, dan tidak layak. Data dianalisis dengan menggunakan skala Likert dengan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah Skor

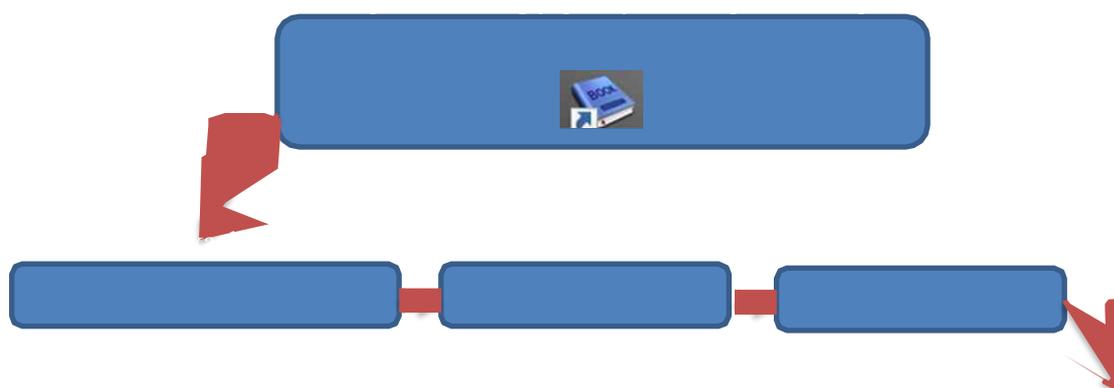
N = Jumlah Penilai

Setelah rerata skor diperoleh, Selanjutnya, temuan penelitian dideskripsikan secara kuantitatif.

3 Hasil Penelitian dan Pembahasan

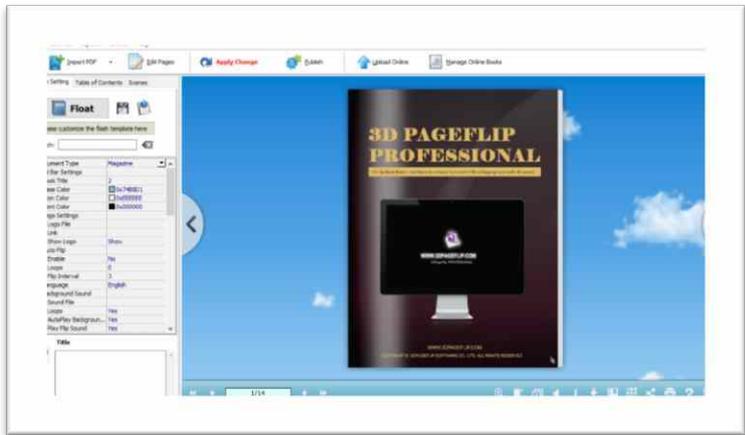
Selama multimedia *3D Flipbook* berisi materi mata kuliah Drama digunakan dalam pembelajaran, responden terlihat sangat antusias. Mereka terlihat sangat bersemangat. Tanya jawab yang sangat interaktif terjadi antara dosen dan mahasiswa. Kondisi ini menyebabkan waktu perkuliahan pun tidak terasa sudah berakhir. Bahkan, ada beberapa mahasiswa yang tidak mendapat kesempatan untuk bertanya. Kondisi ini menunjukkan bahwa multimedia *3dflipbook* sangat baru bagi mereka. Belum satu pun mereka yang mengenal media ini sebelumnya. Pertanyaan yang berkaitan dengan proses pembuatan media ini dan kendala atau kelemahannya lebih dominan menjadi topic diskusi dalam Tanya jawab pembelajaran ini.

Antusias pembelajar sebagai responden saat multimedia *3dflipbook* digunakan menunjukkan bahwa pembelajaran telah berlangsung dengan kondusif dan menyenangkan. Pembelajar secara tidak langsung juga dibelajarkan untuk menjadi berani berpendapat atau bertanya. Hal seperti ini merupakan satu di antara cirri pembelajaran yang mandiri. Suasana pembelajaran secara tidak langsung membawa pembelajar untuk menemukan sendiri konsep-konsep yang mereka butuhkan. Mereka bahkan bisa menilai kompetensi diri sendiri terkait penggunaan aplikasi media ini di perangkat laptop atau smartphone yang mereka gunakan untuk mengakses materi pembelajaran.



Kemudahan dalam desain media pembelajaran digital yang diinginkan dengan merubah tampilan design pada menu *toolbar settings, flash display settings, dan flash control settings.*

TAMPILAN AWAL



SCREENSHOOT MULTIMEDIA 3D FLIPBOOK

Angket yang berisi pernyataan “Multimedia *3D Flipbook* mendukung belajar secara mandiri” dijawab responden dengan hasil yang bagus. Sebanyak 17 orang (47,22%) dari 36 orang responden menyatakan multimedia *3D Flipbook* sangat layak mendukung pembelajaran drama secara mandiri. Sebanyak 18 orang (50%) responden menyatakan layak mendukung pembelajaran drama secara mandiri, dan satu orang (2,78%) menyatakan cukup layak. Jadi, tidak ada yang menyatakan kurang layak dan tidak layak.

Pernyataan “Multimedia *3D Flipbook* menambah pengetahuan dalam pembelajaran drama secara mandiri” dijawab responden dengan hasil yang juga sangat bagus. Sebanyak 21 orang (58,33%) dari 36 orang responden menyatakan multimedia *3D Flipbook* sangat layak menambah pengetahuan dalam pembelajaran drama secara mandiri. Sebanyak 15 orang (41,67%) responden menyatakan layak mendukung menambah pengetahuan dalam pembelajaran drama secara mandiri, dan tidak ada yang menyatakan cukup layak, kurang layak, dan tidak layak.

Pernyataan “Multimedia *3D Flipbook* menambah kejelasan dalam setiap petunjuk pembelajaran drama secara mandiri” dijawab responden dengan hasil yang bagus. Sebanyak 14 orang (38,89%) dari 36 orang responden menyatakan multimedia *3D Flipbook* sangat layak menambah kejelasan dalam setiap petunjuk pembelajaran drama secara mandiri. Sebanyak 21 orang (58,33%) responden menyatakan layak menambah kejelasan dalam setiap petunjuk pembelajaran drama secara mandiri, dan satu orang (2,78%) menyatakan cukup layak. Jadi, tidak ada yang menyatakan kurang layak dan tidak layak.

Pernyataan “Multimedia *3D flipbook* meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran drama secara mandiri” dijawab responden dengan hasil yang juga sangat bagus. Sebanyak 23 orang (63,89%) dari 36 orang responden menyatakan multimedia *3D Flipbook* sangat layak meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran drama secara mandiri. Sebanyak 12 orang (33,33%) responden menyatakan layak meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran drama secara mandiri, dan satu orang (2,78%) menyatakan cukup layak. Jadi, tidak ada yang menyatakan kurang layak dan tidak layak.

Pernyataan “Multimedia dapat digunakan untuk melakukan evaluasi pembelajaran drama secara mandiri” dijawab responden dengan hasil yang bagus. Sebanyak 8 orang (22,22%) dari 36 orang responden menyatakan multimedia *3D Flipbook* sangat layak digunakan untuk melakukan evaluasi pembelajaran drama secara mandiri. Sebanyak 25 orang (69,45%) responden menyatakan layak digunakan untuk melakukan evaluasi pembelajaran drama secara mandiri, dan tiga orang (8,33%) menyatakan cukup layak. Jadi, tidak ada yang menyatakan kurang layak dan tidak layak.

Pernyataan “Multimedia *3D Flipbook* dapat digunakan untuk pemberian detail pembelajaran drama” dijawab responden dengan hasil yang bagus. Sebanyak 12 orang (33,33%) dari 36 orang responden menyatakan multimedia *3D Flipbook* sangat layak digunakan untuk melakukan evaluasi pembelajaran drama secara mandiri. Sebanyak 24 orang (63,89%) responden menyatakan layak dapat digunakan untuk pemberian detail pembelajaran drama, dan tiga orang (2,78%) menyatakan cukup layak. Jadi, tidak ada yang menyatakan kurang layak dan tidak layak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia *3D Flipbook* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran drama secara mandiri. Pembelajar, dalam hal ini responden penelitian menyatakan bahwa mereka bahkan bisa melakukan penilaian sendiri atas kemampuan yang mereka dapatkan selama pembelajaran berlangsung.

Referensi

- [1] Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- [2] Dong, Y., & Li, R. (2011). The Reflection for Multimedia Teaching. *Asian Social Science*, 7(2), 165–167. <https://doi.org/10.5539/ass.v7n2p165>
- [3] Haris Mudjiman, 2008. Belajar Mandiri, Surakarta : UNS Press.
- [4] Johnson, Elani.B. 2009. Contextual Teaching and Learning (terjemahan). Jakarta: Mizan
- [5] Kholid, D. M. (2016). Peranan Musik pada Pertunjukan Teater, 2(1), 1–7. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/ritme/article/viewFile/5076/3537>
- [6] Nurseto, T. (2019). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- [7] Ramdania, D. R. (2013). Penggunaan Media Flash Flip Book Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bandung. UPI. Artikel Ilmiah Tugas Akhir*. Retrieved from <https://scholar.google.co.id/scholar?q=related:11k10Jxx70QJ:scholar.google.com/&scio q= Penggunaan+Media+Flash+Flip+Book+Dalam+Pembelajaran+Teknologi+Informasi+D>

- an+Komunikasi+Untuk+Meningkatkan+Hasil+Belajar+Siswa&hl=en&as_sdt=0,5
- [8] Selvia, Suratman, D., & Hartoyo, A. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN FLIPBOOK DIKAITKAN DENGAN KEMAMPUAN KOMUNIKASIMATEMATIS SISWA SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1). Retrieved from <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/view/23645>
- [9] Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2017). Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9(2), 101–106. <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>
- [10] Widodo, S., & Lustyantje, N. (2016). IMPROVING DRAMA SCRIPT WRITING THROUGH MODELING STRATEGIES. *International Journal of Language Education and Culture Review*, 2(2), 23–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/IJLECR.022.04>