

REVOLUSI PEMBELAJARAN MELALUI *FLIPBOOK DIGITAL* PADA TEKS NEGOSIASI BERDASARKAN GAYA BELAJAR (*VIRTUAL, AUDITORY, KINESTHETIC*)

Imtiyaza Nihlah Hadana¹, Haryadi², Wati Istanti³

^{1,2,3}Universitas Negeri Semarang, ¹imtiyazahadana@gmail.com,
²Haryadihar67@mail.unnes.ac.id, ³istanti@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Artikel ini membahas mengenai media pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks negosiasi dengan menggunakan media yang mengintegrasikan teknologi digital dalam pendidikan, yaitu media *flipbook*. Pembelajaran digital bertujuan untuk meyuguhkan suasana baru dalam pembelajaran bagi peserta didik karena media pembelajaran konvensional dianggap tidak sesuai dengan kebutuhan dan situasi belajar peserta didik pada zaman sekarang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (RnD) yang menghasilkan contoh media pembelajaran *flipbook* pada materi teks negosiasi. Metode RnD adalah metode penelitian yang meneliti dan mengembangkan suatu hal dengan tahapan yang telah ditentukan. Tahapan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran *flipbook* adalah tahap 4D, namun dengan menghilangkan salah satu tahap, yaitu tahap *dissemination* sehingga pada artikel ini tahapan yang dilaksanakan adalah 3D, yaitu *define* atau analisis kebutuhan, *design* atau perancangan media pembelajaran yang akan dibuat, dan *development* atau tahap pengembangan media pembelajaran. Tahap tersebut dilaksanakan secara sistematis dengan tujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang berdaya guna bagi pendidikan di Indonesia. Hasil yang diperoleh, yaitu *flipbook* untuk materi teks negosiasi telah mengakomodasi tiga kebutuhan gaya belajar peserta didik, mulai dari peserta didik dengan gaya belajar visual, auditori, hingga kinestetik.

Kata Kunci: *Flipbook*; Media; Pembelajaran; Teks Negosiasi; teknologi

ABSTRACT

This article aims to propose ideas about Indonesian language learning media on negotiation text material using media that integrates digital technology in education, namely flipbook media. Digital learning aims to present a new atmosphere in learning for students because conventional learning media is considered inappropriate for the needs and learning situations of students today. The research method used is the Research and Development (RnD) method which produces examples of flipbook learning media on negotiation text material. The RnD method is a research method that examines and develops something with predetermined stages. The stages used in developing flipbook learning media are the 4D stages, but by eliminating one of the stages, namely the dissemination stage, so that in this article the stages implemented are 3D, namely define or analysis of needs, design or design of learning media to be created, and development or development stage of learning media. These stages are carried out systematically with the aim of creating learning media that are useful for education in Indonesia. The results obtained, namely the flipbook for negotiation text material, have accommodated the three learning style needs of students, starting from students with visual, auditory, to kinesthetic learning styles.

Keywords: *Keywords 1; Flipbook 2; Media 3; Learning 4; Negotiation Text 5; technology.*

How to Cite: Hadana, I. N., Haryadi, & Istanti, W. (2026). REVOLUSI PEMBELAJARAN MELALUI *FLIPBOOK DIGITAL* PADA TEKS NEGOSIASI BERDASARKAN GAYA BELAJAR (*VIRTUAL, AUDITORY, KINESTHETIC*). *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia* , 11(1), 59–66. <https://doi.org/10.31943/bi.v11i1.1248>

DOI: <https://doi.org/10.31943/bi.v11i1.1248>

PENDAHULUAN

Hakikatnya manusia adalah makhluk yang memiliki akal untuk berpikir sehingga manusia mempunyai rasa keingintahuan tinggi mengenai hal-hal baru, menggagas sebuah ide, dan menghadapi permasalahan yang ada (Fajarussalam, dkk., 2023). Kebutuhan manusia untuk belajar merupakan kebutuhan yang utama sehingga mendapat istilah *homo educantum* (Mundiasari, 2022). Proses belajar manusia didukung oleh kemampuan berpikir. Kemampuan berpikir sendiri dipengaruhi oleh banyak sekali aspek salah satunya adalah kualitas pendidikan yang ada pada suatu bangsa.

Pendidikan menjadi aspek penting yang terus berkembang beriringan dengan zaman. Perkembangan dan kemajuan dari pendidikan dapat dipengaruhi oleh berbagai hal, seperti transformasi digital. Sebuah bangsa dapat dikategorikan sebagai bangsa yang maju dan berkembang dikarenakan generasi-generasi yang dicetak melalui sistem pendidikan. Era globalisasi dan transformasi digital menjadi wadah bagi perubahan sistem pendidikan di Indonesia yang pada mulanya menganut sistem konvensional menjadi sistem modern dengan mengintegrasikan pembelajaran berbasis teknologi.

Pembelajaran bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran yang dapat diintegrasikan dengan teknologi digital. Hal tersebut harus direalisasikan guna menciptakan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. keterampilan berbahasa yang ditekankan dalam bahasa Indonesia terdapat 4, yaitu menyimak,

berbicara, membaca, menulis (Aziza & Muliansyah, 2020)

Pada kelas X SMA/SMK, peserta didik mempelajari berbagai jenis teks pada mata pelajaran bahasa Indonesia, termasuk teks negosiasi. Negosiasi adalah bentuk interaksi sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat yang bertujuan untuk mencapai kesepakatan antar dua atau lebih pihak (Manik & Amri, 2024). Materi ini mengajarkan peserta didik tentang negosiasi melalui keempat keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa yang beragam tersebut dapat dikemas melalui media pembelajaran yang diintegrasikan dengan teknologi digital.

Perkembangan teknologi digital mampu mengolah, mengemas, dan menampilkan informasi kepada peserta didik melalui audio, visual, dan audiovisual yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Gaya belajar adalah karakteristik pribadi peserta didik yang berhubungan dengan cara belajar dengan efektif untuk diri sendiri (Supit et al., 2023). Gaya belajar juga dapat diartikan sebagai bentuk atau cara belajar yang paling mudah dan digemari oleh peserta didik yang menjadi keunikan dari setiap peserta didik (Riyanti, 2020). (Secara umum Gaya belajar dibagi menjadi tiga jenis, yaitu gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik (Huda & Nurhuda, 2023).

Gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik memiliki karakteristik masing-masing. Contohnya gaya belajar visual adalah gaya belajar yang menekankan pada indra penglihatan seperti gambar dan poster, gaya belajar auditori adalah gaya belajar dengan fokus pada indra pendengaran

seperti *podcast*, rekaman, musik, dan gaya belajar kinestetik yang menekankan pada perbuatan atau melakukan sesuatu seperti menggerakkan badan dan berinteraksi langsung dengan media pembelajaran (Padalingan & Sari, 2023). Media pembelajaran yang mampu merangkum ketiga gaya belajar menjadi satu media yang ringkas salah satunya adalah media *flipbook digital*.

Flipbook adalah media pembelajaran berbentuk *software* yang menghadirkan pengalaman baru dalam belajar (Pane, dkk., 2023). *Flipbook* dapat dideskripsikan sebagai buku digital dengan berbagai fitur pendukung, seperti animasi, gambar, video, dan audio sehingga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan gaya belajar peserta didik. *Flipbook* dapat menjadi bahan ajar yang menarik dan interaktif bagi peserta didik dalam menerima materi, khususnya pada materi teks negosiasi. Pembelajaran berbasis *software* ini dapat menjadi nilai tambah tersendiri bagi pendidik karena dapat dipelajari secara *synchronous* dan *asynchronous* (Kordelinda, 2022). Media pembelajaran tersebut juga dapat diakses oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun.

Pengembangan media ajar ini menggunakan desain 4D yang dimodifikasi menjadi 3D yang mencakup *define* (potensi masalah dan solusi), *design* (desain media ajar yang akan ditampilkan), dan *development* (pengembangan keberlanjutan dari media ajar tersebut). Pada aspek 3D yang pertama, yaitu *define* atau potensi masalah, peneliti menyoroti pada realitas pendidikan di Indonesia yang masih banyak menggunakan pembelajaran dengan media konvensional, seperti hanya melalui papan tulis dan ceramah. Hal ini dapat memicu kebosanan peserta didik dalam menyimak materi teks negosiasi.

Berdasarkan potensi masalah tersebut, peneliti berinisiatif untuk menyajikan media pembelajaran yang interaktif dan memantik semangat peserta didik dalam menerima materi. Peneliti berharap pembelajaran teks negosiasi yang terintegrasi dengan media teknologi digital dapat dimanfaatkan dengan baik pada pembelajaran kelas X SMA/SMK.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (RnD). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu yang akan diberlakukan ke khalayak umum (Sati et al., 2023). Pada prosedur pengembangan, penelitian ini menggunakan tahap yang seharusnya 4D (*define, design, development, and dissemination*), namun pada penelitian ini hanya menggunakan 3D dan menghilangkan tahap *dissemination* sesuai dengan teori Thiagarajan (Suriyanti et al., 2023). Penelitian ini dilaksanakan dengan fokus sasaran kepada peserta didik kelas X SMA.

Tahap yang pertama adalah tahap *define* atau analisis kebutuhan melalui riset lapangan atau studi literatur terkait media pembelajaran yang digunakan pada materi teks negosiasi. Kemudian, tahap kedua adalah *design* atau perancangan yaitu merancang produk dengan sederhana yang nantinya akan digunakan pada pembelajaran teks negosiasi. Terakhir, yaitu tahap *development* atau mengembangkan produk menjadi produk siap pakai yang kemudian divalidasi dan diimplementasikan pada pembelajaran teks negosiasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti akan menghasilkan rancangan modul ajar yang akan digunakan untuk pembelajaran menulis teks negosiasi pada peserta didik kelas X SMA/SMK. Bahan ajar atau media pembelajaran *flipbook* rencananya akan disusun menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* dengan memperhatikan aspek-aspek gaya belajar siswa. Aspek-aspek gaya belajar siswa berarti media pembelajaran tersebut memuat gambar, audio, dan lain sebagainya. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* dilaksanakan dengan melalui tiga tahap, yaitu *define*, *design*, dan *development*.

Tahap yang pertama adalah tahap *define*. *Define* adalah proses atau cara yang digunakan untuk mendapatkan pandangan dari pengguna serta digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna pada media yang akan dirancang (Putra et al., 2021). Hal ini sama halnya dengan membuat user persona yang nantinya akan menjadi landasan dasar dari perancangan pembuatan produk maupun aplikasi.

Pada era yang serba digital, peneliti memiliki fokus untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat diakses oleh user atau pengguna kapanpun dan dimanapun. Oleh karena itu, diperoleh berbagai landasan permasalahan yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut, diantaranya:

1. Keefektifan media digital pada pembelajaran teks negosiasi kelas X SMA/SMK.
2. Media digital yang mewadahi gaya belajar peserta didik untuk membentuk pengalaman belajar baru dan sesuai dengan minat peserta didik.

3. Membangun suasana belajar yang baru dan memperbarui pembelajaran dengan media konvensional.

Pertimbangan dalam pemilihan media juga pernah digagas oleh Angkowono dan Kosasih (dalam Aslami, 2021) yaitu ditilik dari: 1) tujuan dan arah yang jelas dalam memilih media; mengetahui ciri dan sifat media yang dipilih; dan 3) mengetahui kelebihan media yang digunakan dibanding dengan media yang lain dengan tujuan untuk mengetahui ketepatan pemilihan media. Berdasarkan pertimbangan tersebut, pemilihan media pembelajaran *flipbook* dikarenakan media pembelajaran *flipbook* memiliki berbagai kelebihan, yaitu:

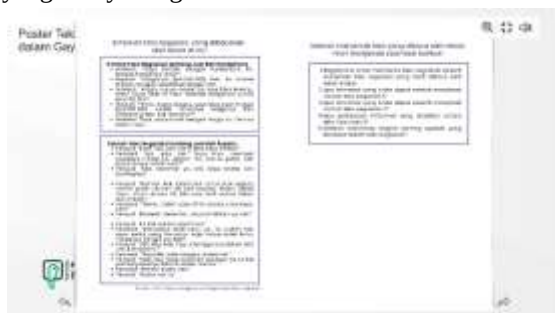
1. *Flipbook* dapat mengimpor file dengan berbagai pilihan, misalnya mengimpor file dengan mengubah PDF menjadi buku flip, mengimpor file gambar, menambahkan musik atau lagu, menambahkan latar belakang, dan lain-lain sehingga dapat menyesuaikan dengan gaya belajar peserta didik.
2. *Flipbook* dapat menyesuaikan tampilan layout sehingga tampilan buku digital lebih menarik.
3. Format output lebih fleksibel dan dapat disimpan dalam berbagai bentuk file (Amanullah, 2020).

Untuk merealisasikan media pembelajaran *flipbook*, diperlukan desain yang sesuai sehingga diperlukan tahap berikutnya, yaitu tahap *design* atau desain. Tahap *design* adalah tahap perancangan *flipbook* menggunakan aplikasi yang telah ditentukan (Utari et al., 2023). Berikut adalah contoh desain dari *flipbook* pada materi teks negosiasi.



Gambar 1. Media Pembelajaran *Flipbook* untuk Gaya Belajar Visual

Media pembelajaran *flipbook* tersebut cocok untuk diterapkan pada peserta didik dengan gaya belajar visual karena peserta didik dengan gaya belajar visual lebih mudah menerima materi dengan penglihatan atau gambar. Oleh karena itu, peserta didik tidak difokuskan untuk menyimak dan membaca teks panjang. Namun, peserta didik memahami materi teks negosiasi melalui teka teki silang yang disertai dengan sajian gambar-gambar. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik namun tetap dengan cara yang menyenangkan.



Gambar 2. Media Pembelajaran *Flipbook* untuk Gaya Belajar Auditori

Pada bagian tersebut, media pembelajaran *flipbook* mengambil alih atau bertransformasi sebagai pembelajaran yang efektif digunakan untuk peserta didik dengan gaya belajar auditori. Hal ini dikarenakan peserta didik dengan gaya belajar auditori melaksanakan pembelajaran dengan berfokus pada pendengaran. Oleh karena itu, melalui media tersebut, guru dapat membacakan pertanyaan yang terdapat dalam *flipbook* dan menunjuk salah satu peserta didik untuk berpendapat. Kemudian, peserta didik dengan gaya belajar auditori dapat menyimak dengan baik hasil jawaban peserta didik lain dan menyimak penguatan materi yang disampaikan oleh guru.



Gambar 3. Media Pembelajaran *Flipbook* untuk Gaya Belajar Kinestetik

Peserta didik dengan gaya belajar kinestetik lebih berfokus pada pemahaman materi melalui gerakan atau praktik. Oleh karena itu, media pembelajaran *flipbook* tersebut memfasilitasi peserta didik untuk dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran. Cara yang dapat dilaksanakan adalah melalui praktik di depan kelas. Peserta didik akan ditunjuk ke depan kelas untuk praktik bernegosiasi antarteman. Beranjak dari hal tersebut, pemahaman materi teks negosiasi pada peserta didik dengan gaya belajar kinestetik akan terbentuk.

Tahap ketiga adalah tahap *development* atau pengembangan keberlanjutan dari media pembelajaran tersebut. Keberhasilan pengembangan media pembelajaran *flipbook* tersebut sangat dipengaruhi oleh peran pendidik dan respon peserta didik. Peran pendidik bagi perkembangan media pembelajaran dengan integrasi teknologi digital tersebut adalah:

1. Guru melaksanakan peran sebagai pegembang media, dengan kata lain guru turut merancang dan mengembangkan media pembelajaran sebagai sumber belajar yang dimanfaatkan oleh peserta didik dimana saja dan kapan saja. Guru juga bersedia turut belajar untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan zaman atau *update*.

2. Guru berperan sebagai administrator dan fasilitator, artinya guru harus lebih bertanggung jawab dalam mengorganisasikan pengalaman belajar. Selain itu, sebagai fasilitator guru juga berperan sebagai pemberi petunjuk kepada peserta didik dalam memanfaatkan media pembelajaran tersebut supaya pemanfaatan media pembelajaran menjadi lebih optimal.
3. Guru sebagai evaluator atau penentu tingkat keberhasilan peserta didik dalam menguasai kompetensi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Peran guru tersebut sangat urgen dan tidak dapat digantikan oleh pihak manapun.

SIMPULAN

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat, khususnya pada abad ke-21 menyebabkan seluruh bidang harus menyesuaikan, tidak terkecuali bidang pendidikan. Perkembangan ini memiliki pengaruh yang cukup besar, baik pengaruh positif maupun negatif. Salah satu contoh dampak dari perkembangan teknologi digital pada bidang pendidikan adalah perubahan media pembelajaran yang masih konvensional menjadi media pembelajaran yang terintegrasi pada teknologi digital, contohnya adalah media pembelajaran *flipbook*.

Media pembelajaran *flipbook* ini lebih efektif dan efisien apabila diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks negosiasi. Hal ini dikarenakan *flipbook* dapat diakses dengan mudah dan gratis kepada seluruh peserta didik. Selain itu, media pembelajaran *flipbook* juga dilengkapi berbagai fitur, seperti gambar, teks, video, dan audio yang memungkinkan dapat mengembangkan kemampuan kognitif pada peserta didik. Dengan fitur yang

beragam tersebut menyebabkan media pembelajaran *flipbook* memungkinkan untuk dirancang dengan menyesuaikan pada gaya belajar peserta didik sehingga pembelajaran dapat dipahami dengan mudah dan cepat.

Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran sangat diperlukan guna memenuhi kebutuhan peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi melalui media pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian, peserta didik dapat mengoptimalkan pembelajaran di kelas dengan media yang disajikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3800.
- Aslami, R. (2021). OPTIMALISASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI. *Bahtera Indonesia: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 135–148.
- Aziza, L. F., & Muliansyah, A. (2020). Keterampilan Berbahasa Arab dengan Pendekatan Komprehensif. *El-Tsaqafah Jurnal Jurusan PBA*, 19(1), 56–71.
- Huda, A. A. S., & Nurhuda, A. (2023). Asesmen Diagnostik Non-Kognitif

- Gaya Belajar Siswa SMP Kelas 7 di Lembang , Indonesia Non-Cognitive Diagnostic Assessment of Learning Styles for 7th Grade Junior High School Students in Lembang , Indonesia. *Nusantara Journal of Behavior and Social Science*, 2(3), 55–60.
- Kordelinda, W. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Nanga Pinoh* (Doctoral dissertation, IKIP PGRI PONTIANAK).
- Manik, R. T., & Amri, Y. K. (2024). Pengaruh Media Animasi Berbasis Web terhadap Nilai Pendidikan Berbasis Karakter dalam Materi Menulis Teks Negosiasi di Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang Tahun Pembelajaran 2022 / 2023. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pengajaran (JPPP)*, 5(1), 78–94. <https://doi.org/10.30596/jppp.v5i1.172>
- Mundiasari, K. (2022). Pola Hubungan Interpersonal sebagai Tokoh Pendidikan. *Aktualitas: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan* , 12 (II).
- Padalingan, R., & Sari, S. I. (2023). Aplikasi Virtual Reality untuk Pengenalan Tata Surya Berbasis Android Menggunakan Unity 3D.
- Pane, EP, Simangunsong, ADB, & Sinaga, CVR (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Model Hybrid pada Pembelajaran Praktikum Kimia Dasar dalam Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa: Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Model Hybrid pada Pembelajaran Praktikum Kimia Dasar dalam Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa. *PENDIPA Jurnal Pendidikan IPA* , 7 (2), 282-288.
- Putra, D. H., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). *PERANCANGAN UI / UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY*. 8(1).
- Riyanti, A., & Sungkono. (2020). BAHTERA INDONESIA : Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. *Bahtera Indonesia: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 27–36.
- Sati, A. T., Aditya, D. T., Azzahra, N. L., & Djutalov, R. (2023). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEUANGAN ORENS PENINGGARAN RAYA (OPERA) BERBASIS DESKTOP DENGAN JAVA SE & MYSQL

MENGGUNAKAN METODE
RESEARCH AND DEVELOPMENT
(RND). *Jorapi: Journal of Research
and Publication Innovation*, 1(2), 196–
200.

Supit, D., Lasut, E. M. M., & Tumbel, N. J.
(2023). Gaya Belajar Visual , Auditori
, Kinestetik terhadap Hasil Belajar
Siswa. *Journal of Education*, 05(03),
6994–7003.

Suriyanti, Y., Relita, D. T., Thoharudin, M.,
& Sore, A. D. (2023). Pengembangan
LKPD Berbasis Pemberdayaan
Ekonomi Lokal pada Pelajaran IPS
Kelas VII SMP di Kota Sintang. *Jurnal
Pendidikan Ekonomi*, 8.

Utari, W. M., Gunada, I. W., Makhrus, M.,
& Kosim. (2023). Pengembangan E-
Modul Pembelajaran Fisika Model
Problem Based Learning Berbasis
Flipbook Untuk Meningkatkan
Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta
Didik. *Jurnal Ilmiah Profesi
Pendidikan*, 8(November), 2724–2734.