

JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS

**PENGEMBANGAN DIGITAL FLIPBOOK KVISOFT MAKER DALAM
PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA TUNARUNGU**

**Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya
Untuk memenuhi Persyaratan Penyelesaian
Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa**



Oleh :

DIANA IKA PUSPITASARI

NIM 16010044004

UNESA

Universitas Negeri Surabaya

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA**

2020

PENGEMBANGAN DIGITAL FLIPBOOK KVISOFT MAKER DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA TUNARUNGU

Diana Ika Puspitasari

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)
dianaikapuspitasari@gmail.com

Wagino

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya)
wagino@unesa.ac.id

Abstrak

Pengembangan *digital flipbook kvisoft maker* ini dilakukan karena siswa SMPLB tunarungu masih belum mampu memahami isi teks secara menyeluruh dan memerlukan penyederhanaan kalimat. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media *digital flipbook kvisoft maker* dalam pembelajaran membaca pemahaman siswa tunarungu dengan visualisasi bahasa melalui gambar dan video yang dapat memperjelas teks bacaan. Metode pengembangan model 4D Thiagarajan hanya diterapkan dalam tiga tahap yaitu *define*, *design*, dan *develop* untuk menghasilkan produk media *digital flipbook* dengan menggunakan perangkat lunak *kvisoft flipbook maker pro* untuk mengubah file pdf menjadi buku dengan halaman bolak-balik seperti sebuah buku. *Digital flipbook* ini dapat menambahkan gambar, dan video dalam satu buku. Produk divalidasi oleh ahli materi dan media dengan teknik angket. Penilaian validasi ahli materi memperoleh 85,55% dan penilaian validasi media memperoleh 100% terhadap pengembangan *digital flipbook kvisoft maker*. Dari hasil validasi ahli materi dapat dikategorikan baik dan hasil validasi ahli media dapat dikategorikan sangat baik.

Kata Kunci : Digital Flipbook Kvisoft Maker

Abstract

This research and development of digital kvisoft flipbook maker have been doing because the students in secondary grade have not been able to understand yet with the full body of the text and need a sentence simplification. This research aims to develop digital flipbook kvisoft maker media on reading comprehension to students with hearing impairment or deaf by language visualization through pictures and videos which can be clarifying the reading text. 4D model development method by Thiagarajan only implemented in three-stages, there are define, design, and develop to produce a media digital flipbook product by using kvisoft flipbook maker pro software for converting the file from pdf format into flipbook like a manual book. The digital flipbook can insert pictures and videos in one book. This research uses the questionnaire which has validated by material and media expert lectures. Material expert validation assessment obtained 85,55% and media expert validation assessment obtained 100% for digital flipbook kvisoft maker development. From the result of the material expert validation assessment can be categorized as good and the result of the media expert validation assessment can be categorized as very good.

Keyword : Digital Flipbook Kvisoft Maker

pemerolehan bahasa sebagai jembatan dalam menerima pengetahuan.

PENDAHULUAN

Setiap siswa menerima pengetahuan melalui audio dan visual dalam kehidupan sehari-hari. Pada beberapa siswa, mereka mengalami kesulitan dalam menerima pengetahuan melalui auditori. Pendengaran merupakan proses masuknya suara dan bunyi dimana kemampuan mendengar akan memberikan siswa informasi untuk mengembangkan dirinya, dalam berkomunikasi, berinteraksi, atau bersosialisasi di lingkungan sekitar. Pemanfaatan indera auditori dan visual merupakan hal yang penting dalam

Beberapa siswa hanya mampu menerima pengetahuan melalui visual, siswa tunarungu mengalami gangguan dalam pendengaran yang menyebabkan terjadinya hambatan akuisisi bahasa. Dengan adanya auditori dan visual, siswa mampu menyeimbangkan konsentrasi pendengaran dan penglihatannya. Menurut Boothroyd (dalam Lisinus dan Sembiring, 2020) masalah yang timbul dari gangguan pendengaran adalah terbatasnya pemerolehan bahasa yang berdampak pada keterlambat perkembangan berbicara dan bahasa anak.

Pengembangan bahasa siswa tunarungu dapat dilakukan dengan memberikan pembelajaran secara intensif baik akademik maupun non-akademik dalam mengembangkan kemampuan dan pengetahuan siswa. Pembelajaran yang dilakukan untuk siswa tunarungu yakni dengan meningkatkan kemampuan membaca yang dapat menambah pengetahuan dan pemahaman. Menurut Tambupolon (dalam Meliyawati, 2016) bahwa membaca adalah kegiatan fisik dan mental untuk menemukan makna dari tulisan, walaupun dalam kegiatan itu terjadi proses pengenalan huruf-huruf. Dalam menerima informasi dari lingkungan sekitar dapat dilakukan dengan membaca. Proses perkembangan untuk membiasakan keterampilan membaca siswa tunarungu beragam, kompleks dan berpotensi unik (Luft, 2018). Mengajarkan membaca siswa tunarungu juga diperlukan berbagai media visualisasi untuk membantu dalam memahami bacaan. Bacaan dapat berupa hal yang dapat dimengerti dan dipahami oleh seseorang melalui media elektronik maupun non-elektronik. Kurangnya prestasi siswa tunarungu dalam literasi menghambat perkembangan secara keseluruhan di sekolah serta mempengaruhi kehidupan dan pilihan pekerjaan (Swanwick, 2017).

Manfaat membaca adalah untuk memberikan dan meningkatkan pemahaman siswa. Membaca memberikan pengalaman siswa terhadap berbagai teks bacaan yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman terhadap suatu teks bacaan. (Herlinyanto, 2015). Dalam membaca siswa akan terlibat dengan proses memahami bacaan. Keterlibatan siswa dalam memperoleh pemahaman berdasarkan pengetahuan sebelumnya dengan informasi baru yang diperoleh sebagai kunci proses pemahaman. (Herlinyanto, 2015). Membaca pemahaman dilakukan untuk memahami dan memaknai suatu bacaan dalam memperoleh informasi. Membaca pemahaman atau pemahaman membaca merupakan suatu proses memproduksi dari keterampilan decoding kata dan pemahaman dalam mendengarkan (Kyle dan Cain, 2015).

Kemampuan berbahasa siswa mempengaruhi kemampuan dalam pemerolehan bahasa, baik dalam kata, kalimat, struktur kalimat dan pola bahasa. Studi penelitian Mayberry, menjelaskan bahwa hampir kinerja individu siswa tunarungu mengarah pada tugas-tugas beritme yang dipengaruhi oleh kemampuan bahasa siswa tunarungu, berdasarkan pada pernyataan Herman, Roy, dan Kyle (dalam Marshcark dan Spencer, 2016). Kemampuan dalam membaca pemahaman harus terus diasah agar siswa semakin berkembang dalam membaca dan memahami

suatu bacaan. Staden (2013) dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman menggunakan strategi *multi-sensory* saat pembelajaran. Menurut Somadayo (2011) membaca pemahaman berarti terjadi konsentrasi dua arah untuk melakukan aktivitas membaca dan merespon tulisan melalui bunyi tulisan atau suara saat membaca yang kemudian dapat dituntut untuk dapat mengungkapkan makna yang ada di dalam teks.

Ada beberapa tahapan membaca pemahaman untuk membangun kemampuan anak dalam memahami suatu bacaan. Menurut Somadayo (2011) terdapat 4 tingkatan dalam membaca pemahaman yaitu: (1) pemahaman literal, tingkatan pertama ini merupakan tingkatan awal yang paling sederhana untuk menangkap isi bacaan. Berdasarkan pendapat Rahayu (2015) bahwa dalam membangun pemahaman literal maka dapat menggunakan pertanyaan-pertanyaan dasar yaitu apa, siapa, kapan, bagaimana dan mengapa; (2) pemahaman interpretasi merupakan pemahaman yang difokuskan terhadap apa yang dimaksud penulis dalam teks (Rahayu, 2015); (3) pemahaman kritis yang bukan sekedar mengetahui teks tetapi menemukan kebenaran informasi dalam teks tersebut. Menurut Darmadi (2018) bahwa membaca kritis tidak hanya memahami secara literal, namun mampu menginterpretasikan teks dan menilai isi dari teks; (4) pemahaman kreatif, proses pemahaman kreatif menurut Syafi'i (dalam Darmadi, 2018) bahwa membaca kreatif dimulai dari membaca literal kemudian menginterpretasikan berupa penilaian terhadap apa yang dikatakan penulis, yang selanjutnya dapat mengembangkan pemikiran tersendiri terhadap pembentukan gagasan, pola pikir, dan wawasan baru.

Kemampuan membaca siswa tunarungu menurut Staden (2013) bahwa siswa tunarungu mengalami keterlambatan dari siswa regular sehingga terdapat kebutuhan dalam mengidentifikasi kesulitan dalam membaca dan strategi membaca yang efektif. Kemampuan membaca pemahaman siswa tunarungu yang mengalami kesulitan dalam pemahaman teks bacaan didukung oleh pernyataan Mich, Pianta, dan Mana (2013) bahwa siswa tunarungu menghadapi hambatan yang serius dalam memahami teks tulis. Kurangnya kemampuan memahami suatu teks bacaan juga sesuai dengan pernyataan Kyle dan Cain (2015) bahwa pemahaman bacaan mengakibatkan gagal karena decoding kata yang buruk, pemahaman dalam mendengar buruk, atau kelemahan pada kedua komponen tersebut.

Permasalahan dalam hal ini adalah, siswa tunarungu mengalami kesulitan dalam membaca

pemahaman disebabkan ketidakmampuan dalam mendengar. Ketidakmampuan anak dalam mendengar menyebabkan siswa kurang memahami literasi membaca. Mich, Pianta, dan Mana (2013) bahwa siswa tunarungu mengalami kesulitan yang signifikan dalam memahami teks tertulis. Hal ini dikarenakan gangguan pendengaran yang menghalangi mereka mengenal bahasa lisan.

Berdasarkan hasil observasi pada Januari 2020 di SMPLB, bahwa siswa tunarungu masih belum mampu memahami isi bacaan teks secara menyeluruh. Siswa masih dipahamkan pada teks bacaan yang memerlukan penyerdahaan kalimat. Kemampuan pada pemahaman terhadap bacaan secara keseluruhan masih belum mampu namun siswa mampu memahami bacaan pada tiap paragrafnya. Terkait dengan pertanyaan yang diberikan kepada siswa tentang inti dari teks bacaan, siswa mampu menjawab bila mengarah ke inti dari tiap paragrafnya. Siswa juga belum mampu bila diberikan pertanyaan yang diajukan secara acak pada paragraph-paragraf yang berbeda. Media pembelajaran yang pernah digunakan adalah *windows movie maker* namun kurang efektif dalam pembelajaran sehingga guru menggunakan *microsoft powerpoint* dalam pembelajaran. Selain itu, juga berdampak terhadap kemampuan membaca yakni membaca pemahaman. Kemampuan membaca pemahaman siswa pada usia SMP seharusnya sudah dalam tingkat membaca pemahaman literal. Tetapi, siswa tunarungu masih terlambat dalam tingkat pemahaman literal sehingga membutuhkan media pembelajaran visual yang mampu membantu dalam pembelajaran di kelas.

Pada umumnya, perkembangan media pembelajaran yang ditujukan untuk siswa belajar masih kurang memadai. Banyak sekolah yang masih berpacu kepada buku cetak yang memiliki informasi terbatas. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran juga didukung oleh pernyataan Anandari, dkk (2019) bahwa buku cetak masih menjadi prioritas dalam pembelajaran kelas yang mengakibatkan pembelajaran menjadi membosankan sedangkan jika menggunakan teknologi bahan ajar mampu meningkatkan motivasi belajar dan menjauhkan dari rasa bosan pada saat belajar.

Sejatinya, teknologi pembelajaran adalah bukan tentang teknologi. Tapi, yang paling penting adalah bagaimana teknologi tersebut digunakan dengan tepat untuk membuat siswa belajar (Chaeruman, 2018). Media digital elektronik dalam mendukung proses pembelajaran anak tunarungu salah satunya adalah *kvisoft flipbook maker pro*.

Pembelajaran menggunakan teknologi sudah digencarkan untuk mendukung proses pembelajaran supaya lebih efektif dan menarik siswa dalam belajar di sekolah. Sesuai dengan pernyataan Amanullah (2019) bahwa pembelajaran menggunakan flipbook digital menjadi salah satu sarana penunjang pembelajaran di era revolusi industri 4.0 yang mampu menghadirkan suasana belajar yang menarik, komunikatif, dan interaktif. *Kvisoft flipbook maker pro* merupakan suatu perangkat lunak dalam pembuatan *e-book* atau buku elektronik yang dapat memasukkan file berupa pdf, gambar, video, atau animasi dengan output berupa format exe, html, zip, dan app. Perangkat lunak ini dapat membuat tampilan yang menarik untuk mengubah buku menjadi halaman bolak-balik seperti sebuah buku. *Kvisoft flipbook maker* digunakan untuk mengubah bahan ajar atau buku menjadi sebuah buku elektronik berbentuk flipbook sebagai media pembelajaran yang berisi animasi, audio, dan navigasi yang menjadi lebih interaktif (Priwantoro dkk., 2018)

Penggunaan flipbook digital ini serupa dengan buku elektronik (*e-book*) namun kelebihanannya flipbook ini dapat dibuka lembar demi lembar yang didukung dengan animasi, video, tulisan, maupun gambar yang relevan dengan konteks buku. Menurut Sukani (dalam Kusumaningtyas, 2018) bahwa karakteristik buku digital antara lain : a) buku digital dapat memperoleh rasa seperti benar-benar membaca buku manual; b) dapat ditambahkan dengan file video; c) dapat ditambahkan dengan file animasi-animasi berupa format “swf”; d) terdapat fasilitas pencarian (*search*) ; dan e) dapat ditambahkan dengan gambar dan musik.

Digital flipbook kvisoft maker yang menggunakan perangkat lunak *kvisoft flipbook maker pro 3.4.3* dikembangkan sebagai buku digital yang membantu siswa untuk lebih mudah memahami teks bacaan pada materi “burung cenderawasih” untuk kelas VIII SMPLB Tunarungu. Flipbook digital digunakan sebagai inovasi media pembelajaran siswa tunarungu terhadap bahan bacaan yang didukung dengan gambar, video subtitle dalam satu buku digital yang mampu menjadi alternatif pembelajaran untuk menarik perhatian siswa secara visual. Flipbook digital ini bersumber dari buku siswa SMPLB kelas VIII pada tema 6 “kediamanku” subtema 1 “keunikan daerah tempat tinggalku” di pembelajaran 1. Penelitian ini juga sependapat dengan hasil penelitian Amanullah (2019) bahwa produk yang dihasilkan memiliki karakteristik diantaranya berisi: (1) materi yang akan disampaikan kepada siswa; (2) produk dapat

dijalankan melalui sistem operasi windows; (3) dapat digunakan secara offline; (4) memiliki tampilan yang dapat menarik siswa; (5) terdapat soal latihan.

Dalam penelitian ini, dirumuskan judul penelitian “Pengembangan Digital Flipbook Kvisoft Maker Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa Tunarungu” dengan tujuan mengembangkan *digital flipbook kvisoft maker* dalam pembelajaran membaca pemahaman siswa tunarungu.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4D (*four-D*). Menurut Thiagarajan (1974) bahwa tujuan dari penggunaan model 4D adalah mempersiapkan tenaga pendidik khusus melalui pengenalan konsep, metode dan praktik yang digunakan dalam pengembangan instruksional. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku digital berupa flipbook digital berdasarkan uji validitas yang digunakan dalam menunjang proses pembelajaran anak tunarungu. Model penelitian ini terdapat 4 tahap namun penelitian ini terbatas sampai tahap *develop*, yaitu :

1. *Define* (definisi)
Yang terbagi atas *front-end analysis, learner analysis, task analysis, concept analysis, specifying instructional objectives*.
2. *Design* (desain)
Yang terbagi atas *constrating criterion-referenced test, media selection, Format selection, initial design*.
3. *Develop* (mengembangkan)
Yang terbagi atas *expert appraisal, development testing*.
4. *Disseminate* (penyebaran)
Yang terbagi atas *packaging, diffusion, dan adoption*. Pada tahap ini tidak dilakukan penyebaran produk sebab produk hanya dilakukan sampai pada tahap *develop* yang terbatas untuk menghasilkan produk yang layak digunakan berdasarkan hasil validasi yang dilakukan.

Proses dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan data angket yakni angket tertutup yang ditujukan kepada ahli materi dan ahli media untuk memperoleh validasi kelayakan mengenai pengembangan *digital flipbook kvisoft maker* dalam pembelajaran membaca pemahaman siswa tunarungu. Angket dalam penelitian ini terdiri atas seperangkat pertanyaan terkait materi dan media yang dikembangkan menggunakan skala likert dengan skor nilai:

1	= Sangat tidak baik
2	= Tidak baik
3	= Cukup
4	= Baik
5	= Sangat baik

Dalam pengembangan ini, peneliti menggunakan subjek uji coba yang terdiri dari ahli materi, dan ahli media. Yang selanjutnya di validasi oleh ahli materi dan ahli media pada kemampuan membaca pemahaman anak tunarungu bidang Bahasa Indonesia yaitu Dr. Yuliyati, M.Pd Jurusan Pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri Surabaya, dan dosen ahli media untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran yaitu Dr. Fajar Arianto, S.Pd., M.Pd Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

Analisis data dalam penelitian pengembangan menggunakan rumus :

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

(Arikunto, 2012)

Keterangan :

P = Presentase jawaban

F = Frekuensi jawaban

N = Total skor

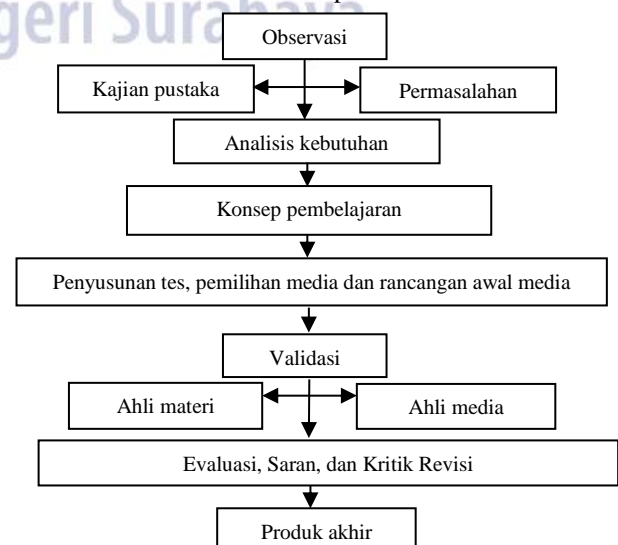
Terdapat kriteria pengukuran yang digunakan yaitu :

Tabel.1 Kriteria Penilaian Angket (Arikunto, 2012)

Tingkat pencapaian	Klasifikasi
86% - 100%	Sangat Baik
66% - 85%	Baik
56% - 65%	Kurang Baik
0% - 55%	Kurang Sekali

Penelitian pengembangan ini melakukan tahapan-tahapan sesuai dengan model pengembangan 4D yang digambarkan pada bagan dibawah ini.

Gambar .1. Tahap-tahap pengembangan digital kvisoft flipbook



HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian pengembangan ini dapat diuraikan spesifikasi produk yang dihasilkan, yaitu:

Tabel .2. Spesifikasi Produk

No	Jenis produk	Spesifikasi produk
(1)	(2)	(3)
1.	Digital Flipbook Kvisoft Maker	1. Media pembelajaran ini menggunakan perangkat lunak <i>kvisoft flipbook maker pro</i> versi 4.3.4 2. Media pembelajaran berisi materi Bahasa Indonesia dengan teks bacaan yang telah disederhanakan berdasarkan buku tematik siswa tunarungu tema 6 “kediamanku” subtema 1 “keunikan daerah tempat tinggalku” pada pembelajaran 1 kelas VIII SMPLB 3. Media flipbook berisi teks, gambar, video, yang sesuai dengan materi pembelajaran 4. Video yang ditambahkan dalam flipbook didukung dengan subtitle 5. <i>Output</i> flipbook ini berformat exe 6. Flipbook ditayangkan menggunakan LCD Proyektor di dalam kelas.

Pada tabel di atas dijelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran ini mendukung visualisasi bahasa dalam lingkup membaca pemahaman diantaranya terdapat teks, gambar, dan video yang mendukung konteks pembelajaran. Media yang digunakan adalah *digital flipbook kvisoft maker*, sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan membuat flipbook digital. Flipbook digital ini bersumber pada buku tematik siswa tunarungu untuk kelas VIII jenjang SMPLB.

Dalam penelitian pengembangan ini hanya dilakukan sampai tahap *develop*. Adapun penjabaran langkah-langkah yang dilakukan sesuai dengan model 4D. adalah sebagai berikut :

1. Tahap *Define* (Definisi)

Permasalahan yang dihadapi di kelas tunarungu SMPLB bahwa siswa tunarungu dalam pembelajaran membaca pemahaman masih dalam tingkat pemahaman literal. Membaca pemahaman perlu dikembangkan agar anak mampu memaknai teks bacaan secara keseluruhan untuk memperoleh inti bacaan. Namun, dalam penelitian ini siswa tunarungu dalam memahami teks bacaan masih harus dipahami melalui teks bacaan yang sederhana baik dalam tiap paragraf atau kalimat.

Proses pembelajaran siswa tunarungu SMPLB di dalam kelas sebelumnya menggunakan *windows movie maker* namun kurang efektif dalam pembelajaran sehingga guru menggunakan *microsoft powerpoint* dalam pembelajaran. *Microsoft powerpoint* digunakan karena dapat memasukkan gambar atau video secara *slide to slide* atau dipindahkan per slide sebagai penunjang visualisasi siswa tunarungu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan flipbook digital dalam proses pembelajaran disebabkan bentuk flipbook digital menyerupai buku manual namun dalam bentuk digital. Penelitian ini menggunakan media *digital kvisoft flipbook maker* dalam pembelajaran membaca pemahaman tunarungu.

Pemilihan untuk menggunakan flipbook digital dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sebab pembelajaran di kelas masih menggunakan *microsoft powerpoint* dan kurang mengoperasikan flipbook digital kepada siswa tunarungu. Penggunaan flipbook digital kepada siswa tunarungu masih belum digunakan sehingga perlu pengembangan media pembelajaran ini untuk memberikan inovasi baru terhadap pembelajaran siswa tunarungu.

Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, maka perkembangan teknologi juga dimanfaatkan dalam bidang pendidikan sebagai media pembelajaran pada siswa tunarungu. Media pembelajaran ini mendukung visualisasi bahasa dalam lingkup membaca pemahaman diantaranya terdapat teks, gambar, dan video yang mendukung konteks pembelajaran. Media yang digunakan adalah *digital flipbook kvisoft maker*, sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan membuat flipbook digital. Flipbook digital ini bersumber pada buku tematik siswa tunarungu tingkat SMPLB. Sehingga dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu anak tunarungu dalam memahami teks bacaan melalui penyederhanaan buku dengan *digital flipbook kvisoft maker*.

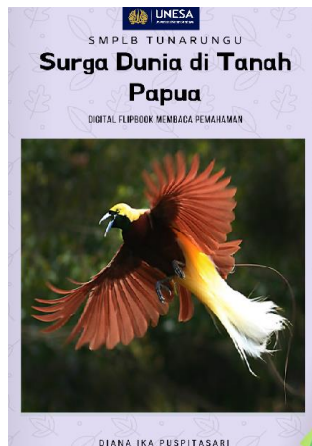
Kelebihan dari *digital flipbook kvisoft maker* ialah, perangkat ini dapat menghasilkan flipbook dalam bentuk aplikasi yang dapat diakses di komputer/laptop dengan format exe. Flipbook ini memiliki persamaan seperti buku manual yang bisa di bolak-balikkan setiap lembarnya hanya saja di akses menggunakan laptop/komputer. Flipbook digital memiliki kelebihan karena dapat memasukkan foto, gambar atau video yang sesuai dengan teks bacaan. Maka dari itu dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media untuk pembelajaran membaca pemahaman melalui *digital*

flipbook kvisoft maker yang berisi teks bacaan disertai gambar dan video yang mendukung konteks bacaan.

2. Tahap Design (Desain)

Dalam merancang file digital flipbook kvisoft maker terdapat proses mendesain layout flipbook digital. File digital flipbook kvisoft maker menggunakan perangkat lunak kvisoft flipbook maker pro versi 4.3.4 yang disusun dengan page quality 80 dengan format swf sebagai pengaturan awal dalam merancang flipbook digital. Ukuran flipbook digital yang digunakan 612 x 792.

Gambar.2. Desain cover digital flipbook kvisoft maker



Proses pengeditan awal, peneliti membuat isi materi melalui *microsoft word* dengan font tertentu dan ukuran menyesuaikan visualisasi anak tunarungu kemudian di *convert* menjadi pdf yang selanjutnya di *insert* melalui perangkat lunak *kvisoft flipbook maker*. Pengeditan selanjutnya, file pdf yang telah di *insert* melalui perangkat lunak *kvisoft flipbook maker* akan menjadi *project* yang kemudian dapat ditambahkan berbagai gambar dan video untuk akses visualisasi anak tunarungu dan di *publish* dengan format exe agar bisa dibuka di semua jenis laptop/komputer.

Gambar .3 Desain isi digital flipbook kvisoft maker



3. Tahap Develop (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan proses validasi pengembangan media dari validator materi dan media.

a. Validasi Materi

Validasi ini dilakukan oleh ahli materi dengan beberapa elemen yang akan divalidasi yaitu : perumusan tujuan pembelajaran, runtutuan rencana kegiatan harian, pemilihan alat/sumber pembelajaran, pengalokasian waktu kegiatan, perumusan petunjuk pembelajaran, perumusan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran, dan penggunaan bahasa dalam pembelajaran. Hasil rata-rata validasi materi adalah 85,55%. Hasil presentase tersebut menunjukkan bahwa materi membaca pemahaman untuk pengembangan digital flipbook kvisoft maker termasuk dalam kategori baik dengan sedikit revisi.

Saran dan tanggapan dari validator materi adalah teks bacaan harus dilengkapi dengan judul dan gambar diperbesar, dan Penulisan nama pulau harus dengan awalan huruf besar dalam teks bacaan. Berikut tabel hasil uji validasi ahli materi:

Tabel.3. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Kriteria	Nilai
Perumusan Tujuan Pembelajaran	
a. Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	5
b. Kesesuaian tujuan umum dan tujuan khusus kegiatan pembelajaran dengan permasalahan anak	4
Runtutuan Rencana Kegiatan Harian	
a. Kesesuaian dengan tujuan umum dan tujuan khusus kegiatan pembelajaran	4
b. Kesesuaian dengan karakteristik belajar anak	5
c. Keruntutan dan sistematika materi kegiatan pembelajaran	4
Pemilihan Alat/Sumber Pembelajaran	
a. Kesesuaian alat dan bahan pembelajaran dengan tujuan umum dan tujuan khusus rancangan kegiatan pembelajaran	5
b. Kesesuaian alat dan bahan pembelajaran dengan materi kegiatan pembelajaran	4
c. Kesesuaian alat dan bahan pembelajaran dengan karakteristik anak	4
Pengalokasian waktu kegiatan	
a. Kesesuaian waktu dengan materi kegiatan pembelajaran	5
b. Kesesuaian waktu kegiatan dengan tujuan umum dan tujuan khusus kegiatan pembelajaran	4
c. Kesesuaian waktu kegiatan dengan karakteristik anak	4
Perumusan Petunjuk Pembelajaran	

a. Kesesuaian petunjuk pembelajaran dengan tujuan umum dan tujuan khusus kegiatan pembelajaran	4
b. Kesesuaian petunjuk pembelajaran dengan tahapan kegiatan pembelajaran	5
c. Kesesuaian petunjuk pembelajaran dengan alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran	4
Perumusan Langkah-Langkah Pelaksanaan Pembelajaran	
a. Kesesuaian pelaksanaan langkah kegiatan dengan tujuan umum dan tujuan khusus kegiatan pembelajaran	4
Penggunaan Bahasa dalam Pembelajaran	
a. Menggunakan Bahasa Indonesia	4
b. Keterbacaan pesan	4
c. Ketepatan bahasa	4

b. Validasi Media

Validasi ini dilakukan oleh ahli media dengan beberapa elemen yang akan divalidasi yaitu : desain media, materi media, kesesuaian media dengan prinsip membaca anak tunarungu. Hasil rata-rata validasi media adalah 100%. Hasil presentase tersebut menunjukkan bahwa media *digital flipbook kvisoft maker* dalam pembelajara membaca pemahaman siswa tunarungu termasuk dalam kategori sangat baik namun dengan sedikit revisi.

Saran dan tanggapan dari validator media adalah penulisan dalam kata pengantar sebaiknya direvisi “bahwa media ini tidak bisa berdiri sendiri sehingga diperlukan media bantuan guru sebagai mediator”; penulisan nomor halaman daftar isi, gambar yang ada dalam teks bacaan harus dirapikan; profil pengembang diletakkan di halaman akhir digital flipbook; penulisan apresiasi setiap subbab dalam digital flipbook diganti dengan rangkuman dan latihan soal setiap subbab; Ukuran huruf daftar sumber lebih diperbesar dan dirapikan. Berikut tabel hasil uji validasi ahli media:

Tabel .4 Hasil Uji Validasi Ahli Media

Kriteria	Nilai
Desain media	
a. Tampilan desain sesuai dengan materi ajar	5
b. Desain media menarik	5
c. Gambar disajikan dengan jelas dan menarik	5
d. Kualitas gambar tidak pecah	5
e. Judul mudah dibaca	5
f. Ukuran tulisan jelas dan dapat dibaca	5
g. Tata letak gambar dan tulisan sesuai	5
Materi media	

a. Materi sesuai dengan Standar Kompetensi yang diajarkan	5
b. Teks bacaan dapat dibaca jelas	5
c. Bacaan singkat, padat, dan mudah di mengerti	5
d. Bacaan dan gambar relevan	5
e. Materi dilengkapi dengan video	5
Kesesuaian media dengan prinsip membaca anak tunarungu	
a. Media yang digunakan visualisasi (gambar/isyarat)	5
b. Menggunakan 1 bahasa yaitu Bahasa Indonesia	5
c. Terdapat penjelasan dalam garis besar materi agar dapat dipahami	5
d. Menggunakan teks bacaan sebagai ‘story reading’ dalam memfokuskan siswa membaca teks	5
e. Mengkoneksikan konsep bacaan dengan kehidupan nyata	5

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil validasi dari validator materi dan media maka dapat disimpulkan bahwa

- Digital flipbook kvisoft maker* dikategorikan baik untuk layak digunakan dengan persentase validasi materi adalah 85,55% dan persentase validasi media adalah 100% terhadap elemen-elemen tertentu.
- Pengembangan media digital flipbook kvisoft maker digunakan dalam pembelajaran di kelas secara klasikal.
- Pengembangan media ini digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman siswa tunarungu.

Saran

Pembelajaran membaca pemahaman menggunakan digital kvisoft flipbook maker dapat dilakukan secara individual agar siswa mampu memahami sendiri bacaan yang ada di dalam media.

Desain gambar pada digital flipbook kvisoft maker diharapkan dapat diubah menjadi memperbesar gambar secara otomatis ketika di klik. Sehingga siswa secara individual dapat memvisualisasi gambar lebih jelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anandari, Qalbi Shanaz., dkk. 2019. Pengembangan Modul Elektronik: Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Berbasis Ethnokonstruktivisme. *Jurnal Pedagogik*.
<https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik>

- Amanullah, Muhammad Abror. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Digital* Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*.
<http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Arikunto, Shasimi. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaeruman, Uwes. 2018. *Pembelajaran Abad 21*. Pusdiklat Kemdikbud.
- Darmadi. 2018. *Membaca, Yuk! Strategi Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak Sejak Usia Dini*. Bogor: Guepedia.com.
- Herlinyanto. 2015. *Membaca Pemahaman dengan Strategi KWL Pemahaman dan Minat Membaca*. Yogyakarta: Deepublisher.
- Kusmaningtyas, Endang. 2018. *Menguk Mebel IT Matematika (Media Pembelajaran Berbasis Information Technology)*. Gresik: Caremedia Communication
- Kyle, Fiona E dan Cain, Kate. 2015. A Comparison Of Deaf And Hearing Children's Reading Comprehension Profiles. *Topics in Language Disorders*.
<https://dx.doi.org/10.1097/TLD.000000000000053>.
- Lisinus, Rafael dan Sembiring, Pastiria. 2020. *Pembinaan Anak Berkebutuhan Khusus (Sebuah Prespektif Bimbingan dan Konseling)*. Yayasan Kita Menulis.
- Luft, Pamela. 2018. Reading Comprehension and Phonics Research: Review of Correlational Analyses with Deaf and Hard-of-Hearing Students. *Journal of Deaf Studies and Deaf Education*. <https://doi.org/10.1093/deafed/enx057>.
- Marschark, Marc dan Spencer, P Elizabeth. 2016. *The Oxford Handbook of Deaf Studies in Language*. America: Oxford University Press.
- Meliyawati. 2016. *Pemahaman Dasar Membaca*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mich, O., Pianta, E., dan Mana, N. (2013). Interactive Stories And Exercises With Dynamic Feedback For Improving Reading Comprehension Skills In Deaf Children. *Journal Of Computers & Education*.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.01.016>.
- Priwanto, S. Widyanesti, Fahmi, Syariful dan Astuti, Dwi. 2018. *Pengembangan E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Dipadukan Dengan Geogebra Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Mata Kuliah Program Linier*.
<http://seminar.uad.ac.id/index.php/sendikmad/article/view/1166/499>.
- Rahayu, Wahyuningsih. 2015. *Model Pembelajaran Komek : Bermuatan Nilai-nilai Pendidikan Karakter Aspek Membaca Intensi di SD*. Yogyakarta: Deepublish.
- Somadayo, Samsu. 2011. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Staden, Van A. (2013). An Evaluation Of An Intervention Using Sign Language And Multi-Sensory Coding To Support Word Learning And Reading Comprehension Of Deaf Signing Children. *Child Language Teaching And Therapy*.
<https://doi.org/10.1177/0265659013479961>.
- Swanwick, Ruth. 2017. *Languages and Languaging in Deaf Education*. New York: Oxford University Press.
- Thiagarajan, Sivasailam. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Indiana: Indiana University.