

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* PADA MATERI
MENYIMAK TEKS CERITA RAKYAT PADA SISWA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Suci Erhami¹, Hetilaniar², Aldora Pratama³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang

suci.erhami02@gmail.com, Hetilaniar@univpgri-palembang.ac.id,

Aldorapratama7271@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to produce a flipbook learning media product on listening to folklore texts in grade IV elementary school students that is valid and practical. This research uses research and development methods (Research and Development) using the ADDIE development model which consists of 5 (five) stages, namely the analysis stage, planning stage, development stage, implementation stage and evaluation stage. The subjects in this study were grade IV students of SD Negeri 3 Semende Darat Laut. The results of data analysis based on the validation of flipbook learning media conducted by expert experts consisting of media experts, linguists and material experts obtained an average validation score with a percentage of 86.7% showing that flipbook learning media in the material listening to folklore texts developed was included in the "very valid" category. Based on the results of the questionnaire, student responses that have been tested obtained an average value of practicality with a percentage of 85.7%, indicating that the flipbook learning media developed is included in the category of "very practical". The results of students' scores on the posttest obtained an average score of 96% with the category "very decent". Based on the results of validation by expert experts, the results of practicality trials by students and posttest results, it can be concluded that the flipbook learning media on the material for listening to folk terita texts in grade IV elementary school students is suitable for use in learning on theme 8 of the area where I live subtheme 1 the environment where I live learning 1.

Keywords: *Learning Media, Flipbook, ADDIE Model*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran *flipbook* pada materi menyimak teks cerita rakyat pada siswa kelas IV Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Reseach and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 (lima) tahapan, yaitu tahap analisis, tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Semende Darat Laut. Hasil analisis data berdasarkan validasi media pembelajaran *flipbook* yang dilakukan oleh para ahli pakar yang terdiri dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi memperoleh nilai rata-rata validasi dengan persentase 86,7% menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipbook* pada materi menyimak teks cerita rakyat yang dikembangkan masuk dalam kategori "sangat valid". Berdasarkan hasil angket tanggapan siswa yang telah di uji cobakan memperoleh nilai rata-rata kepraktisan dengan persentase 85,7% menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipbook* yang

dikembangkan masuk dalam kategori “sangat praktis”. Hasil dari nilai siswa pada *posttest* memperoleh nilai rata-rata persentase 96% dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli pakar, hasil uji coba kepraktisan oleh siswa dan hasil *posttest*, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* pada materi menyimak teks terita rakyat pada siswa kelas IV Sekolah Dasar layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada tema 8 daerah tempat tinggal subtema 1 lingkungan tempat tinggal pembelajaran 1.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Flipbook*, Model ADDIE

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kegiatan dalam kehidupan yang sangat penting yang dilakukan dengan sengaja untuk memimpin dan membimbing pertumbuhan anak - anak menuju kedewasaan, yang dimulai sejak lahir dan berlanjut sepanjang hidup. Pendidikan adalah usaha sadar yang terencana dan disengaja untuk membimbing atau mendukung siswa dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang telah diberikan orang dewasa kepada mereka untuk menjadi dewasa dan mencapai tujuan mereka sehingga siswa mampu melaksanakan tugas hidup mereka sendiri. (R. Hidayat et al., n.d., p. 24). Di Sekolah Dasar terdapat dua kompetensi yaitu kompetensi dasar dan kompetensi inti. Salah satu mata pelajaran Sekolah Dasar yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia yang sekarang didalam kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran terpadu yaitu proses pembelajaran yang diintegrasikan

dengan mata pelajaran lainnya misalkan mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diintegrasikan dengan mata pelajaran lainnya.

Pembelajaran adalah usaha sadar yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa atau anak didiknya, membuat mereka dapat belajar sesuai sesuai dengan kebutuhan dan minatnya (Kustandi & Darmawan, 2022, p. 1). proses pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan dimana guru dan peserta didik saling berinteraksi di dalam kelas untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan komponen yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti media pembelajaran (Rifaldi, Ramadhani, & Pratama, 2022, p. 498). Media pembelajaran adalah alat yang dipergunakan dalam mengajar agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah oleh pendidik dan peserta didik. Dalam proses pembelajaran Media adalah perantara

atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran (Hamid, Ramdani, & dkk, 2020, p. 3).

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar untuk mengembangkan aktivitas siswa dalam pembelajaran (Ali, 2020, p. 35). Bahasa sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan kemauan dari seorang kepada orang lain dengan menggunakan bunyi ujaran yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Keterampilan berbahasa merupakan kemampuan pembicara atau penulis menyampaikan pesan melalui lambang bunyi (huruf) kepada pendengar atau pembaca (Tantawi, 2019, p. 152). Pada mata pelajaran bahasa Indonesia terdapat 4 macam keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara dan Aketerampilan menulis.

Keterampilan menyimak adalah proses memperhatikan, memahami, argumentasi, dan menafsirkan simbol-simbol lisan untuk mempelajari, menangkap, dan memahami pesan yang dikirim oleh pembicara melalui

ungkapan atau bahasa lisan (Taringan, 2018, p. 31). Keterampilan menyimak menjadi salah satu keterampilan berbahasa awal yang dikuasai manusia. Oleh sebab, itu dalam keterampilan menyimak di Sekolah Dasar perlu adanya media dalam proses pembelajaran untuk upaya didalam meningkatkan mutu pembelajaran. Tercapainya kegiatan pembelajaran yang sesuai dan efektif, maksimal dan tepat sasaran tentunya dipengaruhi beberapa faktor. Selain guru sebagai fasilitator yang harus aktif dan inovatif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik siswa. Adanya faktor penunjang belajar seperti sumber belajar yang dapat turut berperan dalam keberhasilan dan terciptanya situasi belajar mengajar sesuai yang ditargetkan. Di era sekarang, mulai banyak muncul kehadiran inovasi sumber belajar yang berbentuk media cetak maupun media elektronik (Kirana, Hetilaniar, & Agustina, 2022, p. 95)

Media pembelajaran adalah wadah pesan dari sumbernya akan diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan, materi yang diterima yaitu pesan instruksional dan tujuan

dicapai adalah tercapainya proses belajar (Kustandi & Darmawan, 2022, p. 5). Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu unsur penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau bahan belajar yang digunakan oleh seorang guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara guru dalam menyampaikan materi supaya mudah dipahami siswa. Dengan adanya media pembelajaran mampu membangkitkan motivasi belajar siswa dan juga bisa menumbuhkan minat belajar siswa. Terutama dalam pendidikan sekarang yang mengharuskan media pembelajaran yang menyesuaikan pendidikan dan juga dengan perkembangan zaman yang harus menuntut kreativitas guru didalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif, maka pentingnya penelitian ini agar dapat membuat suatu media yaitu media pembelajaran *flipbook*.

media pembelajaran *Flipbook* memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran dikelas, karena media pembelajaran *Flipbook* dapat memudahkan peserta didik dalam

memahami materi pembelajaran. Selain itu dengan mengembangkan media *Flipbook* pada materi menyimak teks cerita rakyat dapat mengatasi permasalahan peserta didik di Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah pengembangan (*Research and Development*). (Sugiyono, 2021, p. 407) berpendapat bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk memproduksi suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan R&D (*Reserch and Development*) merupakan jenis penelitian guna untuk menghasilkan dan menghasilkan suatu produk, baik suatu produk baru ataupun produk yang sudah ada agar bisa dipertanggungjawabkan.

Menurut Borg dan Gall dalam (Hamzah, 2020, p. 1) mendefinisikan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau produk baru, bisa juga

untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan.

Pada penelitian ini produk yang di kembangkan ialah produk baru berupa media *Flipbook* pada materi menyimak teks cerita rakyat mata pelajaran bahasa Indonesia Kelas IV semester 2 Tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” Subtema 1 “Lingkungan Tempat Tinggalku” Pembelajaran 1. Penelitian ini dilakukan pada SD Negeri 3 Semende Darat Laut yang beralamatkan di Jl. Laskar Alirudin Desa Pulau Panggung Kecamatan Semende Darat Laut Kabupaten Muara Enim Kode Pos 31356.

Dalam proses implementasi terbagi menjadi 2 (dua) tahapan uji coba, yaitu uji coba satu-satu (*one to one*) yang akan dilakukan uji coba dengan 3 (tiga) orang siswa secara perorangan dan uji coba kelompok kecil (*small group*) yang berjumlah 10 (sepuluh) orang siswa kelas IV Sekolah Dasar. Setelah diuji coba kelompok kecil (*small group*) peneliti memberikan angket tanggapan siswa kepada siswa mengenai media pembelajaran *flipbook* yang telah dikembangkan oleh peneliti, agar dapat mengukur tingkat kepraktisan media pembelajaran *flipbook* yang

telah dikembangkan oleh peneliti. Teknik validasi *prototype* menggunakan teknik uji ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk menilai apakah produk yang telah dirancang layak atau tidak layak digunakan. Teknik pengumpulan data adalah angket dan dokumentasi, analisis data yang digunakan yaitu Analisis Kevalidan, Analisis Kepraktisan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *flipbook* pada materi menyimak teks cerita rakyat pada siswa kelas IV Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan yaitu model ADDIE yang terdiri dari 5 (lima) tahapan, yaitu

1. tahap analisis
2. tahap perancangan
3. tahap pengembangan
4. tahap implementasi
5. tahap evaluasi.

Penelitian ini dibatasi sampai tahapan uji coba kelompok kecil (*small group*) karena tujuan penelitian hanya

ingin menghasilkan media pembelajaran *flipbook* yang valid dan praktis.

Analisis kebutuhan beberapa siswa kelas IV didapatkan beberapa informasi yaitu siswa menganggap materi menyimak teks cerita rakyat sebagai pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan, selain itu media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku cetak tematik dan menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan belum memanfaatkan teknologi yang ada. Selanjutnya peneliti menganalisis media pembelajaran dan

mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan untuk Menyusun pengembangan produk yang didapatkan dari sumber yang relevan. Pada tahap perancangan peneliti membuat rancangan awal *storyboard* kemudian merancang produk menggunakan aplikasi *canva* selanjutnya akan diintegrasikan pada aplikasi *heyzine flipbooks* untuk mengubah tampilan menjadi buku digital yang dapat membolak-balik halaman, serta pada aplikasi ini dapat langsung dibagikan dengan mengakses *link* secara *online* oleh setiap siswa kelas IV untuk belajar dimanapun dan kapanpun.

Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Validasi Oleh Ahli Pakar

No	Nama Validator	Jumlah Skor	Jumlah Skor Maksimal	Jumlah Tota Nilai (%)
1	Reza Syahbani, S.Pd., M.Sn.	54	60	90%
2	Imelda Ratih Ayu, M.Pd.	46	55	83,6%
3	Nurhadiah, S.Pd.	52	60	86,6%
		Total Persentase (%)		86,7%
		Kategori		Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran *flipbook* yang dilakukan oleh para ahli pakar yaitu, ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Validasi ahli media memperoleh skor 54 dari skor maksimal 60 dengan nilai persentase 90%. Validasi ahli Bahasa memperoleh skor 46 dari skor maksimal 55 dengan nilai persentase

83,6%. Kemudian, validasi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh skor 52 dari skor maksimal 60 dengan nilai persentase 86,6%. Memperoleh total keseluruhan dengan skor 152 dari skor maksimal 175 dengan nilai rata-rata persentase 86,7% dengan kategori "Sangat Valid"

Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan siswa Uji Coba Satu-Satu (*One to One*)

No	Nama Siswa	Nilai Persentase (%)	Kategori
1	Dania Adelia	92,5%	Sangat Praktis
2	Dzakiah Haaniyah	87,5%	Sangat Praktis
3	Al Addini Aziqro	87,5%	Sangat Praktis
Jumlah			267,5%
Rata-Rata			89,1 %
Kategori			Sangat Praktis

Tahap implementasi selanjutnya pada tahap uji coba satu-satu (*One To One*) yang dilakukan dengan 3 (tiga) orang siswa yang mewakili tingkat pemahaman belajar tinggi, sedang dan rendah. Memperoleh skor dengan nilai rata-rata persentase 89,1% dengan kategori “Sangat Praktis”. kemudian, media pembelajaran *flipbook* diuji cobakan pada tahap uji coba kelompok kecil (*small group*) untuk memperoleh tingkat kepraktisan produk yang dilakukan kepada 10 (sepuluh) orang siswa. Pada tahap ini memperoleh nilai rata-rata persentase 85,7% dengan kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukan: 1) Hasil validasi ahli media, validasi ahli Bahasa dan validasi ahli materi diperoleh nilai rata-rata dari hasil keseluruhan persentase sebesar 86,7% dengan kriteria “Sangat Valid”, 2) Hasil uji coba lapangan satu-satu (*one to one*) diperoleh nilai persentase sebesar

89,1% kemudian hasil uji coba kelompok kecil (*small group*) diperoleh nilai rata-rata persentase 85,7% dengan kategori “Sangat Praktis”.

Berdasarkan hasil uji coba dengan memberikan soal yang berupa soal *posttest* yang berjumlah 5 soal uraian yang akan diberikan di kelas IV yang melibatkan 25 siswa di SD Negeri 3 Semende Darat Laut untuk mengetahui tingkat keberhasilan capaian materi keterampilan menyimak siswa. Diperoleh hasil nilai *posttest* yang telah dilakukan kepada siswa kelas IV yaitu mendapatkan rata-rata skor 96% dengan kategori “sangat layak” untuk penggunaan media pembelajaran *flipbook* pada materi menyimak teks cerita rakyat pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Dilihat dari hasil ketuntasan nilai melebihi KKM yang telah ditetapkan sekolah, sebanyak 24 orang siswa mendapatkan nilai diatas KKM dan 1 orang siswa mendapatkan nilai dibawah KKM. Sehingga dinyatakan

layak dan dapat bermanfaat dalam pembelajaran tema 8 daerah tempat tinggalku subtema 1 lingkungan tempat tinggalku pembelajaran 1.

Pada Pembelajaran materi menyimak teks cerita rakyat untuk menambah pengetahuan siswa menggunakan media pembelajaran *flipbook* sebagai pelengkap dari buku tematik. Namun, pada saat pengimplementasian media pembelajaran *flipbook* pada materi menyimak teks cerita rakyat tidak sepenuhnya berjalan dengan baik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan tentang pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi menyimak teks cerita rakyat pada siswa kelas IV Sekolah Dasar maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development and Production, Implementation or Delivery and Evaluations*). Berdasarkan keseluruhan yang telah dilaksanakan pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* pada materi menyimak teks cerita rakyat pada

siswa kelas IV Sekolah Dasar yang telah peneliti kembangkan dan telah melalui tahapan-tahapan validasi dari ketiga ahli pakar yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi memperoleh nilai rata-rata 86,7% dengan kategori “Sangat Valid”. Dalam penggunaan media pembelajaran *flipbook* dalam proses pembelajaran pada siswa kelas IV Sekolah Dasar memperoleh tingkat kepraktisan pada uji coba satu-satu (*one to one*) diperoleh nilai rata-rata sebesar 89,1% dengan kriteria “Sangat Paraktis”. Pada tahap uji coba kelompok kecil (*small group*) memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,7% dengan kategori “Sangat Praktis”. Hal ini sejalan dengan hasil dari nilai siswa pada *posttest* memperoleh nilai rata-rata persentase 96% dengan kategori “sangat layak” untuk penggunaan media pembelajaran *flipbook* pada materi menyimak teks cerita rakyat pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Sehingga dinyatakan layak dan dapat bermanfaat dalam pembelajaran dikelas. Dengan demikian media pembelajaran *flipbook* pada materi menyimak teks cerita rakyat dapat digunakan siswa kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamid, Ramdani, & Dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research And Development)*. Cv.Literasi Nusantara Abadi.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tantawi, I. (2019). *Terampil Berbahasa Indonesia (Untuk Perguruan Tinggi)*. Kencana.
- Taringan. (2018). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Cv. Angkasa.
- Ali, M. (2020). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar*. Pernik : *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35.
- Kirana, S. F., Hetilaniar, & Agustina, J. (2022). *Pengembangan Lkpd Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Puisi Rakyat Kelas Vii Di Smpn 35 Palembang*. *Journal Homepage: Www.Ejournal.Almaata.Ac.Id/Literasi*.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Peserta Di Sekolah Dan Masyarakat*. Prenadamedia Group.
- Nuryani, L., & Surya, A. (2021). *Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia Pada Muatan Ipa Siswa Kelas V Sd*. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 247.
- Rifaldi, G., Ramadhani, E., & Pratama, A. (2022). *Analisis Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring*. *Otevolume 4nomor 1tahun 2022 Halaman 497-502journal On Teacher Educationresearch & Learning In Faculty Of Education*issn:2686-1895(Printed);2686-1798 (Online).