

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* BERBASIS FABEL UNTUK  
KEMAMPUAN MENGUKAPKAN GAGASAN SECARA LISAN PESERTA DIDIK  
KELAS II SDN PODOREJO 01**

Sapitri<sup>1</sup>, Sukarir Nuryanto<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang

<sup>1</sup>[Sapitri2881@students.unnes.ac.id](mailto:Sapitri2881@students.unnes.ac.id), <sup>2</sup>[Sukarir\\_nuryanto@yahoo.com](mailto:Sukarir_nuryanto@yahoo.com),

**ABSTRACT**

This research is based on problems in learning Indonesian, one of which is learning media that could be more innovative so that students' enthusiasm decreases during the learning process, which also results in low Indonesian language learning outcomes. This research aims to develop and test the feasibility and effectiveness of flipbook-based learning media for the ability to express ideas orally to participants in class II, Podorejo 01. This research uses the Research and Development (R&D) method, the Borg & Gall model, which has been adapted to the circumstances and research needs and adapted by Sugiyono with 8 steps, namely: potential and problems; data collection; product design; design validation; design improvements; product trials; product revision; and trial use. The population in this study was class II students at SDN Podorejo 01, totaling 19 students. The data collection techniques are observation, questionnaires, tests, documentation, and interviews. Data analysis techniques use product data analysis, initial data analysis, and final data analysis. The final data analysis technique is the t-test and N-gain. The results of this research show that 1) media validation obtained a percentage of 96% of the category (very feasible), and 2) material validation was 97.75% of the category (very feasible). 3) The effectiveness of using fable-based flipbook media for the ability to express ideas orally for class II Podorejo students as a whole obtained 0.662 in the medium category. This research concludes that the flipbook-based learning medium that was developed is suitable and effective for use in learning Indonesian and making friends with diversity. Suggestions for further research include applying flipbook-based learning media to other learning content, preparing alternative devices when using the media, and paying attention to the number of trial groups.

Keywords: learning media, flipbook, fable, indonesian

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia salah satunya adalah media pembelajaran yang kurang menarik sehingga menyebabkan semangat siswa menurun pada saat proses pembelajaran, hal ini juga mengakibatkan rendahnya hasil belajar bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan menguji

keefektifan media pembelajaran flipbook berbasis fabel terhadap kemampuan mengungkapkan gagasan secara lisan pada siswa kelas II Podorejo 01. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D). Untuk menyesuaikan dengan situasi dan tujuan penelitian, Sugiyono mengadaptasi model Borg & Gall menjadi delapan tahap. yaitu Potensi dan masalah. Pengumpulan data; Desain produk; Validasi desain; perbaikan Desain; Uji Coba Produk; Revisi produk; Penggunaan percobaan. Populasi penelitian ini terdiri dari siswa kelas II SDN Podorejo 01 yang berjumlah 19 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, tes, dokumentasi dan wawancara. Analisis data dilakukan melalui produk, awal, dan akhir. Uji t dan N-gain adalah metode analisis data terakhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas media memperoleh persentase 93,7% kategori (sangat layak), validitas materi memperoleh persentase 97,7% kategori (sangat layak), dan efektivitas penggunaan flipbook berbasis fabel terhadap kemampuan siswa kelas II Podorejo secara keseluruhan memperoleh 0,662 dengan kategori sedang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media berbasis flipbook yang digunakan untuk mengajar bahasa Indonesia tentang persahabatan dalam keberagaman dapat digunakan dengan baik dan efektif. Saran untuk penelitian selanjut nya meliputi penerapan media ini pada materi pembelajaran tambahan, memungkinkan penggunaan perangkat alternatif saat menggunakan media tersebut, dan mempertimbangkan jumlah kelompok uji coba.

Kata Kunci: media pembelajaran, flipbook, fabel, bahasa indonesia

### **A. Pendahuluan**

Menurut Suryani dan Agung (dalam Suryani, 2018:4), media pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, baik yang digunakan oleh guru maupun yang digunakan oleh siswa untuk menyampaikan informasi dari sumber belajar kepada penerima informasi (siswa). Menurut Zaini (2017), dengan adanya media pembelajaran seorang siswa memerlukan perantara atau biasa disebut dengan media pembelajaran,

dimana dengan hadirnya media pembelajaran guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak mengganggu perhatian siswa. agar tidak cepat bosan dan bosan dalam proses belajar mengajar.

Menurut Oktaviani & Arini (2021), flipbook merupakan media pembelajaran yang disusun secara sistematis berisi materi berupa teks, benda dan suara yang kemudian disajikan dalam format digital yang mengandung unsur multimedia sehingga pengguna lebih interaktif dengan media

tersebut.

Fabel adalah cerita tentang kehidupan hewan yang berperilaku seperti manusia. Fabel merupakan jenis cerita fiksi, bukan tentang kisah kehidupan nyata (Maolodah, 2022:14)

Menurut Ilham dan Wijati (2020:1) terdapat empat komponen penting dalam keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Yeti Mulyati (2014:110) menyebutkan empat jenis keterampilan berbahasa, yaitu lisan (mendengarkan, berbicara), sedangkan tulisan (membaca dan menulis).

Gagasan (pikiran) adalah sesuatu (hasil pemikiran, usulan, keinginan, harapan) yang akan disampaikan penulis kepada pembaca atau pendengarnya. Lebih lanjut, gagasan itu akan dilengkapi dengan fakta, data, informasi dan pendukung lainnya yang diharapkan dapat memperjelas gagasan dan sekaligus meyakinkan calon pembacanya (Suyono, 2004).

Proses pembelajaran di sekolah dasar pada pelajaran bahasa Indonesia persahabatan dalam keberagaman, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas II, peneliti menemukan beberapa kelemahan yaitu kurangnya keberanian siswa dalam menyampaikan gagasan, media yang digunakan guru kurang menarik. biasanya media yang digunakan guru adalah buku cetak seperti buku guru dan buku siswa. Hal ini membuat siswa kurang berminat dalam belajar, menyebabkan rendahnya motivasi, minat dan keaktifan belajar siswa mengenai isi pelajaran bahasa Indonesia di kelas sehingga hasil belajar belum mencapai maksimal.

Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa pada muatan pelajaran bahasa Indonesia topik Persahabatan dalam Keberagaman terdapat 14 siswa yang mendapat nilai dibawah KKM yang dapat dihitung persentasenya sebesar 61% dari total 23 siswa kelas II.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti akan mengembangkan media flipbook

berbasis fabel untuk kemampuan mengungkapkan gagasan secara lisan pada siswa kelas II SDN Podorejo 01.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sebagai berikut. Penelitian yang dilakukan oleh Nidar Yusuf<sup>1</sup>, Hendra Setyawan, Sri Immawati, Gunawan Santoso, dan Muhammad Usman (2022) membahas tentang pemahaman pesan moral dikalangan siswa di sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Aimatul Aliyah, Nurul Istiq'faroh (2022) membahas tentang pengembangan media flipbook untuk pembelajaran bahasa Indonesia materi fabel untuk siswa kelas IV SD. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media flipbook berbasis fabel dengan tujuan agar dengan media flipbook ini siswa dapat mengungkapkan idenya sebagai siswa. Media flipbook ini dirancang agar siswa mau dan percaya diri mengemukakan pendapatnya di hadapannya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul pengembangan media flipbook berbasis fabel untuk kemampuan

mengungkapkan gagasan secara lisan pada siswa kelas II Podorejo 01.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini nantinya akan menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2016:407). Hal ini sejalan dengan pendapat Sukmadinata (dalam Zakariah, dkk. 2020:78) bahwa Penelitian dan Pengembangan (R&D) mencakup pembuatan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Effendi & Hendriyani, 2016:64). Produk pendidikan dikembangkan dan divalidasi melalui penelitian pengembangan.

Menurut Sugiyono (2016:407) untuk menggunakan suatu produk maka digunakan penelitian yang bersifat menganalisis kebutuhan dan menguji seberapa efektif produk tersebut agar dapat digunakan secara umum.

Prosedur atau langkah-langkah dalam penelitian ini diadopsi dari model pengembangan Borg and Gall (Sugiyono, 2016:409) yang terdiri dari 10 langkah dalam penelitian model pengembangan ini. (1) potensi dan permasalahan; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi produk; (5) revisi desain; (6) pengujian produk; (7) revisi produk; (8) penggunaan eksperimen; (9) revisi produk; (10) produksi massal.

Rumus perhitungan yang digunakan untuk menghitung persentase validasi produk dan respon siswa per aspek. Sumber:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} = 100\%$$

Arikunto (dalam Novianti dkk, 2019:37)

**Keterangan:**

P = Angka Presentase

$\sum x$  =Skor yang diperoleh responden

$\sum xi$  = Skor keseluruhan

Data hasil presentase penilaian oleh validasi ahli kemudian dikonversikan dalam kriteria penilaian kelayakan media sebagai berikut:

Untuk menghitung nilai N-Gain dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$N-Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretes}}{SMI - \text{Pretest}}$$

**Keterangan :**

SMI : Skor Maksimal Ideal

Kriteria Hasil Uji N-gain

Interval Koefisien	Kriteria
N-gain < 0,3	Rendah
0,3 ≤ N-gain < 0,7	Sedang

N-gain ≥ 0,7	Tinggi
--------------	--------

(Lestari&Yudhanefara,2017:235)

**C. Pembahasan**

**Potensi Dan Masalah**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga dapat menyebabkan siswa merasa kurang tertarik dengan apa yang disampaikan guru.

**Mengumpulan Data**

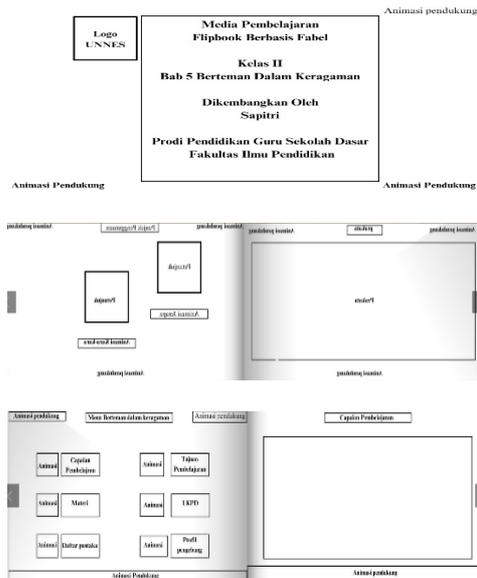
Peneliti melakukan analisis Angket kebutuhan digunakan untuk menentukan kebutuhan guru dan siswa. produk terhadap Media flipbook berbasis fabel yang diisi oleh M. Isom Cahyono, S. Pd. Sebagai guru kelas II SDN Podorejo 01 tahun ajaran 2023/2024.

Berdasarkan hasil angket dapat disimpulkan bahwa guru masih menggunakan media seadanya yang membuat siswa kurang tertarik, media yang digunakan seperti buku siswa dan buku guru menyebabkan pembelajaran belum optimal sehingga kurang memotivasi siswa untuk belajar.

**Desain Produk**

berikutnya adalah peneliti membuat desain produk Berikut hasil prototipe yang dirancang oleh peneliti.

Tabel 4.3 Prototipe Pengembangan Media flipbook Bagian Utama



Tampilan pertama 1) Judul “Media Pembelajaran flipbook berbasis fabel”. 2) Logo UNNES. 3) Gambar hewan monyet, kelinci, kura-kura, jerapa, kangguru. 4) Nama dan NIM pengembang. 6) Background old cream.

### Analisis Produk Media Flipbook berbasis fabel

Bapak Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum., Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, melakukan validasi ahli media untuk menguji kelayakan Flipbook Media Berbasis Fabel ini. Rabu, 24 April 2024, adalah tanggal pelaksanaan uji kelayakan media.

### Desain Produk Media flipbook berbasis fabel

Langah selanjutnya, setelah peneliti merancang prototipe yaitu peneliti menyusun “Media Flipbook berbasis fabel” yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas II SD Podorejo 01.

### Rekapitulasi Validasi media

Tabel Berikut ini adalah hasil desain Media Flipbook Berbasis fabel.



No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Aspek Kebahasaan	12
2.	Aspek Tampilan	40
3.	Aspek Penggunaan	31
4.	Aspek Manfaat	3
5.	Aspek Keefektifan	4
Jumlah Skor		90
Presentase		93,7%

Kriteria	Sangat Layak
----------	--------------

Bapak Drs. Sukardi, M.Pd., Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, adalah dosen ahli materi yang menilai materi Flipbook Berbasis Fabel. Rabu, 24 April 2024, materi diuji kelayakan.

Berikut Rekapitulasi hasil validasi materi.

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Aspek Penyajian	20
2.	Aspek isi	39
3.	Mutu teknis	15
4.	Aspek bahasa	12
Jumlah Skor		86
Presentase		97,7%
Kriteria		Sangat layak

### Revisi Desain Produk

Ada beberapa rekomendasi yang dibuat setelah penilaian yang dilakukan oleh dosen ahli media dan ahli materi melakukan perbaikan. media flipbook berbasis fabel untuk menyempurnakan desain produk yang dikembangkan.

### Hasil Uji Coba Produk Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba skala kecil merupakan tahap selanjutnya yang dilakukan peneliti setelah produk Media Flipbook Berbasis Fabel ini telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi serta telah direvisi oleh peneliti sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator ahli. Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Media Flipbook berbasis Fabel yang telah dikembangkan peneliti terhadap kemampuan siswa dalam mengungkapkan gagasan secara verbal sebelum digunakan dalam uji coba skala besar.

Hasil belajar siswa kelas II SDN Podorejo 01 dapat disimpulkan dengan menghasilkan nilai pretest rata-rata 59,33 dan nilai posttest rata-rata 88,66. Hasil akhir ketuntasan belajar siswa meningkat sebesar 66,7% pada pretest dan posttest, dengan 33,3% siswa yang tuntas pada pretest dan seluruh siswa (100%) tuntas pada posttest. Dengan menggunakan "Media Flipbook Berbasis Fabel", dapat disimpulkan bahwa siswa lebih memahami materi Bersahabat dalam Keberagaman baik sebelum (pretest) maupun sesudah (posttest).

### Hasil Kuesioner Respon Guru dan Siswa

Uji coba produk Media Flipbook berbasis fabel yang dilakukan di kelas II SDN Podorejo 01, hasil angket tanggapan siswa pada 6 siswa kelas II Podorejo 01 terhadap media flipbook berbasis fabel didapatkan hasil

persentase paling terkecil yaitu 96,87% pada soal nomor 13 mengenai latihan soal pada media flipbook didasarkan pada pengembangan kemampuan berpikir. Teks pada media flipbook berbasis fabel dapat terbaca jelas dengan persentase 98,43%. Sedangkan persentase terbesar terdapat pada pertanyaan nomor 10 yaitu materi media berbasis flipbook yang mudah dipahami. Persentase keseluruhan yang diperoleh sebesar 96,09% dengan kriteria sangat layak.

### **Hasil Uji Coba Kelompok Besar**

Uji coba skala besar dilakukan pada kelas II SDN Podorejo 01 yang berjumlah 19 siswa. Pada tahap uji coba produk Media Flipbook berbasis fabel, dikumpulkan data berupa hasil belajar siswa pada materi Sahabat dalam Keberagaman. Data mengenai hasil belajar siswa diperoleh dari hasil pretest dan posttest menggunakan Media Flipbook Berbasis Fabel.

Berdasarkan hasil pretest dan posttest dari uji coba skala besar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media flipbook berbasis fabel oleh 19 siswa di kelas II Podorejo 01 telah meningkat. Nilai seluruh

siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) telah meningkat. Nilai KKM untuk pelajaran bahasa Indonesia di SDN Podorejo 01 adalah 70, dan rata-rata persentase hasil belajar siswa meningkat sebesar 73,69%. Rata-rata skor pre-test adalah 59,15%, dan rata-rata skor post-test adalah 87,21%.

Berdasarkan hasil nilai pretest dan posttest siswa kelas II SDN Podorejo 01 yang berjumlah 19 siswa menunjukkan adanya peningkatan setelah menggunakan media flipbook berbasis fabel sebesar 73,69%. Karena seluruh siswa telah tuntas pada materi berteman dalam keberagaman, maka dapat dikatakan bahwa kemampuan mengungkapkan gagasan siswa dalam gambar fabel meningkat dengan adanya media pengungkapan gagasan. Jadi, siswa tidak lagi mengalami kesulitan dalam mengungkapkan gagasan. Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar pada uji coba penggunaan pada kelas II di SDN Podorejo 01 dapat dilihat pada diagram berikut.

### **Analisis Data**

#### **Data Hasil Uji Coba produk Skala Kecil**

Data yang diperoleh dari uji Analisis dilakukan dengan uji normalitas data nilai pretest dan posttest, uji perbedaan rata-rata pretest dan posttest, uji kenaikan rata-rata (Gain).

### **1. Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest**

Ada dua jenis normalitas: Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, berdasarkan uji normalitas pretest dan posttest skala kecil. Peneliti hanya menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, dengan kolom Shapiro-Wilk menunjukkan hasil signifikan sebesar 0,666 untuk pretest dan 0,331 untuk posttest. Hasil uji normalitas pretest dan posttest pada uji skala kecil menunjukkan tingkat signifikansi lebih dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil pretest dan posttest menunjukkan data berdistribusi normal.

### **2. Uji Perbedaan Rata-rata Pretest dan Posttest**

Untuk dua sampel pada tes akhir skala kecil, diperoleh nilai  $t_{hitung} = -4,679$  dan nilai  $t_{tabel} = 2,228$ . Nilai ini diperoleh berdasarkan perbedaan rata-rata pretest dan posttest dengan menggunakan Microsoft Excel. Kriteria uji dua pihak menetapkan

bahwa jika  $t_{hitung} \geq -t_{tabel}$ , maka tidak ada perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest; sebaliknya, jika  $t_{hitung} \leq -t_{tabel}$ , maka terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest data. Hasil uji-t menunjukkan bahwa  $t_{hitung} \leq -t_{tabel}$ , yaitu  $t_{hitung} = -4,252 \leq t_{tabel} = -2,228$ . Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Distribusi yang normal Distribusi normal.

### **3. Uji Gain Rata-Rata (N-Gain)**

peneliti mencari besaran peningkatan rata-rata melalui N-gain. Hasil pengujian rata-rata peningkatan data pretest dan posttest disajikan pada tabel.

Tabel Uji Peningkatan Rata-Rata (N-Gain) Skala Kecil

<b>Kategori</b>	<b>Nilai</b>
Pretest	59.33
Posttest	88.66
Selisih rata-rata	29.33
N-gain kelas	0,72
Kriteria	Tinggi

### **Data Hasil Uji Coba Pemakaian Skala Besar**

Seperti halnya pada uji coba kelompok kecil, data yang diperoleh

dari uji coba kelompok besar juga berupa nilai pretest, posttest, angket respon siswa, angket respon guru yang dianalisis untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

### **1) Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest**

Berdasarkan hasil uji normalitas pretest dan posttest dengan menggunakan rumus Shapiro Wilk. Dengan bantuan aplikasi SPSS versi 23 mempunyai nilai sig. 0,661 dan 0,154 atau lebih besar dari 0,05. Hasil uji normalitas nilai posttest menunjukkan  $0,154 > 0,05$  sehingga data dikatakan berdistribusi normal. Jadi dapat disimpulkan bahwa skor pretest dan posttest berdistribusi normal. Jadi perhitungan selanjutnya menggunakan teknik statistik parametrik.

### **2) Uji Perbedaan Rata-rata Pretest dan Posttest**

Berdasarkan hasil uji beda rata-rata pretest dan posttest dengan menggunakan aplikasi Microsoft Excel diperoleh hasil uji t menunjukkan  $t_{hitung} \leq -t_{tabel}$  yaitu  $t_{hitung} = -4,252 \leq t_{tabel} = -2,228$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima atau berarti terdapat

perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dari data pretest dan posttest media flipbook berbasis fabel pada materi pembelajaran bahasa indonesia kelas II di SDN Podorejo 01 yang efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia pada materi tentang sahabat dalam keberagaman .

### **3) Uji Peningkatan Rata-rata (N-Gain)**

Berdasarkan hasil perhitungan bahwa hasil peningkatan rata-rata (ngain) data hasil pretest dan posttest pada skala besar yang diperoleh yaitu sebesar 0,662 dengan selisih rata-rata 27,05 Peningkatan nilai rata-rata menunjukkan bahwa media flipbook berbasis fabel efektif untuk digunakan pada uji coba kelompok besar pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi persahabatan dalam keragaman.

## **B. Hasil dan Pembahasan Pengembangan Media Flipbook berbasis fabel**

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti termasuk ke dalam jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini mengembangkan Media Flipbook

dengan menggunakan model penelitian pengembangan menurut Borg & Gall dengan disesuaikan kebutuhan penelitian dengan indikator-langkah (dalam Sugiyono, 2016:409) sebagai berikut: (1) potensi dan permasalahan; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi produk; (5) revisi desain; (6) pengujian produk; (7) revisi produk; (8) penggunaan percobaan.

Media Flipbook Berbasis Fabel dapat memudahkan siswa dalam memahami materi karena terdapat inovasi serta motivasi belajar dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Syarifuddin dan Ria Resti (2022) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran digital efektif dan efisien untuk mengatasi kurangnya pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan dengan adanya media flipbook berbasis fabel memberikan kesan kontekstual sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Media flipbook berbasis fabel dikembangkan dalam bentuk e-book dengan tampilan yang menarik dan dikemas dalam bentuk web yang dapat diakses siswa kapan saja dan dimana saja, sehingga

Media flipbook berbasis fabel efektif dan efisien digunakan.

Media flipbook berbasis fabel dikembangkan oleh peneliti berdasarkan pada analisis angket kebutuhan yang diperoleh dari guru dan siswa kelas II SDN Podorejo 01. Selain itu media pembelajaran disusun dengan mengacu pada CP dan ATP yang telah dirancang baik sesuai dengan tingkatan siswa kelas II Sekolah Dasar. Seperti mengakat cerita fabel dengan Binatang yang jarang dijumpai siswa dengan judul cerita fabel "kisah persahabatan kuki" didalam media flipbook terdapat cerita fabel yang menceritakan kisah persahabatan hewan-hewan yaitu ada kelinci, jerapa, kura-kura dan kelinci peneliti mengakat cerita yang jauh dari lingkungan siswayang bertujuan agar siswa mau bertanya dan yang tau dapat menyampaikan gagasannya. Memancing siswa dalam berpikir kritis dan memahami isi bacaan sehingga siswa dapat menyampaikan gagasannya dengan percaya diri.

### **Kelayakan media flipbook berbasis fabel**

#### **a. Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi**

Penilaian media dan materi digunakan untuk mengetahui layak atau tidaknya kualitas media pembelajaran sebelum diuji cobakan kepada siswa kelas II SDN Podorejo 01. Media diuji kesesuaiannya oleh

ahli media dan ahli materi. Pakar media memberikan penilaian mengenai komponen kesesuaian media. Sedangkan ahli materi memberikan penilaian mengenai komponen penyajian isi materi pada media flipbook berbasis fabel.

Penilaian media dilakukan oleh Bapak Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum. Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Kelayakan media dapat dikatakan sangat layak bila mendapat persentase 81%-100% (Akbar dalam Novianti et al., 2019:38-39). Indikator penilaian media meliputi (1) Bahasa; (2) Aspek Tampilan; (3) Aspek kegunaan; (4) Aspek kemanfaatan; dan (5) Aspek efektivitas. Yang dilakukan ahli media mendapatkan total skor 90 dengan skor maksimal 96. Jadi persentase penilaian media sebesar 93,7% dengan informasi sangat layak.

Setelah penilaian media, langkah selanjutnya adalah penilaian materi. Penilaian materi dilakukan oleh Drs. Sukardi, M.Pd. Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, Kelayakan materi terdapat beberapa Indikator penilaian materi meliputi (1) Aspek penyajian; (2) Aspek Isi; (3) Mutu Teknis; (4) Aspek Bahasa. Penilaian oleh ahli materi tersebut mendapatkan jumlah Skor yang diperoleh adalah 86 dengan skor maksimal 88. Jadi persentase penilaian materi sebesar 97,7% dengan keterangan sangat layak. Berdasarkan penilaian oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan

bahwa media flipbook berbasis fabel secara keseluruhan sangat layak dan dapat diuji cobakan kepada siswa setelah melakukan perbaikan. Sehingga Media flipbook berbasis fabel dapat digunakan sebagai media atau sarana pendukung untuk guru dalam proses pembelajaran.

#### **a) Penilaian Kelayakan berdasarkan Tanggapan Guru dan Siswa**

Tahap selanjutnya yaitu media tersebut diuji cobakan kepada siswa dalam uji coba kelompok/skala kecil. Teknik pengambilan sampel yang digunakan untuk mengetahui penggunaan media pada siswa kelas II SDN Podrejo 01 adalah purposive sampling. Berdasarkan pemerinkatan yang ditentukan, para peneliti hanya memasukkan enam siswa: dua siswa nilai tertinggi, dua siswa tengah, dan dua siswa terendah.

Penilaian tersebut diperoleh melalui angket respons guru dan siswa. Angket tanggapan guru diperoleh dari guru kelas II SDN Podorejo 01. Pada angket tanggapan guru terdapat 16 butir pertanyaan. Pada penilaian tanggapan guru mendapatkan skor keseluruhan sebesar 64 dengan persentase 100% sehingga kriteria yang didapatkan yaitu sangat layak. Sedangkan penilaian tanggapan siswa yang diperoleh selesai menjalankan uji coba skala kecil kepada 6 peserta didik II. Terdapat 16 butir pertanyaan pada angket

tanggapan siswa. pada penilaian tanggapan siswa mendapatkan skor keseluruhan sebesar 369 dengan skor maksimal 384 dengan persentase 96% sehingga kriteria yang didapatkan yaitu sangat layak.

Berdasarkan tanggapan yang telah diberikan oleh guru dan siswa menunjukkan bahwa Penggunaan media flipbook berbasis fabel mendapat respon yang baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa media flipbook didasarkan pada fabel sangat layak didasarkan pada tanggapan guru dan siswa.

#### **b) Keefektifan Media Flipbook Berbasis Fabel**

Media flipbook berbasis fabel dapat dikatakan efektif apabila terjadi peningkatan hasil belajar aspek kognitif siswa. Hasil belajar kognitif siswa dapat diperoleh dari sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penggunaan media dalam proses pembelajaran. Nilai pretest diperoleh sebelum menggunakan media flipbook berbasis fabel, dan nilai posttest diperoleh setelah menggunakan media flipbook berbasis fabel dalam proses pembelajaran pada materi friends in keberagaman. Untuk menguji validitas skor pretest dan posttest peneliti melakukan uji normalitas data untuk mengetahui normalitas sebaran hasil belajar siswa, kemudian setelah mengetahui normalitas data peneliti melakukan uji t dan uji N- Dapatkan tes pada data.

Data nilai pretest dan posttest diperoleh dari tes kelompok kecil dan tes kelompok besar yang dilakukan pada kelas II dengan total siswa sebanyak 6 SDN Podorejo 01 dengan jumlah siswa sebanyak 19 siswa. Dari uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata skor pretest sebesar 59,33 dengan rata-rata skor posttest sebesar 88,66. Jadi ada selisih rata-rata nilai pretest dan posttest sebesar 29,33. Sedangkan dari uji coba kelompok besar memperoleh rata-rata skor pretest sebesar 59,15 dengan rata-rata skor posttest sebesar 86,21. Jadi terdapat perbedaan rata-rata skor pretest dan posttest sebesar 27,05. Data yang diperoleh kemudian diuji normalitasnya. Dalam uji normalitas data, peneliti menggunakan rumus Shapiro-Wilk dengan tingkat signifikansi 0,05. Data yang diperoleh dari uji kelompok kecil menunjukkan tingkat signifikansi sebesar 0,850 untuk pretest dan 0,509 untuk posttest. Sedangkan data uji kelompok besar menunjukkan tingkat signifikansi sebesar 0,662 untuk pretest dan 0,118 untuk posttest. Hasil tersebut menunjukkan tingkat signifikansi yang diperoleh dari uji normalitas lebih besar dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil pretest dan posttest menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

Setelah data dikatakan normal, tahap selanjutnya adalah pengujian uji-t (paired sample t-test) atau pengujian selisih rata-rata hasil pretest dan posttest. Peneliti menguji

uji t dengan Microsoft Excel 2019 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil pretest dan posttest. Pada uji kelompok kecil diperoleh hasil uji t yaitu  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  ( $-4,679 \leq -2,228$ ). Sedangkan pada uji kelompok besar diperoleh hasil uji t yaitu  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  ( $-6,595 \leq -2,028$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima ( $\mu_1 < \mu_2$ ).

Jadi dapat dikatakan terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara pretest dan posttest. Selain itu pada uji peningkatan rata-rata (N-Gain) pada kelompok kecil terdapat data yang menunjukkan peningkatan sebesar 0,72 dengan kriteria tinggi dengan selisih rata-rata pretest dan posttest sebesar 29,33. Sedangkan pada uji N-Gain kelompok besar menunjukkan peningkatan yang besar sebesar 0,662 dengan kriteria sedang dengan rata-rata selisih pretest dan posttest sebesar 27,05.

Berdasarkan hasil uji N-Gain, kriterianya berbeda antara kelompok kecil dan kelompok besar. Pada kelompok kecil diperoleh hasil N-Gain sebesar 0,721 dengan kriteria tinggi, sedangkan pada kelompok besar diperoleh hasil N-Gain sebesar 0,662 dengan kriteria sedang.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan Media Flipbook pada konten pembelajaran bahasa Indonesia berbasis fabel untuk mengungkapkan gagasan secara lisan pada siswa kelas II Podorejo 01,

dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Sebagai media pembelajaran siswa kelas II SDN Podorejo 01, peneliti berhasil membuat flipbook berbasis fabel sebagai media pembelajaran. Tahapan tersebut meliputi (1) potensi dan permasalahan; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) perbaikan desain; (6) pengujian produk; (7) revisi produk; (8) penggunaan eksperimental.

2. Pengembangan media flipbook berbasis fabel sebagai media pembelajaran Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Podorejo 01 telah dilaksanakan

dibuat berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi mengenai kesesuaian isi; termasuk kriteria sangat layak untuk kelayakan komponen dengan persentase 93,7% dan kelayakan komponen dengan persentase 97,7%.

3. Penggunaan media flipbook berbasis fabel untuk kemampuan mengungkapkan gagasan secara verbal pada siswa kelas II Podorejo 01 efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia berteman dalam keberagaman. Hal ini berdasarkan hasil belajar kognitif siswa pada nilai pretest dan posttest terdapat perbedaan rata-rata sebesar 27,05. Dengan melakukan perhitungan uji-t terhadap nilai pretest dan posttest dengan menggunakan perhitungan uji-t diperoleh peningkatan rata-rata sebesar 0,662 artinya rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media flipbook berbasis fabel dapat meningkat dengan kriteria sedang.

#### Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti, mendapatkan saran, maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Saat ingin menggunakan media khususnya media flipbook perlu menyiapkan perangkat alternatif, karena tidak semua perangkat bisa menerima media berbasis Android atau digital.
2. Perlu memperhatikan jumlah anggota kelompok pada saat uji coba skala besar untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran.
3. Sebaiknya proses pengujian produk dalam skala kecil dan besar dilakukan oleh guru kelas sendiri, bukan peneliti.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah., A & Nurul., I (2022). pengembangan media flipbook untuk pembelajaran materi fabel bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV SD. Jilid 1 Nomor 1 Januari 2022 | ISSN Online : - Website :<https://muassis.journal.unusida.ac.id/index.php/jmpd>
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2016). Pengembangan Model Blended Learning Interaktif Menggunakan Prosedur Borg and Gall. Dalam Seminar Internasional Pendidikan.
- Hapsari, NR, & Sumartini. (2016). Pengembangan Buku Pengayaan Apresiasi Teks Fabel Berisi Nilai Karakter Bagi Siswa Sekolah Menengah. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 5(2), 13–22.
- Ilham, M., & WIA (2020). Keterampilan Berbicara: Pengantar Keterampilan Berbahasa. Lembaga Akademik & Penelitian.
- Lestari, K., & YM (2017). Penelitian Pendidikan Matematika. Refika Aditama.
- Maolidah, S. (2022). Pembelajaran teks fabel melalui slidesgo untuk SMP/MTs. Kelas VII.
- Mulyati, Y. (2014). Hakikat keterampilan berbahasa.
- Novianti, N., Nugroho, D., & Ilma, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran PopUpsnakes dan Ladders pada Materi Archaeobacteria dan Eubacteria untuk Kelas X SMA/MA Daerah Perbatasan. Jurnal Pendidikan Biologi Borneo (BJBE), 1(1), 34-45
- Oktaviani, S., & Arini, NW (2021). Pengembangan Media Game Animasi Geometri Pilihan Cerdas untuk Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(5), 2769–2775. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.970>.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. Alfabet.
- Suryani, dkk. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan

Perkembangannya. Bandung:  
PT Remaja Rosdakarya.

Suyono, S. 2004. Buku Ajar Ilmu Penyakit Dalam. Jakarta: Penerbit FK UI A.Widyamartaya. 1990. Seni Mengekspresikan Ide. Yogyakarta: Penerbit Kanisius

Syarifuddin, & Oktaviani, RR (2022). Bahan Ajar Digital Berbasis AnyFlip Tentang Kebiasaan Makan Masyarakat Palembang untuk Mendukung Pembelajaran Online. Dalam 180 Prosiding Konferensi Internasional ke-2 tentang Ilmu Sosial dan Pendidikan (ICSKSE 2022) (hlm. 257–272). Atlantis Tekan SARL.

Trera & Asri (2023). pengembangan media buku cerita fabel untuk keterampilan menulis teks fabel bagi siswa kelas III Sekolah Dasar. JPGSD. Jilid 11 Nomor 10 Tahun 2023, 2261-2273

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran bagi anak usia dini. Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1(1), 81-96

Zakariah, MA, AV, & ZKM (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Penelitian Tindakan, Penelitian dan Pengembangan (R n D). Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.