Pengembangan Media Flipbook Interaktif Pada Pembelajaran Keterampilan Menyimak Materi Sekapati Kelas IV Sekolah Dasar

Nuf Anggraeni
Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap
** Email: nufanggraeni03@gmail.com*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengembangkan media pembelajaran Flipbook interaktif pada materi sekapati untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar; 2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Flipbook interaktif pada materi sekapati untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar; 3)Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Flipbook interaktif pada materi sekapati untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/RnD*) menggunakan model ADDIE. Model ini merupakan akronim dari langkah-langkah pengembangan yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Pembatasan dilakukan dengan alasan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti, yaitu mengembangkan media dan menguji kelayakan, serta menguji keefektifan media. Hasil penelitian menunjukkan (1) media *Flipbook* interaktif memperoleh penilaian dari ahli materi sebesar 83,3% dengan kriteria sangat layak, ahli media sebesar 91,2% dengan kriteria sangat layak dan ahli bahasa sebesar 81,8% dengan kriteria sangat layak. Tahap implementasi pada uji satu-satu memperoleh nilai sebesar 87,5% dengan kriteria sangat layak, uji kelompok kecil sebesar 90,9% dengan kriteria sangat layak dan uji lapangan sebesar 92,2% dengan kriteria sangat layak. (2) media *Flipbook* interaktif digunakan dalam meningkatkan kemampuan keterampilan menyimak dengan hasil perhitungan melalui uji t nilai signifikan 2 tailed < 0,05 (0,001<0,05).

Kata kunci: *addie, flipbook, keefektifan*

Abstract

The aims of this research are 1) To develop interactive Flipbook learning media on Sekapati material for fourth grade elementary school students; 2) To find out the feasibility of interactive Flipbook learning media on the Sekapati material for fourth grade elementary school students; 3) To find out the effectiveness of interactive Flipbook learning media on Sekapati material for fourth grade elementary school students. This research is a research and development (RnD) using the ADDIE model. This model is an acronym for the development steps, namely Analyze (analyze), Design (design), Development (Development), Implementation (implementation) and Evaluation (evaluation). The restrictions were made on the grounds that it was adapted to the needs of researchers, namely developing media and testing feasibility, as well as testing the effectiveness of the media. The results showed that (1) interactive Flipbook media received an assessment from material experts of 83.3% with very decent criteria, media experts at 91.2% with very decent criteria and linguists 81.8% with very decent criteria. The implementation stage in the one-on-one test obtained a score of 87.5% with very feasible criteria, small group test of 90.9% with very feasible criteria and field testing of 92.2% with very feasible criteria. (2) interactive flipbook media is used to improve listening skills with the results of the calculation through the t-test with a significant value of 2 tailed < 0.05 (0.001 <0.05).

***Keywords**: addie, flipbook, effectiveness*

PENDAHULUAN

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan merupakan usaha manusia agar dapat mengembangkan potensi pada dirinya. Proses perolehan ilmu pengetahuan dapat diperoleh seseorang kapan saja dan dimana saja, salah satunya melalui Pendidikan formal diantaranya adalan pendidikan Sekolah Dasar. Pembelajaran yang dilakukan saat ini menggunakan pembelajaran daring dengan melalui bimbingan orang tua (Dewi, 2020). Tingkat Sekolah Dasar memiliki banyak muatan pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa, salah satunya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pelajaran Bahasa Indonesia bersumber pada hakikat pembelajaran bahasa yaitu belajar bahasa, belajar berkomunikasi, dan belajar sastra. Hal ini salah satu sebab mengapa Bahasa Indonesia penting diajarkan di Sekolah Dasar karena merupakan salah satu dasar dari semua pelajaran yang mencakup empat aspek keterampilan berbahasa. Konteks dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara keterampilan membaca dan keterampilan menulis(Halijah, 2017).

Menyimak merupakan suatu keterampilan yang harus dipelajari seperti halnya berbicara, menulis dan membaca sehingga dalam proses pembelajaran keterampilan menyimak harus dilakukan dengan intensif agar siswa mampu menyimak dengan baik (Kurnia & Hariani, 2014). Keterampilan menyimak yang dimiliki seseorang, baik itu siswa SD sampai dengan mahasiswa merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi pembelajaran, penting juga untuk perkembangan bahasa dan juga penting sebagai pendukung pada kehidupan seharihari sebagai pendukung keterampilan berbahasa yang lain (Budiarti & Riwanto, 2021). Namun pada umumnya pembelajaran menyimak dilakukan dengan pendekatan konvensional sehingga penyampaian materi kepada siswa hanya di dengarkan dan cenderung melupakan apa yang telah di dengarkan.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Kuripan 03 dan SD Negeri Kuripan 01 diperoleh informasi bahwa guru tidak menggunakan media yang inovatif dan menarik. Guru sudah menggunakan media pembelajaran tetapi hanya berupa alat peraga dan buku siswa. guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran software yang interaktif. Untuk menyelesaikan permasalahan diatas peneliti mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* interaktif pada Tema 5 Subtema 3 materi SEKAPATI (Sejarah Kapitan Pattimura) mata pelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak untuk kelas IV Sekolah Dasar yang telah diuji kelayakan dan keefektifan berdasarkan hasil uji oleh ahli, siswa dan guru.

Media pembelajaran interaktif merupakan perantara dalam menyampaikan informasi, memberikan pembelajaran dalam bentuk 3D, suara, grafik, video, animasi, dan menciptakan interaksi(Shalikhah, 2016). Media pembelajaran berbasis multimedia merupakan sebuah aplikasi komputer audio visual digunakan dalam bentuk animasi, musik, kartun dan sebagainya. Menurut (Saputro, 2018) menyatakan bahwa perusahaan Adobe telah mengembangkan perangkat lunak terbaru, yang diberi nama Adobe Animate CC, dimana nama sebelumya adalah Adobe Flash Profesional. Adobe Flash Profesional merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat animasi, video animasi, media interaktif, membuat game, membuat aplikasi android, membuat website dan sebagainya. Menurut Ramadianto dikutip di (Ahmadi, 2018) Program grafis dan animasi yang keberadaannya bagi pecinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat animasi web interaktif, film animasi kartun, pembuatan company profile presentasi bisnis atau kegiatan, dan game flash yang menarik.

Sesuai penjelasan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran Flipbook interaktif dengan harapan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia agar direpresentasikan dengan menarik, inovatif, kreatif serta menyenangkan. Peneliti mencoba mengembangkan Flipbook media pembelajaran interaktif ini dengan alasan penggunaan media Flipbook meningkatkan daya tarik siswa dan perhatian siswa mengenai keterampilan menyimak Bahasa Indonesia dengan penggunaan media audio-visual sehingga mampu meningkatkan keterampilan berfikir siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian dan pengembangan atau Reseacrh and Development (RnD). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE yang merupakan akronim dari Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation yang merupakan langkah-langkah penelitian. Keunggulan model ADDIE yaitu dilihat dari prosedur kerjanya yang sistematik yakni pada setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya, sehingga diharapkan memperoleh produk yang efektif untuk pembelajaran(Suryani et al., 2018). Sesuai dengan langkah dari model penelitian pengujian dilakukan tiga kali yaitu uji satu-satu, kelompok kecil, dan uji lapangan yang dilakukan di sekolah yang berbeda-beda. Uji satu-satu dilakukan di SD Negeri Kuripan 03, uji kelompok kecil dilakukan di SD Negeri Kuripan 03 dan pengujian lapangan dilakukan di SD Negeri Kuripan 01.

Data yang dianalisis dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif mendeskripsikan masukan atau saran dari dosen. Sedangkan data kuantitatif yang diperoleh dianalisis dengan uji statistik deskriptif.

a. Data Hasil Validasi Produk

Data yang diperoleh dari hasil pengujian dilakukan analisis menggunakan rumus berikut ini:

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

Keterangan

P : Presentase Komponen

S : Jumlah skor komponen hasil penelitian

N : Jumlah skor maksimum

Setelah memperoleh data rata-rata penilaian dari para ahli, siswa dan guru berdasarkan rumus tersebut maka data diubah ke dalam bentuk kualitatif sesuai dengan kriteria kelayakan media berikut ini menurut (Riduwan, 2016).

Tabel 1. Kelayakan Media

Skor rata-rata	Kategori
81-100	Sangat layak
61-80	Layak
41-60	Cukup Layak
21-40	Kurang Layak
0-20	Sangat Tidak Layak

b. Data Hasil Tes Belajar Siswa

Data hasil tes siswa menggunakan desain Pretest Posttest Group Design untuk perbandingan antara sebelum diberikn perlakuan dan setelah diberikan perlakuan (Sugiyono, 2015).

Tabel 2. Penelitian Pretest Posttest Group Design

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Keterangan:
O_1 = *Pretest* kelas eksperimen
O_3 = *Pretest* kelas kontrol
X = Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif
O_2 = *Posttest* kelas eksperimen
O_4 = *Posttest* kelas kontrol

Kemudian untuk menghitung skor untuk pilihan ganda ditentukan berdasarkan metode Right Only yaitu jawaban yang benar diberi skor satu dan jawaban yang salah atau butir soal yang tidak dijawab diberi skor nol. Skor setiap siswa ditentukan dengan menghitung jumlah jawaban yang benar. Pemberian skor dihitung dengan menggunakan rumus (Novitasari, 2019).

$$S = \frac{\Sigma R}{\text{Jumlah Soal}} \text{ X } 100$$

Keterangan:
S = Skor Siswa
R = Jawaban yang benar

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media

Pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan model

ADDIE, berikut ini langkah-langkah yang telah dilakukan:

a. *Analyze*, Analisis kebutuhan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu:

Tahap ini yang dilakukan adalah analisis buku siswa dan guru kelas IV pada tema 5 Pahlawanku revisi 2017. Analisis buku yang dilakukan untuk mencari mata pelajaran yang sesuai untuk dikembangkan menjadi sebuah aplikasi media pembelajaran. Setelah melakukan analisis buku, peneliti mengembangkan materi subtema 3 Sikap Kepahlawanan pembelajaran 1 yang terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu Pengetahuan Alam yang memerlukan media agar dapat dipahami oleh siswa. Hal ini merupakan dasar dalam pengembangan media pembelajaran Flipbook interaktif yang dikonsep dengan keterampilan Bahasa Indonesia yaitu keterampilan menyimak.

b. Design

Langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu: a. Menentukan kompetensi inti dan kompetensi dasar media pembelajaran b. Membuat *storyboard* media yang akan dibuat .

c. Development

Media yang telah jadi kemudian di uji oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Ahli akan mengisi angket yang telah disediakan oleh peneliti. Hasil dari penilaian oleh ahli merupakan penentu tahap pengujian selanjutnya. Jika dinyatakan layak maka media dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya baik dengan revisi maupun tanpa revisi. Media jika tidak layak oleh ahli maka peneliti harus memperbaiki media agar layak diuji kelangkah selanjutnya.

d. Implementation

Implementasi merupakan tahap penerahan hasil akhir uji coba yang telah dilakukan. Beberapa uji yang dilakukan sebelum diberikan kepada sekolah yaitu uji satu-satu, uji kelompok kecil dan uji lapangan. Hasil akhir dalam uji lapangan merupakan penentu kelaakan media yang telah dikembangkan. Uji satu-satu dilakukan pada siswa berjumlah 3 orang dan 1 guru kelas. Uji kelompok kecil dilakukan dengan siswa berjumlah 8 orang siswa dan 1 guru kelas. Pengujian yang terakhir dilakukan pada siswa 1 kelas dan 1 guru kelas dan hasilnya merupakan final penilaian kelayakan sebelum produk diserahkan ke sekolah.

e. Evaluation

Hasil akhir penelitian juga dilakukan evaluasi yaitu dengan menganalisis hasil dari serangkaian uji coba untuk melihat bagaimana kelayakan media yang telah dikembangkan. Hasil akhir yang digunakan untuk menentukan kelayakan media yaitu berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, guru dan siswa pada tahap uji lapangan. Hasil evaluasi yang dikembangkan memperoleh predikat sangat layak sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

2. Kelayakan Media

Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu kelayakan dari media yang dibuat berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru dan siswa berdasarkan pengujian yang telah dilakukan. Data yang diperoleh didapatkan dari kusioner yang telah diisi oleh responden berupa kualitatif dengan jawaban sangat tidak baik dengan skor 1, tidak baik dengan skor 2, baik dengan skor 3, sangat baik dengan skor 4. Data tersebut dihitung dan dianalaisis untuk mengetahui kelayakan media.

Tabel 3. Hasil Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Kriteria
1.	Aspek Isi	40	Sangat layak

Tabel 4. Hasil Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Jumlah Skor	Kriteria
1	Aspek tampilan	37	Sangat layak
2	Aspek Pemrograman	10	Sangat layak
3	Kualitas efektifitas	11	Sangat layak
4	Aspek isi	4	Sangat layak

Tabel 5. Hasil Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Bahasa

No	Indikator Penilaian	Jumlah Skor	Kriteria
1	Aspek Bahasa	20	Sangat layak

2	Aspek Kesesuaian Penulisan	7	Sangat layak
3	Dialogis dan interaktif	6	Sangat layak
4	Kesesuaian perkembangan siswa	3	Sangat layak

Pengujian kelayakan media juga dilakukan oleh siswa dan guru yaitu uji lapangan dilakukan di SD Negeri Kuripan 01 dilaksanakan oleh 1 guru dengan memperoleh nilai sebesar 95% dengan kriteria sangat layak dan siswa satu kelas memperoleh nilai sebesar 92,2% dengan kriteria sangat layak.

3. Efektivitas Media

Kefektifan media Flipbook interaktif dilihat dari hasil angket tanggapan siswa dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Dalam uji lapangan produk final di kelas IV SD Negeri Kuripan 01 diperoleh presentase nilai pendapat siswa sebesar 92,2% dengan kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media Flipbook interaktif jika memperoleh nilai ≥61%. Selain dari hasil angket tanggapan siswa, keefektifan media Flipbook interaktif juga dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan rumus t test.

Berdasarkan hasil perhitungan uji t menggunakan SPSS versi 20 menunjukkan bahwa nilai signifikan 2 tailed mempunyai < nilai signifikan (0,001<0,05). Hal tersebut menunjukkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya ada perbedaan nilai antara kelas control dan kelas ekperimen sehingga media dikatakan efektif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan model ADDIE. Produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran Flipbook interaktif dengan menyesuaikan pembelajaran kurikulum 2013. Materi yang terdapat di dalam media yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPS dan IPA tema 5 subtema 3 pembelajaran 1. Kelayakan media pembelajaran Flipbook interaktif berdasarkan penilaian dari para ahli, yaitu ahli materi mendaptakn nilai 83,3% dengan kriteria sangat layak, ahli media mendapat 91,2% dengan kriteria sangat layak, dan ahli bahasa endapat nilai 81,8% dengan kriteria sangat layak. Hasil penilaian pada pengujian yang terakhir yaitu lapangan yang dilakukan pada 1 guru dan satu kelas IV SD Negeri Kuripan 01 memperoleh penilaian dari guru sebesr 95% dengan kriteria sangat layak dan siswa memperoleh 92,2% dengan kriteria sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan untuk kegiatan belajar. Hasil perhitungan diketahui nilai signifikan 2 tailed memperoleh nilai < 0,005 (0,001 < 0,05) hal ini menunjukkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya, rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol.

Saran dari peneliti untuk penelitian selanjutnya usahakan dapat menambahkan tombol navigasi di video untuk mempermudah pengoperasian pemutaran video. Komunikasi dan koordinasi yang baik dengan pihak sekolah perlu dilakukan agar kegiatan penelitian dapat berjalan dengan lancar. Selain itu perlu juga dilakukan pengembangan media pembelajaran Flipbook Interaktif yang lebih menarik dan membantu memudahkan siswa untuk memahami materi dapat menambahkan animasi yang lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, A. K. (2018). *Pengembangan Adobe Animate CC Sebagai Media Pembelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Budiarti, W. N., & Riwanto, M. A. (2021). Pengembangan Modul Elektronik (E Modul) Keterampilan Berbahasa dan Sastra Indonesia Sd Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Mahasiswa PGSD. *Elementary School*, *8*(1).

Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *2*(1).

Halijah. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Think Pair Share. *Jurnal Global Edukasi*, *1*(3).

Kurnia, I., & Hariani, S. (2014). Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan

Keterapilan Menyimak Cerita Siswa Kelas VA SDN Balasklumprik I No.434 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(2).

Novitasari, K. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scrapbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Masa Pelajaran Ski Mi Kelas V Al-Hayatul Islamiyah*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.

Saputro, A. (2018). *Panduan praktis membuat mini games android menggunakan Adobe Animate CC*.

Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, *11*(1).

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*.