

**PANGEMBANGAN MEDHIA DHIGITAL FLIPBOOK KANGGO NGUNDHAKAKE
KAWASISAN NULIS CERKAK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 40 SURABAYA TAUN
AJARAN 2017/2018**

Luluk Lailiyyatul Avivah

S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah, FBS, Unesa dan Lulukavivah@mhs.unesa.ac.id

Pembimbing

Dra. Hj. Sri Sulistiani, M.Pd.

Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah, FBS, Unesa

ABSTRAK

**PANGEMBANGAN MEDHIA DHIGITAL FLIPBOOK KANGGO NGUNDHAKAKE
KAWASISAN NULIS CERKAK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 40 SURABAYA TAUN
AJARAN 2017/2018**

Winatese katrampilan siswa anggone nulis teks cerkak dipangaribawani dening *faktor internal* lan *faktor eksternal*. Kapisan akeh siswa kang ngrasa angel anggone nyusun ukara wiwitan kanggo miwiti nulis cerkak. Kapindho, siswa angel anggone nggabungake gagasan kang awujud crita kang wutuh.

Medhia kang dipilih yaiku medhia dhigital *flipbook*, medhia kasebut dipilih amarga katrampilan nulis sastra siswa isih kurang banget, mligine nulis kanthi nggunakake basa Jawa. Adhedhasar prakara kasebut panliten menehi inovasi arupa medhia kanggo mbiyantu pasinaone siswa utamane ing materi nulis cerkak. Underan panliten iki, yaiku : (1) Kepriye proses pangembangan nulis cerkak siswa sadurunge nggunakake medhia dhigital *flipbook*, (2) Kepriye efektifitas medhia dhigital *flipbook*, (3) Kepriye respon siswa sawise nggunakake medhia dhigital *flipbook*. Tujuan panliten iki yaiku: (1) Ndheskrepsekake proses pengembangan nulis cerkak sadurunge nggunakake medhia dhigital *flipbook*, (2) Ndheskrepsekake efektifitas medhia dhigital *flipbook*, (3) Ndheskrepsekake respon siswa sawise nggunakake medhia dhigital *flipbook*.

Panliten kang ditindakake kasebut awujud panliten pangembangan. Panliten pangembangan yaiku metode kang digunakake sajrone niliti kanggo ngasilake prodhuk tartamtu lan nguji *efektivitas* prodhuk kasebut. Prodhuksa panliten iki yaiku materi nulis cerkak sing wujud minangka buku gambar *animasi*. Buku ajar iki disusun awujud dhigital *flipbook*. Bab iki salaras karo *inovasi* lan *kreativitas* kanggo narik kawigaten ing pasinaonan. Pangembangan iki ngetrapake modhel panliten *quasi eksperimen*. Ancangan panliten pangembangan kasebut kawiwitan saka tahap nyebarake angket kabutuhan siswa, lan modhel sinaune siswa, banjur nggumpukake dhata, dhesain prodhuk, validhasi ahli, revisi medhia, ujicoba prodhuk, revisi medhia banjur tahap prodhuksi.

Asil panliten dhatane kaya mangkene (1) asil saka validhasi media ngasilake rata-rata persentase 95% kagolong “apik banget”. (2) Asil saka validhasi materi ngasilake rata-rata persentase 95,83 %, kagolong “apik banget”. (3) Panliten I (klas eksperimen) ngasilake $t_{hitung} = 5,63 \geq t_{tabel} = 2,04$ (*signifikan*), (klas kontrol) ngasilake $t_{hitung} = 4,34 \geq t_{tabel} = 2,04$ (*signifikan*). Bandhingan asil *pre-test* lan *post-test* klas eksperimen lan klas kontrol ujicoba nggunakake I $t_{hitung} = 3,98 \geq t_{tabel} = 2,000$, (*signifikan*). (4) Panliten II (klas eksperimen) ngasilake $t_{hitung} = 19,5 \geq t_{tabel} = 2,04$, (*signifikan*), (klas kontrol) ngasilake $t_{hitung} = 18,6 \geq t_{tabel} = 2,04$, (*signifikan*). Bandhingan asil *pre-test* lan *post-test* klas eksperimen lan klas kontrol ujicoba II ngasilake $t_{hitung} = 3,42 \geq t_{tabel} = (0,05 \text{ db}=69) = 2,000$, (*signifikan*). Asil efektivitas medhia dhigital *flipbook* kasebut nuduhake yen bisa nyengkuyung undhak-undhakan katrampilan nulis cerkak siswa klas VIII SMP Negeri 40 Surabaya. Asil saka angket respon siswa klas sawise nindakake pasinaon nggunakake medhia dhigital *flipbook* ing klas VIII F minangka klas instrumen nuduhake asil rata-rata kanthi persentase 85% kang kagolong “apik”. Angket respon siswa klas VIII G minangka klas eksperimen nuduhake asil rata-rata persentase 91% kang kagolong “apik banget”.

Kata kunci: Pangembangan, medhia, dhigital *flipbook*, nulis cerkak

PURWAKA

Kahanan ing era globalisasi iki panganggane basa nduweni peran kang wigati banget, amarga saben tumindak kang ditindakake dening manungsa ora bisa uwal saka basa. Ing jaman kang moderen iki kabeh informasi disuguhake kanthi cepet lumantar medhia kang maneka werna. Komunikasi dadi salahsawijine bab kang wigati amarga kamampuan komunikasi kanthi sae, leres, *efektif* lan *efisien* dadi tuntutan mutlak. Mula, katrampilan basa nyemak, wicara, maca, lan nulis dadi bab kang kudu dikuwasani.

Nulis minangka salah sawijine katrampilan basa kang dibutuhake kanggo nikelake kuwalitas piwulangan. Anane katrampilan nulis kasebut dikarepake siswa bisa ngandharake ide, gagasan, lan pangrasane kanthi wujud tulisan. Nulis minangka salah sawijine wujud *manifestasi* kamampuan lan katrampilan basa kang paling pungkasan dikuwasani sawise kamampuan nyemak, wicara, lan maca.

Kurikulum 2013 revisi 2016 ngandharake, teks cerkak dadi salah sawijine teks kang disinaoni dening siswa sajrone piwulangan basa Jawa. Ing piwulangan abasis teks, siswa dikarepake bisa nduweni Kompetensi Dhasar ngidhidentifikasi, mahami, lan nganalisis struktur teks, unsur basa, lan pesen moral sajrone crita fiksi cerkak kanthi lisan lan tulis. Siswa uga dikarepake nduweni katrampilan nangkep makna, nyusun, nelaah lan ngringkes teks cerkak kanthi lisan uga tulisan, (Kemendikbud, 2013).

Saka kurikulum kasebut nuduhake yen teks cerkak minangka salah sawijine teks kang disinaoni dening siswa sajrone piwulangan basa Jawa. Tujuwan saka kurikulum 2013 revisi 2016 ing piwulangan abasis teks siswa dikarepake bisa nduweni Kompetensi Dhasar ngidhidentifikasi, mahami, lan nganalisis struktur teks, unsur basa, lan pesen moral sajrone crita fiksi cerkak kanthi lisan lan tulis. Sajrone kurikulum kasebut siswa dikarepake nduweni katrampilan nangkep makna, nyusun, nelaah, ngringkes lan nulis teks cerkak kanthi lisan uga tulisan. Saka kabeh katrampilan kasebut kang dirasa angel dening

siswa yaiku katrampilan nulis amarga isih akeh siswa kang ngrasa kangelan nggunakake basa Jawa sajrone piwulangan.

Sajrone piwulangan KTSP, nalika ngrembak cerkak ora bisa owal saka unsur intrinsik lan unsur ekstrinsik. Nanging sajrone piwulangan kang nggunakake kurikulum K-2013 piwulangan cerkak ora ngrembak kaloro unsur cerkak kasebut, nanging kang luwih diutamakake sajrone piwulangan sastra ing kurikulum 2013 kang abasis teks kasebut yaiku struktur cerkak iku dhewe.

Miturut Tarigan (2008:1) kamampuan basa dibagi dadi papat yaiku nyemak, wicara, nulis, lan maca. Saben katrampilan nduweni sesambungan kang rumaket klawan telung katrampilan liyane kanthi cara maneka werna. Pangrembakan kasebut saya suwe saya ngrembakasalaras karo pangrembakan ilmu lan teknologi, papat katrampilan kasebut nduweni peran kang wigati. Saka patang katrampilan kasebut, nulis dianggep paling angel. Bab kasebut amarga nulis mbutuhake unsur basa lan non basakanggo ngasilake karangan (Nurgiantoro, 1987:270). Mula katrampilan nulis sing apik kuwi saka latihan kang bola-bali lan mbutuhake wektu kang ora sedhela. Nulis yaiku salah sawijine proses pangolahan lan wadhah kanggo nuwuhake gagasan kanthi runtut, logis, lan nduweni makna saengga bisa menehi pangerten *imajinatif* marang pamaca kanthi maksimal (Basir, 2014:34).

Nulis minangka salah sawijine katrampilan basa kang asipat prodhuktif nuntut anane kagiyatan kanggo ngasilake utawa ngandharake basa marang pihak liya lumantar tulisan kasebut. Nulis uga minangka kagiyatan ngandharake gagasan kang ora bisa kanthi langsung ditrimadening pihak kang dituju.

Katrampilan nulis minangka katrampilan basa kang paling angel dikuwasanisajrone panyinaon basa dibandhingake karo katrampilan basa liyane, amarga nulis nuntut panguwasan saka pirang-pirang aspek liya saka jaba basa anggane ndadekake wacana kang runtut lan padu

(Nurgiantoro, 2001:273). Saka andharan kasebut bisa dijupuk dudutan yen katrampilan nulis dudu bab kang bisa tumeka dhewe, nanging mbutuhake latihan kang cukup sajrone nulis mbutuhake latihan kang mligi, kaya dene nulis cerkak.

Winatese katrampilan siswa anggone nulis teks cerkak dipangaribawani dening faktor internal lan faktor eksternal. Faktor internal minangka faktor kang disebabake saka dhiripribadine siswa. Kapisan, akeh siswa kang ngrasa angel anggone nyusun ukara wiwitan kanggo miwiti nulis cerkak. Kapindho, siswa angel anggone nggabungake gagasan kang awujud crita kang wutuh. Ana uga pangaribawa saka faktor eksternal yaiku faktor kang asale saka njaba dhirine siswa. Faktor kasebut yaiku pola piwulangan anggone nyusun teks cerkak ing klas, winatese jam piwulangan, kurikulum kang owah lan sarana panyengkuyung piwulangan sajrone nyusun teks cerkak kanthi mandhiri kang winates.

Panganggone medhia lan sumber piwulangan minangka bageyan saka komponen kang bisa ngowahi piwulangan. Bahan ajar perlu digathukake karo kahanane siswa lan strategi piwulangan kang digunakake guru. Panganggone medhia kanggo nikelake efektivitas lan kuwalitas piwulangan nduweni peran kang wigati, nanging sing luwih wigati yaiku kanggo nikelake pemahaman materi tumrap guru lan siswa. Beetstone (2011: 2) ngandharake mulang kanthi kreatif bisa ngembangake kuwalitas pendhidhikan, ndadekake pasinaon kang luwih nduweni makna lan mbukak cara-cara kang luwih nyenengake anggone ngetrapake kurikulum. Katrampilan mikir kreatif siswa ora bisa ngrembaka yen ora disengkuyung dening kreativitas guru.

Salah sawijine upaya kanggo nyiptake medhia kang bisa narik kawigatene siswa yaiku guru ngupaya ngrembakake katrampilan kanggo medhia kang bisa narik kawigaten, murah, lan efisien. Panganggone alat sing moderen gumantung marang tuntunan pangrembakan ilmu kaweruh lan teknologi. Salah sawijine medhia piwulangan kang dikarepakake bisa nyiptake

kahaman pasinaon kang narik kawigaten lan kondhusif yaiku kanthi nggunakake medhia dhigital *flipbook*. Kanthi nggunakake medhia piwulangan kasebut dikarepake bisa menehi wawasan anyar sajrone proses piwulangan ing klas. Mula, anane medhia dhigital *flipbook* bisa dadi solusi nikelake kawasisan nulis cerkak siswa klas VIII SMP Negeri 40 Surabaya amarga medhia kasebut luwih narik kawigatene lan beda karo medhia kang biasa digawe karo siswa.

Miturut David Hurtado, (2016:04) *flipbook* dumadi saka rerangken gambar kang bisa obah saka kaca siji menyang kaca liyane, kanthi nyekel buku ngunakake jempol kanggo malik saben kaca kanthi cepet. Gambar kaya-kaya bisa obah senajan sejatine ora bisa obah, nanging mripat lan pikirane wong kang ndeleng ngira yen bisa obah, kedadeyan kasebut diarani fenomena “*persistence of vision*” kang ngabungake pirang-pirang gambar dadi sagambar kang lancar kang nyiptake ilusi gambar kang nduweni sesambungan. *Flipbook*, film lan dolanan video prosese kanthi nggunakake prinsip kerja kang padha.

Miturut Ricky Jay (1994) *Flipbook* utawa *flipping book* nduweni teges buku kang malik, istilah *flipbook* dijupuk saka sawijine dolanan bocah kang isine rerangken gambar kang beda-beda, yen dibukak saka kaca siji menyang kaca sabanjure nuduhake yen gambar kasebut kaya-kaya bisa obah. *Flipbook* minangka kumpulan gambar gabungan kang nduweni maksud menehi ilusi obah lan kanggo urutan animasi saka sawijine buku cilik kang prasaja tanpa mesin.

Medhia kang dipilih yaiku medhia dhigital *flipbook*, medhia kasebut dipilih amarga katrampilan nulis sastra siswa isih kurang banget, mligine nulis kanthi nggunakake basa Jawa. Adhedhasar prakara kasebut panliten menehi inovasi arupa medhia kanggo mbiyantu pasinaone siswa utamane ing materi nulis cerkak. Pamilihan medhia dhigital *flipbook* salaras karo pangrembakan kurikulum saiki. Piwulangan Basa Jawa ing kurikulum 2013 nengenake dhimensi pedhagogik moderen sajrone piwulangane, yaiku nggunakake ancangan ilmiah. Medhia dhigital

flipbook iki dikarepake bisa njangkepi buku kang wis ana, amarga ing sekolahan durung nggunakake medhia liya, mung nggunakake medhia buku paket. Anane medhia kasebut diajab bisa ngakomodhasi kabeh kagiyatan piwulangan interaktif kayata maca, nulis, lan dolanan.

Proses nganggone medhia kasebut kanthi dhigital yaiku gambar didhesain kanthi manual, banjur gambar ing laptop nggunakake aplikasi *photoshop* banjur diprint ing saben kacane nggambarake proses ngenani samubarang kang bisa katon obah utawa *beranimasi* nalika buku kasebut dibukak banjur disuguhake lumantar medhia dhigital.

Salah sawijine materi piwulangan kang digawe sajrone medhia kasebut yaiku materi nulis cerkak. Materi kang dijupuk yaiku pokok bahasan ing klas VIII SMP, amarga medhia dhigital *flipbook* cundhuk kanggo diterapake ing materi nulis cerkak, kanggo nikelake kamampuan mikir kreatif siswa sajrone proses pasinaon. Guru minangka kang ngandharake informasimarang siswa, kurang bisa nyiptakake kahanana pasinaon kang narik kawigaten lan kondusif. Mula lumantar medhia kasebut dikarepake bisa mbiyantu nalika guru ngandharake materi ing klas.

Ing kagiyatan piwulangan komunikasi lan interaksi antarane guru lan siswa perlu ditikelake supaya bisa ngrangsang kamampuan mikir siswa kang dikarepake. Medhia dhigital *flipbook* kang digunakake arupa gabungan gambar animasi saengga menehi stimulus kang bisa nuwuhake kamampuan imajinasi siswa anggone nulis cerkak.

Nulis minangka salah sawijine aspek katrampilan basa kang digunakake kanggo komunikasi kanthi ora langsung lan ora kanthi sapatemon marang liyan,. Nulis padha karo omongan, tuladhane Nalika “Yana nyritake pengalamane nalika rekreasi ing Malang bareng karo kaluwargane, marang kanca-kancane ing sekolahan.”

Kudune Yana bisa nyusun crita kanthi wujud tulisan, amarga materi basa kang digunakake padha, yaiku tembung lan ukara. Bedane, yen ditulis mbutuhake kaweruh ngenani

ejaan lan *tanda baca*. Mula nulis padha karo nyalin basa sajrone wujud tulisan, kanthi nggunakake lambang-lambang grafem (huruf).

Panganggone medhia dhigital *flipbook* saliyan minangka alat bantu sajrone kagiyatan piwulangan, uga bisa menehi pangaribawa marang dhiri siswa, bab kasebut ana ing panliten kang ditindakake marang Yohanes, lan bisa didudut piwulangan kasebut nggunakake dhigital *flipbook* sajrone kagiyatan piwulangan nikelake asil sinau, motivasi, lan solah bawane siswa (Yohanes, 2013). Kaluwihan saka medhia dhigital *flipbook* iki yaiku ngampangake guru nalika mulang, uga ngrembakakake kreativitas siswa nalika nulis karya fiksi cerkak.

Tujuwan saka panliten kasebut yaiku: 1) ngasilake medhia piwulangan abasis dhigital *flipbook* kanggo nikelake katrampilan mikir kreatif siswa kang valid, 2) Mangerteni paningkatan katrampilan mikir kreatif siswa kanthi nggunakake medhia piwulangan abasis dhigital *flipbook*, 3) Mangerteni pamahaman siswa ngenani materi nulis cerkak sawise nggunakake medhia piwulangan abasis dhigital *animasi*.

Adhedhasar saka andharan kasebut panliti njupuk irah-irahan “Pangembangan medhia dhigital *flipbook* kanggo ngundhakake kawasisan nulis cerkak siswa klas VIII SMPN 40 Surabayataun ajaran 2017/2018”. Panliten kang dilakoni kanthi konsep R&D.

Adhedhasar lelandhesan panliten ing ndhuwur, underan saka panliten iki yaiku: (1) Kepriye proses pangembangannulis cerkak siswa klas VIII SMP Negeri 40 Surabaya sadurunge nggunakake medhia dhigital *flipbook*? (2) Kepriye efektifitas medhia dhigital *flipbook* kanggo ngundhakake kawasisan nulis cerkak siswa klas VIII SMP Negeri 40 Surabaya sawise nggunakake medhia dhigital *flipbook*? (3) Kepriye respon siswa sawise nggunakake medhia dhigital *flipbook* minangka medhia piwulangan nulis cerkak siswa klas VIII SMP Negeri 40 Surabaya?

Adhedhasar underan panliten kasebut, tujuwan kang pengin digayuh saka panliten iki, yaiku: (1) Ndheskrepsake proses

pengembangan nulis cerkak siswa klas VIII SMP Negeri 40 Surabaya sadurunge nggunakake medhia dhigital *flipbook* (2) Ndheskrepsekake efektifitas medhia dhigital *flipbook* kanggo ngundhakake kawasisan nulis cerkak siswa klas VIII SMP Negeri 40 Surabaya sawise nggunakake medhia dhigital *flipbook* (3) Ndheskrepsekake respon siswa sawise nggunakake medhia dhigital *flipbook* minangka medhia piwulangan nulis cerkak siswa klas VIII SMP Negeri 40 Surabaya

Saben panliten mesthi nduweni paedah tartamtu. Paedah saka panliten iki bakal kaandharake ing ngisor iki:

(1) Kanggo Siswa

Panliten iki nduweni paedah kanggo siswa yaiku nggampangake siswa anggone nuwuhake *imajinasi* tumrap piwulangan nulis cerkak. Medhia kang diasilake bisa nggampangake siswa kanggo nulis cerkak. Saliyane kuwi medhia kasebut bisa nuwuhake *imajinasi*, menehi *motivasi*, lan nuwuhake minat siswa kanggo sinau nulis cerkak.

(2) Kanggo Guru

Paedah panliten iki kanggo guru yaiku menehi *referensi* ngenani pangaribawa medhia dhigital *flipbook* tumrap piwulangan nulis cerkak adhedhasar kurikulum KTSP 2013 dikarepake medhia kasebut bisa dadi alternatif kanggo guru kanggo milih bahan ajar kang mbiyantu proses piwulangan ing klas kang efektif lan nyenengake para siswa. Panliten iki uga menehi *motivasi* kanggo ngembangake piwulangan nulis cerkak kang luwih *inovatif* mligine nggunakake medhia. Saliyane kuwi, medhia dhigital *flipbook* bisa digunakake kanggo piwulangan sabanjure.

(3) Kanggo Sekolah

Paedah panliten iki kanggo sekolah yaiku bisa ngundhakake mutu pendhidhikan kanthi ngembangake sumber piwulangan kang *kreatif* lan *inovatif* tumrap siswa SMP Negeri 40 Surabaya.

(4) Kanggo Panliti Liya

Medhia dhigital *flipbook* tumrap piwulangan materi nulis cerkak iki bisa dadi bahan bandhingan lan rujukan kanggo panliten

kang saemper. Asil panliten saka medhia kasebut supaya bisa gampang diweruhi lan diakses dening para panliti liya mula dipublikasekna ing medhia maya kayata ing situs jurnal, blogger, lsp.

Hipotesis kang diajokake ing panliten iki yaiku:

H₁ : Medhia dhigital *flipbook* nduweni pangaribawa bisa ngundhakake kawasisan nulis cerkak siswa klas VIII SMP Negeri 40 Surabaya.

H₀ : Medhia dhigital *flipbook* ora nduweni pangaribawa bisa ngundhakake kawasisan nulis cerka siswa klas VIII SMP Negeri 40 Surabaya

Prodhuksaka panliten iki yaiku materi nulis cerkak sing wujud minangka buku gambar *animasi*. Buku ajar iki disusun awujud dhigital *flipbook*. Bab iki salaras karo *inovasi* lan *kreativitas* kanggo narik kawigaten ing piwulangan. Dhigital *flipbook* iki nduweni ancangan kaya mangkene:

- (1) Ukuran buku A5 awujud *landscape*.
- (2) Dhesain sampul nggunakake *softcover*. Gambar ilustrasi buku yaiku gambar *playamarga* cundhuk karo isine dikarepake siswa kaya-kaya ndeleng film saka konsep gambar sampul.
- (3) Dhesain isi buku nggunakake *artpaper* sing kandel 160 gr kanthi *ilustrasi dhigital flipbook*
- (4) Isi buku yaiku ilustrasi gambar dhigital *flipbook*. Pengolahan *layout* lan gambar *ilustrasi* yaiku *Adobe Photoshop CS6*, *Adobe illustrator*, lan *Coreldraw*.

Definisi operasional bakal ngandharake bab-bab apa wae sing bakal dijlentrehake ing panliten pangembangan iki, yaiku :

(1) Panliten Pangembangan

Miturut Sugiyono (2012:297) panliten pangembangan yaiku metodhe kang digunakake sajrone niliti kanggo ngasilake prodhuks tartamtu lan nguji *efektivitas* prodhuks kasebut.

(2) Medhia

Miturut Heinich, et.al (sajrone Lestari, 2011:6) *medhia* utawa *medium* tegese perantara kang nduweni tujuwan menehi informasi

antarane sumber lan panrima. Medhia pasinaon yaiku samubarang kang digunakake kanggo menehi pesen saka pangirim marang panampa, kang bisa ngrangsang pikiran, pangrasa, wigati lan minat siswa, saengga proses piwulungan dadi luwih efektif ing klas.

(3) Nulis

Miturut Tarigan (2008:3) nulis minangka salah sawijine katrampilan basa kang digunakake kanggo komunikasi kanthi ora langsung karo wong liyan. Nulis uga minangka sawijine kagiyatan kang asipat *prodhukti lan ekspresif*.

(4) Medhia Piwulungan

Gagne (sajrone Indriana, 2011:14) ngandharake yen medhia minangka wujud saka anane pirang-pirang jinis komponen sajrone lingkungan siswa kang bisa ngrangsang siswa sajrone sinau. Miturut Heinich, Molenida, lan Russel (1993) teknologi utawa medhia piwulungan minangka pangetrapan ilmiah ngenani proses piwulungan dening manungsa sajrone tugas praktis piwulungan.

(5) Cerkak

Miturut Nurgiyantoro (2012:9) crita cekak utawa cerkak yaiku karangan kang asipat *fiktif* kang nyritake sawijine prastawa sajrone kauripan kang lelakone *relatif* cekak nanging padhet

(6) Dhigital

Buku dhigital utawa *e-book* miturut Supriyadi (2013:55) minangka sawijine publikasi sing ana teks, gambar, vidheo, uga suara sing bisa diwaca saka komputer uga piranti elektronik liyane.

(7) Flipbook

Flipbook utawa *flipping book* nduweni teges buku kang malik tetembungan *flipbook* dijupuk saka sawijine dolanan bocah kang isine rerangken gambar kang beda-beda, yen dibukak saka kaca siji menyang kaca sabanjure nuduhake yen gambar kasebut kaya-kaya bisa obah. *Flipbook* minangka kumpulan gambar gabungan kang nduweni maksud menehi ilusi obah lan kanggo urutan animasi saka sawijine buku cilik kang prasaja tanpa mesin (Jay, 1994).

METODE PANLITEN

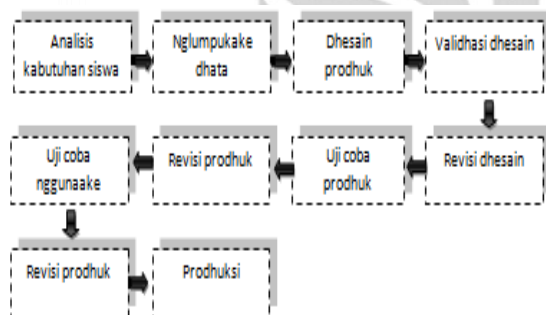
Ancangan panliten iki awujud panliten pangembangan amarga panliten iki ditindakake kanthi ngembangake sawijine prodhuk adhedhasar struktur tartamtu. Prodhuksaka panliten iki yaiku buku ajar pasinaon basa Jawa kanthi materi nulis cerkak kang digunakake kanggo klas VIII semester ganjil. Panliten lan pangembangan utawa *Research and Develop* (R&D) yaiku metodhe panliten kanggo ngasilake prodhuks tartamtu lan nguji efektivitas prodhuks kasebut (Sugiyono, 2017:407). Panliten iki mujudake panliten dheskriptif amarga nduweni ancas nggambarake proses pangembangan, kualitas produk, lan implementasi prodhuks.

Panliten iki nggunake dhesain pangembangan, kang nduweni tahapan kanggo medhia kang dikembangake sarta malidhasi medhia nganti ngasilake prodhuks kang efektif kanggo panyengkuyung pasinaon. Prioritas utama pangembangan medhia dhigital *flipbook* yaiku siswa bisa diarani kasil sajrone piwulungan yen bisa nuduhake ana kang owah saka awake. Owah-owahan kasebut kayata kamampuan pola pikire, katrampilane, utawa sikepe marang sawijine obyek. Pangrembakan ilmu pangetahuan lan teknologi kang saya suwe nyurung anane pangowahan pambaharuan marang asil teknologi sajrone proses piwulungan. Para guru dituntut supaya bisa nggunakake piranti-piranti kang wis disuguhake dening pihak sekolahan ateges piranti-piranti kasebut gumantung marang teknologi lan pangrembakan jaman. Sajrone upaya mujudake proses piwulungan kang efektif lan efisien mula tumindak kang kalebu sajrone proses kasebut kudune bisa didinamisna kanthi becik. Bab kasebut nuduhake yen lembaga sekolah bisa mlaku kanthi seimbang miturut pangrembakan jaman kang saya maju. Salah sawijine yaiku kanthi nggunakake medhia dhigital *flipbook* sajrone piwulungan. Anane medhia kasebut dikarepake bisa gawe proses piwulungan kang narik kawigaten lan siswa bisa cepet anggone nampa materi.

Tahapan wiwitan yaiku nemtokake materi kang bakal digunakake sajrone medhia, materi kang dipilih yaiku cerkak kanthi indikator nulis. Sawise nemtokake materi kang arep di jupuk

banjur ngrancang medhia kang nyengkuyung materi, medhia ing kene yaiku dhigital *flipbook*. Prodhuk dhigital *flipbook* kasebut banjur divalidhasi ahli medhia lan ahli materi kanggo ngerteni pambiji *valid* utawa orane medhia kasebut. Sawise divalidhasi banjur medhia kasebut diuji coba ing siswa, uji coba iki tujuwane kanggo meruhi layak orane medhia digunake sajrone pasinaon nulis cerkak, kelayakan iki adhedhasar asil pasinaon lan respon siswa klas VIII SMP Negeri 40 Surabaya.

Metodhe panliten pangembangan (*Research & Development*) nduweni tahap sajrone ngleksanake panliten lan pangembangan. Tahap sajrone metodhe panliten pangembangan iki adhedhasar konsep saka Sugiyono. Tahap iki minangka pathokan kanggo proses ngembangake medhia supaya medhia kang dikembangake bisa digunake sajrone pasinaon. Miturut Sugiyono (2015:298) tahap sajrone metodhe panliten pangembangan (*Research & Development*) yaiku:



Bagan 3.1 Tahapan Panganggone Metodhe (*Research & Development*)

kanggo ngembangake medhia. Tahap pangembangan medhia kasebut kudu ditindakake kanthi runtut.

1) Analisis kebutuhan siswa

Analisis kebutuhan siswa iki kanggo meruhi potensi lan masalah kang dialami dening siswa. Potensi yaiku sakabehe samubarang kang menawa digunakake bisa menehi nilai tambah. Masalah uga bisa kalebu potensi. Masalah yaiku panyimpangan antarane apa kang dipengini karo apa kang kedadeyan. Masalah kasebut bisa dipungkasi kanthi cara R&D. Carane yaiku nliti saengga nemtokake sawijine teknik, medhia utawa cara kang efektif. Kawiwitan cara kanggo meruhi apa masalah lan potensi siswa, kanthi

wawancara lan nyebarake angket kabutuhan siswa.

2) Ngumpulake Dhata

Sawise meruhi apa masalah kang dialami dening para siswa, sawise nindakake wawancara dening guru pamong, langkah sabanjure yaiku nglumpukake dhata. Dhata ing kene yaiku informasi saka wawancara karo guru pamong lan tahap nyebarake angket. Asil saka wawancara karo guru pamong lan angket kabutuhan siswabisa didadekake bahan kanggo ngrancang sawijine prodhuk tartamtu kang diajab bisa mungkasi masalah sajrone proses piwulangan.

3) Dhesain Prodhuk

Prodhuk kang diasilake sajrone panliten pangembangan bisa maneka warna jinise. Dhesain prodhuk iki kudu digambarake kanthi cetha kepriye gambaran prodhuk kang dirancang lan diwujudake lumantar gambar utawa bagan. Saliyane iku uga dijangkepi karo andharan ngenani gambar utawa dhesain kang digunakake sajrone medhia, sarta cara panganggone medhia.

4) Validhasi Dhesain

Validhasi dhesain yaiku proses mbiji prodhuk anyar kang mari didhesain. Validhasi iki lumantar para ahli, yaiku ahli medhia lan ahli materi utawa ahli sapanunggalane. Tujuwan saka validhasi ahli iki yaiku supaya bisa meruhi kepriye medhia sawise didhesain, kakurangan, kaluwihan, sarta kekuwatane medhia.

5) Revisi Dhesain

Revisi dhesain iki ditindakake sawise validhasi dhesain lan wis weruhi kakurangan lanasil biji saka para ahli, banjur panliti bisa ngrevisi prodhuk kang dikembangake.

6) Uji Coba Prodhuk

Sawise revisi dhesain ora bisa langsung nindakake uji coba nanging dhesain medhia kudu ditrapake ing wujud medhia kang siyap digunakake kanggo proses pasinaon. Wujud uji coba ing kene bisa kanthi cara uji instrumen yaiku mbandhingake antarane efektivitas prodhuk kasebut. Uji coba prodhuk iki bisa diuji coba ing klas uji instrumen, banjur dibiji apa kakurangane saka prodhuk kasebut

7) Revisi Prodhuk

Sawise nguji coba marang ahli materi lan medhia, langkah sabanjure yaiku revisi prodhuk. Saka uji coba prodhuk bisa diweruhi kakurangan lan babagan apa wae kang kudu dibenerake. Revisi prodhuk iki tujuwane kanggo ngasilake prodhuk kang luwih apik lan minimalake kakurangane prodhuk.

8) Ujicoba Nggunakake

Uji coba nggunakake ditindakake sawise ngrevisi apa kang dirasa kurang sajrone prodhuk. Uji coba nggunakake iki diujicoba ing kahanan kang nyata yaiku ditrapake sajrone proses pasinaon tumrap siswa. Proses iki uga nliti lan mbiji apa kang isih kurang lan butuh diowahi supaya prodhuk kang dikembangake luwih apik.

9) Revisi Prodhuks

Sawise ditrapake sajrone pasinaon lan meruhi babagan kang njalari anane kekurangan prodhuk kasebut, banjur ditindake revisi prodhuk, Saben tahap lan kagiyatan sajrone ngujicoba tansah dibiji apa isih ana kekurangan supaya prodhuk bisa maksimal.

10) Prodhuksi

Medhia iki ditindakake nalika prodhuk kang diasilake dirasa wis efektif lan wis layak. Layak orane medhia kasebut bisa saka adhedhasar asil pasinaon siswa kang nggunakake medhia kasebut. Saliyane iku uga saka efektifitas medhia.

ANDHARAN ASIL PANLITEN

Andharan asil panliten ing bab iki adhedhasar saka underan panliten kang wis ditemtokake. Andharan asil panliten iki bakal ngandharake ngenani: 1) Pangembangan medhia dhigital *flipbook*, 2) Asile uji coba tingkat efektivitas medhia dhigital *flipbooksiswa* klas VIII SMP Negeri 40 Surabaya, lan 3) Respon siswa klas VIII SMP Negeri 40 Surabaya tumrap panganggone medhia dhigital *flipbook*. Andharane kaya ing ngisor iki.

Pangembangan Medhia Dhigital Flipbook

Pangembangan medhia dhigital *flipbook* iki adhedhasar saka pola pangembangan miturut konsepe Sugiyono (2017:409). Ana sepuluh

tahap kang ditindakake sajrone pangembangan medhia pasinaon, yaiku (1) Analisis Kabutuhan, (2) Nglumpukake Dhata, (3) Dhesain Prodhuks, (7) Revisi Prodhuks, (8) Uji Coba nggunakake, (9) Revisi Prodhuks, (10) Prodhuks Masal. Andharan saka proses pangembangan medhia bakal kaandharake ing ngisor iki. Siswa dianggap tuntas yen bisa nggayuh KKM yaiku 75% saka biji maksimal yaiku 100%. Kahanan kang wis diandharake saka asil wawancara kasebut nuduhake yen siswa isih kangelan anggone nggayuh KKM, mula dibutuhake anane pangembangan medhia kang bisa mbiyantu siswa lan bisa nyengkuyung piwulangan basa Jawa.

Angket kang disebarake marang para siswa SMP Negeri 40 Surabaya yaiku ngenani piwulangan nulis cerkak. Angket piwulangan siswa kasebut cacah ana 10 pitakonan. Saka pitakonan-pitakonan kasebut nduweni sesambungan marang siji karo liyane. Cara anggone mangsuli saben pitakonan-pitakonan kang ana ing angket kasebut yaiku kanthi cara milih salah siji jawaban saka telung jawaban yaiku a, b, lan c. Saben perangan saka jawaban kasebut nduweni ekuivalen kang beda-beda. Pilihan jawaban a nduweni ekuivalen 3, jawaban b nduweni biji ekuivalen 2, lan jawaban c nduweni ekuivalen.

Tintangan Efektifitas Materi Nulis Cerkak Kanthi Nggunakake Medhia Dhigital Flipbook

Efektifitas pasinaon bakal ditemtokake adhedhasar mundhak lan ora kawasisan nulis cerkak siswa klas VIII SMP Negeri 40 Surabaya. Tingkat efektifitas bisa diweruhi saka signifikansi asil pasinaon siswa ing ujicoba nggunakake 1 lan ujicoba nggunakake 2 saka klas instrumen lan eksperimen kang nggunakake medhia dhigital *flipbook*. Sadurunge nindakake bab kasebut bakal nindakake uji reliabilitas luwih dhisik kang ditindakake ing klas instrumen kanggo mbuktekake yen instrumen reliabel utawa bisa dipercaya lan layak digunakake minangka instrumen pangumpulan dhata. KKM kang ditemokake sekolah yaiku 75% saka biji maksimal 100. Mula persentase ketuntasan kudu

sak ndhuwure 75%. Asil analisis efektifitas materi kaya mangkene.

- (1) Asil ujicoba I kang ditindakake ing klas instrumen kanthi nindakake uji reliabilitas kanggo meruhi saben soal kasebut reliabel apa ora. Sadurunge nindakake panliten ing klas eksperimen lan kontrol kudu nindakake uji *efektifitas* luwih dhisik. Panliten ing klas uji instrumen bakal ditindakake ing klas VIII F kang ditindakake ing klas instrumen saka 37 siswa nuduhake asil $r_{hitung} = 0,82$ soal kognitif lan $r_{hitung} = 10,8$ soal psikomotor. Asil kasebut yen dibandhingake karo nuduhake asil $r_{hitung} = 0,82 > r_{tabel} = 0,324$, $r_{hitung} = 10,8 > r_{tabel} = 0,324$. Bisa dijupuk dudutan saka pambandhingan kasebut soal kognitif lan psikomotor reliabel lan bisa digunakake kanggo panliten.
- (2) Asil pangetungan ujicoba II kanthi nindakake uji reliabilitas nuduhake asil $r_{hitung} = 21,5$ soal objektif lan $r_{hitung} = 10,9$ soal psikomotor. Asil r_{hitung} kasebut banjur dibandhingake karo r_{tabel} kanthi $n=38$ ing taraf signifikansi 5% yaiku r_{tabel} . Asil kasebut yen dibandhingake nuduhake asil $r_{hitung} = 21,5 > 0,324$ lan $r_{hitung} = 10,9 > r_{tabel} = 0,24$. Asil kasebut bisa didudut yen soal *pre-test* lan *post-test* reliabel, lan layak digunakake kanggo panliten.
- (3) Asil ujicoba nggunakake I klas eksperimen saka 33 klas eksperimen *pre-test* ngasilake biji rata-rata 63,03 lan *post-test* ngasilake biji 79. Tintingan asil *pre-test* lan *post-test* ngasilake $t_{hitung} = 5,63 \geq t_{tabel} = 2,04$ Asil kasebut nuduhake yen “ H_0 ditolak” lan “ H_1 ditampa”, bisa didudut yen ana pambada kang signifikan antarane biji *pre-test* lan *post-test*. Asil kasebut uga nuduhake anane medhia dhigital *flipbook* mbiyantu nyengkuyung sajrone pasinaon nulis cerkak. Asil pangetungane bisa dideleng ing tabel 4.3
- (4) Asil ujicoba nggunakake II kang ditindakake ing klas eksperimen, nuduhake saka 33 siswa nuduhake asil *pre-test* kanthi biji rata-rata 74,2 lan asil *post-test* kanthi biji rata-rata 85,9. Tintingan asil *pre-test* lan *post-test* ngasilake $t_{hitung} = 19,5 \geq t_{tabel} = 2,04$. Asil asebut nuduhake yen “ H_0 ditolak” lan “ H_1 ditampa”, mula bisa didudut yen ana pambada kang

signifikansi antarane biji *pre-test* lan *post-test*. Tegese kawasisan nulis cerkak ing ujicoba nggunakake II kanthi nggunakake medhia dhigital *flipbook* ing klas eksperimen nuduhake yen mundhak. Asil pangetungane bisa dideleng ing tabel 4.4

- (5) Ujicoba I klas kontrol saka 38 siswa nuduhake asil biji *pre-test* kanthi rata-rata 61,5 lan asil biji *post-test* kanthi rata-rata 68,4. Tintingan asil *pre-test* lan *post-test* ngasilake $t_{hitung} = 4,34 \geq t_{tabel} = 2,04$. Asil t_{hitung} klas kontrol iki digunakake kanggo ngoleki efektivitas medhia kang digunakake ing klas eksperimen. Asil pangitungan kasebut ngasilake $t_{hitung} = 5,63 \geq t_{tabel} = 2,04$ klas eksperimen lan $t_{hitung} = 4,34 \geq t_{tabel} = 2,04$ ing klas kontrol, bisa dijupuk dudutan yen ana pambada kang signifikan antarane klas eksperimen lan klas kontrol.
- (6) Ujicoba II klas kontrol saka 38 siswa ing ujicoba II iki ngasilake biji *pre-test* kanthi rata-rata 67,3 lan asil biji *post-test* kanthi rata-rata 76,9. Tintingan asil *pre-test* lan *post-test* ngasilake $t_{hitung} = 18,62 \geq t_{tabel} = 2,04$ nuduhake yen “ H_0 ditolak” lan “ H_1 ditampa”. Bisa dijupuk dudutan yen asil kasebut bakal digunakake kanggo mbandhingake asil saka klas kontrol lan klas eksperimen, kanthi ancas nuduhake yen medhia dhigital *flipbook* sajrone klas eksperimen bisa nyengkuyung asil pasinaone siswa.
- (7) Andharan t-Signifikan klas eksperimen lan klas kontrol ing ujicoba nggunakake I lan II. Bisa diweruhi saka asil andharan ing nduwur yen t-Signifikan anatarane klas eksperimen kang nggunakake medhia karo klas kontrol kang ora nggunakake medhia nuduhake pambada kang adoh banget. Luwih cethane pambandhinge bakal kaandharake kaya mangkene. Asil pangetungane bisa dideleng ing tabel 4.7.

Tintingan Asil Uji Hipotesis

Adhedhasar pangetungan efektifitas asil pasinaon ujicoba nggunakake I lan ujicoba nggunakake II banjur ditindakake uji hipotesis kanthi:

H_1 : ana pambada kang signifikan antarane asil pasinaon nulis cerkak klas eksperimen kang nggunakake medhia dhigital *flipbook* lan klas kontrol kang ora nggunakake medhia dhigital *flipbook* siswa klas VIII SMP Negeri 40 Surabaya.

H_0 : Ora ana pambada kang signifikan antarane asil pasinaon nulis cerkak klas eksperimen kang nggunakake medhia medhia dhigital *flipbook* lan klas kontrol kang ora nggunakake medhia dhigital *flipbook* siswa klas VIII SMP Negeri 40 Surabaya.

Pambada diarani signifikan yen $t_{hitung} > t_{tabel}$. Tinting asil pangetungan efektifitas pasinaon diandharake kaya mangkene.

Asil Uji Hipotesis Ujicoba I

Ujicobahipotesis wis ditemtokake sadurunge ujicoba I kang wis ditindakake. Ujicoba hipotesis iki nggunakake rong variabel, mula mbandhingake antarane rong variabel. Rong variabel kasebut yaiku klas kontrol lan klas eksperimen. Ujicoba kasebut dianggep kasil lan bisa ditampa. Asil ujicoba nggunakake I kaya mangkene.

- Bandhingan asil *pre-test* lan *post-test* klas eksperimen ujicoba I ngasilake $t_{hitung} = 5,63 \geq t_{tabel} = 2,04$ (*signifikan*). Asil iki nuduhake yen " H_0 ditolak" lan " H_1 ditampa"
- Bandhingan asil *pre-test* lan *post-test* klas kontrol ujicoba I ngasilake diasilake $t_{hitung} = 4,34 \geq t_{tabel} = 2,04$ (*signifikan*). Asil iki nuduhake yen " H_0 ditolak" lan " H_1 ditampa"
- Bandhingan asil *pre-test* lan *post-test* klas eksperimen lan klas kontrol $t_{hitung} = 2,22 \geq t_{tabel} = (0,05 \text{ db}=69) = 2,000$ (*signifikan*). Asil iki nuduhake yen " H_0 ditolak" lan " H_1 ditampa".

Asil Uji Hipotesis Ujicoba II

Ing ujicoba hipotesis iki bakal diweruhi ujicoba kang ditindakake kasebut kasil apa ora. Hipotesis ujicoba II iki uga nggunakake rong variabel, yaiku mbandhingake antarane klas eksperimen lan klas kontrol. Ujicoba II iki dianggep kasil yen H_2 ditampa. Asil hipotesis saka ujicoba II kaandharake kaya mangkene.

- Bandhingan asil *pre-test* lan *post-test* klas eksperimen ujicoba II ngasilake $t_{hitung} = 19,5 \geq t_{tabel} = 2,04$, (*signifikan*). Asil kasebut nuduhake yen " H_0 ditolak" lan " H_1 ditampa".
- Bandhingan *pre-test* lan *post-test* klas kontrol ujicoba II ngasilake $t_{hitung} = 18,62 \geq t_{tabel} = 2,04$, (*signifikan*). Asil kasebut nuduhake yen " H_0 ditolak" lan " H_1 ditampa".
- Bandhingan *pre-test* lan *post-test* klas eksperimen lan klas kontrol ujicoba II ngasilake $t_{hitung} = 3,42 \geq t_{tabel} = (0,05 \text{ db}=69) = 2,000$, (*signifikan*). Asil kasebut nuduhake yen " H_0 ditolak" lan " H_1 ditampa".

Tinting Asil Respon Siswa

Dhata respon siswa sawise nggunakake medhia dhigital *flipbook* dikumpulake lumantar angket respon siswa kang ditindakake sawise ujicoba nggunakake II. Dudutan saka asil analisis angket respon siswa yaiku.

- Siswa klas uji instrumen (VIII-F) menehi respon kang kagolong "apik" kanthi persentase 85%, asil persentase bisa dideleng ing diagram 4.1.
- Siswa klas uji eksperimen (VIII-G) menehi respon kang kagolong "apik banget" kanthi persentase 91%, asil persentase kasebut bisa dideleng ing diagram 4.2.

Adhedhasar asil angket respon siswa kang ditindakake ing klas instrumen lan eksperimen nuduhake yen asil respon siswa marang medhia dhigital *flipbook* iki kagolong "apik banget", tegese siswa padha seneng nalika nggunakake medhia pasinaon kasebut, uga bisa narik kawigatene siswa amarga nalika proses pasinaon para siswa luwih ngatekake, mula anane medhia pasinaon kasebut bisa dadi panyengkuyung pasinaon nulis cerkak.

Andharan respon siswa kasebut nuduhake asil kang "apik banget", ateges medhia kasebut nduweni pangaribawa sajrone proses pasinaon nulis cerkak. Asil tintingan uji hipotesis kang asile " H_0 ditolak" lan " H_1 ditampa" kasebut nduweni teges ana pambada kang signifikan

antarane klas eksperimen kang nggunakake medhia lan klas kontrol kang ora nggunakake medhia. Bisa dijupuk dudutan yen medhia kang dikembangake kasebut efektif lan layak digunakake.

PENUTUP

Dudutan saka andharan asil panliten Proses pangembangan adhedhasar konsep saka Sugiyono, kanthi nggunakake metodhe panliten *Research and Develop* (R&D). Ancangan panliten pangembangan kasebut kawiwitan saka tahap nyebarake angket kabutuhan siswa, lan modhel sinaune siswa, banjur nglumpukakae dhata, dhesain prodhuk, validhasi ahli, revisi medhia, ujicoba prodhuk, revisi medhia banjur tahap prodhuksi. Asil pangitungan angket kabutuhan siswa saka telung klas oleh 2,16. Rata-rata pambiji kasebut kagolong rentang 2,00-2,49, kang nduweni teges “kurang njangkepi kompetenis”. Asil kasebut njalari anane pangembangan medhia.

Sawise nindakake tahap nyebarake angket banjur nindakake tahap dhesain medhia kang bakal dikembangake. Medhia kang wis didhesain kasebut banjur di validhasi karo para validhator ahli medhia lan materi. Asil rata-rata saka pambiji validhator medhia oleh biji 95, kanthi presentase 95% kagolong “apik banget”. Asil pambiji validhasi materi saka rong validhator oleh biji 95,83 presentase 95,83 %, kagolong “apik banget”. Asil kasebut nuduhake medhia kang dikembangake valid lan layak digunakake kanggo panliten. Sawise nindakake validhasi, banjur medhia kasebut direvisi laras karo pamrayoga saka para validhator.

Tahap sabanjure yaiku tahap ujicoba kang ditindakake ing SMP Negeri 40 Surabaya, kang ditindakake ing klas VIII F, lan VIII G. Sadurunge nindakake ujicoba ing klas VIII G minangka klas eksperimen kang nggunakake medhia, luwih dhisik medhia dhigital *flipbook* diujicoba ing klas VIII F minangka klas instrumen. Asil saka ujicoba kang ditindakake ing klas instrumen kasebut nuduhake yen medhia kasebut layak digunakake sajrone pasinaon.

Efektifitas medhia dhigital *flipbook* bisa diweruhisaka asil pasinaon siswa. Ujicoba

nggunaake kasebut ditindakake kaping pindho yaiku ujicoba I lan ujicoba II. Ujicoba I ngenani materi nulis cerkak kanthi tema “Bocah Jaman Now (Gadget)” lan ujicoba II ngenani materi nulis cerkak kanthi tema “Bocah Jaman Now (Narkoba)”. Efektifitas kasebut bisa diweruhi sawise mbandingake asil biji ing klas eksperimen lan klas kontrol.

Asil efektifitas piwulungan *pre-post-test* ujicoba I klas eksperimen lan kontrol. Adhedhasar pangitungan lan kriteria signifikasi kang wis ditemtokake ing klas eksperimen, diasilake $t_{hitung} = 2,22 \geq t_{tabel} = (0,05 \text{ db}=69) = 2,000$ (*signifikan*). Asil iki nuduhake yen “ H_0 ditolak” lan “ H_1 ditampa”. Asil efektifitas piwulungan *pre-post-test* ujicoba nggunakake II klas eksperimen lan kontrol. Adhedhasar pangitungan lan kriteria kang wis ditemokake sadurunge yaiku $t_{hitung} = 3,42 \geq t_{tabel} = (0,05 \text{ db}=69) = 2,000$, (*signifikan*), bisa didudut yen “ H_0 ditolak” lan “ H_1 ditampa”. Adhedhasar andharan kasebut bisa dijupuk dudutan yen medhia dhigital *flipbook* bisa diterapake sajrone pasinaon nulis cerkak siswa klas VIII SMP Negeri 40 Surabaya.

Asil angket respon siswa nuduhake yen respon siswa tumrap medhia dhigital *flipbook* kang dikembangake nuduhake asil kang kagolong “apik banget” ing klas uji instrumen kanthi persentase biji rata-rata 85%. Asil biji rata-rata kang ditindakake ing klas instrumen yaiku 970,18 lan persentase rata-rata yaiku 97,01%. Asil angket respon siswa kang ditindakake ing klas uji eksperimen nuduhake asil kang “apik banget” kanthi persentase biji rata-rata yaiku 91. Asil biji respon siswa kang ditindakake ing klas eksperimen kagolong “apik banget” kanthi biji 976,40 lan persentase rata-rata yaiku 97,64%, bisa didudut yen medhia dhigital *flipbook* efektif lan efisien, kamangka bisa diterapake sajrone pasinaon nulis cerkak.

KAPUSTAKAN

Adkhar, Bastiar. *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON PADA KELAS 2 MATA PELAJARAN ILMU*

- PENGETAHUAN ALAM DISD LABSCHOOL UNNES (<http://lib.unnes.ac.id/24027/1/1102411080.pdf>) diakses, 21.11.2017
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Astuti, Widya Tri. 2015. *Pengaruh Media Film Pendek Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Kecamatan Bandung Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015*. Surabaya. UNESA
- Basir, Udjang Pr. M. 2014. *Keterampilan Menulis*: intang Surabaya.
- Chandra, Rustika. *PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR FLIPBOOK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR ISLAM AS-SALAM MALANG* (<http://etheses.uin-malang.ac.id/4099/1/12140086.pdf>) diakses, 19.11.2017
- Hurtado, David. 2016. *Flipping Out "The art of Flipbook Animation"*. China: Quarto Publishing Group USA Inc. (<https://books.google.co.id/books?id=KYtRDQAAQBAJ&printsec=frontcover&q=flipping+book+david+hurtado&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwiSyc6lkMzcAhWibX0KHd9sAbsQ6AEIJzAA#v=onepage&q=flipping%20book%20david%20hurtado&f=false>) diakses, 20.11.2017
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Kemendikbud. 2014. *Permendikbud Tahun 2014 Nomor 104 tentang Pedoman Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik*. Jakarta: Kemendikbud
- Kusumadewi, Eka. *PENGUNAAN MEDIA VISUAL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPS SISWA DI SDN PONDOK PINANG 012 PAGI JAKARTA* (<file:///C:/Users/HP/Downloads/EKA%20SAFITRI%20KUSUMADEWI-FITK.PDF>) diakses, 19.11.2017
- Lestari, Gunarti Dwi dan Yulianingsih, Wiwin. 2011. *Media Pembelajaran Pendidikan Luar Sekolah*. Surabaya: Unesa Press.
- MADCOMS, 2010. *Panduan Lengkap Editing Video dengan Adobe Premiere Pro CS4*. Madiun: Andi Publishe _
- Marahimin, Ismail. 1994. *Menulis Secara Populer Bandung*: Rosdakarya.
- Mulyadi, Dendik. *PENGEMBANGAN MEDIA FLASH FLIPBOOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERFIKIR KREATIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA DI SMP* (<https://media.neliti.com/media/publications/117517-ID-pengembangan-media-flash-flipbook-untuk.pdf>) diakses, 12.11.2017
- Mumtahanah, Nurotun. *PENGUNAAN MEDIA VISUAL DALAM PEMBELAJARAN PAI* (<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=358048&val=8181&title=PE%20NGUNAAN%20MEDIA%20VISUAL%20DALAM%20PEMBELAJARAN%20PAI>) diakses, 13.11.2017
- Najid, Moh. 2009. *Mengenal Apresiasi Prosa Fiksi*. Surabaya University Press
- Nurgiyantoro, Burhan. 1987. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan sastra Indonesia*. Yogyakarta:BPFE
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Menulis Secara Populer*. Jakarta Pustaka Jaya.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2007. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Rabbi Radliya, Nizar. *Sejarah Animasi*. (<https://repository.unikom.ac.id/52607/>) diakses, 27.08.2017
- Ramdhayana, Wandha. *Media Pembelajaran dengan Menggunakan Media Flipbook*. (<http://Ramdhayana24.blogspot.com>) diakses, 11.11.2017
- Ridwan, 2013. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta

- Sudjana, Nana. 2005. *Penelitian Hasil Proses Belajar dan Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2007. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Supriyadi, Eko. 2013. *Simulasi Digital*. Malang: KEMDIKBUD
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trianto, 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Wuryaningrum, Rusdhianti. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tanpa Teks untuk Materi Menulis Cerita Pendek pada Siswa Kelas XI SMK (Improving Comic Without Text as A Teaching Media for Short Story Writing Material at Grade XI Students of SMK)* ([file:///C:/Users/HP/Downloads/3401-1-6781-1-10-20161122%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/3401-1-6781-1-10-20161122%20(1).pdf)) diakses, 19.11.2017
- <http://Flipbook.info> diakses, 10.08.2018
- <https://repository.unikom.ac.id/50401/1/BAB%201%20-%20SEJARAH%20ANIMASI.pdf> diakses, 21.11.2017
- <http://dilihatya.com/2330/pengertian-animasi-menurut-para-ahli> diakses, 21.11.2017
- <http://eprints.uny.ac.id/8584/3/bab%20%20-%202008108249121.pdf> diakses, 12.11.2017

