

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH FLIPBOOK* UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN MENULIS PANTUN SISWA KELAS V SD NEGERI JANTI II TULANGAN SIDOARJO**

**Nisful Laila (rairarinn13@gmail.com)**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

**Wahyu Sukartiningsih (wahyujk.unesa@yahoo.co.id)**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Dalam proses pembelajaran menulis pantun di SDN Janti II Tulangan Sidoarjo, guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi. Siswa menjadi kurang memiliki kreativitas dan motivasi untuk belajar menulis pantun. Salah satu inovasi dalam pembelajaran yang bisa dilakukan yaitu pengembangan media berbasis *adobe flash*. Penggunaan media pembelajaran berbasis *adobe flash* bisa dijadikan solusi agar siswa lebih tertarik belajar dan berlatih menulis pantun. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash* yaitu media *flash flipbook*. Selain itu untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang berkualitas dan efektif untuk pembelajaran menulis pantun. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan rancangan Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan. Subjek uji coba yang digunakan adalah siswa kelas V SDN Janti II Tulangan Sidoarjo. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik validasi, observasi, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah data hasil validasi, data hasil observasi, data angket tanggapan siswa, dan data tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media *flash flipbook* dikatakan berkualitas karena telah memenuhi kriteria valid berdasarkan tahapan validasi. Serta dikatakan efektif dilihat dari hasil belajar siswa yang meningkat setelah diberikan treatment dan hasil angket tanggapan siswa. Instrumen pengumpulan data menggunakan validasi, angket, observasi, dan tes. Hasil validasi media *flash flipbook* yaitu 94% dengan kategori sangat valid. Kemudian efektivitas  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel yaitu  $19.77 > 2,093$  pada uji coba lapangan produk final di kelas V-A SDN Janti II Tulangan Sidoarjo. Tanggapan yang diberikan siswa adalah sangat baik dengan rata-rata persentase sebesar 88,5%.

Kata kunci: pengembangan, media flash flipbook, keterampilan menulis pantun

Abstract

In the learning process of write rhyme at SDN Janti II Tulangan Sidoarjo, the teacher do not use the learning media in delivering the material. The students have less creativity and motivation to learn to write rhymes. One of the innovation in learning that can be done is the development of learning media based *adobe flash*. The use of learning media based *adobe flash* can be used as a solution so students are more interested in learning and practicing writing rhyme. This research aims to describe the process of developing learning media based *adobe flash*, namely *flash flipbook* media. As well as producing products in the form of quality learning media and effective learning to write rhyme. The type of research is the research and development of Borg and Gall design consisting of 10 stages. The test subjects used fifth grade students of SDN Janti II Tulangan Sidoarjo. Data collection techniques used are validation, observation, questionnaire, and test techniques. The data analysis techniques used is the results of validation data, observation data, students response questionnaire data, and test data. The results showed that media *flash flipbook* has been said that it has quality because it fulfilled the valid criteria based on the validation stages. In addition can said to be effective seen from student learning outcomes that increased after being given treatment and the results of student response questionnaire. Data collecting instrument used validation, observation, questionnaire, and test. The results of media *flash flipbook* validation is 94% with very valid categories. Then the effectiveness of  $t$ -count is greater than  $t$ -table

which is 19.77>2,093 in the final product field trial in class V-A SDN Janti II Tulangan Sidoarjo. The response given by students was very good with average percentage of 88,5%.

Keywords: development, flash flipbook media, rhyme writing skills

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu pembelajaran yang sangat penting di sekolah dasar. Salah satu aspek penting dalam keterampilan berbahasa Indonesia yang harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa adalah keterampilan menulis, karena terdapat banyak kegiatan menulis dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Dengan keterampilan menulis, siswa dapat mengumpulkan informasi yang disampaikan guru. Menulis juga menjadi salah satu media yang potensial untuk mentransformasikan ide dan pikiran (Saddhono dan Slamet, 2014:201). Keterampilan menulis yang dikuasai oleh siswa akan memberikan banyak manfaat untuk dirinya. Akan tetapi berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V sekolah dasar, diketahui bahwa keterampilan menulis siswa kurang mendapatkan perhatian dan latihan yang baik. Di beberapa sekolah, salah satunya SD Negeri Janti II Tulangan Sidoarjo, guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan serta tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan keterampilan menulis siswa. Salah satu materi belajar mengenai menulis yang harus dikuasai oleh siswa adalah materi menulis pantun. Latihan menulis pantun yang diberikan oleh guru kurang efektif jika hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan. Disamping kedua metode tersebut, diperlukan juga media yang dapat memperjelas materi dan menumbuhkan motivasi untuk menulis pantun.

Dalam pembelajaran menulis pantun, pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik jika memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada. Salah satu cara dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan kecanggihan teknologi untuk memperjelas materi mengenai menulis pantun tersebut. Maka pada penelitian yang akan dilakukan, peneliti akan mengembangkan media *flash flipbook* berjudul “Ayo Belajar Menulis Pantun” untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa di kelas V. Media *flash flipbook* yang

dikembangkan dan dirancang menggunakan aplikasi *adobe flash* ini tidak hanya berisi tulisan dan gambar layaknya buku cetak biasa. Media *flash flipbook* ini juga dapat menyajikan materi dalam bentuk tulisan dan lisan melalui video serta digabungkan dengan animasi dan musik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nuruliah (2017:139) bahwa media *flash flipbook* memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

- a. Dapat dikombinasikan dengan gambar, animasi dan video
- b. Menyajikan materi pembelajaran secara lebih praktis dan menarik
- c. Mudah dibawa kemana-mana

Menurut Putra (2017:166) media *flash flipbook* merupakan buku elektronik interaktif yang dapat memuat file berupa video, gambar bergerak, atau animasi serta suara. Media *flash flipbook* merupakan buku elektronik interaktif yang terdiri dari lembaran-lembaran yang disusun secara berurutan. Setiap lembar dari *flash flipbook* berisi materi pembelajaran dan latihan soal yang disajikan dalam bentuk tulisan, gambar, video, animasi dan musik.

Media *flash flipbook* yang dikembangkan terdiri atas empat *flipbook* elektronik yang berisi materi dan latihan menulis pantun. *Flash flipbook* pertama yang diberi judul “Pantun” berisikan pembahasan tentang materi awal pembelajaran menulis pantun yaitu definisi pantun, ciri-ciri pantun, dan jenis-jenis pantun yang akan dipelajari. *Flash flipbook* kedua diberi judul “Pantun Anak-Anak” yang berisikan materi berupa definisi pantun anak-anak, jenis pantun anak-anak, contoh dari masing-masing jenis pantun anak-anak, langkah-langkah dalam menulis pantun anak-anak, serta latihan menulis pantun anak-anak. *Flash flipbook* ketiga yang diberi judul “Pantun Agama” dan *flash flipbook* keempat dengan judul “Pantun Nasihat” juga menyajikan materi dan latihan menulis pantun yang disajikan dalam bentuk gabungan antara tulisan, gambar, video, animasi, dan musik agar menjadi lebih menarik.

Media *flash flipbook* ini dirancang menggunakan aplikasi *adobe flash* yang memiliki sebuah komponen *flash* bernama

*flippingBook, mxp*. Komponen tersebut digunakan khusus untuk merancang *flash flipbook*. Didalam komponen tersebut terdapat komponen bernama *Premium Page Flip* yang digunakan untuk merancang isi dari *flash flipbook*. Komponen *Premium Page Flip* ini yang berfungsi sebagai komponen untuk memasukkan materi pembelajaran dalam bentuk tulisan, gambar, video, animasi dan musik melalui *Layer* dalam aplikasi *adobe flash*. Komponen *Premium Page Flip* juga digunakan untuk merancang efek animasi pada *flash flipbook* agar dapat bergerak menyerupai buku yang sedang dibalik ketika dioperasikan oleh pengguna.

Dalam pembelajaran menulis pantun di SD Negeri Janti II Tulangan Sidoarjo. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan dalam menyampaikan materi menulis pantun. Selain itu, guru juga menggunakan metode tanya jawab sesuai dengan buku guru. Cara pembelajaran demikian sudah cukup baik karena guru sangat menguasai materi pembelajaran dan lancar dalam menjelaskan materi. Akan tetapi pembelajaran dengan metode ceramah, penugasan, dan tanya jawab seperti ini juga dapat membuat suasana kelas menjadi kurang kondusif. Menyebabkan siswa kurang memiliki kreativitas dalam menulis pantun. Siswa mengetahui materi melalui penjelasan dari buku dan guru saja. Kemudian mendapat latihan menulis melalui metode penugasan dimana siswa bebas mencari contoh-contoh pantun melalui internet untuk ditulis kembali di buku tugas. Hal demikian menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk belajar menulis pantun.

Oleh karena itu, pengembangan media *flash flipbook* berbasis *adobe flash* dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi siswa dalam pembelajaran menulis pantun. Sebelum melakukan kegiatan menulis pantun, siswa memperoleh materi awal dalam pembelajaran menulis pantun melalui media *flash flipbook*. Kemudian siswa memperoleh materi tahapan menulis pantun yang disajikan dalam bentuk tulisan dan gambar. Selain itu tahapan menulis pantun dilengkapi dengan contoh pada setiap tahapannya. Mempermudah siswa untuk mulai belajar menulis pantun dengan mengikuti tahapan-tahapan tersebut. Berdasarkan paparan tersebut, penting dilakukan sebuah “Pengembangan Media *Flash Flipbook* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis

Pantun Siswa Kelas V SD Negeri Janti II Tulangan Sidoarjo”.

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini, yaitu :

1. Mengetahui proses pengembangan media *flash flipbook* untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD Negeri Janti II Tulangan Sidoarjo.
2. Mengetahui kualitas media *flash flipbook* untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD Negeri Janti II Tulangan Sidoarjo.
3. Mengetahui efektivitas media *flash flipbook* untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD Negeri Janti II Tulangan Sidoarjo.

## METODE

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Developmen*. Penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk baru yang kemudian diuji keefektifannya. Penelitian pengembangan ini tidak hanya menciptakan produk baru, namun juga dapat menyempurnakan produk yang telah ada. Untuk dapat menciptakan produk baru tersebut, digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan. Sedangkan untuk menguji keefektifan produk yang diciptakan diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, subjek uji coba terdiri dari sasaran pengguna media pembelajaran yang sedang dikembangkan yaitu 10 siswa kelas V-A dan 20 siswa kelas V-B di SD Negeri Janti II Tulangan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Menulis Pantun Berdasarkan Isinya.

Penentuan lokasi penelitian dan pengembangan ini didasarkan pada observasi yang telah dilakukan. Berdasarkan observasi, diketahui bahwa hampir sebagian siswa di sekolah dasar tersebut masih mengalami kesulitan dalam menulis pantun. Proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sekiranya perlu adanya perubahan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan media yang dapat mudah dipahami, diingat, serta menyenangkan bagi



siswa yakni media *flash flipbook* “Ayo Belajar Menulis Pantun” yang dikembangkan.

Melalui teknik observasi atau pengamatan serta teknik wawancara merupakan teknik yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung di lapangan. Kemudian teknik tes yang dilakukan dalam kegiatan ini untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa akan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Teknik tes berupa lembar *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis pantun dan lembar *posttest* untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mendapat perlakuan menggunakan media. Selain itu, juga digunakan teknik angket untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media yang sedang dikembangkan.

### Data dan Sumber Data

Data penelitian yang dikumpulkan berupa data hasil penilaian dosen ahli terhadap media *flash flipbook* yang dikembangkan, informasi mengenai karakteristik serta kebutuhan siswa dalam pembelajaran menulis pantun, gambaran pembelajaran menulis pantun di SD Negeri Janti II Tulangan, gambaran kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer dan proyektor, hasil belajar siswa sebelum dan setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *flash flipbook*, dan data hasil penilaian atau tanggapan siswa terhadap media *flash flipbook* yang dikembangkan. Data penelitian tersebut terkumpul dari berbagai sumber yakni:

1. Data hasil validasi materi dan data hasil validasi media.
2. Data hasil observasi mengenai pembelajaran menulis pantun di SD Negeri Janti II.
3. Data hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran menulis pantun sebelum menggunakan media *flash flipbook*.
4. Data hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran menulis pantun setelah menggunakan media *flash flipbook*.
5. Data hasil angket tanggapan siswa terhadap media *flash flipbook* yang dikembangkan.

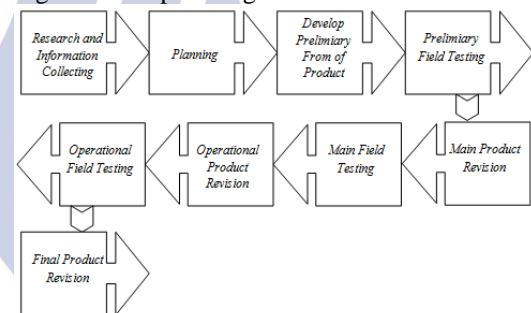
Sedangkan sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari:

1. Sumber data penilaian dosen ahli terhadap media *flash flipbook* diperoleh dari tahapan validasi.
2. Sumber data mengenai pembelajaran menulis pantun di SD Negeri Janti II diperoleh dari kegiatan observasi.
3. Sumber data hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran menulis pantun sebelum menggunakan media *flash flipbook* diperoleh dari nilai *pretest*.

4. Sumber data hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran menulis pantun setelah menggunakan media *flash flipbook* diperoleh dari nilai *posttest*.
5. Sumber data penilaian siswa terhadap media *flash flipbook* yang dikembangkan diperoleh dari angket tanggapan siswa.

### Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan mengacu pada teori Borg and Gall (2003:772) yang terdiri dari 10 tahapan. Namun, dari 10 tahapan tersebut, media yang dikembangkan hanya akan melewati sampai tahapan kesembilan yaitu “*Final Product Revision*” karena media yang dikembangkan hanya akan dilihat kelayakannya dari hasil belajar siswa. Kemudian penyebaran pada tahap terakhir yaitu “*Dissemination and Implementation*” juga membutuhkan waktu yang lama. Sehingga tahapan yang akan dilakukan digambarkan pada bagan berikut.



Bagan 3.1  
Pengurangan Tahap Model Pengembangan Borg and Gall

### Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian dan pengembangan ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Validasi

Teknik validasi ini digunakan untuk mengetahui hasil validitas media *flash flipbook* yang dikembangkan. Media yang dikembangkan divalidasi oleh dua dosen ahli yaitu dosen ahli materi dan dosen ahli media.

2. Observasi

Teknik observasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai karakteristik serta kebutuhan siswa dalam pembelajaran menulis pantun, gambaran pembelajaran menulis pantun di SD Negeri Janti II Tulangan, dan gambaran kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer dan proyektor.

3. Angket

Teknik angket ini digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media *flash flipbook* yang dikembangkan.

Dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan kepada responden (siswa) untuk dijawab sesuai dengan pendapat mereka. Serta dilakukan untuk mengetahui kelemahan media *flash flipbook* kemudian dilakukan revisi (perbaikan) terhadap media tersebut.

4. Tes

Teknik tes ini digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran yang telah diajarkan dengan memberikan tugas. Tugas yang diberikan berupa tes diawal pembelajaran (*pretest*) dan diakhir pembelajaran (*posttest*) untuk mengetahui kemampuan siswa setelah pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Tes yang diberikan berupa latihan menulis pantun anak-anak (pantun sukacita dan pantun dukacita), pantun agama, dan pantun nasihat).

**Teknik Analisis Data**

Data yang dianalisis dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dianalisis dengan analisis nonstatistik yaitu dengan mendeskripsikan masukan atau saran dari dosen ahli secara rasional. Sedangkan data kuantitatif yang diperoleh dianalisis dengan uji statistik deskriptif. Data dianalisis dengan menggunakan rumus yang sesuai dengan aspek yang diukur. Berikut teknik analisis masing-masing data yang dianalisis dengan uji statistik:

a. Analisis Hasil Validasi

Data hasil validasi media *flash flipbook* menggunakan persentase yang diperoleh dengan mengumpulkan data dari validator yakni dosen ahli media dan dosen ahli materi. Adapun skala yang digunakan adalah skala Likert, sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skala Likert

Nilai Skala/Skor	Penilaian
5	Sangat Valid
4	Valid
3	Kurang Valid
2	Tidak Valid
1	Sangat Tidak Valid

(Sugiyono, 2016:165)

Rumus yang digunakan, yaitu:

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

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

(Sudijono, 2017:47)

Kemudian kevalidan media *flash flipbook* dapat dilihat dari kriteria hasil persentase berikut:

Tabel 3.2 Persentase Kriteria Validitas

- 81,00%-100% : Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi.
- 61,00%-80,00% : Valid atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil.
- 41,00%-60,00% : Kurang valid atau disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar.
- 21,00%-40,00% : Tidak valid atau tidak boleh dipergunakan.
- 00,00%-20,00% : Sangat tidak valid atau tidak boleh dipergunakan.

b. Analisis Angket

Angket tanggapan siswa berupa pertanyaan disusun menggunakan skala Guttman yang digambarkan ke dalam tabel berikut ini:

Tabel 3.3 Kriteria Skor Guttman

Jawaban	Nilai/skor
Ya	1
Tidak	0

Kemudian jawaban yang diperoleh dipersentasekan. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase jawaban

f = Frekuensi jawaban responden

N = Jumlah responden

Hasil persentase yang diperoleh diinterpretasikan kedalam kriteria berikut:

- 81,00%-100% : Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi.
- 61,00%-80,00% : Valid atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil.
- 41,00%-60,00% : Kurang valid atau disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar.

21,00%-40,00% : Tidak valid atau tidak boleh dipergunakan.

00,00%-20,00% : Sangat tidak valid atau tidak boleh dipergunakan.

c. Data Hasil Tes

Data hasil tes siswa menggunakan desai *one group pretest-posttest* untuk membandingkan keadaan sebelum dan setelah diberi perlakuan.

$$\boxed{X}$$

$O_1$  = Nilai *Pretest* (sebelum menggunakan media pembelajaran)

$X$  = Perlakuan (pemberian media pembelajaran)

$O_2$  = Nilai *Posttest* (setelah diberi media pembelajaran)

Kemudian untuk menghitung hasil pembelajaran siswa (*pretest* dan *posttest*) maka perlu dicari rata-rata ( $M$ ), nilai  $t$  hitung ( $t$ -test), dan nilai  $t$  tabel. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$X$  = Mean

$\sum X$  = Jumlah nilai

$N$  = Jumlah siswa

(Arikunto, 2012:299)

t-test hitung

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

$Md$  = Mean dari perbedaan nilai *pretest* dan *posttest*

$Xd$  = Deviasi masing-masing subjek ( $d - Md$ )

$\sum x^2 d$  = Jumlah kkuadran deviasi

$N$  = banyaknya subjek

(Arikunto, 2013:12)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Proses Pengembangan Media *Flash Flipbook* untuk Pembelajaran Menulis Pantun

Penelitian dan pengembangan yang digunakan mengacu pada teori Borg and Gall (2003:772) yang terdiri dari 10 tahapan. Namun, dari 10 tahapan tersebut, media yang dikembangkan hanya akan melewati sampai tahapan kesembilan yaitu "*Final Product Revision*" karena media yang dikembangkan hanya akan dilihat kelayakannya dari hasil belajar siswa.

##### a) Penelitian dan Pengumpulan Informasi (*Research and Information Collecting*)

Pada tahapan ini, didapatkan beberapa informasi yakni pertama mengenai keadaan sekolah. Keadaan ruang kelas dan fasilitas SD Negeri Janti II Tulangan cukup memadai untuk dilakukan penelitian bagi pengembangan media *flash flipbook*. SD Negeri Janti II Tulangan memiliki satu komputer, dua proyektor, dan satu *sound system* dalam keadaan baik dan normal yang dapat dipergunakan untuk menayangkan media *flash flipbook* untuk pembelajaran menulis pantun. Kedua, informasi mengenai pembelajaran menulis pantun di SD Negeri Janti II Tulangan sebelum dilakukannya penelitian. Pembelajaran menulis pantun disampaikan hanya dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan. Ketiga, informasi mengenai kemampuan guru terutama wali kelas V-A dan V-B dalam mengoperasikan komputer dan proyektor. Kedua wali kelas cukup mahir dalam mengoperasikan komputer dan proyektor sehingga dapat mengikuti petunjuk pemakaian media *flash flipbook* yang dikembangkan.

##### b) Perencanaan (*Planning*)

Pada tahapan ini, dicari landasan kurikulum 2013 yang sesuai dengan pembelajaran menulis pantun antara lain tema, sub tema, pembelajaran, dan kompetensi dasar. Kemudian dikembangkan indikator yang dapat mewakili ketercapaian pembelajaran yang ada. Setelah itu disusun rancangan



awal produk seperti tujuan pembuatan produk, sasaran produk, dan pengguna produk untuk memudahkan dalam pembuatan media agar tidak keluar dari gagasan awal atau tujuan awal.

c) Mengembangkan Bentuk Awal Produk (*Develop Preliminary Form of Product*)

Pada tahapan ini, untuk mempermudah proses pembuatan media disusun *flowchat* dan *storyboard* sebagai gambaran awal media yang akan dikembangkan yaitu media *flash flipbook*. Media tersebut tersusun atas halaman awal, info pengguna media, materi pantun beserta contoh, tahapan menulis pantun, dan latihan menulis pantun. Materi pembelajaran dalam *flash flipbook* yang dirancang menggunakan *adobe flash* ini disajikan dalam bentuk tulisan, gambar, video, animasi dan musik yang menjadikan media lebih menarik.

d) Validasi (*Praliminary Field Testing*)

Pada tahapan ini, dilakukan validasi ahli materi oleh dosen PGSD FIP UNESA (Ibu Dra. Asri Susetyo Rukmi) yang didasarkan pada teori-teori yang memadai. Validasi yang dilakukan pada tanggal 04 Mei 2018 memperoleh masukan untuk mengecek kembali kebenaran dari definisi pantun yang akan digunakan dalam media, membuat lembar kerja peserta didik, dan mengecek kembali deskriptor untuk aspek penilaian dalam pembelajaran menulis pantun. Selain itu juga dilakukan validasi ahli media oleh dosen KTP FIP UNESA (Ibu Khusnul Khotimah, S.Pd) pada tanggal 17 Mei 2018. Berdasarkan validasi, diperoleh masukan untuk mengubah *background* pada beberapa lembaran *flash flipbook* agar lebih menarik. Kemudian hasil validasi digunakan untuk melakukan revisi terhadap media *flash flipbook* yang dikembangkan.

e) Revisi Desain Produk (*Main Product Revision*)

Pada tahapan ini, diketahui kelemahan dari desain produk baik dari segi materi maupun media. Dari segi materi dilakukan revisi terhadap definisi pantun yakni dari definisi

“Pantun adalah jenis puisi lama yang tiap baitnya terdiri atas empat baris serta memiliki sampiran dan isi” direvisi menjadi “Pantun adalah rangkaian kata-kata yang mempunyai rima dan irama”. Sedangkan dari segi media dilakukan revisi dengan mengganti *background* pada beberapa lembaran *flash flipbook* agar terlihat lebih menarik.

f) Uji Lapangan Pertama (*Main Field Testing*)

Uji lapangan pertama dilakukan menggunakan 10 siswa yang dipilih secara random dari kelas V-B SD Negeri Janti II Tulangan. Pada tahapan ini, diketahui bahwa media *flash flipbook* dapat digunakan dalam pembelajaran menulis pantun. Terbukti dari hasil belajar siswa dan nilai rata-rata yang mengalami peningkatan dari 38,5 menjadi 80,8. Selain itu dari angket tanggapan siswa diketahui bahwa siswa memberikan tanggapan yang baik terhadap media *flash flipbook*. Media *flash flipbook* memperoleh rata-rata persentase 86% untuk jawaban “Ya” dan rata-rata persentase 14% untuk jawaban “Tidak. Berdasarkan hasil angket, diketahui rata-rata siswa bermasalah dengan suara anak yang menyampaikan contoh pantun dukacita dan pantun nasihat dalam video.

g) Revisi Produk Operasional (*Operational Product Revision*)

Pada tahapan ini, dilakukan revisi berdasarkan hasil angket tanggapan siswa dan proses pembelajaran di kelas pada uji coba lapangan pertama. Revisi dilakukan dengan mengganti video yang menyajikan materi berupa contoh pantun dukacita dan pantun nasihat. Suara anak yang menyampaikan contoh pantun dalam video dibuat agar terdengar lebih jelas sehingga lebih mudah dipahami.

h) Uji Lapangan Produk Final (*Operational Field Testing*)

Uji lapangan produk final dilakukan di SD Negeri Janti II Tulangan pada siswa kelas V-A dengan jumlah 20 siswa. Uji coba

lapangan produk final dilakukan berdasarkan tahapan yang telah ditentukan yaitu memberikan lembar *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Kemudian memberikan *treatment* menggunakan media *flash flipbook*. Setelah itu memberikan lembar angket untuk mengetahui penilaian atau tanggapan siswa terhadap media *flash flipbook* yang dikembangkan. Berikut hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas V-A SD Negeri Janti II Tulangan.

Tabel 3.4 Hasil Tes Uji Coba Lapangan Produk Final di Kelas V-A SD Negeri Janti II Tulangan

No	Nama	Hasil Tes Siswa		D	d <sup>2</sup>
		Pre-test	Post-test		
1	ACA	50	100	50	2500
2	MDP	89,5	100	10,5	110,2
3	AEA	12,5	56,2	43,7	1909,6
4	ZMA	0	50	50	2500
5	TEP	0	50	50	2500
6	SAD	50	93,7	43,7	1909,6
7	STC	25	62,5	37,5	1406,2
8	REP	85,4	100	14,6	213,1
9	LSP	0	25	25	625
10	NK	85,4	100	14,6	213,1
11	MRM	0	62,5	62,5	3906,2
12	JAR	75	87,5	12,5	156,2
13	FN	81,2	97,9	16,7	278,8
14	ARR	25	56,2	31,2	973,4
15	EAP	87,5	100	12,5	156,2
16	DH	0	56,2	56,2	3158,4
17	DE	62,5	100	37,5	1406,2
18	AZK	70,8	100	29,2	852,6
19	DW	83,3	100	16,7	278,8
20	APP	50	100	50	2500
<b>Total</b>		933,1	159,7	664,6	26712,5
<b>Rata-rata</b>		46,6	79,8	664,6	
<b>Nilai Tertinggi</b>		89,5	100	62,5	
<b>Nilai Terendah</b>		0	50	10,5	

Dari tabel 3.4 tersebut diketahui bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa. Terbukti dari nilai terendah *pretest* adalah 0 dan nilai tertinggi adalah 100. Sedangkan nilai

terendah *posttest* adalah 50 dan nilai tertinggi adalah 100. Kemudian rata-rata yang diperoleh pada nilai *pretest* adalah 46,6 dan *posttest* 79,8. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V-A SD Negeri Janti II Tulangan dalam menulis pantun mengalami peningkatan.

Selanjutnya hasil persentase angket siswa kelas V-A SD Negeri Janti II Tulangan digambarkan dalam tabel 3.5 berikut.

Tabel 3.5 Hasil persentase Angket Tanggapan Siswa Kelas V-A SD Negeri Janti II Tulangan Sidoarjo

No	Pernyataan	Skor	
		Ya	Tidak
1	Bagi saya, media <i>flash flipbook</i> itu menarik untuk belajar menulis pantun.	20	0
	Persentase	100%	0%
2	Bagi saya, materi pantun pada media <i>flash flipbook</i> diberikan dengan menyenangkan	16	4
	Persentase	80%	20%
3	Bagi saya, materi menulis pantun pada media <i>flash flipbook</i> mudah dipahami.	18	2
	Persentase	90%	10%
4	Bagi saya, video yang berisi contoh pantun pada media <i>flash flipbook</i> mudah dipahami.	17	3
	Persentase	85%	15%
5	Bagi saya, suara anak video yang berisi contoh pantun pada media <i>flash flipbook</i> terdengar jelas.	17	3
	Persentase	85%	15%
6	Bagi saya, gambar-gambar yang ada pada media <i>flash flipbook</i> menarik.	20	0
	Persentase	100%	0%
7	Bagi saya, bahasa yang digunakan dalam media	18	2



	<i>flash flipbook</i> mudah dipahami.		
	Persentase	90%	10%
8	Bagi saya, jenis dan ukuran huruf pada media <i>flash flipbook</i> terlihat menarik dan mudah dibaca.	19	1
	Persentase	95%	5%
9	Bagi saya, jenis dan warna huruf pada media <i>flash flipbook</i> terlihat menarik dan seimbang.	16	4
	Persentase	80%	20%
10	Bagi saya, media <i>flash flipbook</i> memberikan motivasi untuk belajar menulis pantun.	16	4
	Persentase	80%	20%
	<b>Jumlah</b>	177	23
	<b>Rata-rataa Persentase</b>	88,5%	11,5%

Berdasarkan tabel 3.5 tersebut diketahui siswa kelas V-A SDN Janti II Tulangan memberikan tanggapan yang positif terhadap media *flash flipbook* yang dikembangkan. Terbukti dari hasil persentase yang memperoleh 88,5%. Apabila diinterpretasikan 88,5% menyatakan media *flash flipbook* sangat baik bagi pengguna atau siswa.

i) Revisi Produk Final (*Final Product Revision*)

Pada tahapan ini, tidak dilakukan revisi terhadap media. Kendala didapatkan pada beberapa siswa yang merasa berpendapat bahwa penyampaian materi menulis pantun menggunakan media *flash flipbook* tidak menyenangkan. Menurut beberapa siswa tersebut, penyampaian materi menulis pantun kurang jelas sehingga pembelajaran menjadi tidak menyenangkan. Dalam hal ini, guru diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut dengan cara menentukan dan menggunakan cara penyampaian materi yang lebih menarik dan menyenangkan. Dalam pembelajaran, guru hendaknya menggunakan media *flash flipbook* disertai dengan

penjelasan yang lugas dan mudah dipahami siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

2. **Kualitas Media *Flash Flipbook* untuk Pembelajaran Menulis Pantun**

Produk media *flash flipbook* ini dikatakan berkuallitas apabila memenuhi kriteria valid. Dikatakan memenuhi kriteria valid apabila hasil penilaian dari dosen ahli media dan dosen ahli materi memperoleh persentase  $\geq 61\%$  (kategori valid.). berdasarkan validasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa nilai yang diperoleh dari dosen ahli media yaitu 94% dan bahwa nilai yang diperoleh dari dosen ahli materi yaitu 86%.

3. **Keefektifan Media *Flash Flipbook* untuk Pembelajaran Menulis Pantun**

Keefektifan media *flash flipbook* ini dilihat dari hasil belajar siswa atau hasil *pretest* dan *posttest* pada uji coba produk final di lapangan. Analisis hasil *pretest* dan *posttest* uji lapangan produk final di kelas V-A SD Negeri Janti II Tulangan sebagai berikut.

$$MD = \frac{\sum d}{N} = \frac{664,6}{20} = 33,23$$

$$\begin{aligned} \sum x^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 26712,5 - \frac{664,6^2}{20} \\ &= 26712,5 - 22084,6 \\ &= 4627,9 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \\ &= \frac{33,23}{\sqrt{\frac{4627,9}{20(20-1)}}} \\ &= \frac{33,23}{\sqrt{\frac{4627,9}{20 \times 19}}} \\ &= \frac{33,23}{3,4} \\ &= 19,77 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh  $t$  hitung sebesar 19,77. Pada taraf signifikan 5% diperoleh nilai  $t$  tabel dengan derajat kebebasan ( $db$ ) =  $N-1 = 20-1 = 19$  yaitu 2,093. Hal ini menunjukkan bahwa  $t$  hitung lebih besar daripada  $t$  tabel yaitu  $19,77 > 2,093$ . Dengan demikian hasil *pretest* dan *posttest* pada uji coba lapangan produk final di kelas V-A SD Negeri Janti II Tulangan Sidoarjo mengalami peningkatan. Selain itu, dari tabel 3.4 dapat disimpulkan bahwa pada nilai *pretest* tertinggi adalah 89,5 dan nilai terendah adalah 0. Sedangkan pada nilai *posttest* tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 50. Kemudian rata-rata yang diperoleh pada nilai *pretest* adalah 46,6 dan *posttest* 79,8. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V-A SD Negeri Janti II Tulangan dalam menulis pantun mengalami peningkatan.

Media *flash flipbook* yang dikembangkan juga dikatakan efektif berdasarkan penghargaan yang diberikan oleh siswa melalui angket tanggapan siswa. Pada tabel 3.5 diketahui media *flash flipbook* memperoleh persentase 88,5 dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dan penghargaan siswa terhadap media yang dikembangkan mendapat kategori sangat valid. maka dapat dikatakan bahwa media *flash flipbook* efektif dalam pembelajaran menulis pantun di kelas V sekolah dasar.

### **Pembahasan**

Rumusan masalah penelitian dan pengembangan ini mengenai 1) proses pengembangan media *flash flipbook* untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun; 2) Kualitas media *flash flipbook* untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun; 3) Efektivitas media *flash flipbook* untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun. Pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan berdasarkan rumusan masalah tersebut dipaparkan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media *flash flipbook* untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan mengacu pada teori Borg and Gall (2003: 572) yang terdiri dari 10 tahapan. Namun, pada penelitian dan pengembangan media *flash flipbook* ini hanya dilakukan dalam 9 tahapan. Tahapan pertama yaitu melakukan penelitian dan pengumpulan informasi melalui kegiatan observasi untuk mengetahui gambaran tentang karakteristik siswa dan pembelajaran menulis pantun siswa kelas V, khususnya di SD Negeri Janti II Tulangan Sidoarjo. Berdasarkan hasil observasi, dilakukan perencanaan dan pengembangan awal dari media yang dikembangkan yaitu media *flash flipbook*.

Setelah media *flash flipbook* yang diberi judul "Ayo Belajar Menulis Pantun" tersusun dengan rapi, dilakukan validasi oleh para ahli yaitu ahli materi (Ibu Dra. Asri Susetyo Rukmi – dosen PGSD FIP UNESA) dan ahli media (Ibu Khusnul Khotimah, M.Pd – dosen KTP FIP UNESA). Kemudian dilakukan revisi terhadap media *flash flipbook* berdasarkan pada hasil validasi tersebut. Setelah dilakukan revisi, produk diuji cobakan pada lapangan pertama menggunakan 10 siswa pada kelas V-B SD Negeri Janti II Tulangan. Dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas V-B tersebut dapat diketahui bahwa media *flash flipbook* dapat digunakandalam pembelajaran menulis pantun. Terbukti dari hasil tes siswa yang meningkat setelah diberikan *treatment* menggunakan media *flash flipbook*. Selain itu, siswa kelas V-B juga memberikan tanggapan positif terhadap media *flash flipbook* melalui angket tanggapan siswa. Namun, media *flash flipbook* memerlukan revisi dibagian materi contoh pantun dukacita dan pantun nasihat yang disajikan dalam bentuk video.

Tahapan berikutnya yaitu revisi produk operasional yang dilakukan berdasarkan hasil angket tanggapan siswa. Dalam tahapan ini, telah dilakukan revisi terhadap video dalam media *flash flipbook* yang menyajikan contoh pantun dukacita dan pantun nasihat. Revisi dilakukan dengan mengganti video dengan suara yang terdengar lebih jelas agar mudah dipahami. Dari revisi tersebut, media siap

diujicobakan dalam skala yang lebih luas yakni uji coba produk final di lapangan. Pada uji coba produk final, peneliti menggunakan siswa kelas V-A SD Negeri Janti II Tulangan yang berjumlah 20 siswa.

Berdasarkan tahapan uji coba produk final ini, diketahui kemampuan awal siswa melalui lembar *pretest* yang diberikan setelah siswa memperoleh penjelasan mengenai cara menulis pantun. Beberapa siswa sudah dapat menulis pantun dengan baik sesuai ciri-ciri pantun dan tema yang ditentukan. Beberapa siswa menulis pantun berdasarkan pantun yang sudah dihafal atau didengar dari tayangan film kartun sehingga tidak sesuai dengan tema yang ditentukan. Ada juga beberapa siswa yang tidak mengisi lembar *pretest* yang diberikan dengan alasan belum pernah memperoleh materi menulis pantun. Sebelumnya siswa hanya diberi tugas menulis pantun yang dapat dicari diinternet untuk ditulis ulang dibuku tugas.

Berikutnya diberikan *treatment* menggunakan media *flash flipbook* serta lembar *posttest* untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mendapatkan *treatment* tersebut. Pada tahapan ini, diketahui bahwa hanya beberapa siswa yang masih kurang mampu menulis pantun. Ada sekitar tiga siswa yang masih kesulitan menentukan kata akhir dalam setiap kalimat agar menghasilkan rima silang a-b-a-b. Ada siswa yang sudah dapat menulis pantun dengan baik sesuai ciri-ciri pantun. Namun hanya mampu membuat dua jenis pantun dari empat jenis pantun yang harus dibuat dalam lembar *posttest*. Kemudian siswa lainnya sudah dapat menulis pantun dengan baik dan mampu membuat empat jenis pantun yang telah dipelajari. Beberapa dari siswa tersebut, ada yang menggunakan nama kota yang pernah dikunjungi dan nama teman-teman sekelas sebagai kata akhir dalam kalimat sampiran pantun agar menghasilkan rima silang a-b-a-b. Jadi dapat dikatakan pada kegiatan mengerjakan lembar *posttest* ini siswa sudah mulai memiliki kreativitas dalam menulis pantun setelah memperoleh *treatment* menggunakan media *flash flipbook*.

Dalam media *flash flipbook* menyajikan materi mengenai tahapan menulis pantun. Setiap tahapan dilengkapi dengan contoh

agar lebih mempermudah siswa untuk mulai belajar menulis pantun. Hampir semua siswa dalam uji coba lapangan produk final ini sudah dapat menulis pantun buatan sendiri. Siswa mampu menulis pantun dengan mengikuti tahapan menulis pantun dalam media *flash flipbook*. Dengan demikian media *flash flipbook* mampu meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa di kelas V-A SDN Janti II Tulangan Sidaorjo.

Kemudian siswa diberikan lembar angket tanggapan siswa untuk memberikan penilaian terhadap media *flash flipbook*. dari tabel 3.5 diketahui bahwa siswa kelas V-A memberikan tanggapan yang positif. Terbukti dari hasil rata-rata persentase yang diperoleh yaitu 88,5%. Apabila diinterpretasikan 88,5% menyatakan media *flash flipbook* sangat baik bagi pengguna (siswa). Hanya beberapa siswa yang memberikan penilaian bahwa penyampaian materi menulis pantun menggunakan media *flash flipbook* tidak menyenangkan dan sulit dipahami. Sehingga siswa merasa tidak termotivasi dalam belajar menulis pantun menggunakan media *flash flipbook*.

Berikutnya dilakukan tahapan revisi produk final berdasarkan hasil penilaian siswa melalui angket tanggapan siswa. Pada tahapan ini, tidak dilakukan revisi terhadap media *flash flipbook*. Kendala didapatkan pada beberapa siswa yang merasa bahwa penyampaian materi pembelajaran menulis pantun menggunakan media *flash flipbook* tidak menyenangkan.

## 2. Kualitas media *flash flipbook* untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun

Kualitas media *flash flipbook* yang dikembangkan dikatakan layak dan berkualitas apabila memenuhi kriteria valid yang ditentukan berdasarkan tahapan validasi. Pada tahapan validasi tersebut, media *flash flipbook* dikatakan valid apabila hasil penilaian dari para ahli memperoleh persentase  $\geq 61\%$  dengan kategori baik. Berikut pembahasan hasil validasi berkaitan dengan materi dan media.

Validasi materi dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNESA (Dra. Asri Susetyo Rukmi) dengan mengisi angket menggunakan skala Likert. Terdapat



10 indikator yang dinilai. Berdasarkan validasi yang telah dilakukan, ada 7 indikator memperoleh nilai 4 dengan kategori valid dan 3 indikator lainnya memperoleh nilai 5 dengan kategori sangat valid. Sehingga validasi materi memperoleh persentase nilai sebesar 86% dengan kategori valid.

Kemudian validasi media dilakukan oleh dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNESA (Khusnul Khotimah, S.Pd) dengan mengisi angket menggunakan skala Likert. Terdapat 10 indikator yang dinilai. Berdasarkan validasi yang telah dilakukan diketahui bahwa 3 indikator memperoleh nilai 4 dengan kategori valid dan 7 indikator lainnya memperoleh nilai 5 dengan kategori sangat valid. Sehingga validasi media memperoleh persentase nilai sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan persentase yang diperoleh tersebut, materi dan media dapat digunakan dalam pembelajaran menulis pantun menggunakan media *flash flipbook* pada kelas V sekolah dasar.

3. Efektivitas media *flash flipbook* untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun.

Keefektifan media *flash flipbook* dilihat dari hasil angket tanggapan siswa dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Dalam uji coba lapangan produk final di kelas V-A SDN Janti II Tulangan Sidoarjo diperoleh persentase nilai pendapat siswa sebesar 88,5% (kategori sangat valid). Hal ini menunjukkan bahwa media *flash flipbook* dapat dikatakan efektif dengan kriteria sangat valid karena memperoleh nilai  $\geq 61\%$ .

Selain dari hasil angket tanggapan siswa, keefektifan media *flash flipbook* juga dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Peningkatan hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan rumus t-test. Hasil t hitung dikonsultasikan dengan t tabel (dengan taraf signifikan 5%). Pada uji produk final di kelas V-A SDN Janti II Tulangan diperoleh t hitung lebih besar dari t tabel yaitu  $19,97 > 2,093$ . Menurut Arikunto (2013: 349-350) hasil belajar siswa meningkat dari sebelumnya apabila t hitung lebih besar dari t tabel. Dengan demikian

media *flash flipbook* dapat dikatakan efektif untuk pembelajaran menulis pantun di kelas V sekolah dasar.

Siswa sudah mampu menulis pantun sesuai dengan ciri-ciri pantun dan tema yang ditentukan. Meskipun terdapat beberapa siswa yang masih kurang mampu menulis pantun. Sebagian besar dari jumlah siswa kelas V-A SDN Janti II Tulangan Sidoarjo sudah mampu menentukan pemilihan kata dalam setiap kalimat pantun agar menghasilkan rima silang-a-b-a-b dalam membuat pantun. Beberapa siswa tersebut, ada yang menggunakan nama kota yang pernah dikunjungi dan nama teman sebagai kata akhir dalam kalimat sampiran pantun agar menghasilkan rima silang a-b-a-b.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa media *flash flipbook* efektif digunakan sebagai pendukung pembelajaran menulis pantun di kelas V. Media *flash flipbook* dapat membantu siswa untuk mulai belajar menulis pantun buatan sendiri karena memiliki kelebihan dibandingkan buku cetak biasa. Hal ini sejalan dengan pendapat Nuruliah (2017:139) yang menyatakan bahwa media *flash flipbook* memiliki beberapa kelebihan. Salah satunya adalah menyajikan materi pembelajaran secara lebih praktis dan menarik yang mampu meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa dalam menulis pantun.

## PENUTUP

### Simpulan .

Simpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan yaitu prosedur penelitian dan pengembangan media *flash flipbook* untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun dilakukan berdasarkan teori Borg and Gall yang memiliki 10 tahapan. Namun pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan hanya sampai pada tahapan kesembilan.

Kualitas media *flash flipbook* yang dikembangkan dikatakan layak dan berkualitas apabila memenuhi kriteria valid yang ditentukan berdasarkan tahapan validasi. Media *flash flipbook* ini memperoleh persentase kevalidan sebesar 74% dari ahli materi dan persentase kevalidan sebesar 94% dari ahli media. Dengan demikian materi dan media dapat dikatakan

berkualitas dan layak digunakan dalam pembelajaran menulis pantun di kelas V sekolah dasar.

Keefektifan media *flash flipbook* ini dilihat dari hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dan penilaian siswa terhadap media melalui angket tanggapan siswa. Berdasarkan hasil angket tersebut, media *flash flipbook* memperoleh persentase sebesar 88,5% dengan kategori sangat valid di kelas V-A SDN Janti II Tulangan Sidoarjo. Dengan demikian, media *flash flipbook* dapat dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran menulis pantun di kelas V sekolah dasar.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

1. Untuk menggunakan media *flash flipbook* ini, dibutuhkan sarana dan fasilitas sekolah yaitu lab komputer. Apabila tidak memiliki sarana lab komputer seperti SD Negeri Janti II Tulangan Sidoarjo, maka guru dapat menggunakan media seperti laptop, LCD atau proyektor, layar, dan *sound system*.
2. Guru bisa menggunakan media *flash flipbook* ini sebagai pendamping buku teks siswa karena media ini menyajikan materi dan contoh yang lebih lengkap dalam bentuk tulisan, gambar, video, animasi, dan musik sehingga media pembelajaran menjadi lebih menarik.

### DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Daeng Nurjamal, Warta Sumirat. 2010. *Penuntun Perkuliahan Bahasa Indonesia*. Bandung: Alfabeta

Daryanto.2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media

Kurniawan, Heru. 2015. *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013)*. Jakarta: Prenadamedia Group

Mihardja, Ratih. 2012. *Buku Pintar Sastra Indonesia*. Jakarta: PTNiaga Swadaya

Nuruliah. 2017. *Kelayakan Media Flash Flipbook Pada Materi Keanekaragaman Hayati X SMA*, (online), Vol 1, Nomor 3, (<https://media.neliti.com/media/publications/215736-kelayakan-media-flash-flipbook-pada-mate.pdf>, diunduh 2 April 2018).

Pranowo. 2015. *Teori Belajar Bahasa*. Yogyakarta : Pustaka Belajar

Putra. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Flash Flipbook Tentang Materi Mamalia Untuk Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Pariaman*, (online), Vol 1, Nomor 2, ([ejournal.unp.ac.id/students/index.php/bio/issue/download/355/46](http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/bio/issue/download/355/46), diunduh 2 April 2018).

Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Kata Pena

Saddhono, Kundharu dan Slamet. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Teori dan Aplikasi Edisi 2*. Yogyakarta : Graha Ilmu

Sudjono, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Indeks.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research And Development*. Bandung : Alfabeta