PENGEMBANGAN MEDIA *E-FLIPBOOK* UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Ruth Hana Marvelia
PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (ruth.18182@mhs.unesa.ac.id)

Asri Susetyo Rukmi
PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (asrisusetyo@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *e-flipbook* untuk keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV sekolah dasar dan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan, yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Penelitian ini menggunakan subjek sebanyak 35 siswa dengan melakukan uji coba skala besar. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dilakukan dengan validasi, angket, dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan kevalidan media *e-flipbook* berdasarkan hasil validasi media sebesar 91% dan hasil validasi materi memperoleh 91% yang menyatakan bahwa media sangat valid. Kepraktisan media *e-flipbook* diperoleh dari hasil angket guru dan siswa yang masing-masing memperoleh sebesar 100% untuk angket guru dan 97% untuk angket siswa yang dapat menyatakan bahwa media *e-flipbook* sangat praktis. Keefektifan media diperoleh dari hasil tes pada uji coba skala besar diperoleh t_{hitung} 16,42 > t_{tabel} 2,036 yang dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan siginifikan. Hasil tersebut membuktikan bahwa media *e-flipbook* sangat efektif dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
Kata kunci: pengembangan, media *e-flipbook*, keterampilan menyimak cerita

Abstract

This study aims to describe the process of developing e-flipbook media for the skills of listening to the stories of grade IV elementary school students and to find out the validity, practicality, and effectiveness of media. This type of research is development research using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely the analysis stage, design stage, development stage, implementation stage and evaluation stage. This study used 35 students with a large-scale trial. The instruments used for data collection are carried out by validation, questionnaires, and tests. The results of this study showed the validity of e-flipbook media based on media validation results of 91% and material validation results obtained 91% which stated that the media was very valid. The practicality of e-flipbook media is obtained from the results of teacher and student questionnaires, each of which obtained 100% for teacher questionnaires and 97% for student questionnaires which can state that e-flipbook media is very practical. The effectiveness of the media obtained from the test results in large-scale trials obtained a calculation of 16.42 > ttabel 2,036 which can be concluded that there is a significant increase. These results prove that e-flipbook media is very effective and worthy of use in the learning process.
Keywords: *development, e-flipbook media, story listening skills*

PENDAHULUAN

Era pandemi seperti sekarang tentunya terdapat sebuah permasalahan dan kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran kini sedang memasuki masa transisi dari yang semula dilaksanakan secara daring kini perlahan menjadi sistem pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT). Pada pelaksanaan proses pembelajaran guru tidak hanya memberikan materi dengan hanya sebuah materi secara lisan. Proses pembelajaran pada masa transisi membutuhkan fasilitas belajar yang dapat memberi kemudahan bagi guru saat menyampaikan materi pembelajaran. Fasilitas belajar tersebut adalah media pembelajaran.

Pada kegiatan belajar mengajar media pembelajaran digunakan untuk membantu proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Media pembelajaran menurut Ahmadi (2017:73) merupakan alat bantu kegiatan pembelajaran untuk memperjelas makna pesan, sehingga tujuan pendidikan dan pembelajaran dapat tercapai secara

lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran juga memiliki peran yang penting yaitu untuk mengembangkan motivasi belajar siswa sehingga menciptakan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, menggunakan media pembelajaran untuk mengurangi kejenuhan pada siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kejenuhan yang dirasakan oleh siswa disebabkan keterbatasan media yang digunakan oleh guru saat melakukan pembelajaran. Menurut Gusman,dkk (2021:70-81) dalam dunia pendidikan sangat diperlukan untuk memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kompetensi siswa dan menghindari kejenuhan siswa. Kemajuan teknologi yang berkembang dapat memberikan inovasi bagi guru agar bisa menciptakan media pembelajaran yang mengurangi rasa kebosanan siswa saat pembelajaran berlangsung. Menurut Sugianto (2013:101), memanfaatkan kemajuan teknologi yang berbasis elektronik memiliki potensi besar dalam mengubah cara seseorang untuk belajar dan memperoleh informasi. Kemajuan teknologi membuat media pembelajaran berbasis elektronik akan lebih menarik perhatian siswa. Media pembelajaran berbasis elektronik akan menciptakan suasana proses pembelajaran menjadi interaktif antara guru dan juga siswa.

Salah satu media pembelajaran berbasis elektronik yang bisa membuat suasana proses pembelajaran menarik dan kondusif adalah media *e-flipbook*. Menurut Restiyowati (2012:130-131), *e-flipbook* merupakan buku berbentuk digital interaktif yang lebih efektif dan efisien ditinjau dari cara penggunannya. *E-flipbook* merupakan kumpulan kertas yang digabungkan seperti buku dan diberikan ilusi gerakan seperti membuka halaman buku tetapi tidak hanya teks dan gambar saja bisa memasukkan video atau audio yang digunakan dengan alat elektronik atau digital.

E-flipbook yang dijadikan sebagai media pembelajaran harus dibuat menarik dengan menuangkan kretivitas dan ide penciptanya untuk menarik perhatian dan membangun semangat belajar siswa. Selain itu, pengembangan media pembelajaran *e-flipbook* harus disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Hal tersebut harus dilakukan supaya siswa mendapatkan manfaat yang positif dari penggunaan media *e-flipbook* pada kegiatan belajar mengajar. *E-flipbook* merupakan media pembelajaran yang praktis karena dapat digunakaan saat pembelajaran daring dan juga pembelajaran tatap muka terbatas. Media *e-flipbook* menjadi media yang alternatif untuk digunakan pada berbagai mata pelajaran yang ada di sekolah dasar, salah satunya yaitu Bahasa Indonesia.

Pada bahasa Indonesia terdapat 4 keterampilan berbahasa salah satu diantaranya adalah keterampilan menyimak. Keterampilan menyimak menjadi salah satu keterampilan berbahasa awal yang dikuasi manusia. Oleh karena itu, keterampilan menyimak lebih sering dilakukan daripada keterampilan bahasa yang lainnya. Keterampilan menyimak adalah suatu proses kegiatan yang membutuhkan konsentrasi dan fokus yang penuh untuk mendengarkan dan menangkap pesan yang didapatkan untuk memperoleh informasi baru. Untuk melatih hal tersebut kepada siswa tidak cukup hanya menggunakan sumber belajar berupa buku saja, siswa akan tertarik terhadap suatu media pembelajaran yang menarik.

Media *e-flipbook* yang dikembangkan dan difokuskan untuk keterampilan menyimak siswa. Keterampilan menyimak dengan menggunakan media *e-flipbook* tidak hanya menyimak melalui audio saja tetapi juga melalui visual. Dalam media *e-flipbook* terdapat teks materi dan video cerita. Siswa akan menyimak materi melalui audio dan teks, sedangkan untuk visual siswa menyimak video cerita. Sehingga hal ini menjelaskan bagaimana kesesuaian media *e-flipbook* digunakan dalam keterampilan menyimak pada siswa. Dengan memanfaatkan teknologi membuat media *e-flipbook* dapat digunakan sebagai keterampilan menyimak audio dan video. Media *e-flipbook* yang dikembangkan oleh peneliti tentu memiliki kelebihan. Kelebihan media *e-flipbook* yaitu efektif, efisien dan fleksibel. Media *e-flipbook* dikatakan efisien karena tidak memerlukan banyak biaya untuk mencetak hasilnya. Selain itu media *e-flipbook* efektif karena dapat memberikan animasi, gambar, teks, audio dan juga video. Media *e-flipbook* juga fleksibel karena dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.

Penggunaan media *e-flipboook* dalam pembelajaran keterampilan menyimak yaitu dengan membagikan *link* yang dapat diakses apabila terhubung dengan koneksi internet, sehingga dapat memudahkan guru atau siswa dalam menggunakan media *e-flipbook*. Pada awal proses pembelajaran guru mengarahkan siswa untuk menyimak dan mengamati materi yang dijelaskan pada media tersebut. Kemudian video cerita akan ditayangkan untuk disimak oleh siswa. Setelah menyimak cerita, siswa diminta menjawab pertanyaan yang ditampilkan pada media tersebut. Dengan kegiatan menyimak cerita menggunakan media *e-flipbook* akan memberi kemudahan bagi siswa untuk melatih keterampilan menyimak.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru kelas IV SDN Krembangan Utara I/56 Surabaya, siswa merasakan kejenuhan saat pembelajaran keterampilan menyimak cerita. Hal ini terjadi karena keterbatasan media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pada keterampilan menyimak. Pada saat kegiatan pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran yang kurang inovatif, sehingga membuat siswa kesulitan untuk memahami materi. Media pembelajaran yang digunakan pada keterampilan menyimak lebih baik memanfaatkan

kemajuan teknologi sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam keterampilan menyimak cerita.

Berdasarkan di atas, pengembangan media pembelajaran dalam bentuk media *e-flipbook* yang bertujuan untuk mengurangi rasa kejenuhan siswa karena adanya keterbatasa media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini diberi judul "*Pengembangan Media E-flipbook Untuk Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar".* Pengembangan terhadap media *e-flipbook* diharapkan mampu menjadi media alternatif bagi guru untuk menyampaikan materi dan mengurangi kejenuhan siswa saat pembelajaran keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas IV di suatu Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan ini difokuskan pada proses pengembangan media *e-flipbook* dari segi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media dalam skala besar. Selain itu tujuannya untuk (1) mendeskripsikan prosedur pengembangan media *e-flipbook* untuk keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV sekolah dasar. (2) mengetahui kualitas pengembangan media yang ditinjau dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *e-flipbook*.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Model yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE. Terdapat lima tahap pengembangan dalam model ADDIE yaitu analisis *(Analyis)*, Perancangan *(Design)*, Pengembangan *(Development)*, Implementasi *(Implementation)*, dan Evaluasi *(Evaluation)*. Lima tahap pada model ADDIE dilakukan secara bertahap dengan sistematik.

Tahap analisis terdapat 3 hal meliputi 1) analisis kurikulum, 2) analisis karakteristik siswa, 3) analisis materi. Tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan yang meliputi 4 aspek yaitu 1) merancang media *e-flipbook*, 2) merancang lembar validasi ahli media dan ahli materi, 3) merancang perangkat pembelajaran dan evluasi hasil belajar, 4) merancang angket guru dan siswa. Tahap ketiga yaitu pengembangan yang meliputi 1) mengembangkan media *e-flipbook*, 2) melakukan uji validasi. Tahap keempat yaitu implementasi yang dilakukan pada uji coba skala besar. Yang terakhir tahap evaluasi.

Subjek uji coba dalam penelitian ini menggunakan uji coba skala besar di SDN Krembangan Utara I/56 Surabaya. Uji coba skala besar menggunakan semua siswa yang berjumlah 35 siswa. Desain uji coba yang digunakan pada penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design* (Sugiono, 2016 : 111) dengan desain sebagai berikut :

$$O_1 \times O_2$$

Data yang diperoleh pada penelitian pengembangan ini berupa: 1) data hasil validasi, menggunakan validasi media dan validasi materi yang bersifat kuantitatif dan kualitatif. 2) data hasil angket yang diperoleh dari respon siswa dan guru, berupa data kualitatif dan kuantitatif. 4) data hasil tes siswa, berupa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil belajar siswa setelah menggunakan media *e-flipbook* saat kegiatan pembelajaran. Teknik pengumpulan data dalam penelitan ini berupa: 1) validasi, 2) angket, 3) tes, 4) dokumentasi.

Teknik pengumpulan data diperoleh dengan menggunakan hasil validasi rumus skala *likert* (Sugiyono, 2014 : 168) sebagai berikut :

Tabel 1. Skala Likert

Skor/Nilai Skala	Penilaian
5	Sangat baik
4	Baik
3	Sedang
2	Buruk
1	Sangat Buruk

Hasil data yang sudah didapatkan, kemudian dhitung menggunakan rumus sebagai berikut :

Keterangan :

P = Hasil validitas

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

$$P = \frac{f}{N} x\, 100\,\%$$

Hasil validasi yang telah diperoleh dengan rumus tersebut maka diinterpretasikan ke dalam tabel kriteria kevalidan (Sugiyono, 2018:131) dibawah ini.

Tabel 2. Persentase Kriteria Validasi

No	Persentase	Kriteria
1	81%-100%	Sangat valid
2	61%-80%	Valid
3	41%-60%	Kurang valid
4	21%-40%	Tidak valid
5	0%-20%	Sangat tidak valid

Data angket yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan skala guttman dan bentuk tabel penilaian skala guttman sebagai berikut (Riduwan, 2013:16).

Tabel 3. Skala Guttman

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Untuk menghitung hasil angket yang diperoleh menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} x\ 100$$

Keterangan :

P = Hasil validitas

f = Hasil skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Perolehan hasil angket akan digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk dalam tabel kriteria (Riduwan, 2013:15) dibawah ini.

Tabel 4. Presentase Kriteria Kepraktisan

Kriteria	Persentase
Tidak Praktis	0% - 20%
Kurang Praktis	21% - 40%
Cukup Praktis	41% - 60%
Praktis	61% - 80%
Sangat Praktis	81% - 100%

Data hasil tes dihitung dengan menggunakan rumus mean terlebih dulu untuk dapat mengetahui rata-rata dari nilai *pretest* dan *postest.* Nilai-nilai tersebut dianalisis dengan rumus t-test untuk membandingkan hasil sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

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

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pretest* dengan *postest*

$\sum X^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = banyaknya subjek

(Arikunto,2010:349)

Hasil hitung uji-t menghasilkan t_{hitung} dan dibandingkan dengan hasil t_{tabel}, dengan taraf signifikan 5%. Jika hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa hasil tersebut menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penggunaan media *e-flipbook* dalam kegiatan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media *e-flipbook* yang dikembangakan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu analisis *(Analyis),* Perancangan *(Design),* Pengembangan *(Development),* Implementasi *(Implementation),* dan Evaluasi *(Evaluation)* (Branch, 2009:02). yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

Tahap analisis, merupakan tahapan yang pertama pada proses pengembangan media *e-flipbook*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui hal apa saja yang diperlukan dalam pengembangan media *e-flipbook*. Dalam tahap awal analisis dilakukan sebuah analisis kurikulum, kurikulum yang diterapkan di SDN Krembangan Utara I/56 adalah kurikulum 2013, sehingga media *e-flipbook* yang dikembangkan juga menyesuaikan dengan kurikulum 2013. Berdasarkan analisis tersebut, media *e-flipbook* yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran pada kelas IV tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku, dengan berdasarkan Kompetensi Dasar dan indikator sebagai berikut.

Kompetensi Dasar :

3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks cerita fiksi

4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks cerita fiksi secara lisan,tulis dan visual..

Indikator :

3.9.1 Menjelaskan pengertian cerita rakyat

3.9.2 Menjelaskan ciri-ciri cerita rakyat

3.9.3 Mengidentifikasi unsur intrinsik cerita

4.9.1 Membuat peta pikiran tentang penokohan yang terdapat dalam cerita secara tertulis

4.9.2 Menceritakan kembali cerita yang telah disimak secara tulis

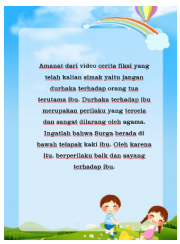
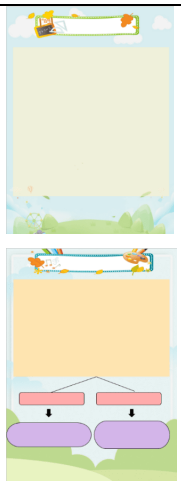
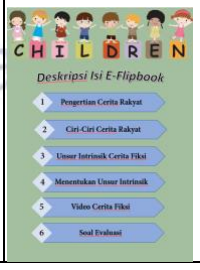
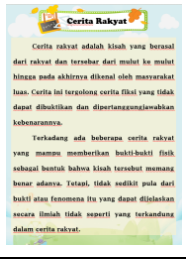
Analisis karakteristik siswa, siswa yang akan dijadikan subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas IV sekolah dasar. Siswa kelas IV sekolah dasar, siswa mampu berpikir secara logis dalam pembelajaran. Materi yang terdapat pada media *e-flipbook* difokuskan pada unsur intrinsik cerita fiksi. Materi yang ada pada media *e-flipbook* meliputi teks,audio,gambar dan video. Pada siswa kelas IV sangat antusias dengan suatu hal yang baru dan menyenangkan. Sehingga, peneliti mengembangkan media *e-flipbook* yang didesain semenarik mungkin. Agar pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan dan anak lebih mudah untuk memahami materi. Analisis materi, materi yang digunakan pada media *e-flipbook* yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan kurikulum 2013 pada kelas IV sekolah dasar tema 8 subtema 1 adalah cerita fiksi. Materi cerita fiksi yang dikembangkan pada media e-flipbook lebih difokuskan pada cerita rakyat beserta unsur intrinsik. Dalam media *e-flipbook* selain materi berbentuk tulisan juga terdapat audio,video, dan gambar untuk memperjelas materi. Keterampilan menyimak adalah keterampilan yang dikembangkan dalam penelitian ini. Dengan meningkatkan keterampilan menyimak melalui media *e-flipbook*, diharapkan mampu memudahkan siswa memahami materi dan mengurangi kejenuhan siswa saat pembelajaran keterampilan menyimak berlangsung.

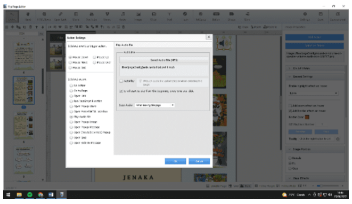
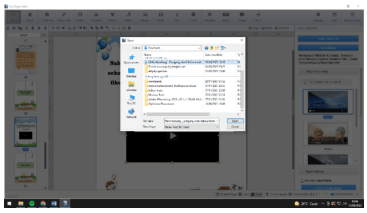
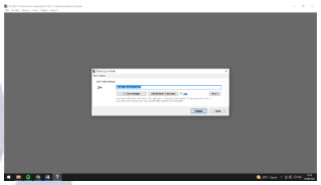
Tahap perancangan, tahap perancangan untuk merancang media *e-flipbook*, dalam proses perancangan media *e-flipbook* menyesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV SD dan menyesuaikan dengan materi kurikulum 2013. Materi yang dikembangkan yaitu pada kelas IV Tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”, Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku yang sesuai dengan KI dan KD yang dikembangkan menjadi indikator dan tujuan pembelajaran. Materi pada media *e-flipbook* disesuaikan dengan tema yang ditentukan dan berorientasi dengan kemampuan keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas IV sekolah dasar. Selain itu juga akan ditambahkan audio dan video cerita dalam media *e-flipbook* untuk melatih keterampilan menyimak cerita untuk siswa kelas

IV sekolah dasar. Sedangkan tampilan fisik yang ada pada media *e-flipbook* dikembangkan berupa link atau web dan akan dirancang seperti buku tetapi berupa buku digital, dengan background yang menggunakan perpaduan warna yang menarik. Ukuran dan gaya huruf yang digunakan untuk materi juga sesuai sehingga mudah untuk dibaca. Kegiatan perancangan dilakukan juga rancangan lembar validasi ahli media dan materi. Kegiatan tersebut bertujuan mengetahui kevalidan dari media *e-flipbook* oleh ahli materi dan media, sehingga dapat dilakukan uji coba lapangan. Aspek penilaian dalam lembar validasi media memuat 15 poin yang meliputi aspek tampilan media, kualitas audio dan video, kesesuaian font dan gambar. Pada lembar validasi materi memuat 11 poin yang meliputi aspek kesesuaian isi materi dengan KI dan KD, sajian materi pembelajaran, ketepatan struktur kalimat dan pemilihan kosakata. Perangkat pembelajaran dirancang saat akan dilakukan uji coba produk di lapangan. Pada pembuatan perangkat pembelajaran juga dibuat lembar evaluasi. Lembar evaluasi dibuat dalam bentuk *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa. Perangkat pembelajaran dirancang berdasarkan dengan kurikulum 2013. Mata pelajaran yang terdapat dalam perangkat pembelajaran hanya Bahasa Indonesia saja, karena penelitian hanya difokuskan pada keterampilan Bahasa Indonesia yaitu keterampilan menyimak cerita. Rancangan pembuatan angket memiliki tujuan untuk mengetahui kuaitas media *e-flipbook* dari sudut pandang pengguna media *e-flipbook* yaitu guru dan siswa. Lembar angket siswa dan guru mencakup 10 poin yang sesuai dengan indikator kelayakan media *e-flipbook*.

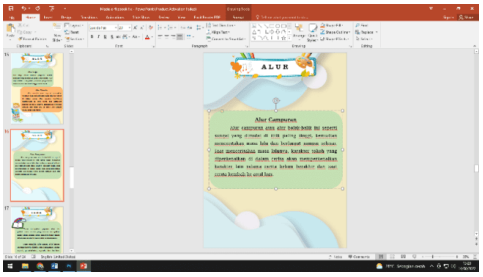
Tahap pengembangan, tahap mengembangkan media *e-flipbook* adalah merealisasikan media *e-flipbook* yang sudah dirancang untuk direalisasikan menjadi sebuah media. Desain dari media *e-flipbook* dilakukan sendiri oleh peneliti dengan berbantuan aplikasi untuk dapat menghasilkan media dalam bentuk link. Tahapan pengembangan media *e-flipbook* sebagai berikut :

Tabel 5 Desain Media *E-flipbook*

Langkah ke -	Gambar
1. Pembuatan cover depan dan belakang	
2. Pembuatan layout	
3. Pembatas tiap pembelajaran	
4. Pemberian Materi (mulai dari kata pengantar sampai dengan tentang penulis)	 

5. Pemberian sound dengan menggunakan aplikasi *flip pdf professional*	
6. Pemberian video cerita dengan menggunakan aplikasi *flip pdf operassional*	
7. Meng*convert* agar menjadi media *e-flipbook* berupa link	

Gambar 1. Pembuatan Cover Menggunakan *Adobe Photoshop 2021*



Gambar 2. Pemberian Materi Menggunakan *Microsoft Power Point 2016*

Melakukan uji validasi, kegiatan validasi dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan media *e-flipbook* yang telah dikembangkan. Tampilan dan desain media *e-flipbook* dilakukan validasi oleh validator ahli media. Konten isi materi dilakukan validasi oleh validator ahli materi. Beberapa saran yang diberikan oleh ahli media dan materi dapat dijadikan masukan untuk melakukan perbaikan pada media *e-flipbook* sebelum diimplikasikan.

Tahap Penerapan, pada penelitian pengembangan media *e-flipbook* dilakukan dengan uji coba produk. Uji coba produk dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2022 yang dilakukan dengan uji skala besar dengan siswa sejumlah 35 siswa. Uji coba dilakukan di SDN Krembangan Utara I/56 Surabaya. Semua siswa diberikan *pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam keterampilan menyimak. Sedangkan *posttest* diberikan pada siswa untuk mengetahui kemampuan siswa dalam keterampilan menyimak setelah adanya media *e*-flipbook. Setelah siswa melakukan *preteset* dan *posttest,* kegiatan selanjutnya membagikan lembar angket kepada siswa dan guru untuk menilai media *e-flipbook* yang telah digunakan saat kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *e-flipbook* dalam proses pembelajaran. Berikut implementasi yang dilakukan saat uji coba lapangan.

Tabel 6. Uji Coba Skala Besar

No.	Gambar	Keterangan
1		Mengenalkan kepada siswa tentang media *e-flipbook*
2		Menjelaskan materi pada siswa menggunakan media *e-flipbook*
3		Siswa menyimak video cerita yang ada pada media *e-flipbook*
4		Siswa mengerjakan soal posttest, soal posttest ditampikan dengan menggunakan media *e-flipbook* dan dijawab oleh siswa pada lembar jawaban posttest
5		Siswa menjawab lembar angket untuk menilai media *e-flipbook.*

Tahap Evaluasi, merupakan tahap yang terakhir dari proses tahapan model pengembangan ADDIE. Tahap evaluasi meliputi 2 kegiatan yaitu evaluasi dari setiap tahapan model ADDIE yang meliputi revisi atau perbaikan dari media *e-flipbook* dari para ahli maupun pengguna dan evaluasi yang dilakukan setelah uji coba. Setelah dilakukan uji coba, hasil data yang diperoleh dinilai menggunakan instrumen penilaian yang sesuai dengan keterampilan menyimak cerita. Tahap evaluasi dilakukan bertujuan untuk memperkirakan ketercapaian dari tujuan yang telah dirumuskan dalam pengembangan media *e-flipbook*.

Kevalidan media dilakukan untuk melihat tingkat kelayakan sebuah media sebelum dilakukan uji coba maka dilakukan kegiatan validasi media dan materi. Validator untuk validasi media dilakukan oleh salah satu dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang bernama Bapak Drs. Suprayitno, M.Si. Berikut hasil yang didapatkan dari validasi media sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Validasi Media

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Tampilan *e-flipbook* menarik.	5
2	Komposisi warna yang digunakan pada media *e-flipbook* sudah tepat.	4
3	Jenis dan ukuran huruf (*font*) pada media *e-flipbook* sudah sesuai.	5
4	Tampilan teks pada media *e-flipbook* sudah jelas.	5

5	Pemilihan gambar animasi pada media *e-flipbook* sudah sesuai.	4
6	Kualitas gambar animasi pada media *e-flipbook* sudah bagus.	4
7	Tata letak tiap halaman pada media *e-flipbook* sudah seimbang.	5
8	Urutan penyajian materi pada media *e-flipbook* yang sistematis.	5
9	Kualitas audio pada media *e-flipbook* sudah bagus.	4
10	Media *e-flipbook* sesuai dengan materi pembelajaran.	5
11	Media *e-flipbook* dapat mempermudah pemahaman materi pembelajaran bagi siswa.	4
12	Media *e-flipbook* menggunakan bahasa yang mudah dipahami.	5
13	Media *e-flipbook* dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.	4
14	Media *e-flipbook* sesuai dengan kondisi siswa.	4
15	Media *e-flipbook* praktis dan mudah digunakan.	5
Nilai Total		68

Nilai total validasi media yang diperoleh sebesar 68 dan dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$P\% = \frac{\text{jumlah skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal}} x100$$

$$P = \frac{68}{75} \times 100\%$$

$$P = 91\%$$

Validasi media diperoleh sebesar 91% yang membuktikan bahwa media *e-flipbook* telah dikatergorikan sangat valid dengan tidak ada revisi sehingga telah dikategorikan valid dan layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya untuk validator materi dilakukan oleh salah satu dosen validasi materi selaku dosen pembimbing pada penelitian ini bernama Ibu Dra. Asri Susetyo Rukmi, M.Pd. Adapun lembar validasi materi sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Validasi Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor
1	Kesesuaian materi pembelajaran dengan kurikulum 2013	5
2	Kesesuaian materi pembelajaran dengan kompetensi dasar	5
3	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator	4
4	Kesesuaian materi pada media *e*-flipbook dengan tujuan pembelajaran	4
5	Kejelasan pemilihan materi dalam media *e-flipbook*	5
6	Keterkaitan materi dengan kebutuhan siswa	5
7	Kesesuaian materi media *e-flipbook* dengan tingkat kemampuan siswa	5
8	Ketepatan urutan penyajian materi	4
9	Ketepatan struktur kalimat yang digunakan pada media *e-flipbook*	5
10	Ketepatan pemilihan kosakata yang digunakan pada media *e-flipbook*	4
11	Ketepatan penggunaan ejaan dan tanda baca	4
Nilai Total		50

Nilai total validasi materi yang didapatkan yaitu 50 dan dihitung dengan rumus berikut :

$$P\% = \frac{\text{jumlah skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal}} x100$$

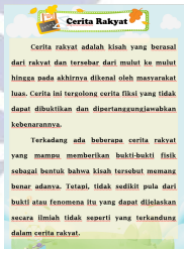
$$P = \frac{50}{55} \times 100\%$$

$$P = 91\%$$

Hasil yang diperoleh validasi materi dengan persentase sebesar 91% yang membuktikan bahwa media *e-flipbook* telah memenuhi kategori sangat valid dengan beberapa revisi dan saran.

Selanjutnya untuk perbaikan dan revisi dari validator materi mengenai isi materi yang terdapat pada media *e-flipbook*. Berikut ini perbaikan yang telah dilakukan oleh peneliti yang sesuai dengan saran dari validator materi.

Tabel 9. Revisi Materi

Sebelum revisi	Setelah revisi	Keterangan
		Materi terlalu luas difokuskan langsung pada cerita rakyat
		Materi diganti karena menyesuaikan dengan materi cerita rakyat
		Diberikan latihan soal sebelum menyimak video untuk lebih memahami materi

Kepraktisan media *e-flipbook* diketahui berdasarkan hasil angket dari guru dan siswa. Hasil angket tersebut dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *e-flipbook* yang digunakaan saat kegiatan pembelajaran. Berikut hasil angket dari guru dan siswa.

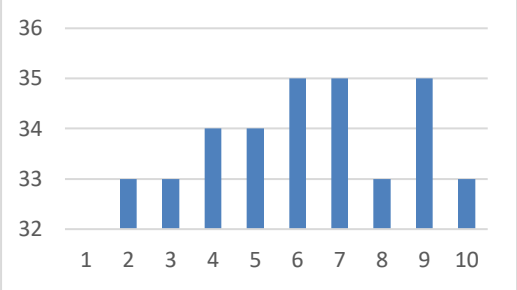


Diagram 1. Hasil Angket Siswa

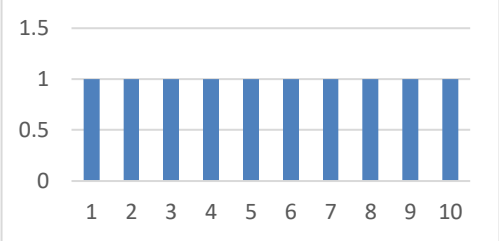


Diagram 2. Hasil Angket Guru

Berdasarkan hasil angket siswa dan guru pada uji coba skala besar dapat diketahui bahwa media *e-flipbook* layak digunakan oleh siswa kelas IV sekolah dasar dengan pesentase sebesar 97% dari angket siswa dan 100% dari angket guru. Dari hasil angket dapat membuktikan bahwa media *e-flipbook* dikategorikan menjadi media yang sangat efektif untuk keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV sekolah dasar.

Keefektifan media *e-flipbook* dapat diketahui berdasarkan hasil tes sebelum dan sesudah penggunaan media *e-flipbook* saat proses pembelajaran. Uji coba skala besar dilakukan pada 35 siswa di SDN Krembangan Utara I/56. Hasil *pretest* 35 siswa, dengan rata-rata 66,57 dan hasil rata-rata *posttest* sebesar 84,28. Jika dihitung menggunakan uji-t, nilai-t yang diperoleh sebesar 16,42. Diketahui db = N-K-1 = 35-2-1 = 32. Tingkat signifikansi yang digunakan adalah 5%, sehingga diperoleh t_{tabel} 2,036. Dari hasil tersebut maka t_{hitung} 16,42 > t_{tabel} 2,036 pada taraf siginifikasi 5%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah tes menggunakan media *e-flipbook*.

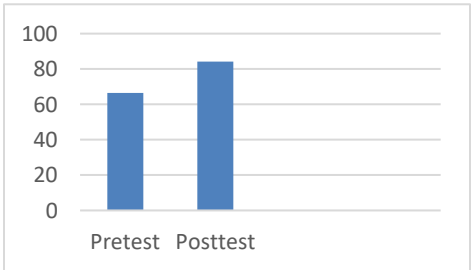


Diagram 3. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa

Dengan persentase yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa media *e-flipbook* untuk keterampilan menyimak dapat dikategorikan sangat efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji coba media yang telah dilakukan pada subjek uji coba kelas IV SDN Krembangan Utara 1/56, maka media *e-flipbook* yang dikembangkan dapat dikategorikan layak menjadi media alternatif dalam kegiatan pembelajatan yang dapat diketahui melalui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang baik, sehingga siswa bisa menggunakannya untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita. Media *e-flipbook* yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Pada model ADDIE terdapat 5 tahap yaitu Analisis (*Analyis*), Perancangan *(Design*), Pengembangan *(Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Analisis menjadi tahap pertama dalam model ADDIE. Pada analisis terdapat 3 tahap yaitu meliputi : 1) analisis kurikulum, bahwa media *e-flipbook* yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku yakni kurikulum 2013. Kurikulum 2013 juga masih diterapkan di SDN Krembangan Utara I/56 yang menjadi tempat untuk melakukan uji coba penelitian. Analisis kurikulum dilakukan bertujuan untuk menganalisis materi yang akan digunakan agar sesuai dengan kurikulum. 2) analisis karakteristsik siswa, kegiatan tersebut dilakukan bertujuan untuk mengetahui karakteristik yang terdapat pada siswa kelas IV sekolah dasar yang nantinya akan dijadikan sebagai subjek uji coba. Siswa kelas IV sekolah dasar yang umurnnya rata-rata 9-10 tahun. Pada usia tersebut siswa mampu berpikir secara logis, memerlukan suatu hal yang menyenangkan untuk mampu memecahkan masalah. Hal tersebut sesuai dengan yang dikatakan oleh Sugihartono (2008:109) bahwa anak pada usia 9-10 sedang berada pada tahap operasional konkret. Pada masa operasional konkret anak sudah mulai menggunakan kemampuan berpikir secara logis dan mengorganisasi dalam aplikasi terhadap bentuk benda konkret. Selain itu anak pada tahap itu menyukai suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menyukai untuk mencoba hal yang baru. Kemampuannya berpikir secara logis seimbang dengan kemampuannya dalam berbahasa, sehingga mampu membuat mereka untuk dapat menyampaikan informasi dan imajinasi mereka. 3) analisis materi, materi yang digunakan disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator yaitu tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku. Materi yang digunakan difokuskan pada cerita fiksi jenis rakyat dan unsur intrinsik. Sedangkan untuk keterampilan yang dikembangkan dalam

penelitian pengembangan media *e-flipbook* ini adalah keterampilan menyimak cerita.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah merancang media *e-flipbook*, lembang validasi media dan materi, perangkat pembelajaran beserta evaluasi hasil belajar, lembar angket untuk siswa dan guru. Media *e-flipbook* ini dikembangkan karena sesuai dengan kemajuan teknologi yang pesat dan dapat menjadi media yang alternatif untuk memudahkan siswa memahami materi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Menurut Sugianto (2013:101), memanfaatkan kemajuan teknologi yang berbasis elektronik memiliki potensi besar dalam mengubah cara seseorang untuk belajar dan memperoleh informasi. Perlunya media pembelajaran berbasis elektronik disebabkan adanya keterbatasan media yang digunakan guru saat kegiatan pembelajaran. Media *e-flipbook* dirancang meliputi 2 hal yaitu dari segi materi dan fisik. Tetapi sebelum merancang materi terlebih dahulu melakukan rancangan desain atau layout untuk menambah kemenarikan dari media *e-flipbook*. Materi yang digunakan dan latihan soal yang ada dalam media *e-flipbook* disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator yang telah ditentukan. Perancangan dalam segi fisik meliputi dikembangkan berbasis *link*, dengan background dang warna yang menarik, serta gaya hurus yang sesuai. Perancangan lembar validasi, perangkat pembelajaran, dan angket disesuaikan dengan media *e-flipbook*.

Pada tahap ketiga yaitu pengembangan. Kegiatan yang dilakukan adalah mengembangkan media *e-flipbook* dan melakukan uji validasi. Setelah melakukan perancangan, kemudian media dijadikan menjadi link yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Desain cover depan dan belakang dibuat dengan menggunakan aplikasi *adobe photoshop* 2021 dan materi yang dicantumkan dalam media menggunakan *powerpoint 2016* dan dijadikan menjadi file pdf. Setelah itu file tersebut dijadikan menjadi e-flipbook dengan *aplikasi flip pdf professional*. Dengan aplikasi itu bertujuan untuk memasukkan audio dan video yang sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Setelah semua selesai media akan di*convert* untuk menjadi link. Link yang sudah menjadi media *e-flipbook* diberikan kepada validator media dan validator materi untuk dilakukan validasi. Validasi dilakukan untuk melihat tingkat kevalidan media *e-flipbook* dari segi tampilan dan materi agar dinyatakan layak untuk digunakan oleh siswa SD. Hasil yang diperoleh setelah melakukan uji validasi kepada validator media dan materi yaitu 91%. Sesuai dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil dari validasi media dan validasi materi dengan rentang 81%-100% dinyatakan sangat valid.

Tahap keempat yaitu implementasi, kegiatan ini dilakukan dengan uji coba skala besar. Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan telah memperoleh data kepraktisan dan keefektifan. Kepraktisan dari media *e-flipbook* diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada siswa dan guru. Kepraktisan sebuah media dapat dilihat dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media tersebut menunjukkan hasil yang baik. Hal itu membuat pada setiap media memiliki kelebihan. Media *e-flipbook* memiliki banyak kelebihan. Menurut Susilana dan Riyana (2008:21) kelebihan e-flipbook yaitu media yang berbasis elektronik sehingga memudahkan siswa untuk digunakan dimanapun dan kapanpun, media *e-flipbook* mampu menyajikan suatu konten materi pembelajaran yang tidak hanya mencakup teks saja melainkan juga gambar, audio dan video. Uji coba media *e-flipbook* dilakukan dengan skala besar yang lokasi penelitian terletak di SDN Krembangan Utara I/56. Saat melakukan uji coba peneliti telah melakukan seluruh kegiatan pembelajaran mulai dari pembuka, inti dan penutup. Tentunya dalam melakuka uji coba terdapat banyak kesiapannya terutama menyiapkan untuk alat yang mendukung media *e-flipbook* seperti speaker dan proyektor beserta LCD. Untuk menyiapkan alat-alat tersebut membutuhkan waktu agar nantinya media e-flipbook dapat digunakan dengan baik. Selain itu rasa senang dan antusias anak siswa kelas IV sekolah dasar saat menggunakan media *e-flipbook* membuat suasana kelas kurang kondusif. Hal tersebut dapat diselesaikan dengan baik oleh peneliti sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik kembali. Saat kegiatan pembelajaran telah selesai siswa dan guru diberikan lembar angket untuk memberikan penilaian terkait media *e-flipbook* yang digunakan saat kegiatan pembelajaran. Respon siswa saat pembelajaran menggunakan media *e-flipbook* sangat senang dan sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Dari hasil angket yang diperoleh dari angket guru sebesar 100% sedangkan hasil yang dari angket siswa 97%. Dari hasil kedua angket tersebut dapat disimpulkan bahwa media *e-flipbook* dinyatakan praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk keterampilan menyimak cerita.

Kefektifan terhadap media *e-flipbook* diperoleh melalui hasil tes siswa. Tes yang dipakai dalam uji coba yaitu *pretest* dan *posttest*. Pretest diberikan pada siswa saat sebelum pembelajaran menggunakan media *e-flipbook*. Hal tersebut memiliki tujuan untuk mengetahui kemampuan awal pada siswa. Sedangkan *posttest* diberikan sesudah pembelajaran menggunakan media *e-flipbook*. Hal itu dilakukan untuk mengetahui peningkatan keterampilan menyimak siswa setelah mendapat perlakukan. *Pretest* ataupun *posttest* dinilai dengan menggunakan rubrik penilaian yang mencakup beberapa

aspek meliputi ketepatan menjawab pertanyaan, ketepatan pembuatan peta pikiran dan ketepatan menceritakan kembali cerita.

Tahap terakhir yaitu evaluasi. Kegiatan evaluasi dilakukan untuk mengukur ketercapaian suatu produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang telah diberikan oleh siswa saat uji coba dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan saat setelah menggunakan media *e-flipbook* dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil uji coba *pretest* dan *posttest* dianalisis dengan menggunakan t-test. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengetahui perbandingan *pretest* dan *posttest* dengan taraf signifikansi 5% dan mendapatkan Thitung. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji tes siswa bahwa Thitung > Ttabel sehingga dapat disimpulkan bahwa media *e-flipbook* dapat dikategorikan efektif dan mampu untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV sekolah dasar. Kegiatan evaluasi tidak hanya dilakukan untuk hasil uji coba saja, tetapi termasuk dalam kegiatan revisi atau pembenahan dari masukan dan saran oleh validasi ahli, masukan dan saran saat uji coba. Hal tersebut dilakukan untuk nantinya mendapatkan akhir media *e-flipbook* yang layak digunakan dan diterapkan untuk siswa sekolah dasar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penjelasan dari hasil dan pembahasan penelitian pengembangan yang telah dipaparkan, proses media *e-flipbook* dirancang dan dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE secara urut dan bertahap. Tahap analisis *(analysis*) dilakukan dengan 3 kegiatan yaitu analisis kurukulum, analisis karakteristik siswa dan analisis materi. Tahap perancangan *(design*) melakukan rancangan media *e-flipbook*, rancangan lembar validasi ahli media dan materi, rancangan perangkat pembelajaran dan evaluasi, rancangan lembar angket guru dan siswa. Tahap yang ketiga adalah pengembangan (*development*) dilakukan 2 langkah yaitu mengembangkan media *e-flipbook* dan melakukan uji validasi. Tahap penerapan *(implementation*) tahap ini dilakukan untuk mengetahui hasil uji coba media *e-flipbook* dilapangan dengan menggunakan uji coba skala besar. Tahap terakhir yaitu evalusai *(evaluate*) tahap ini dilakukan untuk melakukan revisi jika ada revisi pada media *e-flipbook.*

Hasil kevalidan media *e-flipbook* didapatkan melalui hasil validasi oleh validator media dan materi. Hasil dari validasi media sebesar 91% dan hasil validasi materi diperoleh sebesar 91%. Berdasarkan perolehan hasil persentase validasi media dan validasi materi dapat dikategorikan sangat valid dengan ada revisi. Hasil kepraktisan media *e-flipbook* diperoleh melalui hasil angket yang dilakukan oleh siswa dan guru.. Hasil dari angket guru sebesar 100% sedangkan angket siswa diperoleh sebesar 97%. Berdasarkan perolehan hasil persentase angket guru dan siswa dapat dikategorikan sangat praktis Hasil keefektifan media *e-flipbook* diketahui melalui hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh siswa. Hasil yang diperoleh yaitu thitung lebih besar dari t_{tabel} (t_{hitung} 16,42 > t_{tabel} 2,036). Berdasarkan hasil perolehan uji tes dapat dikategorikan sangat efektif.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, maka diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pada saat proses pembelajaran, diharapkan guru dapat menyiapkan media pembelajaran untuk mengurangi rasa kejenuhan siswa, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi terutama pada keterampilan menyimak. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru pada pembelajaran keterampilan menyimak yaitu media *e-flipbook*.
2. Media *e-flipbook* untuk keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV sekolah dasar dapat dilakukan pengembangan lanjutan yang berhubungan dengan materi cerita fiksi.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Farid. 2017. *Guru SD Era Digital.* Semarang: CV Pilar Nusantara

Chandra,R. 2016. "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Flipbook untuk Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar Islam As-Salam Malang". Tesis. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Gusman, Fauzi, Seni Apriliya, and Ahmad Mulyadiprana. 2021. "Bahan Ajar Digital Menulis Puisi Berbasis Flipbook Di Sekolah Dasar." Indonesian Journal of Primary Education 5(1):70–81.Anderson, Ronald H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran.* Diterjemahkan oleh Yusufhadi Miarso, dkk. Jakarta : Rajawali

Restiyowati, I. 2012. "Pengembangan E-Book Interaktif pada Materi Kimia Semester Genap Kelas XI SMA". *Unesa Journal of Chemical Education*, 1(1): 130-135.

Sugianto. 2012. "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Ekosistem dengan Lingkungan sebagai Sumber Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team

Achievement Division (STAD) di SMP Negeri 7 Tanjung Selor Kab.Bulungan Kalimantan Timur". *E-Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*, 1 (01),101-114.

Sugihartono. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.

Susilana, R dan Riyana, C. 2008. *Media Pembelajaran : Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung : Wacana Prima.

Tarigan, H. G. 2015. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya