



# PENGEMBANGAN MEDIA LAPBOOK CERITA FIKSI UNTUK KETERAMPILAN MENULISKAN KEMBALI CERITA FIKSI PESERTA DIDIK KELAS II SEKOLAH DASAR

Arisma Tri Istighfarin, Wahyu Sukartiningsih.

<sup>1\*,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info	Abstract
Dikirim 5 September 2025 Revisi 18 September 2025 Diterima 24 September 2025	This study is based on the low ability to rewrite grade II elementary school students. The purpose of this study is to produce a valid, practical, and effective Fiction Story Lapbook product for the skill of rewriting fictional stories. This type of research is Research and Development (R&D). with the development model used is the ADDIE model, which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research was conducted on a small scale of 6 students and a large scale of 26 grade II students of SDN Kebraon II/437 Surabaya. The results of this study obtained a percentage of validity and obtained a percentage of 85% from media experts and 90.90% from material experts with a very valid category. The results of the practicality of the media were obtained from the educator questionnaire with a percentage of 90% and the student questionnaire 95.7 obtained a percentage of with a very practical category. The effectiveness of the Fiction Story Lapbook media was analyzed through pre-tests and post-tests given to participants, the researcher's analysis produced an N-gain value of 0.71 and was included in the high category. Based on these results, it can be concluded that the Fiction Story Lapbook media that will be developed is declared suitable for use in learning to rewrite fictional stories.
<b>Kata kunci:</b> pengembangan, Lapbook Cerita Fiksi, menuliskan kembali, cerita fiksi	<b>Abstrak</b> Penelitian ini didasarkan pada rendahnya kemampuan menuliskan kembali peserta didik kelas II sekolah dasar. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk Lapbook Cerita Fiksi yang valid, praktis, dan efektif untuk keterampilan menuliskan kembali cerita fiksi. Jenis penelitian ini Research and Development (R&D). dengan model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian ini dilakukan pada skala kecil 6 peserta didik dan skala besar 26 peserta didik kelas II SDN Kebraon II/437 Surabaya Hasil penelitian ini memperoleh persentase kevalidan memperoleh persentase 85% dari ahli media dan 90,90% dari ahli materi dengan kategori sangat valid. Hasil kepraktisan media diperoleh dari angket pendidik dengan persentase 90% dan angket peserta didik 95,7 memperoleh persentase sebesar dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media Lapbook Cerita Fiksi dianalisis melalui pre-test dan post-test yang diberikan kepada peserta, analisis peneliti menghasilkan nilai N-gain sebesar 0,71 dan termasuk kedalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Lapbook Cerita Fiksi yang akan dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran menuliskan kembali cerita fiksi.

---

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



---

**Penulis Korespondensi:**

Arisma Tri Istighfarin  
Arisma.21206@mhs.unesa.ac.id

---

## PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia termasuk mata pelajaran yang mempunyai peran penting untuk pembelajaran yang telah diajarkan sejak TK hingga jenjang pendidikan tinggi. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia mirip dengan tujuan pembelajaran lainnya, yaitu untuk mendapatkan pengetahuan, kreativitas, sikap, dan keterampilan. Di tingkat sekolah dasar, diperlukan penerapan kurikulum yang bersifat holistik mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terpadu. Ketika pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan peserta didik dapat menggunakan kemampuannya secara otentik, fungsional, dan komprehensif dalam berkomunikasi secara verbal dan tertulis (Wicaksono dkk., 2023).

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk membantu siswa menjadi lebih mahir dalam empat keterampilan berbahasa—berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Ketika mempelajari bahasa Indonesia, sangat penting untuk menekankan keempat keterampilan berbahasa yang saling terkait ini. Menyimak dan membaca merupakan kemampuan menerima yang penggunaannya diharuskan untuk dapat menerima bahasa lisan dan tulisan, sedangkan berbicara dan menulis merupakan kemampuan menghasilkan yang penggunaannya diharuskan untuk dapat berbahasa secara lisan maupun tulisan (Akhyar, 2019).

Menulis adalah kegiatan berbahasa yang kompleks dan rumit karena kompleksitas pada keterampilan menulis yakni berupa kemampuan dalam memperlihatkan topik di sebuah kalimat secara runtut yang harus bisa mudah dipahami oleh pembaca. Hal tersebut karena menulis tidak hanya menyalin kata-kata saja, akan tetapi kemampuan dalam menyajikan dan mengembangkan ide ke dalam sebuah tulisan secara sistematis dan informatif. Kegiatan menulis adalah proses berpikir secara aktif, konstruktif, dan bermakna (Atmojo, 2020). Dalam kurikulum merdeka kegiatan menulis yang dapat dilakukan oleh peserta didik yaitu menuliskan kembali narasi berdasarkan teks fiksi yang

dibaca. Hal tersebut terdapat pada Bab 5 “Berteman Dalam Keberagaman” pada capaian pembelajaran “Menulis kembali narasi berdasarkan teks fiksi yang dibaca atau didengar”.

Cerita fiksi adalah sebuah karya sastra dengan berbagai macam isi cerita rekaan atau imajinasi bukan berdasarkan kejadian nyata dan hanya berasal dari imajinasi seorang penulis saja. Cerita fiksi memuat unsur-unsur dasar pembentuk sebuah cerita yaitu tokoh atau karakter, alur, latar, sudut pandang, dan tema. Menulis cerita fiksi termasuk ke dalam menulis kreatif karena memerlukan penguasaan tata kebahasaan yang lebih kompleks. Menulis cerita fiksi dapat menjadi langkah awal pembelajaran bagi peserta didik dalam menumbuhkan imajinasinya dan belajar bagaimana cara mengungkapkannya dalam tulisan yang berbentuk sebuah cerita fiksi (Atmojo, 2020).

Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui wawancara dan observasi di SDN Kebraon II/437 Surabaya bahwa dapat diketahui pada saat menuliskan kembali narasi cerita fiksi yaitu pendidik masih monoton dalam melaksanakan pembelajaran di kelas dan tidak menggunakan sesuatu yang baru atau inovatif dalam menggunakan media pembelajaran. Pada saat mengajarkan menulis kembali narasi banyak peserta didik yang merasakan bosan, kurang termotivasi dan pasif. Proses pembelajaran peserta didik kelas II bersifat monoton dalam melaksanakan pembelajaran di kelas dan tidak menggunakan sesuatu yang baru atau inovatif, pendidik hanya mengandalkan buku paket dan hanya berpusat pada metode ceramah..tidak efektif, dan tidak mendorong partisipasi peserta didik karena masih terdapat kelangkaan materi pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran. Hal Ini menunjukkan bahwa pengembangan inovasi dalam penyediaan media pembelajaran harus terus dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat terpenuhi secara maksimal. Dengan demikian, penggunaan media *lapbook* cerita fiksi berbantuan tokoh animasi 3D diyakini dapat menjadi inovatif yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menuliskan kembali cerita fiksi pada peserta didik kelas II sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan sebagai upaya mengembangkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

## METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan istilah *Research and Development (R&D)* dengan teknik pengumpulan data yang digunakan kuisioner, wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Dengan model pengembangan ADDIE yang

terdiri dari lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ADDIE adalah proses interaktif dengan langkah-langkah dasar pembelajaran yang efisien, dinamis dan efektif serta cocok dikembangkan pada pembelajaran di kelas untuk proses pengembangan produk. Model desain sistem pengembangan ADDIE memiliki sifat sederhana dan dapat dilakukan secara bertahap. Peneliti memilih model pengembangan ADDIE sebab model ini bersifat umum dan cocok untuk penelitian pengembangan media lapbook dengan tahap yang sistematis.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media *Lapbook* Cerita Fiksi untuk meningkatkan keterampilan menuliskan kembali cerita fiksi peserta didik sekolah dasar. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II-C SDN Kebraon II/437 Surabaya. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, validasi ahli, angket kepraktisan, serta tes *pre-test* dan *post-test*. Instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi ahli media dan materi, angket kepraktisan pendidik dan peserta didik, serta lembar penilaian *pre-test* dan *post-test*. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus persentase menurut Sugiyono (2015) untuk menilai validitas dan kepraktisan media. Efektivitas media dianalisis melalui peningkatan hasil belajar siswa dari *pre-test* ke *post-test*.

Analisis keefektifan menggunakan hasil *pre-test* dan *pos-test* peserta didik. Analisa keefektifan media Kartu Kata Cerita menggunakan rumus *n-Gain* dengan rumus sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{(Skor Posttest - Skor Pretest)}{Skor Maksimum - Skor Pretest}$$

**Gambar 1.** Rumus Uji Normalitas *Gain*

Sumber : (Hapsari & Zulherman, 2021)

Hasil persentase yang telah diperoleh akan dijadikan bahan acuan agar dapat mengetahui keefektifan media yang dihasilkan. Kriteria hasil *N-Gain* yang telah dihitung dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 1.** Kriteria Uji Normalitas *Gain*

Skor <i>N-Gain</i>	Kriteria
$(g) \geq 0,7$	Terjadi peningkatan tinggi

$0,3 \leq (g) < 0,7$	Terjadi peningkatan sedang
$0 < (g) < 0,3$	Terjadi peningkatan rendah

Sumber: ( Sundayana,2015)

Jika hasil perhitungan dengan rumus N-gain mendapat nilai lebih dari sama dengan 0,7 maka media memasuki kriteria terjadi peningkatan tinggi. Jika hasil perhitungan dengan rumus N-gain mendapat nilai anatar kurang dari atau sama dengan 0,3 hingga kurang dari 0,7 maka media memasuki kriteria terjadi peningkatan sedang. Namun, jika hasil perhitungan N-gain mendapat nilai kurang dari 0,3 maka media memasuki kriteria terjadi peningkatan rendah.

## HASIL

Tujuan penelitian ini menghasilkan produk yaitu media pembelajaran *Lapbook* Cerita Fiksi yang valid, praktis, dan efektif digunakan untuk keterampilan menuliskan kembali cerita fiksi yang telah dibaca di kelas II Sekolah Dasar. Peneliti akan mengikuti model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Tahapan pengembangan media *Lapbook* cerita fiksi telah dilaksanakan sesuai tahapan model ADDIE.

### Tahap Analisis.





Tahap analisis penelitian ini dilaksanakan untuk mengidentifikasi masalah atau kondisi yang terjadi di SDN Kebraon II/437 Surabaya. Berdasarkan hasil analisis kurikulum yang digunakan di SDN Kebraon II/437 Surabaya ialah kurikulum Merdeka. Adapun materi yang digunakan adalah menuliskan kembali narasi cerita fiksi yang dibaca dengan tujuan melalui media *Lapbook*, peserta didik dapat menuliskan kembali narasi berdasarkan cerita fiksi yang dibaca. Materi menuliskan Kembali cerita fiksi seringkali tidak menggunakan media pembelajaran yang membuat minat peserta didik dalam hal menulis menjadi menurun. Dengan demikian, pendidik bisa mengembangkan media *Lapbook* Cerita Fiksi untuk keterampilan menulis cerita fiksi agar peserta didik ikut serta secara aktif,interaktif, dan kreatif pada saat proses pembelajaran.

### Tahap Perancangan.

Pada tahap ini yang pertama dilakukan adalah perancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Produk yang akan dikembangkan yaitu berupa *Lapbook* Cerita Fiksi. Tahapan ini digunakan sebagai acuan dalam mempersiapkan rancangan awal media *Lapbook* Cerita Fiksi. Berikut adalah desain media *Lapbook* Cerita Fiksi yang akan dikembangkan:

**Tabel 1.** Desain Perancangan Media *Lapbook* Cerita Fiksi

No.	Desain	Keterangan
1.		Desain cover <i>Lapbook</i> Cerita Fiksi di cetak menggunakan kertas stiker vinyl yang berukuran masing-masing 11 cm x 23 cm .
2.		Desain halaman judul memuat judul,dan gambar.
3.		Petunjuk penggunaan <i>Lapbook</i> Cerita Fiksi.
4.		Desain cover belakang berisi penjelasan singkat profil pengembang.
5.		Teks narasi cerita fiksi

6.		Memuat unsur-unsur intrinsik dari teks cerita fiksi.
7.		Tokoh animasi 3D dari teks cerita fiksi.
8.		Animasi 3D latar cerita dari teks cerita fiksi.
9.		Desain kartu untuk mengisi jawaban unsur intrinsik cerita fiksi.

### Tahap Pengembangan.

Pada tahap ini dilakukan validasi oleh pakar media dan materi untuk memastikan kualitas produk. Validasi media dilakukan oleh :Ibu Nurul Istiqfaroh,M.Pd., dan validasi materi kepada Bapak M. Bambang Edi Siswanto, M.Pd. dengan hasil pengembangan sebagai berikut :

**Tabel 2.**Hasil Pengembangan Produk Media *Lapbook* Cerita Fiksi

No.	Gambar Produk	Keterangan
1.		Gambar tampilan nyata cover depan ketika buku di buka dengan ukuran 39cm x 23 cm. Sedangkan ketika buku ditutup menjadi ukuran 18cm x 23 cm.

2.		Gambar tampilan tengah isi lapbook yang berisi teks narasi cerita fiksi. Ukuran kertas yang digunakan adalah ukuran 16 cm x 23 cm.
3.		Gambar tampilan sisi samping kanan dan kiri. Pada tampilan tersebut terdapat kantong-kantong yang berbentuk amplop.
4.		Gambar tampilan nyata cover belakang buku dengan ukuran 16 cm x 23 cm. Cover belakang berisi profil pengembang dan panduan penggunaan.
5.		Media pembelajaran animasi tokoh dan latar cerita 3D yang dikembangkan sebagai unsur intrinsik.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh nilai sebesar 85 %. Hasil perhitungan ini termasuk pada rentang penilaian, yaitu 81% - 100%.



Sehingga pada uji validasi oleh ahli materi, media *Lapbook* Cerita Fiksi dinyatakan sangat valid.

**Tabel 3. Hasil validasi media dan materi**

No	Keterangan	Persentase	Kategori
1.	Validasi Media	85%	Sangat Valid
2.	Validasi Materi	90,90%	Sangat Valid

### Tahap Implementasi.

Pada tahap implementasi ini dilakukan penerapan atau implementasi media *Lapbook* Cerita Fiksi. Kegiatan implementasi ini dilakukan di SDN Kebraon II/434 Surabaya pada tanggal 05 – 09 Mei 2025 yaitu melibatkan skala kecil 6 peserta didik kelas II-B dan skala besar 26 peserta didik kelas II-C. Saat implementasi di sekolah diadakan pre-test dan post-test untuk mengetahui peningkatan yang diperoleh peserta didik setelah belajar menggunakan *Lapbook* Cerita Fiksi peneliti menggunakan nilai *n*-Gain dengan rumus:

$$< g > = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor ideal} - \text{pretest}}$$

$$< g > = \frac{500 - 300}{600 - 300}$$

$$< g > = \frac{200}{300}$$

$$< g > = 0,66$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, media yang dikembangkan memperoleh skor *n*-gain pada uji coba skala kecil sebesar 0,66. Hasil perhitungan pretest dan posttest tersebut menunjukkan skor *n*-gain  $0,30 \leq g < 0,70$  yang termasuk dalam kriteria peningkatan sedang. Sehingga pada uji keefektifan pada uji coba skala kecil, media *Lapbook* Cerita Fiksi dinyatakan efektif.

Hasil kepraktisan media diperoleh dari respon pendidik dan peserta didik. Angket pendidik memperoleh persentase 90%. Hasil perhitungan ini termasuk pada rentang penilaian, yaitu 81%-100%. Sehingga pada uji kepraktisan oleh pendidik, media *Lapbook* Cerita Fiksi dinyatakan sangat praktis. Total skor yang diperoleh tersebut dihitung menggunakan rumus persentase kepraktisan sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil angket}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{9}{10} \times 100 \%$$

$$P = 90 \%$$

Perhitungan hasil angket peserta didik memperoleh persentase 95,7%. Hasil perhitungan ini termasuk pada rentang penilaian, yaitu 81% - 100%. Sehingga pada uji kepraktisan oleh peserta didik skala besar, media *Lapbook* Cerita Fiksi dinyatakan sangat praktis. Total skor yang diperoleh tersebut dihitung menggunakan rumus persentase kepraktisan sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil angket}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{249}{260} \times 100$$

$$P = 95,7 \%$$

### Tahap Evaluasi.

Tahap akhir dari proses pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE ini adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi digunakan untuk meninjau kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari pengembangan dan penggunaan media *Lapbook* Cerita Fiksi. Evaluasi pada validasi media dan materi terdapat saran dan kritik untuk dilakukan perbaikan yaitu mengenai kesesuaian kalimat dengan tingkat kognitif peserta didik kelas II sekolah dasar dan memperbaiki tampilan agar terlihat lebih menarik perhatian siswa. Pada hasil pelaksanaan uji coba skala kecil baik melalui respon maupun hasil belajar peserta didik. Respon yang diberikan peserta didik menunjukkan beberapa hal positif, yaitu Peserta didik antusias dalam menggunakan media yang dikembangkan, Namun, masih terdapat kelompok yang masih kebingungan menggunakan media tersebut.

Penelitian ini menghasilkan produk yaitu media pembelajaran *Lapbook* Cerita Fiksi yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan menuliskan kembali cerita fiksi yang telah dibaca di kelas II Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada siswa kelas II C SDN Kebraon II Surabaya dinyatakan layak digunakan pada pembelajaran keterampilan menuliskan kembali cerita fiksi siswa kelas II sekolah dasar, hal tersebut ditinjau dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Penggunaan media ini diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam menuliskan kembali cerita fiksi yang telah dibaca secara optimal.

Tujuan pengembangan media *Lapbook* Cerita Fiksi ini yaitu menghasilkan media yang valid, efektif, dan praktis dalam pembelajaran menuliskan kembali cerita fiksi dikelas II seklah dasar. Hal ini sejalan dengan (Ismail et al., 2020) yang mengatakan bahwa tujuan pengembangan perlu memenuhi tiga kriteria yaitu praktis, valid dan efektif. Kevalidan media *Lapbook* Cerita Fiksi diperoleh dari hasil validasi dari para ahli yaitu ahli media dan materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media valid untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas yang mendapatkan perolehan skor 85% sehingga dinyatakan sangat valid atau layak digunakan. Hal ini didukung oleh (Ariyanti, 2020) menyatakan bahwa media dengan persentase 81 %- 100 % dikategorikan sebagai media yang sangat valid. Kevalidan media *Lapbook* Cerita Fiksi menunjukan bahwa media layak digunakan dalam pembelajaran menuliskan kembali cerita fiksi kelas II sekolah dasar. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian (Putri et al., 2023) yang menyatakan bahwa *Lapbook* cerita fiksi dalam pembelajaran menuliskan kembali cerita fiksi dikelas II sekolah dasar layak digunakan.

Menurut (Wulandari.dkk, 2023) Bahwa media pembelajaran perlu dipertimbangkan mulai dari tujuan penggunaan media, target khalayak, dan konten yang akan dipaparkan. Oleh karena itu, pengembangan media *Lapbook* Cerita Fiksi harus divalidasi oleh materi untuk memastikan bahwa media yang dibuat sesuai dengan materi yang akan diteliti. Dilakukan validasi materi untuk mengetahui kevalidan dari perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli materi mendapatkan skor sebesar 90,90 % yang termasuk kategori sangat valid atau sangat layak digunakan. Validasi materi mencakup validasi modul ajar, media pembelajaran, bahan ajar, LKPD, instrument penilaian, lembar pre-test dan pos-test. Hal tersebut didukung oleh pendapat (Junaidi, 2019) yang menyatakan bahwa pembuatan media yang baik harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik, karakteristik dan memberikan kemudahan bagi peserta didik.

Hasil pre-test dan post-test menunjukkan keefektifan media *Lapbook* Cerita Fiksi. Jika kedua tes menunjukkan peningkatan hasil belajar, maka dapat dikatakan bahwa media *Lapbook* Cerita Fiksi efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. *Pre-test* diberikan kepada peserta didik sebelum pelajaran untuk mengetahui kemampuan awal mereka, dan *pos-test* dilakukan setelah pelajaran untuk mengetahui kemampuan mereka. Hasil skala kecil skor n-Gain 0,66 %, sehingga uji coba dapat dilanjutkan ke

tahap uji coba skala besar, yang melibatkan 26 peserta didik. Hasil uji coba skala besar menunjukkan skor n-Gain 0,71 %, dan nilai n-Gain  $0,70 \leq g < 100$ , yang menunjukkan peningkatan tinggi.

Selama proses pembelajaran di kelas II C SDN Kebraon II/437 Surabaya, ditemukan sejumlah hal yang menjadi perhatian dan mencerminkan perkembangan kemampuan peserta didik dalam menuliskan kembali cerita fiksi. Temuan ini diperoleh melalui pengamatan langsung selama kegiatan pembelajaran, serta analisis terhadap hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan media lapbook. Pada tahap *pretest*, sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menuliskan kembali cerita fiksi yang telah dibacakan. Kesulitan yang muncul antara lain: Peserta didik belum mampu mengingat alur cerita secara utuh, Banyak yang menuliskan cerita secara tidak runtut, bahkan melewatkan tokoh atau peristiwa penting, Penggunaan kata-kata masih terbatas dan cenderung menyalin secara acak dari cerita tanpa pemahaman makna, Sebagian besar siswa tidak mampu mengidentifikasi unsur intrinsik cerita seperti tokoh, latar, dan amanat secara jelas. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media lapbook cerita fiksi berbantuan tokoh animasi 3D, terjadi perubahan positif yang signifikan. Saat *post-test*, siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menuliskan kembali cerita dengan lebih terstruktur.

Saat pembelajaran selesai pendidik memberikan angket kepada peserta didik dan pendidik guna mengetahui hasil kepraktisan media yang digunakan. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada pendidik sebagai pendidik, diperoleh persentase sebesar 90%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini sesuai dengan pendapat Ridwan & Sunarto (2013:23) yang mengatakan bahwa rating nilai 81%-100 % termasuk dalam kategori sangat praktis. Selama proses pembelajaran, pendidik menyatakan bahwa media ini mudah digunakan dalam pembelajaran. Media memudahkan pendidik dalam memancing perhatian peserta didik. Peserta didik pun menunjukkan respons positif. Saat diajak mencari unsur-unsur intrinsik, mereka sangat antusias. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah dipahami oleh peserta didik. Sementara itu, hasil angket dari peserta didik menunjukkan persentase sebesar 95,7%, juga termasuk dalam kategori sangat praktis. Menurut Ridwan & Sunarto (2013:23), tingkat kepraktisan media dapat dilihat dari skor angket. Jika hasil evaluasi berada pada kisaran 81%–100%, maka media tergolong sangat praktis, artinya mudah digunakan, disukai pengguna, dan sesuai dengan tujuan.

## SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan ditarik kesimpulan bahwasannya penelitian yang dilaksanakan digunakan untuk menguraikan kelayakan media *Lapbook* Cerita Fiksi yang dilihat dari 3 aspek yakni kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Pada aspek kevalidan dilakukan dengan melakukan uji validasi media dan materi bersama validator. Validasi ahli media didapatkan hasil persentase 90,90% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil dari validasi ahli materi didapatkan hasil persentase 85% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan media didapat dari hasil lembar angket respon peserta didik dan lembar angket respon pendidik pada penggunaan media *Lapbook* Cerita Fiksi. Berdasarkan hasil perhitungan kepraktisan media dari uji coba skala kecil dan uji coba skala besar diperoleh persentase 95,7 % dari respon peserta didik dan diperoleh persentase 90% dari respon pendidik dengan kategori sangat praktis. Sedangkan keefektifan dari media *Lapbook* Cerita Fiksi diperoleh dari hasil pengerjaan soal *pretes* dan *posttes* yang diberikan kepada peserta didik, hasil penilaian menunjukkan peningkatan *N-gain* sebesar 0,71 dengan kategori tinggi.

Dilihat dari perolehan hasil kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *Lapbook* Cerita Fiksi bahwasannya media ini layak dipakai untuk pembelajaran menuliskan kembali cerita fiksi.

## REFERENSI

- Ariyanti, S. E. A. E. (2020). Media Kartu Kuartet Dikda Seni Tari Berbasis Outdoor Learning. *Joyful Learning Journal*, 9(2), 72–77. <https://doi.org/10.15294/jlj.v9i2.39356>
- Atmojo, E. R. D. (2020). Pengembangan Kemampuan Menulis Cerita Fiksi Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 1(3), 172–182. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i3.39>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Ismail, I., Uyuni Taufiq, A., & Hasanah, U. (2020). Pengembangan Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran Biologi. *Al Asma : Journal of Islamic Education*,

2(2), 236. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i2.17084>

Jum Anidar, “Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran,” *Jurnal AlTaujih: Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami* 3, no. 2 (2017): 8–16.

Junaidi, (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.

<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>

Trimitha, R., Kanthiana, J., Putra, D. A., Mirnawati, L. B., & Korespondensi, P. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR BERBASIS POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PESERTA DIDIK KELAS II SD*.

Wicaksono, L. (2023). Bahasa Dalam Komunikasi Pembelajaran. *Jurnal PembelajaranProspektif*, 1(2), 9– 19. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/lp3m%0Ahttp://jurnal.untan.ac.id/index.php/lp3m/article/download/19211/16053>

Wulandari , A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.