

PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR *FLIPBOOK*
UNTUK PENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR 3 BLIMBING

Rifta Dewi Fortuna Indah^{1*}, Novialita Angga Wiratama

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

¹ Email: riftadewifortunaindah05@gmail.com

² Email: novialita3@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru diperoleh hasil data bahwa dari jumlah total 20 siswa. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari pengembangan media buku cerita bergambar *flipbook* pada pembelajaran IPS manusia interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Reserch and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE: Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket lembar validasi ahli, lembar respon guru dan siswa, serta lembar tes siswa Hasil validasi ahli materi memperoleh presentase kelayakan 97% dengan kriteria sangat valid. Hasil validasi ahli media memperoleh presentase 67% dengan kriteria cukup valid. Hasil validasi ahli bahasa memperoleh presentasi 93% dengan kriteria sangat valid. Hasil respon praktisi guru memperoleh presentase 86% dengan kriteria sangat layak. Hasil respon pengguna siswa memperoleh presentase 94% dengan kriteria sangat layak. Hasil tes siswa yang tuntas KKM memperoleh presentase 85% dengan kriteria baik. Berdasarkan hasil validasi dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar *flipbook* yang dikembangkan sangat layak, praktis dan efektif sebagai media buku cerita bergambar yang baik digunakan dalam pembelajaran tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 Kelas IV SDN 3 Blimbing.

e

Kata Kunci: Pengembangan ; Media; Buku Cerita Bergambar; *Flipbook*

PENDAHULUAN

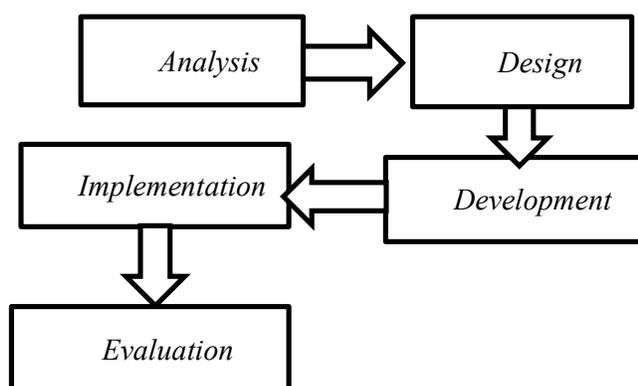
Peraturan pemerintah nomer 19 Tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan pasal 19 ayat 1 (2005) dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, motivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk menunjang proses pembelajaran berdasarkan peraturan pemerintah tersebut, maka guru bertanggung jawab terhadap desain pembelajaran yang akan dilaksanakan agar dapat mengarahkan peserta didik mencapai suatu kompetensi. Dalam mengarahkan siswa untuk mencapai suatu kompetensi perlu adanya usaha-usaha tertentu yang perlu dilakukan pendidik. Usaha – usaha tersebut dapat dilakukan dengan memberikan inovasi-inovasi baru terhadap proses pembelajarannya. Inovasi terhadap proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan strategi dan metode yang suai dengan materi pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru SDN 3 Blimbing, Guru menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran IPS kadang sulit untuk mencari media yang di pakai tetapi siswa mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru apabila menggunakan media tersebut. Hal ini terkadang mungkin disebabkan karena dalam proses

pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode hafalan dan ceramah dalam mengingat materi pelajaran.

Pada pembelajaran tema pahlawanku misalnya, siswa dituntut untuk menghafal nama tokoh–tokoh yang berperan penting dalam pelaksanaan proklamasi kemerdekaan Indonesia 1945 serta peristiwa–peristiwa yang terjadi disekitar proklamasi. Dan sedangkan tidak semua siswa dapat mengingat kejadian–kejadian yang terjadi sekitar peristiwa proklamasi. Metode ini juga hanya akan membuat siswa mengingat–ingat materi pelajaran dalam waktu yang relatif pendek. Beliau mengakui bahwa masih merasa kesulitan dalam membuat suatu media pembelajaran yang diminati siswa disaat perkembangan teknologi dan informasi berkembang pesat. Untuk mempelajari ilmu sosial bagi siswa tingkat sekolah dasar, kebanyakan siswa mengalami kesulitan karena tidak adanya media penunjang dalam proses pembelajaran. Sedangkan seperti yang telah dikemukakan dalam wawancara dengan narasumber bahwa sebelumnya tidak semua guru mampu menciptakan media pembelajaran yang mampu memotivasi siswa dalam belajar sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian. Dalam pengembangan ini, prosedur penelitian yang dilakukan oleh para peneliti adalah Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar *Flipbook* Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar 3 Blimbing dengan menggunakan model ADDIE. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE yang mempunyai 5 tahap, yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Gambaran langkah-langkah tersebut, disajikan bagan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan media buku cerita bergambar

1. *Analysis* (Analisis)

Analysis merupakan langkah awal pada penelitian dan pengembangan. Langkah ini bertujuan untuk menganalisis permasalahan yang ada di sekolah dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan bahan ajar baru.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap ini peneliti membuat rencana produk yang akan dikembangkan dengan mempertimbangkan hasil analisis seperti analisis kebutuhan dan analisis karakteristik siswa. Pada tahap ini, peneliti menyiapkan narasi cerita dan

membuat desain buku cerita yang akan digunakan dalam pengembangan buku cerita bergambar.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses pengembangan dan validasi media buku cerita bergambar. Validator memvalidasi hasil produk jadi dengan tujuan mengembangkan media buku cerita bergambar untuk digunakan dalam pembelajaran.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap uji coba media buku cerita bergambar yang dikembangkan dalam situasi kelas nyata. Media buku cerita bergambar diuji cobakan pada pengguna yaitu guru SDN 3 Blimbing dan siswa kelas IV.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan langkah terakhir untuk memberikan nilai terhadap Media buku cerita bergambar. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk memperbaiki kekurangan yang muncul pada media buku cerita bergambar selama simulasi, sehingga media yang dihasilkan benar-benar dapat digunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini subjek coba produk adalah guru dan peserta didik kelas IV SD 3 Blimbing dengan jumlah 20 siswa yang terdiri dari 11 perempuan dan 9 laki – laki.

Pada penelitian ini, terdapat dua jenis data yang diperoleh diantaranya :

Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang menunjukkan kualitas atau mutu sesuatu yang ada, baik keadaan, proses, peristiwa/kejadian dan lainnya yang dinyatakan dalam bentuk pernyataan atau berupa kata-kata. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari masukan dosen pembimbing, dosen ahli, guru matematika peminatan mengenai media buku cerita bergambar yang dikembangkan.

Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang berwujud angka-angka sebagai hasil observasi atau pengukuran. Data kuantitatif digunakan untuk mengetahui kualitas media buku cerita bergambar yang dikembangkan ditinjau dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari penilaian dosen ahli dan guru matematika peminatan, hasil lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan hasil tes siswa.

Pada pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen lembar wawancara, lembar lembar validasi, lembar respon guru dan siswa, dan lembar tes siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Hasil Analisis Kebutuhan

No	Hasil yang Diperoleh
1.	Kurikulum yang diterapkan di SDN 3 Blimbing adalah kurikulum 2013
2	Pada jenjang sekolah dasar pembelajaran berpusat pada siswa, namun siswa cenderung diam dan tidak berkonsentrasi pada saat pembelajaran
3	Dalam proses pembelajaran, guru sudah menggunakan bahan ajar. Namun hanya saja bahan ajar yang digunakan masih kurang lengkap
4	Media pembelajaran yang digunakan belum memadai untuk anak kesulitan belajar

5	Terdapat siswa yang kesulitan dalam memahami suatu bacaan
---	---

a. Hasil Analisis Karakteristik Siswa

Pada tahap analisis karakteristik siswa diperoleh hasil yang disajikan pada tabel 4.2 hasil analisis karakteristik siswa sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Analisis Karakteristik Siswa

No.	Hasil yang Ditemukan
1	Subjek dalam penelitian ini adalah salah satu siswa kelas IV SDN 3 Blimbing yang kesulitan dalam membaca
2	Nilai siswa dalam mata pelajaran IPS masih di bawah KKM
3	Siswa mampu menulis kata dengan mandiri
4	Siswa mampu memahami isi bacaan dengan teks yang sederhana

Hasil Validasi Ahli Materi

Uji validasi materi yang digunakan dalam media *Flipbook* ini dilakukan oleh ahli materi yaitu dosen Universitas PGRI Ronggolawe yang bernama Mega Puspita Sari, M.Pd validasi ini dilaksanakan pada tanggal 01 juni 2023. Ahli materi memberi penelian sesuai pada instrumen yang telah disiapkan untuk mengetahui kesesuaian isi yang digunakan. Hasil penilaian media oleh para ahli dapat dilihat dalam tabel 4.4 berikut ini :

Tabel 3 Hasil Uji Validasi Ahli Materi oleh Dosen Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		1 (TV)	2 (KV)	3 (CV)	4 (V)	5 (SV)
1	Kesesuaian Buku Cerita berbasis Flipbook dengan KD dan tujuan pembelajaran					√
2	Sistematika dalam penyusunan komponen Buku Cerita berbasis Flipbook ini sudah sesuai					√
3	Tampilan dari Buku Cerita Flipbook dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi					√
4	Media Buku Cerita berbasis Flipbook memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk meningkatkan pengetahuan materi interaksi lingkungan alam, sosial, dan budaya					√
5	Materi dalam media Buku Cerita berbasis Flipbook ini dapat dipelajari tanpa bantuan bahan ajar lain				√	
6	Kejelasan setiap komponen pada media Buku Cerita berbasis Flipbook ini jelas					√
Jumlah					29	
Rata-rata		-			rata-rata Prentase 97%	
Kriteria skor Valid					Sangat Valid	

Berdasarkan tabel 4.4 tentang hasil uji validasi ahli materi dapat dinyatakan bahwa dari beberapa kriteria diatas produk Flipbook ini mendapat jumlah skor 29 dengan presentase 97%. Hasil uji validasi rata – rata 97% dinyatakan media Buku Cerita berbasis Flipbook belum dapat digunakan tanpa revisi. Jadi dapat disimpulkan bahwa Flipbook ini sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Hasil Validasi Ahli Bahasa

Uji validasi Bahasa yang digunakan dalam media Flipbook ini dilakukan oleh ahli bahasa yaitu dosen Universitas PGRI Ronggolawe yang berkompeten terhadap bahasa dan kebahasaan yang bernama Dr. Moh. Mu'minin, M.Pd. Uji validasi ini dilaksanakan pada tanggal 05 juni 2023. Ahli bahasa memberi penilaian sesuai pada instrumen yang telah disiapkan. Hasil penilaian media oleh ahli Bahasa dapat dilihat dalam tabel 4.5 berikut ini :

Tabel 4 Hasil Uji Validasi Bahasa oleh Dosen Ahli Bahasa

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		1 (TV)	2 (KV)	3 (CV)	4 (V)	5 (SV)
1	Ketepatan penggunaan bahasa berdasarkan EYD			√		
2	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa					√
3	Bahasa yang digunakan pada media buku cerita ini komunikatif					√
4	Pemilihan tata bahasa pada media buku cerita ini sesuai dengan tingkat intelektual siswa					√
5	Bahasa yang digunakan pada media buku cerita ini dapat merangsang siswa untuk mencari jawaban dari latihan soal dengan sendiri					√
6	Struktur kalimat pada setiap uraian dialog pada buku cerita mudah dipahami					√
Jumlah						28
Rata – rata presentase						93%
Kriteria Skor						Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.5 tentang hasil uji validasi ahli bahasa dapat dinyatakan bahwa dari beberapa kriteria di atas produk Flipbook ini mendapat jumlah skor 28 dengan presentase 93%. Dinyatakan media Buku Cerita berbasis Flipbook dapat digunakan dengan revisi penggunaan bahasa indonesia kurang sesuai dengan EYD, misalnya penggunaan huruf kapital, penggunaan awalan di dan kata depan di. Jadi dapat disimpulkan bahwa Flipbook ini sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Hasil Validasi Ahli Media

Uji validasi ahli media yang digunakan dalam media Flipbook ini dilakukan oleh dosen Universitas PGRI Ronggolawe yang berkompeten terhadap desain media dan pengalaman terhadap media pembelajaran yang bernama Iis Daniati Fatimah, M.Pd validasi ini dilaksanakan pada tanggal 07 juni 2023. Ahli media memberi penilaian sesuai pada instrumen untuk memberikan saran dan masukan terkait desain dan bentuk serta

kemenarikan media pembelajaran. Hasil penilaian media Flipbook oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini :

Tabel 5 Hasil Uji Validasi Ahli Media oleh Dosen Media :

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		1 (TV)	2 (KV)	3 (CV)	4 (V)	5 (SV)
1	Jenis huruf yang dipilih dalam media buku cerita sesuai			√		
2	Ketepatan pemilihan jenis gambar				√	
3	Kemenarikan desain pada media buku cerita			√		
4	Komposisi warna pada media buku cerita menarik			√		
5	Keterpaduan ilustrasi dengan warna				√	
6	Ketepatan pemilihan ukuran gambar			√		
Jumlah					20	
Rata – rata prentase					67%	
Kriteria skor					Cukup Valid	

Berdasarkan tabel 4.6 tentang hasil uji validasi ahli media dapat dinyatakan bahwa dari beberapa kriteria di atas produk Flipbook Buku Cerita ini mendapat jumlah skor 20 dengan presentase 67%. Dinyatakan media Buku Cerita berbasis Flipbook dapat digunakan tanpa revisi mohon untuk akhir buku cerita di beri tulisan “Buku Cerita Untuk Siswa Kelas IV SD”. Jadi dapat disimpulkan bahwa Flipbook ini Cukup Valid digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Lembar respon guru dan siswa diberikan untuk mengerahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan peneliti. Diberikan setelah uji coba produk.

Tabel 6 Hasil Angket Respon Guru

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		1 (TP)	2 (K P)	3 (C P)	4 (P)	5 (SP)
1	Kesesuaian denngan pembelajaran				√	
2	Keruntutan penyajian				√	
3	Kesesuaian materi disajikan dalam bentuk buku cerita					√
4	Penyajian dalam media mendorong siswa berpikir kreatif, aktif, dan imajinatif				√	
5	Dialog dalam media buku cerita mudah dipahami					√
6	Kesesuaian komposisi warna, gambar, dan ilustrasi					√
7	Huruf yang digunakan sesuai dan mudah dipahami siswa					√
8	Kesesuaian ukuran media				√	
9	Berpusat pada siswa			√		
1	Penyajian contoh ilustrasi				√	

0	memperoleh pemahaman siswa					
Skor Total						43
Prentase						86%
Kriteria Skor						Sangat Layak

Tabel 7 Hasil Angket Respon Siswa

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		1 (TP)	2 (K P)	3 (C P)	4 (P)	5 (SP)
1	Desain buku cerita menarik					√
2	Isi dalam buku cerita disajikan menarik dan kreatif					√
3	Gambar tokoh yang digunakan dalam buku cerita sangat menarik				√	
4	Huruf yang digunakan lebih mudah dibaca					√
5	Bahasa yang digunakan mudah saya dipahami				√	
6	Bahasa yang digunakan sangat sederhana tidak sulit saya pahami					√
7	Materi buku cerita mudah saya pahami				√	
8	Terdapat contoh dan ilustrasi dalam media buku cerita yang saya pahami					√
9	Materi dalam buku cerita tidak membosankan bagi saya					√
10	Penyajian materi pada buku cerita mendorong motivasi dan semangat saya untuk belajar					√
Skor Total						47
Presentase						94%
Kriteria Skor						Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.8 tentang hasil angket respon guru yang diberikan kepada guru kelas IV diperoleh dengan rata – rata 47 dengan presentase 94% sesuai dengan kriteria angket respon guru.

Tabel 8 Tes Hasil Belajar Siswa

No	Nama	Nilai Evaluasi	Keterangan
1	Ahmad Bayhaki Putra Suyanto	88	Tuntas
2	Ahmad Gilang Syaputra	80	Tuntas
3	Annisha Zyavira Putrie	90	Tuntas
4	Dea Syafa Al Zahra	89	Tuntas

5	Fathur Rahmat	79	Tuntas
6	Muh. Ferdy Ardiansyah	77	Tuntas
7	Mutiara Anggraeni	95	Tuntas
8	Raihana	98	Tuntas
9	Utami Arsyta Sari	76	Tuntas
0	1 Verani Audita Zahra	80	Tuntas
1	1 Aexsal Al Ramadhan	88	Tuntas
2	1 Ahmad Ariq Murdadlo Robbani	90	Tuntas
3	1 Febrianti	78	Tuntas
4	1 Indah Nur Aeni	82	Tuntas
5	1 Kurnia Ezza Putra Agostyo	92	Tuntas
6	1 Mara Diva Olevia	84	Tuntas
7	1 Nesya Listiana Alisya Putri	88	Tuntas
8	1 Roger Afka Saifi Ramadhon	80	Tuntas
9	1 Sigit	85	Tuntas
0	2 Sonya Pertiwi	82	Tuntas
Skor Total			1.701
Presentase			85%
Kriteria Skor Layak			Sangat

Berdasarkan tabel 8 tentang hasil kemampuan membaca dapat dijelaskan secara individu hasil kemampuan membaca siswa meningkat setelah penggunaan media Flipbook. Dari tabel diatas sudah di hitung secara rinci nilai akhir dan juga peningkatan nilai dengan menggunakan nilai evaluasi.

Untuk menganalisis data menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Sumber : Liando (2022)

Keterangan :

P = Kelayakan

n = jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor keseluruhan

Rentang skor penilaian media buku cerita bergambar sebagai berikut:

Tabel 9 Interpretasi Skor Validasi

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Belum Layak
0% - 20%	Sangat Belum Layak

Sumber: Asyari & Silvia (dalam Sari dkk, 2019)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan, maka dapat disimpulkan media buku cerita bergambar *flipbook* dikatakan layak apabila memenuhi tiga kriteria berikut ini, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Kevalidan Media Buku Cerita Bergambar *Flipbook*

Kriteria kevalidan dilihat dari hasil validasi 3 ahli (ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa). Hasil penelitian menunjukkan perolehan dari ahli media dengan skor 29 atau persentase sebesar 97% dengan kriteria sangat layak, perolehan dari ahli materi dengan skor 20 atau persentase sebesar 67% dengan kriteria sangat layak, dan perolehan dari ahli bahasa dengan skor 28 atau persentase sebesar 93% dengan kriteria cukup layak.

Kepraktisan Media Buku Cerita Bergambar *Flipbook*

Kriteria kepraktisan dilihat dari hasil analisis data angket respon guru dan angket respon siswa yang menunjukkan tingkat kepraktisan dari hasil respon guru dengan persentase 86% dengan kriteria sangat layak dan hasil respon siswa dengan persentase sebesar 94% dengan kriteria sangat layak

Keefektifan Media Buku Cerita Bergambar *Flipbook*

Kriteria keefektifan dari media yang sudah dikembangkan, peneliti melakukan tes dengan siswa sebanyak 20 anak dan siswa tuntas semua. Diperoleh presentase 85% dengan kriteria sangat layak.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Media Buku Cerita Bergambar *Flipbook* valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005. 2005.
- [2] Liando, M. R. (2022). Kemampuan mengubah kalimat simpleks menjadi kalimat kompleks siswa di era pandemi. *Jurnal annaba' STIT Muhammadiyah paciran*, 8 (2).<https://doi.org/10.37286/ojs.v8i2.163>.
- [3] Sari, I.R. Wulandari, S.S (2020) Pengembangan lembar kegiatan peserta didik (LKPD) berbasis pendekatan saintifik mata pelajaran humas dan ke protokol semester gasal kelas XI OTKP di SMK YPM 3 Taman. 8(3).<https://doi.org/10.26740/jpap.v8n3.p440440>