

Pengembangan flipbook digital sains lingkungan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II Sekolah Dasar

Sulistiyani Puteri Ramadhani^{1*}, Qonita Amini²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trilogi, Jakarta Selatan, Indonesia

*email korespondensi: sulistiyani@trilogi.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran flipbook cerita fabel digital serta mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Dick and Carey. Subjek penelitian terdiri atas 8 siswa pada uji coba skala kecil dan 24 siswa pada uji coba skala besar. Teknik pengumpulan data meliputi validasi, angket respons siswa, serta tes pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan analisis persentase dan Normalized Gain (N-Gain). Hasil penelitian menunjukkan bahwa respons siswa pada uji coba skala kecil memperoleh persentase 83,57% dengan kategori sangat layak, sedangkan uji coba skala besar memperoleh persentase 93,10% dengan kategori sangat layak. Efektivitas media ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,44 pada uji coba skala kecil dan 0,34 pada uji coba skala besar, yang keduanya termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media flipbook cerita fabel digital sangat layak digunakan dan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Flipbook Digital; Cerita Fabel; Keterampilan Membaca; Sekolah Dasar

Abstract

The Development of an Environmental Science Digital Flipbook to Improve the Reading Skills of Second-Grade Elementary School Students. This study aims to develop a digital fable story flipbook as a learning medium and to determine its feasibility and effectiveness in improving the reading skills of second-grade elementary school students. The study employed the Research and Development (R&D) method using the Dick and Carey development model. The research subjects consisted of 8 students for the small-scale trial and 24 students for the large-scale trial. Data collection techniques included validation, student response questionnaires, and pre-tests and post-tests. Data were analyzed using percentage analysis and Normalized Gain (N-Gain). The results showed that student responses in the small-scale trial yielded a score of 83.57% (categorized as highly feasible), while the large-scale trial yielded 93.10% (also categorized as highly feasible). The effectiveness of the medium was demonstrated by N-Gain scores of 0.44 in the small-scale trial and 0.34 in the large-scale trial, both falling into the medium category. These results indicate that the digital fable story flipbook is highly feasible for use and moderately effective in improving the learning outcomes of elementary school students.

Keywords: Learning Media; Digital Flipbook; Fable Stories; Reading Skills; Elementary School

Pendahuluan

Keterampilan membaca merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa sekolah dasar karena menjadi fondasi dalam memperoleh pengetahuan dan mengembangkan kemampuan berpikir. Pada Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya menekankan kemampuan mengenal huruf, tetapi juga memahami isi bacaan, menemukan informasi, dan menumbuhkan karakter melalui berbagai jenis teks, salah satunya cerita fabel. Namun, pada kenyataannya keterampilan membaca siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang masih didominasi buku cetak dan metode ceramah sehingga siswa kurang termotivasi untuk membaca serta kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Keterampilan membaca awal memiliki dampak besar pada perkembangan keterampilan membaca di tahap selanjutnya. Membaca sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa merupakan suatu masalah yang mendapat banyak perhatian dalam kehidupan manusia (Binti Mirnawati & Agatha Valent Fabriya, 2022). Untuk mencapai tujuan dan hasil belajar, pendidik memerlukan media pembelajaran yang berguna dalam kegiatan belajar dan mengajar sebagai sumber informasi dan sumber belajar.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah *flipbook* digital. *Flipbook* merupakan media elektronik yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk buku digital yang dipadukan dengan gambar dan audio, dan kuis interaktif sehingga mampu meningkatkan perhatian serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Yusuf, Setyawan, Immawati, Santoso, & Usman, 2022). Penggunaan media digital yang interaktif juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media *flipbook* memiliki potensi dalam meningkatkan kemampuan keterampilan membaca dan hasil belajar siswa sekolah dasar. (Yusuf et al., 2022) melaporkan bahwa penggunaan media *flipbook* mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar melalui pembelajaran yang lebih menarik. Penelitian (Dewi, Lukman, & Nana, 2018) juga menunjukkan bahwa *flipbook* berbasis kearifan lokal memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi dan mampu meningkatkan kemampuan keterampilan membaca siswa. Selanjutnya, (Kurniawati & Koeswanti, 2020) menemukan bahwa media *flipbook* berbasis cerita fabel efektif meningkatkan kemampuan membaca siswa berdasarkan hasil uji N-Gain. Penelitian turut membuktikan bahwa media *flipbook* berbasis *Problem Based Learning* mampu meningkatkan keterampilan menyimak dan menulis siswa sekolah dasar secara signifikan.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada peningkatan keterampilan membaca secara umum atau mengembangkan *flipbook* berbasis model pembelajaran tertentu, seperti *Problem Based Learning* maupun kearifan lokal (Sri Sundari & Khusnul Fatonah, 2025). Penelitian-penelitian tersebut juga lebih banyak menguji validitas dan efektivitas media tanpa mengintegrasikan cerita fabel digital yang memuat nilai-nilai karakter sesuai pada siswa kelas II sekolah dasar. Selain itu, masih terbatas penelitian yang mengukur efektivitas media melalui kombinasi uji kelayakan pada kelompok kecil dan kelompok besar serta analisis peningkatan hasil belajar menggunakan Normalized Gain (N-Gain). Kondisi tersebut menunjukkan adanya research gap yang menjadi dasar perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Kalibata 11 Jakarta Selatan, proses pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks dan penjelasan guru sehingga siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran membaca. Media pembelajaran digital belum dimanfaatkan secara optimal sehingga pembelajaran belum mampu meningkatkan motivasi dan keterampilan membaca siswa secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui penyajian teks, gambar, audio dan latihan interaktif dalam satu media pembelajaran digital. pembelajaran dengan *flipbook* cerita tentang lingkungan, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami konsep-konsep sains, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. *flipbook* cerita tentang lingkungan akan membantu peserta didik menjadi individu yang mampu mengambil keputusan berdasarkan fakta dan bukti ilmiah, memiliki kepedulian terhadap lingkungan, serta berpartisipasi aktif dalam menjaga kelestarian alam. Melalui pembelajaran berbasis lingkungan, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami konsep-konsep sains, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Literasi sains akan membantu peserta didik menjadi individu yang mampu mengambil keputusan berdasarkan fakta dan bukti ilmiah, memiliki kepedulian terhadap lingkungan, serta berpartisipasi aktif dalam menjaga kelestarian alam. Dengan demikian, pembelajaran sains tidak hanya menghasilkan peserta didik yang cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki karakter peduli lingkungan, kreatif, inovatif, dan bertanggung jawab sebagai warga negara yang siap menghadapi tantangan global.

Melalui *flipbook* cerita tentang lingkungan, siswa tidak hanya dapat meningkatkan keterampilan membaca, tetapi juga memperoleh pemahaman mengenai pentingnya menjaga lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang dikaitkan dengan lingkungan diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan pengetahuan, kepedulian, kreativitas, dan sikap tanggung jawab terhadap lingkungan. Dengan demikian, penggunaan *flipbook* cerita tentang lingkungan dapat menjadi salah satu inovasi media pembelajaran yang membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

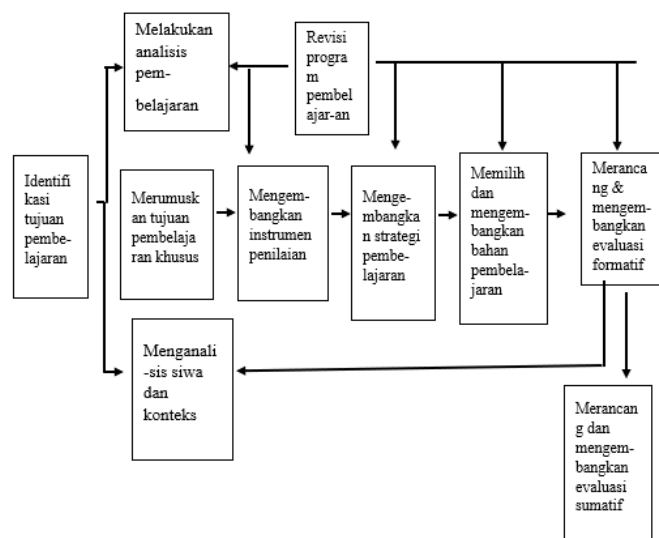
Pembelajaran literasi sains dengan memanfaatkan lingkungan dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman secara langsung. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan mengajak peserta didik mengamati lingkungan di sekitar sehingga mereka mampu menemukan berbagai permasalahan, mengajukan pertanyaan, serta menarik kesimpulan berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan. Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar juga membuat pembelajaran menjadi lebih nyata dan kontekstual, sehingga peserta didik dapat menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar disebut sebagai pendekatan lingkungan. Penerapannya dapat dilakukan melalui dua cara, yaitu (1) mengajak peserta didik secara langsung ke lingkungan sekitar untuk melakukan kegiatan pembelajaran dan (2) membawa berbagai sumber atau objek yang berasal dari lingkungan ke sekolah untuk digunakan sebagai bahan pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flipbook* cerita fabel digital yang layak digunakan dalam pembelajaran serta menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II sekolah dasar. Efektivitas media dianalisis berdasarkan hasil uji coba skala kecil dan skala besar melalui persentase respons siswa serta peningkatan hasil belajar menggunakan analisis Normalized Gain (N-Gain). Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran digital yang inovatif sekaligus menjadi referensi bagi guru sekolah dasar dalam meningkatkan kualitas keterampilan membaca.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk melalui proses penemuan masalah potensial, desain, dan pengembangan produk sebagai solusi terbaik. Metode penelitian dan pengembangan dapat digunakan dalam bidang pendidikan untuk mengembangkan model kepemimpinan kepala sekolah, modul pelatihan guru, model kurikulum sekolah, model pendidikan karakter, modul pelatihan tenaga kependidikan, dan banyak lagi (Waruwu, 2024)). *Research and Development (R&D)* adalah proses atau proses yang digunakan untuk membuat produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada. Ide ini mencakup berbagai teknik penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif penggunaannya (Radjak, 2024) mengembangkan media pembelajaran berupa cerita fabel yang disusun dalam bentuk *flipbook* digital yang dimaksudkan untuk digunakan dalam pembelajaran, terutama untuk membantu siswa dalam keterampilan membaca berdasarkan alur gambar dan cerita.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) dengan model pengembangan Dick and Carey yang terdiri atas sepuluh tahapan, yaitu: (1) mengidentifikasi tujuan pembelajaran, (2) melakukan analisis pembelajaran, (3) menganalisis karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran, (4) merumuskan tujuan pembelajaran khusus, (5) mengembangkan instrumen penilaian, (6) mengembangkan strategi pembelajaran, (7) mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, (8) melaksanakan evaluasi formatif, (9) merevisi produk, dan (10) melaksanakan evaluasi sumatif. Model ini dipilih karena memberikan langkah-langkah yang sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.



Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Kalibata 11 Jakarta Selatan. Partisipan penelitian terdiri atas 32 siswa kelas II, yang dibagi menjadi 8 siswa pada uji coba skala kecil dan 24 siswa pada uji coba skala besar. Selain itu, penelitian melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sebagai validator untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi dan wawancara dilakukan pada tahap analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi dari para ahli serta respons.

Data dari angket peserta didik berisi jawaban dari pertanyaan yang sudah disusun dalam pedoman dapat diukur dengan skala guttman. Angket yang diberikan menggunakan skala Guttman agar mendapatkan jawaban yang tegas terhadap pernyataan yang diberikan. Perolehan presentase data dari hasil respon peserta didik. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi ahli dan respons siswa dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut (Sugiyono, 2016a).

$$p = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase (yang dicari)

$\sum$ = Jumlah jawaban yang diberikan validator

n = Jumlah skor maksimal

Kategori kelayakan media mengacu pada kriteria persentase, yaitu 81–100% (sangat layak), 61–80% (layak), 41–60% (cukup layak), 21–40% (kurang layak), dan $\leq 20\%$ (tidak layak).

Uji N-Gain merupakan alat ukur efektifitas pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media *flipbook* cerita fabel digital. Efektivitas media dianalisis menggunakan *Normalized Gain* (N-Gain) dengan persamaan berikut (Sugiyono, 2016b).

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

Kriteria interpretasi nilai N-Gain, yaitu $g < 0,30$ termasuk kategori rendah, $0,30 \leq g < 0,70$ termasuk kategori sedang, dan $g \geq 0,70$ termasuk kategori tinggi.

Berdasarkan hasil analisis, media *flipbook* cerita fabel digital memperoleh persentase respons siswa sebesar 95,36% pada uji coba skala kecil dan 83,57% pada uji coba skala besar dengan kategori sangat layak. Analisis efektivitas menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,44 pada uji coba skala kecil dan 0,34 pada uji coba skala besar yang termasuk dalam kategori sedang, sehingga media yang dikembangkan dinilai layak dan cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II sekolah dasar.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *flipbook* cerita fabel digital yang dikembangkan menggunakan model Dick and Carey. Produk dikembangkan untuk membantu meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Setelah melalui tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi ahli, revisi, dan uji coba, media kemudian diimplementasikan pada uji coba skala kecil dan skala besar untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitasnya.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media *flipbook* cerita fabel digital memenuhi kriteria layak digunakan dalam pembelajaran setelah memperoleh penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Selanjutnya, produk diujicobakan kepada siswa untuk mengetahui respons pengguna terhadap media yang dikembangkan. Hasil respons siswa pada uji coba skala kecil dan skala besar disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Respons Siswa terhadap Media Flipbook Cerita Fabel Digital

Tahapan Uji	Presentase	Kategori
Uji Coba Skala Kecil	83,57%	Sangat Layak
Uji Coba Skala Besar	93,10%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, media *flipbook* cerita fabel digital memperoleh persentase 83,57% pada uji coba skala kecil dan 93,10% pada uji coba skala besar. Kedua hasil tersebut berada pada kategori sangat layak, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta membantu siswa memahami materi cerita fabel. Persentase yang tinggi menunjukkan bahwa penggunaan teks, ilustrasi, animasi, warna, dan kuis interaktif pada *flipbook* mampu meningkatkan ketertarikan siswa selama proses pembelajaran.

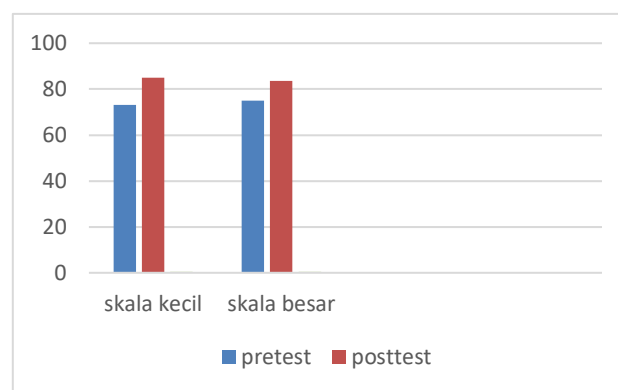
Dari hasil penghitungan pretest dan posttest menunjukkan bahwa keefektifan penggunaan media pembelajaran *flipbook* cerita fabel digital termasuk kedalam kategori Tinggi. Sehingga media pembelajaran ini bisa digunakan kedalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Setelah penggunaan flipbook cerita fabel digital interaktif di kelas II SDN Kalibata 11 Jakarta, hasil dari Uji Pre-test dan Post-test dengan kategori Sangat Baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, bahasa, dan kesesuaian materi. Walaupun memperoleh kategori sangat valid, produk tetap mengalami perbaikan berdasarkan saran validator sehingga media menjadi lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Selain mengukur kelayakan media, penelitian ini juga mengukur efektivitas penggunaan media melalui perbandingan hasil pretest dan posttest. Ringkasan hasil peningkatan nilai siswa disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Rata-rata Pretest, Posttest, dan N-Gain

Tahapan Uji	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
Skala Kecil	73,13	85,00	0,44	Sedang
Skala Besar	75,00	83,54	0,34	Sedang

Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media *flipbook* cerita fabel digital. Pada uji coba skala kecil, rata-rata nilai meningkat dari 73,13 menjadi 85,00, sedangkan pada uji coba skala besar meningkat dari 75,00 menjadi 83,54. Berdasarkan analisis Normalized Gain (N-Gain), diperoleh nilai 0,44 pada skala kecil dan 0,34 pada skala besar yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 2. Hasil Belajar Pretest Posttest Siswa

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa media flipbook memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan penggunaan media konvensional. Penyajian materi dalam bentuk cerita fabel yang dipadukan dengan gambar, audio, dan latihan interaktif mampu meningkatkan perhatian siswa sehingga proses membaca menjadi lebih menyenangkan. Kondisi tersebut sejalan dengan teori pembelajaran Bahasa Indonesia yang menyatakan bahwa penggabungan unsur visual dan verbal dapat membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media flipbook mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar melalui penyajian materi yang lebih menarik. Selain itu, penelitian (Ristanto, 2020) menunjukkan bahwa media *flipbook* memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi dan respons pengguna. Penelitian (Binti Mirnawati & Agatha Valent Fabriya, 2022) juga melaporkan bahwa *flipbook* berbasis cerita fabel memperoleh respons siswa sebesar lebih dari 90% dengan kategori sangat layak. Kesamaan hasil tersebut memperkuat bahwa media flipbook merupakan alternatif media digital yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan penelitian sebelumnya. Media yang dikembangkan tidak hanya menyajikan materi cerita fabel dalam bentuk digital, tetapi juga mengintegrasikan gambar, audio narasi, latihan evaluasi, serta nilai-nilai karakter yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II Kurikulum Merdeka. Selain itu, efektivitas media tidak hanya diukur melalui validasi dan respons siswa, tetapi juga melalui peningkatan hasil belajar menggunakan analisis N-Gain, sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai kualitas produk yang dikembangkan.

$$\text{Normal Gain} = \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{skor Ideal} - \text{Skor Pre Test}}$$

Tabel Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Kriteria
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Cukup
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

Sumber : (Sukarelawan et al., 2024)

Tabel 3.10 Kriteria penentuan Tingkat keefektifan

Presentase (%)	Kriteria
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber : (Sukarelawan et al., 2024)

Pembahasan

Keterampilan Membaca

Menurut (Ailah, Sutisnawati, & Maula, 2023) menjelaskan, Keterampilan membaca adalah kemampuan untuk mengenal dan memahami tulisan dalam bentuk huruf, kata, dan kalimat sehingga siswa dapat memahami informasi yang terkandung dalam bacaan dan mendukung proses pembelajaran. Keterampilan dalam membaca sering dapat dijumpai dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang wajib dipelajari di Sekolah Dasar.

Pada kelas II SD, keterampilan membaca anak-anak berkembang dari hanya mengenal kata menjadi memahami isi bacaan secara literal dan mulai mengingat dan menyampaikan kembali apa yang mereka baca (Wulandari & Rochyadi, 2024). Keterampilan membaca pada anak kelas II merupakan tahap membaca permulaan yang menjadi fondasi penting untuk memperoleh pengetahuan lebih lanjut dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

(Harianto, 2020) berpendapat membaca sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa merupakan suatu masalah yang dapat banyak perhatian dalam kehidupan masyarakat. Pengamatan ini berkaitan dengan kesadaran akan pentingnya arti, nilai dan fungsi membaca. Keterampilan membaca merupakan suatu kebutuhan dalam kehidupan tidak hanya dari segi kehidupan pendidikan tetapi juga dari kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, membaca merupakan salah satu bahan ajar yang paling penting dalam pendidikan dasar. (Arwita Putri et al., 2023) Maka dapat dikatakan keterampilan membaca merupakan keterampilan langsung yang disampaikan secara teori dan mampu untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menunjukkan fakta, konsep, prinsip, atau prosedur tertentu sehingga tampak lebih nyata dan konkret. Tujuan media pembelajaran adalah untuk memotivasi siswa, meningkatkan daya serap dan daya ingat mereka saat belajar, dan memberikan pengalaman yang lebih nyata dan konkret. Siswa dapat memperoleh sikap positif terhadap pelajaran dan proses pembelajaran melalui media. Dengan penggunaan media yang tepat, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, mendorong siswa untuk mencintai apa yang mereka pelajari. Penggunaan media dalam pembelajaran akan mempengaruhi efisiensi waktu, sehingga guru memiliki waktu yang cukup untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar, membentuk kepribadian, dan memotivasi belajar. Jika guru dapat menggunakan media dengan baik, mereka akan dapat menyampaikan materi dengan baik dan efektif.

Menurut (Sri Sundari & Khusnul Fatonah, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat pendukung yang efektif yang memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih aktif. Oleh karena itu, media pembelajaran harus digunakan untuk mengubah tingkah laku siswa, mendukung gagasan siswa untuk menjadi lebih aktif di dalam kelas, dan meningkatkan semangat mereka untuk belajar. Jadi, untuk memulai pendidikan, siswa harus dikenalkan dengan berbagai jenis media. Media tidak hanya merupakan bagian dari proses pembelajaran, tetapi juga memiliki komponen lain yang dapat membantu siswa mengembangkan ide-ide mereka. Sedangkan menurut (Sri Sundari & Khusnul Fatonah, 2025), menjelaskan Media pembelajaran digunakan oleh guru dan siswa untuk meningkatkan pemikiran, keterampilan, perasaan, dan perhatian siswa untuk mendorong proses pembelajaran. Media pembelajaran juga digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa sehingga pelajaran menjadi mudah dipahami.

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau materi dengan cara yang lebih mudah dipahami, menarik, dan konkret. Persamaannya, ketiganya menekankan bahwa media sangat penting untuk mempermudah proses pembelajaran, merangsang daya pikir, meningkatkan motivasi, dan membentuk sikap positif siswa terhadap materi.

Pengertian Cerita Fabel

Menurut (Mutiar, Wagiran, & Pristiwati, 2022) menjelaskan, Fabel adalah jenis cerita fiksi yang berbeda dari kisah nyata karena berfokus pada menyampaikan pesan moral melalui nilai-nilai karakter tokohnya. Cerita fabel dapat merangsang perkembangan visual siswa sehingga dapat memunculkan imajinasi melalui gambar yang ditampilkan dalam media. Maka dapat disimpulkan saat membaca atau mendengarkan cerita fabel, siswa akan membayangkan tokoh dan kejadian dalam cerita tersebut. Gambar-gambar yang ditampilkan dalam media cerita fabel semakin memperkuat imajinasi mereka, sehingga mereka bisa lebih mudah memahami cerita dan berkreasi dengan ide-ide baru berdasarkan apa yang mereka lihat dan bayangkan.

Menurut (Gogahu & Prasetyo, 2020) cerita fabel dapat membantu anak-anak belajar dengan cara yang menarik dan mendorong mereka dengan ilustrasi yang berbeda-beda. Ini dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama dalam materi membaca dan menulis cerita fiksi. Cerita fabel merupakan sumber belajar yang penting dan efektif dalam proses pendidikan anak pada tingkat kelas rendah. Melalui cerita yang disampaikan, anak-anak dapat memahami konsep masyarakat dan kehidupan secara umum.

Media Flipbook

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Flipbook Cerita Fabel Digital merupakan media pembelajaran yang mampu mendukung peningkatan keterampilan membaca siswa sekolah dasar. Keberhasilan tersebut dipengaruhi oleh karakteristik media yang mengintegrasikan berbagai unsur multimedia berupa teks, gambar, audio, dan animasi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik serta mampu meningkatkan perhatian peserta didik.

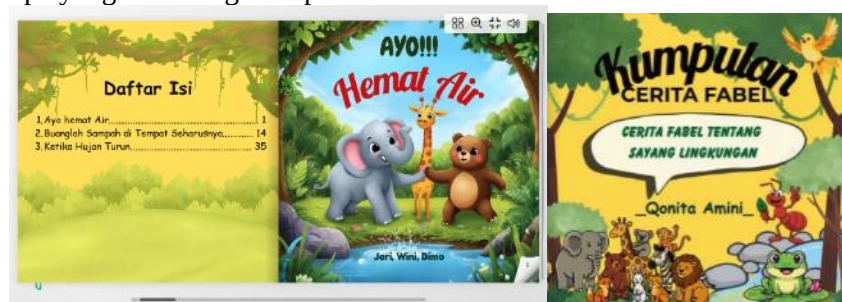
Pada media yang dikembangkan, cerita fabel tidak hanya disajikan dalam bentuk tulisan, tetapi juga diperkuat dengan ilustrasi dan audio narasi sehingga membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih mudah. Kondisi tersebut juga sesuai dengan pendapat (Çeken, 2022) yang menjelaskan bahwa penerapan prinsip pengembangan pada media digital mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena informasi disampaikan secara lebih terstruktur dan mudah dipahami. pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar secara aktif. Penggunaan Flipbook Cerita Fabel Digital memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca, mengamati ilustrasi, mendengarkan narasi, berdiskusi, serta mengerjakan soal evaluasi sehingga siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga membangun pemahamannya secara mandiri.

Hasil penelitian ini juga memperkuat penelitian (Mirnawati dan Febriya, 2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media flipbook mampu meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar melalui penyajian materi yang menarik dan interaktif. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media flipbook sebagai sarana meningkatkan keterampilan membaca peserta didik. Namun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan karena media yang dikembangkan secara khusus menggunakan cerita fabel digital yang dipadukan dengan audio narasi dan materi pendidikan karakter tentang kepedulian terhadap lingkungan.

Kebaruan penelitian ini dibandingkan penelitian sebelumnya terletak pada pengembangan Flipbook Cerita Fabel Digital yang secara khusus disusun berdasarkan materi Bahasa Indonesia Bab VII *Sayang Lingkungan* pada Kurikulum Merdeka untuk siswa kelas II sekolah dasar. Media ini mengintegrasikan cerita fabel, ilustrasi digital, audio narasi, animasi, dan ksoal evaluasi dalam satu platform pembelajaran sehingga mampu mendukung peningkatan keterampilan membaca sekaligus menanamkan karakter peduli lingkungan. Integrasi berbagai komponen pengembangan tersebut menjadi kontribusi penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran digital yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar.

Desain Produk

Berikut hasil prototipe yang dirancang oleh peneliti.



Gambar 3. Prototipe Desain Produk

Produk yang dibuat terdapat halaman judul dan daftar isi agar siswa lebih mudah untuk mencari halaman tersebut.

Desain Produk Media Flipbook Cerita Fabel Digital

Langkah selanjutnya setelah peneliti merancang halaman buku dan daftar isi. Peneliti menyusun “Media Flipbook Cerita Fabel” yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas II SDN Kalibata 11. Table berikut adalah hasil desain media flipbook cerita fable digital.



Gambar 4. Gambar Desain Produk Media Flipbook Cerita Fabel Digital

Analisi Produk Media Flipbook Cerita Fabel Digital

1. Validasi Ahli Design

Hasil penilaian data kuantitatif yang telah diperoleh dari validasi ahli desain mencapai nilai persentase 89,5%. Persentase yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran media *flipbook* cerita fabel digital yang dikembangkan sudah mendapatkan kriteria sangat valid dan mendapatkan kualifikasi yang baik sehingga sudah dapat di uji cobakan kepada siswa kelas IIA. Sedangkan untuk data kualitatif yang sudah diperoleh dari saran dan komentar dari ahli desain terhadap produk media pembelajaran *flipbook* cerita fabel digital yang telah dikembangkan. Saran yang diberikan yaitu font tulisannya disesuaikan lagi dengan besar bukunya, warna fontnya sesuaikan dengan warna dasar cover, tetapi tidak perlu revisi.

2. Validasi Ahli Bahasa

Hasil data kuantitatif yang diperoleh oleh ahli bahasa mencapai nilai media *flipbook* cerita fabel digital yang dikembangkan sudah persentase 88%. Persentase yang diperoleh menunjukkan bahwa media mendapatkan kriteria sangat valid dan mendapatkan kualifikasi yang baik sehingga sudah dapat di uji cobakan kepada siswa kelas IIA. Sedangkan untuk data kualitatif yang sudah diperoleh berdasarkan saran dan komentar dari ahli bahasa terhadap bahasa yang digunakan pada media *flipbook* cerita fabel digital. Terdapat saran yang diberikan yaitu Sesuaikan suara perhalaman, sesuaikan pengejaan sesuai PUEBI, cek padukata di KBBI, cek tanda baca, tidak perlu revisi.

3. Validasi Ahli Materi

Hasil data kuantitatif yang diperoleh oleh ahli materi mencapai nilai persentase 95%. Persentase yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipbook* cerita fabel digital yang dikembangkan sudah mendapatkan kriteria sangat valid dan mendapatkan kualifikasi yang baik sehingga sudah dapat di uji coba kepada siswa kelas IIA. Sedangkan untuk data kualitatif yang sudah diperoleh berdasarkan dari saran dan komentar ahli materi terhadap media pembelajaran *flipbook* cerita fabel digital sudah sesuai materi yang dijelaskan bagus dan lengkap hanya saja Isi ceritanya sesuaikan lagi dengan materi, tidak perlu revisi.

Hasil perolehan skor uji kelayakan pada kelompok kecil yaitu diperoleh dengan persentase memperoleh 88% maka hasil penilaian yang diberikan akan diubah menjadi interval poin untuk analisis data, tingkat yang diperoleh dalam ketercapaian media pembelajaran flipbook cerita fabel digital berada pada tingkat kualifikasi sangat valid. Berdasarkan hasil penilaian diatas, bahwa media pembelajaran *flipbook* cerita fabel digital sudah layak digunakan pada kegiatan pembelajaran di kelas.

Dari data diatas menunjukan bahwa hasil validasi dari ahli maupun responden guru dan siswa menunjukan hasil dengan kualifikasi sangat valid. Seperti ahli desain dengan presentase 89%, ahli bahasa dengan 88%, ahli materi dengan 95%, uji kelayakan skala kecil 83,57%, uji kelayakan skala besar 93,10%. Maka hasil tersebut menunjukan kualifikasi yang sangat valid. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran *flipbook* cerita fabel digital mendapatkan kategori sangat layak.

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran *flipbook* cerita fabel digital untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II sekolah dasar menggunakan model pengembangan Dick and Carey. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh respons siswa dengan persentase 83,57% pada uji coba skala kecil dan 93,10% pada uji coba skala besar, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, media terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,44 pada uji coba skala kecil dan 0,34 pada uji coba skala besar dengan kategori sedang. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media *flipbook* cerita fabel digital yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, latihan interaktif, dan penguatan nilai karakter sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II Kurikulum Merdeka, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan media pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pada materi atau jenjang kelas yang berbeda, melibatkan jumlah sampel yang lebih luas, serta mengintegrasikan fitur evaluasi adaptif atau teknologi guna meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Referensi

- Ailah, Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (2023). Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Big Book Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *PREMIERE : Journal of Islamic Elementary Education*, 5(1), 51–62. <https://doi.org/10.51675/jp.v15i1.479>
- Arwita Putri, Riris Nurkholidah Rambe, Intan Nuraini, Lilis Lilis, Pinta Rojulani Lubis, & Rahmi Wirdayani. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(2), 51–62. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i2.1984>
- Binti Mirnawati, L., & Agatha Valent Fabriya, R. (2022). Penerapan Media Flipbook untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 22–38. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.19837>
- Dewi, S., Lukman, N., & Nana, H. (2018). Pengembangan Digital Flipbook berbasis Dewi, S., Lukman, N., & Nana, H. (2018). Pengembangan Digital Flipbook berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan pada Era Covid-19. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 3(2). *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 3(2), 39–46. Retrieved from <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>
- Hariato, E. (2020). “Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa.” *Jurnal Didaktika*, 9(1), 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Kurniawati, R. T., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 29. <https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2634>
- Mutiara, A., Wagiran, W., & Pristiwati, R. (2022). Pengembangan Buku Pengayaan Elektronik Cerita Fabel Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Elemen Gotong Royong Sebagai Media Literasi Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2419–2429. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2455>
- Radjak, H. H. (2024). Pengembangan Media. *Damhil Education Journal*, 4, 111–120.
- Ristanto, R. H. (2020). Digital Flipbook Immunopedia (DFI) A Development in Immune System e-Learning Media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(19), 140–162. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i19.16795>
- Sri Sundari, & Khusnul Fatonah. (2025). Pengembangan Media Flipbook Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur di Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 7(3), 570–585. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v7i3.455>
- Sugiyono. (2016a). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016b). *Metodologi Pendidikan* (23rd ed.). Bandung: Alfabeta.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wulandari, R., & Rochyadi, E. (2024). Masalah Membaca Pemahaman Literal Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Orthopaedagogia*, 2, 26–32.
- Yusuf, N., Setyawan, H., Immawati, S., Santoso, G., & Usman, M. (2022). gembangan Media Flipbook Berbasis Fabel untuk Meningkatkan Pemahaman Pesan Moral pada Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8314–8330. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3735>