

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* CERITA BERGAMBAR UNTUK KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS III SDN NO. 59 KOTA TIMUR KOTA GORONTALO

LUSIANA RAHMA MODEONG¹, SALMA HALIDU², WIWY TRIYANTY PULUKADANG³, RUSMIN HUSAIN⁴, FIDYAWATI MONOARFA⁵

Universitas Negeri Gorontalo
e-mail: lusianarahmamodeong@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* Cerita Bergambar yang layak digunakan untuk kemampuan membaca siswa kelas III di SDN 59 Kota Timur, Kota Gorontalo. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research & Development*) dengan menggunakan model penelitian ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Untuk menguji kelayakan media *Flipbook* Cerita Bergambar dilakukan validasi oleh para ahli, serta pengumpulan data melalui angket, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil dari validasi menunjukkan tingkat kelayakan dengan persentase sebagai berikut: ahli media 95% (sangat layak), ahli bahasa 95,83% (sangat layak), dan ahli pengguna 90% (sangat layak). Dengan demikian, persentase memperoleh hasil rekapitulasi nilai rata-rata persentase keseluruhan 93,61%. Adapun hasil uji coba yang dilaksanakan di kelas III SDN No. 59 Kota Timur memperoleh hasil kemampuan membaca dengan nilai rata-rata siswa 91,5 dengan klasifikasi sangat baik. Dari respon siswa terhadap media *Flipbook* Cerita Bergambar untuk kemampuan membaca pada siswa mendapatkan skor rata-rata 98,97% dan masuk pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Flipbook* Cerita Bergambar yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk kemampuan membaca siswa di kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan Media *Flipbook*, Cerita Bergambar, Membaca

ABSTRACT

This study aims to develop a *Flipbook* learning media for Picture Story to enhance reading skills in Grade III students at SDN 59 Kota Timur, Gorontalo City. The study used the research and development (R&D) method, employing the ADDIE model, which included Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Expert carried out validation on the feasibility of the *Flipbook* Picture Story media, and data were collected through a questionnaire, interviews, and documentation to asses the feasibility of the *Flipbook* Picture Story media. The validation shows the following feasibility percentages: media expert 95% (very feasible), language expert 95.83% (very feasible), and user expert 90% (very feasible). The overall average percentage from the recapitulation of the scores is 93.61%. Furthermore, the trial conducted in Grade III at SDN 59 Kota Timur showed an average reading ability score of 91.5, classified as excellent. Student responses to the *Flipbook* Picture Story media for reading skills showed an average score of 98.97%, categorized as excellent. Based on these findings, it can be concluded that the developed *Flipbook* Picture Story media is feasible to be used as a learning tool for enhancing reading skills among Class III of elementary school students.

Keywords: *Flipbook* Media Development, Picture Stories, Reading

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembentukan kualitas sumber daya manusia yang unggul. Dalam proses pendidikan, pembelajaran memegang peranan penting sebagai sarana utama dalam pengembangan potensi peserta didik. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pembelajaran yang efektif harus dirancang secara sistematis dengan metode dan strategi yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Salah satu faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta membantu siswa dalam memahami konsep dengan lebih baik. Media pembelajaran yang tepat dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Ruth Lautfer (Tafonao, 2018) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi dengan lebih efektif serta meningkatkan kreativitas dan perhatian siswa dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam mengembangkan kemampuan membaca siswa pada tahap pendidikan dasar, media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat diperlukan. Kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat penting dalam kehidupan dan dunia pendidikan. Membaca lebih dari sekadar mengenali dan melafalkan kata-kata; itu juga mencakup pemahaman, analisis, serta interpretasi terhadap informasi dalam teks. Jika seseorang memiliki keterampilan membaca yang rendah, hal ini dapat berdampak negatif pada kemampuan literasi mereka. Literasi membaca berkaitan dengan kemampuan membaca, berpikir, dan menulis, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan analisis, berpikir kritis, serta refleksi terhadap informasi (Gogahu & Prasetyo, 2020). Elendiana (2020) menyatakan bahwa membaca adalah kegiatan yang melibatkan pemahaman bahasa tulis, yang dapat memperluas pengetahuan, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, dan memberikan berbagai manfaat edukatif lainnya.

Namun, kondisi minat membaca siswa di sekolah dasar saat ini cukup memprihatinkan. Banyak siswa yang lebih tertarik pada gadget dibandingkan dengan buku, sehingga aktivitas membaca semakin berkurang. Selain itu, metode pembelajaran yang kurang inovatif serta kurangnya akses terhadap bahan bacaan yang menarik menjadi faktor lain yang menyebabkan rendahnya minat baca. Studi pendahuluan melalui observasi di kelas III SDN No. 59 Kota Timur Gorontalo menunjukkan bahwa banyak siswa kurang berminat dalam kegiatan membaca dan cepat merasa bosan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Wawancara dengan guru kelas III mengungkapkan bahwa dalam kegiatan literasi, guru hanya membagikan buku paket biasa, sehingga siswa kurang termotivasi untuk membaca. Kondisi ini berdampak pada menurunnya kemampuan membaca mereka serta menghambat perkembangan literasi secara keseluruhan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu solusi yang potensial adalah penggunaan media cerita bergambar dalam bentuk flipbook digital. Flipbook termasuk dalam kategori media audio-visual. Menurut Sanaky (2013), media audio-visual adalah perangkat yang dapat menampilkan gambar bergerak dan suara. Kombinasi antara gambar dan suara menciptakan karakter yang menyerupai objek aslinya. Beberapa alat yang termasuk dalam kategori media audio-visual antara lain televisi, video-VCD, slide suara, dan film. Media cerita bergambar menggabungkan teks dan ilustrasi untuk menyampaikan informasi atau cerita

dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Visualisasi melalui gambar dapat membantu siswa memahami alur cerita, memperkuat daya imajinasi, serta meningkatkan daya tarik terhadap bacaan.

Penelitian yang dilakukan oleh Dwiyasari, Arnyana, dan Astawan (2023) dengan judul "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas II SD" menunjukkan bahwa penggunaan media cerita bergambar secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Penelitian tersebut membuktikan bahwa siswa yang menggunakan media cerita bergambar mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman membaca. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis cerita bergambar dalam format digital atau flipbook menjadi alternatif yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebiasaan anak-anak saat ini.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Cerita Bergambar Untuk Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar". Flipbook ini akan berisi teks cerita mengenai pentingnya menjaga kebersihan lingkungan yang dilengkapi dengan gambar menarik serta video interaktif. Melihat kecenderungan anak-anak saat ini yang lebih senang menggunakan gadget, maka media ini akan dikembangkan dalam format digital yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Dengan demikian, diharapkan flipbook cerita bergambar ini dapat meningkatkan motivasi serta kemampuan membaca siswa di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas III SDN No. 59 Kota Timur Gorontalo, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pengguna. Penelitian ini dilaksanakan pada sekolah dasar yang ada di Kota Gorontalo lebih tepatnya di kelas III SDN No. 59 Kota Timur, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Lokasi sekolah terletak di Jl. Sawah Besar, Heledulaa, Kec. Kota Timur, Kota Gorontalo, Prov. Gorontalo. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian diawali dengan tahap perencanaan yaitu pengajuan judul proposal, mengajukan izin penelitian dan menyusun instrumen serta perangkat penelitian lainnya. Tahap perencanaan dilaksanakan pada bulan Juni 2024.

Jenis penelitian dalam pengembangan media *Flipbook* Cerita Bergambar menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Dalam penelitian pengembangan media *flipbook* cerita bergambar hanya dilakukan sampai pada tahap merevisi produk berdasarkan dari hasil validasi produk agar menjadi produk media yang lebih baik dari sebelumnya. Dalam mengembangkan media *Flipbook* Cerita Bergambar peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Terdapat lima tahap dalam model pengembangan ADDIE, yaitu: 1) analisis (*analysis*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*). Adapun teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara dan kuesioner angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di SDN No. 59 Kota Timur, Kota Gorontalo, media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih sangat terbatas dan kurang bervariasi. Berdasarkan hasil wawancara bersama perwalian kelas III Ibu Yolin A. Djamil, S.Pd dan beberapa siswa kelas III, bahwa dalam proses belajar mengajar, guru lebih sering menggunakan buku cetak sebagai sumber utama penyampaian materi, pemanfaatan media digital untuk pembelajaran masih jarang digunakan oleh guru, media digital yang digunakan biasanya hanya berupa media Powerpoint itu pun hanya berupa tampilan teks tanpa animasi atau yang dapat membuat siswa lebih tertarik. Akibatnya,

banyak siswa merasa cepat bosan saat belajar. Selain itu, Ibu Yolin juga mengatakan bahwa rendahnya minat membaca siswa dalam hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa, dari 14 siswa kelas III hanya 4 siswa yang memiliki hobi dalam membaca, masih ada 1 siswa yang belum lancar membaca dan 4 siswa yang kurang lancar membaca.

Hasil

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran seperti *flipbook* cerita bergambar yang di dalamnya terdapat cerita yang dapat menarik siswa dalam membaca serta video yang dapat membantu siswa lebih mudah memahami isi cerita. Dalam pengembangan media pembelajaran cerita bergambar ini peneliti menggunakan model penelitian ADDIE dengan lima tahapan dalam pengembangan ADDIE, yaitu: 1) *analysis* (analisis), 2) *design* (desain), 3) *development* (pengembangan), 4) *implementation* (implementasi), dan 5) *evaluation* (evaluasi). Adapun tahapan-tahapan dalam pembuatan media *flipbook* cerita bergambar ini, antara lain:

Analysis (analisis)

Tahap analisis bertujuan untuk mengetahui masalah yang dialami siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Analisis masalah yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode analisis kebutuhan siswa yaitu dengan melakukan wawancara kepada guru dan siswa. Pada observasi awal peneliti di SDN No. 59 Kota Timur Gorontalo menemukan bahwa banyak siswa yang kurang berminat dan cepat merasa bosan pada saat kegiatan membaca.

Gambar 1. Wawancara observasi awal bersama perwalian kelas III



Peneliti mewawancarai wali kelas III menanyakan apakah siswa-siswi memiliki kesenangan dalam membaca buku. Ibu Yolin menjawab bahwa hanya ada empat orang yang memiliki hobi membaca, sementara siswa lainnya cepat merasa bosan. Hal ini disebabkan karena kurangnya penggunaan media interaktif yang dapat menarik minat membaca siswa. Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara terkait kondisi kelas III, yang merupakan sasaran atau objek penelitian ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa dari 14 siswa kelas III, terdapat 1 siswa yang belum lancar membaca dan 4 siswa yang masih kurang lancar membaca. Hal ini menunjukkan bahwa mereka masih belum memiliki kemampuan membaca yang baik. Mereka hanya membaca saat diminta oleh guru untuk membuka buku pelajaran. Dalam proses wawancara dengan beberapa siswa, peneliti juga menemukan bahwa siswa kelas III lebih menyukai buku cerita bergambar yang memiliki ilustrasi dan warna yang

menarik. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media *flipbook* cerita bergambar bagi siswa kelas III di SDN No. 59 Kota Timur Gorontalo.

Design (desain)

Tahap desain dalam pengembangan model ADDIE ini memfokuskan untuk merancang dan mendesain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Cerita dalam media *flipbook* cerita bergambar ini di desain dengan warna dan gambar yang dapat menarik perhatian siswa untuk membaca selain itu media ini juga ditambah dengan video yang dapat memudahkan siswa untuk memahami isi cerita.

Tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menyusun konsep *flipbook* cerita bergambar yang akan dikembangkan. Sebelum menyusun konsep tersebut, peneliti mencari referensi dari berbagai sumber untuk memahami cara penyajian cerita bergambar yang menarik. Langkah kedua yang dilakukan peneliti adalah mencari ide cerita yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas III, yang ceritanya harus mudah dipahami oleh siswa serta memiliki makna yang dapat tersampaikan dengan baik. Dalam proses perancangan, peneliti memanfaatkan aplikasi Canva untuk mendesain *flipbook* cerita bergambar ini.

Flipbook cerita bergambar ini berjumlah 19 halaman dengan cerita dan gambar yang menarik disetiap halamannya. *Flipbook* ini juga mempunyai tombol interaktif untuk memutar video yang berkaitan dengan isi cerita dalam *flipbook*.

Desain awal tampilan cover *Flipbook* Cerita Bergambar dengan judul “Desa Indah dan Sungai yang Marah”



Gambar 2. Tampilan cover awal

Desain awal tampilan halaman pertama dari *Flipbook* Cerita Bergambar



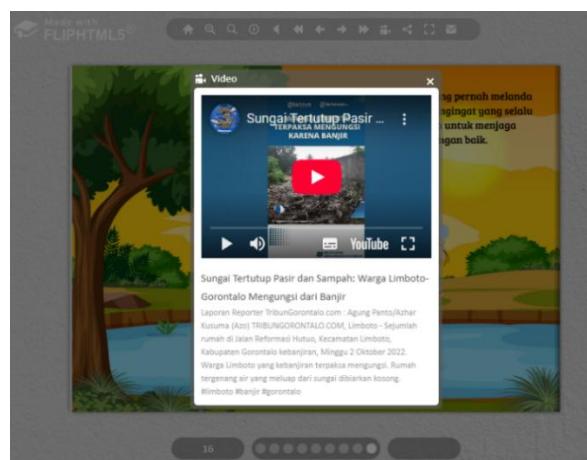
Gambar 3. halaman pertama dari *Flipbook* Cerita Bergambar

Desain awal halaman kedua dari *Flipbook* Cerita Bergambar



Gambar 4. halaman pertama dari *Flipbook* Cerita Bergambar

Desain awal halaman kedua dari *Flipbook* Cerita Bergambar



Gambar 5. tampilan video dalam Flipbook Cerita Bergambar

Development (pengembangan)

Tahap selanjutnya dalam model pengembangan ADDIE adalah pengembangan media pembelajaran *flipbook* cerita bergambar. Pada tahap ini, media yang telah dikembangkan akan diuji kelayakannya melalui proses validasi oleh dosen ahli media, ahli bahasa, serta guru sebagai ahli pengguna. Tujuan dari validasi ini adalah untuk menentukan kelayakan, kesesuaian, dan kualitas dari media *flipbook* cerita bergambar yang telah dibuat.

Implementation (implementasi)

Pada tahap implementasi ini peneliti melakukan uji coba terbatas yang dilakukan di SDN No. 59 Kota Timur Gorontalo pada siswa kelas III. Siswa yang hadir pada saat mengikuti uji coba berjumlah 14 orang. Penelitian ini dilakukan pada 24 Februari 2025 pukul 08.00 s/d 09.00 WITA.

Dalam uji coba ini, peneliti mengawali dengan melakukan *ice breaking* terlebih dahulu untuk membuat suasana kelas lebih menyenangkan sehingga siswa dapat lebih santai dalam proses belajar. Selanjutnya, peneliti membuka *website flipbook* cerita bergambar kemudian menayangkan media tersebut melalui LCD/proyektor untuk dibaca bersama. Peneliti mulai memperkenalkan *flipbook* cerita bergambar pada siswa, mereka terlihat sangat antusias dan tertarik dengan media *flipbook* cerita bergambar tersebut. Mereka juga sangat serius pada saat peneliti menjelaskan sedikit proses pembuatan cerita bergambar itu dan juga menceritakan isi dari *flipbook* cerita bergambar, yaitu cerita yang berjudul “Desa Indah dan Sungai yang Marah” di dalam buku tersebut terdapat cerita tentang sebuah desa indah dan damai yang terletak di tepi sungai. Akan tetapi keindahan desa tersebut tidak bertahan lama akibat perilaku buruk dari penduduk desa yaitu sering membuang sampah sembarangan di sungai yang mengakibatkan desa tersebut dilanda bencana yang menghancurkan dan merugikan desa. Selanjutnya, peneliti memberikan waktu selama 10 menit waktu kepada siswa untuk membaca cerita bergambar tersebut, lalu mereka akan bacakan kembali satu persatu, guna untuk melihat kemampuan membaca dari siswa tersebut.

Setelah itu, satu persatu dari mereka mulai berdiri dari tempat duduknya membacakan informasi dari apa yang mereka baca, kemudian peneliti mulai menilai kemampuan membaca mereka melalui instrumen penilaian yang telah dibuat. Selanjutnya, pada sesi tanya jawab peneliti mengajukan beberapa pertanyaan untuk menguji coba apakah siswa mermbaca *flipbook* cerita bergambar itu dengan baik atau tidak. Hasilnya ada beberapa siswa yang menjawab pertanyaan peneliti dengan benar, bahkan salah satu dari mereka juga sempat menambahkan informasi yang mereka dapat. Siswa terlihat sangat tertarik dengan *flipbook* cerita bergambar tersebut, hal ini dapat dilihat dari respon mereka selama proses uji coba, sehingga hal ini dapat menumbuhkan rasa suka atau minat pada membaca, dan dapat meningkatkan kemampuan membaca pada siswa. Peneliti juga memperlihatkan pada mereka bahwa terdapat tombol dari *flipbook* cerita bergambar ini yang akan mengarahkan mereka ke video cerita yang berkaitan dengan cerita yang ada pada *flipbook* cerita bergambar tersebut. Hal ini dilakukan peneliti, untuk menambah pemahaman mereka terhadap isi cerita.

Dengan melihat respons siswa yang sangat antusias serta hasil penilaian kemampuan membaca yang menunjukkan nilai rata-rata 91,5 dari 14 siswa, dapat disimpulkan bahwa media cerita bergambar dapat diterima dan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas III di SDN No. 59 Kota Timur, Gorontalo.

Setelah selesai, Peneliti sedikit mengedukasi kepada siswa untuk selalu menjaga kebersihan sesuai dengan isi dari *flipbook* cerita bergambar, dan juga untuk mulai rajin membaca buku. Peneliti juga menanamkan kepada siswa tentang pentingnya memiliki minat membaca, oleh karena itu harus dibiasakan membaca agar terbiasa sehingga dapat memudahkan siswa dalam setiap proses pembelajaran.

Evaluation (evaluasi)

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengukur sejauh mana tujuan pengembangan telah tercapai. Pada penelitian ini tahap evalurasi, dilakukan dengan menilai hasil uji coba siswa terhadap media pembelajaran *Flipbook* Cerita Bergambar yang sudah diuji cobakan dengan mengisi angket respon siswa dengan 7 pertanyaan dan siswa akan memilih pilihan “ya” atau “tidak”.

Kelayakan Media *Flipbook* Cerita Bergambar

Validasi Ahli. Media Pada tahap validasi ahli media ini, ahli akan menilai media *flipbook* cerita bergambar dengan melihat desain atau rancangannya. Ahli media yang memvalidasi produk media *flipbook* cerita bergambar ini adalah Bapak Dr. Rustam I Husain, S.Ag., M.Pd, dosen dari Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. Ahli media juga memberikan saran dan komentar untuk perbaikan pada media yang akan dikembangkan agar menjadi media yang layak digunakan.

Rekapitulasi dari ahli media Bapak Dr. Rustam I Husain, S.Ag., M.Pd disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. hasil validasi ahli media

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		TL	KL	L	SL
1.	Keefektifan dan keefisienan media				✓
2.	Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)				✓
3.	Usabilitas (kemudahan dan kesederhanaan dalam penggunaan)				✓
4.	Ukuran media				✓
5.	Unsur-unsur pada media				✓
6.	Tampilan media dapat menarik perhatian siswa Seperti : Kemenarikan tampilan media dan pemilihan warna pada media				✓
7.	Media mendorong peserta didik untuk berpikir kritis				✓
8.	Media dapat digunakan secara berkelompok (kolaboratif)				✓

9. Media mampu membuat peserta didik aktif berkomunikasi	✓
10. Kombinasi warna teks dan background	✓

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{Jumlah skor yang dapat}}{\text{Jumlah total skor}} \times 100 \\
 &= \frac{38 \times 100\%}{40} \\
 &= 95\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil dari produk media pembelajaran *flipbook* cerita bergambar dari Ahli Media Dr. Rustam I Husain, S.Ag., M.Pd., memperoleh total nilai 38, termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan memperoleh persentase 95% sehingga masuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

Validasi Ahli Bahasa. Pada tahap ini, validator ahli bahasa akan menilai atau memvalidasi dengan mempertimbangkan aspek kebahasaan yang terdapat dalam media tersebut. Dalam validasi bahasa, yang menjadi validator ahli bahasa adalah Ibu Dra. Salma Halidu, S.Pd., M.Pd, dosen dari Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. Ahli bahasa juga memberikan saran dan komentar untuk perbaikan pada media yang akan dikembangkan agar menjadi media yang layak digunakan.

Rekapitulasi dari ahli bahasa Ibu Dra. Salma Halidu, S.Pd., M.Pd disajikan pada tabel berikut:

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		TL	KL	L	SL
1.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar			✓	
2.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa			✓	
3.	Ketepatan pemilihan bahasa pada buku.			✓	
4.	Kesesuaian dengan kaidah EYD Bahasa Indonesia			✓	
5.	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran			✓	
6.	Ketepatan ejaan			✓	

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang dapat}}{\text{Jumlah total skor}} \times 100$$

$$= \frac{23 \times 100\%}{24}$$

$$= 95,83\%$$

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil dari produk ahli bahasa media pembelajaran *flipbook* cerita bergambar memperoleh total nilai 23, termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan memperoleh presentase 95,83% sehingga masuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

Validasi Ahli Pengguna

Pada tahap ini, ahli pengguna akan menilai atau memvalidasi media *flipbook* cerita bergambar ini apakah layak digunakan di sekolah atau tidak. Guru yang memvalidasi media ini adalah guru wali kelas III di SDN No. 59 Kota Timur, Kota Gorontalo yaitu Ibu Yolin A. Djamil, S.Pd. Ahli pengguna juga memberikan saran dan komentar untuk perbaikan pada media yang akan dikembangkan agar menjadi media yang layak digunakan.

Rekapitulasi dari ahli pengguna Ibu Yolin A. Djamil, S.Pd disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. hasil validasi ahli pengguna
Aspek yang dinilai

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		TL	KL	L	SL
1.	Keefektifan dan keefisienan media				✓
2.	Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)	✓			
3.	Usabilitas (kemudahan dan kesederhanaan dalam penggunaan)			✓	
4.	Ukuran media	✓			
5.	Unsur-unsur pada media	✓			
6.	Tampilan media dapat menarik perhatian peserta didik seperti : Kemenarikan tampilan media dan pemilihan warna pada media			✓	
7.	Media dapat melatih anak membaca dengan pemahaman			✓	
8.	Media dapat digunakan secara berkelompok (kolaboratif)	✓			
9.	Media mampu membuat peserta didik aktif berkomunikasi			✓	
10.	Kombinasi warna teks dan <i>background</i>			✓	

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang dapat}}{\text{Jumlah total skor}} \times 100$$

$$= \frac{36 \times 100\%}{40}$$

= 90%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil dari produk ahli pengguna media pembelajaran *flipbook* cerita bergambar memperoleh total nilai 36, termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan memperoleh presentase 90% sehingga masuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

Selain itu, peneliti juga membagikan angket respon siswa yang berisi 7 pertanyaan dan siswa memilih pilihan “ya” atau “tidak”. Hasil angket respon siswa sebagai berikut:

Tabel 4. angket hasil dari respon siswa

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah menurut pendapat anda tampilan awal <i>Flipbook</i> Cerita Bergambar menarik?	14	
2.	Apakah tampilan media <i>Flipbook</i> Cerita Bergambar memiliki warna yang menarik?	14	
3.	Apakah teks yang ditampilkan mudah dibaca?	14	
4.	Apakah cerita yang disajikan mudah dipahami?	14	
5.	Apakah media <i>Flipbook</i> Cerita bergambar dapat menarik minat membaca siswa?	13	1
6.	Apakah media <i>Flipbook</i> Cerita Bergambar ini dapat membuat anda lebih suka dalam membaca?	14	
7.	Apakah animasi dan cerita yang ada dalam media <i>Flipbook</i> Cerita Bergambar menarik?	14	
Skor yang didapat		97	1

$$\text{Nilai respon siswa} = \frac{97 \times 100\%}{98} \times 100 \\ = 98,97\% \text{ (Sangat Layak)}$$

Hasil uji coba angket respon siswa untuk media *flipbook* cerita bergambar memperoleh skor 97, dengan presentase 98, 97% yang berarti media cerita bergambar ini termasuk dalam kategori sangat layak.

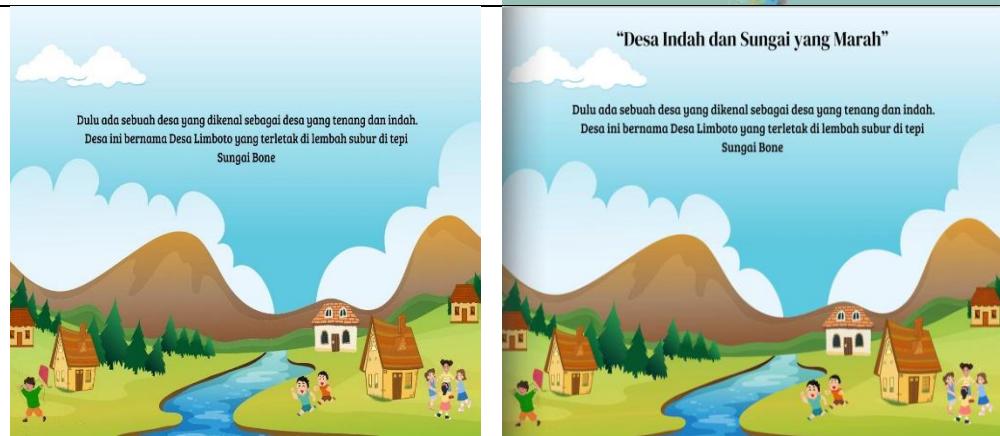
- a. Revisi hasil validasi media pembelajaran *Flipbook* Cerita Bergambar
 - a) Pada bagian sampul/cover, tambahkan nama media, sertakan pula deskripsi singkat yang menjelaskan isi buku yakni mengenai kisah yang diceritakan di dalamnya dan untuk
 - b) Gambar ilustrasi pada cover ditambah dengan anak-anak yang sedang bersih-bersih.
 - c) Perjelas pengguna buku, dicantumkan pada cover
 - d) Buat sinopsis, diletakkan setelah cover
 - e) Judul cerita dicantumkan kembali di atas pada awal teks cerita

Tabel 5. hasil revisi saran validator ahli

Sebelum revisi	Sesudah revisi
	

Pada bagian sampul/cover, tambahkan nama media, sertakan pula deskripsi singkat yang menjelaskan isi buku yakni mengenai kisah yang diceritakan di dalamnya dan untuk gambar ilustrasi ditambah dengan anak-anak yang sedang bersih-bersih. Perjelas pengguna media, dicantumkan pada cover

Buat sinopsis, diletakkan setelah cover



Judul cerita dicantumkan kembali di atas pada awal teks cerita

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN No. 59 Kota Timur Kota Gorontalo. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk media pembelajaran, yaitu *Flipbook* Cerita Bergambar untuk kemampuan membaca siswa yang ditujukan pada kelas III SDN No. 59 Kota Timur Kota Gorontalo. Kemampuan membaca adalah keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap siswa, karena dengan kemampuan membaca yang baik, mereka dapat memahami berbagai jenis bacaan dan memperoleh pengetahuan yang lebih luas. Kemampuan ini tidak hanya membantu siswa dalam menyerap informasi, tetapi juga melatih pemahaman, meningkatkan konsentrasi, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Selain itu, dengan memiliki kemampuan membaca yang baik, siswa dapat lebih mudah menginterpretasikan teks, menyusun gagasan, serta menghubungkan informasi yang diperoleh dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mendukung perkembangan akademik dan pribadi mereka.

Dalam *flipbook* cerita bergambar ini peneliti mengambil judul cerita dengan tema kebersihan yaitu "Desa Indah dan Sungai yang Marah". Peneliti tertarik dengan judul itu karena merasa bahwa judul tersebut dapat menumbuhkan rasa penasaran siswa terutama siswa kelas III SD, sehingga dapat menarik mereka untuk membaca *flipbook* cerita bergambar tersebut. Dalam mengembangkan produk media *flipbook* cerita bergambar ini, peneliti mengambil model penelitian ADDIE yaitu terdapat 5 langkah penelitian (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Tahap pertama penelitian adalah *Analysis* (analisis) yaitu dengan menganalisis masalah yang dialami guru dan siswa dalam pembelajaran. Analisis terbagi atas dua yaitu analisis kebutuhan dan analisis masalah. Analisis kebutuhan adalah menganalisis kebutuhan media yang diperlukan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan analisis masalah yaitu menganalisis masalah-masalah yang dihadapi oleh siswa dan guru selama proses pembelajaran. Dalam hal ini peneliti melakukan observasi awal yaitu menganalisis masalah dengan mewawancara Ibu Yolin A. Djamil, S.Pd selaku guru wali kelas III di SDN No. 59 Kota Timur Kota Gorontalo. Hasil dari wawancara, peneliti mendapatkan bahwa di kelas III banyak siswa yang bosan dan tidak tertarik dalam membaca dan berdampak pada kemampuan membaca siswa. Hal ini menjadi masalah atau kendala bagi guru dalam pembelajaran, terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang dimana dalam pembelajaran ini menuntut siswa untuk lebih banyak membaca. Peneliti juga menemukan bahwa di kelas III masih ada 1 siswa yang belum lancar membaca dan 4 siswa yang kurang lancar membaca. Peneliti sempat mewawancara beberapa siswa kelas III yaitu Fauzan dan Saucia, mereka mengatakan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran, guru hanya menggunakan buku paket pada saat proses pembelajaran. Dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan *flipbook* cerita bergambar untuk kemampuan membaca siswa pada kelas III, dalam bentuk buku digital yang didesain semenarik mungkin untuk menarik minat siswa dalam membaca, sehingga mereka dapat memiliki minat dalam membaca yang dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Tahap kedua dalam penelitian ini adalah tahap desain (*design*). Setelah memperoleh hasil dari analisis yang dilakukan pada tahap sebelumnya, peneliti menjadikannya sebagai acuan untuk melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu proses desain. Langkah pertama dalam tahap ini adalah mencari referensi dari berbagai sumber untuk menentukan konsep, warna, latar belakang, bentuk dan ukuran *flipbook* cerita bergambar yang akan dikembangkan. Dalam proses pembuatan media ini, peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain gambar dan latar belakang cerita bergambar tersebut. Ukuran media bisa disesuaikan dengan tingkat kenyamanan pembaca, total halaman dalam *flipbook* cerita bergambar ini berjumlah 19 halaman. Penempatan teks dalam cerita ini diletakkan di bagian atas ilustrasi. Peletakan teks di bagian atas halaman bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi cerita, karena secara alami mata manusia cenderung bergerak dari atas ke bawah, sehingga memungkinkan pembaca menyerap informasi dengan lebih efisien. Tahap awal desain ini menghasilkan rancangan awal yang kemudian divalidasi oleh validator. Setelah proses validasi, peneliti akan melakukan revisi agar media yang dikembangkan menjadi lebih layak untuk digunakan.

Tahap ketiga dalam penelitian ini yaitu tahap *Development* (pengembangan). Pada tahap ini media yang telah dirancang akan dilakukan uji kelayakan dengan melakukan validasi oleh ahli validator yaitu beberapa dosen dan ahli pengguna yaitu guru yang ada pada sekolah tersebut. Peneliti melakukan validasi dengan membagikan instrumen validasi. Validator ahli media yaitu Bapak Dr. Rustam I. Husain, S.Ag., M.Pd. Validator ahli Bahasa yaitu Ibu Dra. Salma Halidu, S.Pd., M.Pd, dan Validator ahli pengguna yaitu guru wali kelas III Ibu Yolin A. Djamil, S.Pd. kemudian dihitung menggunakan rumus dan disajikan dalam bentuk data kuantitatif.

Setelah tahap validasi media dan mendapatkan saran dari validator. Tahap selanjutnya yaitu melakukan revisi sesuai saran dan komentar yang didapatkan pada saat proses validasi media. Awalnya pada bagian cover tidak dicantumkan nama media, tidak menjelaskan kisah yang diceritakan, dan gambar ilustrasinya kurang, kemudian telah ditambahkan nama media, deskripsi singkat tentang kisah yang diceritakan, serta menambahkan gambar ilustrasi anak-
 Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

anak yang sedang bersih-bersih. Selanjutnya peneliti juga menambahkan sinopsis cerita yang diletakkan setelah cover dan sebelum kata pengantar. Kemudian peneliti juga mencantumkan kembali judul cerita pada awal teks cerita.

Tahap selanjutnya yaitu *implementation* (implementasi). Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba dengan menggunakan media *Flipbook* Cerita Bergambar dengan judul “Desa Indah dan Sungai yang Marah”, untuk kemampuan membaca pada siswa sekolah dasar. Dalam uji coba terbatas ini diikuti oleh 14 siswa kelas III pada tanggal 24 Februari 2025 pukul 08.00-09.00 WITA. Dalam uji coba ini, peneliti mengawali dengan membuka *website flipbook* cerita bergambar kemudian menayangkan media tersebut melalui LCD/proyektor untuk dibaca bersama. Siswa diberikan waktu 10 menit, lalu setelah itu dibacakan kembali informasi apa yang telah mereka dapatkan setelah selesai membaca *flipbook* cerita bergambar tersebut. Hal ini dilakukan untuk melihat kemampuan mereka dalam membaca. Pada saat membaca ada beberapa siswa yang sudah memiliki kemampuan membaca yang baik, ada satu siswa belum lancar membaca dan tiga siswa yang kurang lancar membaca. Dengan hasil penilaian kemampuan membaca yang menunjukkan nilai rata-rata 91,5 dari 14 siswa. Setelah peneliti melakukan uji coba, peneliti merasa terkesan melihat siswa kelas III menunjukkan minat membaca mereka, hal ini dibuktikan dengan antusias dan partisipasi aktif mereka selama proses pembelajaran. Hal ini sudah sangat cukup membuktikan bahwa media *flipbook* cerita bergambar ini sangat layak digunakan untuk kemampuan membaca siswa pada kelas III SDN No. 59 Kota Timur Kota Gorontalo.

Tahap terakhir dari penelitian ini yaitu tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi ini peneliti menyebarluaskan angket respon siswa untuk mengetahui apakah media ini menarik dan dapat menumbuhkan minat atau rasa suka dalam membaca atau tidak. Dalam angket tersebut terdapat 7 pertanyaan untuk siswa, dan terdapat pilihan “ya” atau “tidak”.

Hasil dari angket respon siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flipbook* Cerita Bergambar dapat membuat siswa memiliki minat atau ketertarikan dalam membaca. Hal ini dilihat dari hasil angket respon siswa yang mendapatkan hasil 98, 97% dan masuk dalam kategori sangat baik. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan dapat meningkatkan minat membaca siswa melalui Media *Flipbook* Cerita Bergambar

KESIMPULAN

Membaca merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memahami dan menangkap pesan yang ingin disampaikan oleh penulis melalui teks tertulis. Kebiasaan membaca yang baik membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca dan memahami pelajaran dengan lebih mudah, sehingga prestasi akademik mereka dapat meningkat. Maka dari itu diperlukan media yang dapat membantu dan memudahkan guru dalam menarik minat dan meningkatkan kemampuan mermbaca pada siswa. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran *Flipbook* Cerita Bergambar yang diperuntukan untuk guru SD kelas III untuk kemampuan membaca pada siswa, yang sudah didesain sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa.

Produk yang dikembangkan ini merupakan media pembelajaran *Flipbook* Cerita Bergambar yang didesain dengan tampilan menarik yang berjumlah 19 halaman. Media ini telah melalui tahap validasi dari para ahli dan juga telah diuji cobakan untuk mendapat respon dari siswa. Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran Cerita Bergambar ini layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji kelayakan dari media Cerita Bergambar ini yang mendapatkan skor 93,61% dan dapat dikategorikan sangat layak.

Adapun hasil uji coba memperoleh hasil kemampuan membaca dengan nilai rata-rata 91,5 dengan klasifikasi sangat baik. Selain itu, respon siswa untuk produk pengembangan media *Flipbook* Cerita Bergambar ini mendapatkan skor 98, 97% yang masuk dalam kategori sangat baik. Dalam hal ini produk dari media *Flipbook* Cerita Bergambar ini dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran yang dapat membantu memudahkan guru untuk kemampuan membaca siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Dwiyasari, K. M. A., I. B. P. Arnyana., & I. G. Astawan. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas II SD. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 71–82.
- Elendiana, M. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 54–60. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.572>
- 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.
- Sanaky, H. A. (2013). Media pembelajaran interaktif-inovatif. *Yogyakarta: Kaukaba Dipantara*, 3.