

Pengembangan Multimedia Flipbook Untuk Kemampuan Menulis Cerita Pendek Pada Siswa Kelas V SD Negeri 02 Mojorejo

Tama Sofiyana Putri ✉ Universitas PGRI Madiun

Heny Kusuma Widyaningrum, Universitas PGRI Madiun

Diyan Marlina, Universitas PGRI Madiun

✉ tamasofiyana29@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan multimedia *flipbook* untuk kemampuan menulis cerita pendek pada siswa kelas V SD Negeri 02 Mojorejo. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Subjek pada penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini yaitu siswa kelas V Sekolah Dasar. Dalam pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini memerlukan validasi dari para ahli, yaitu validasi ahli pembelajaran dan validasi ahli media. Hasil penilaian dari validator yaitu 74,28 % untuk validasi pembelajaran dan 94,11 % untuk validasi media. Selain validasi, pada penelitian ini juga membagikan angket respon kepada siswa dan guru. Angket respon siswa mendapatkan skor rata-rata 84,27 % dan angket respon guru mendapatkan skor 95 %. Selanjutnya untuk hasil tes evaluasi mendapatkan rata-rata skor sebesar 86,6 %. Berdasarkan dari penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *flipbook* dengan materi cerita pendek mendapatkan kriteria kelayakan "sangat baik".

Kata kunci : Media pembelajaran, flipbook, cerpen

Abstract: This study aims to determine the development of flipbook multimedia for the ability to write short stories in fifth grade students at SD Negeri 02 Mojorejo. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The subjects in this flipbook learning media development research were fifth grade elementary school students. The development of flipbook learning media requires validation from experts, namely learning expert validation and media expert validation. The results of the validator's assessment were 74.28% for learning validation and 94.11% for media validation. In addition to validation, this study also distributed response questionnaires to students and teachers. Student response questionnaires get an average score of 84.27% and teacher response questionnaires get a score of 95%. Furthermore, for the results of the evaluation test, the average score is 86.6%. Based on this explanation, it can be concluded that the development of flipbook media with short story material obtains the eligibility criteria of "very good".

Keyword: Learning media, flipbooks, short stories



Copyright ©2023 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada di Indonesia ini semakin hari semakin membawa perubahan ke arah yang lebih maju. Perubahan ini terjadi pada hampir seluruh aspek kehidupan manusia, salah satunya yaitu pada aspek pendidikan formal. Setiap manusia tentunya membutuhkan pendidikan untuk mengembangkan potensi diri. Pentingnya pendidikan untuk melahirkan generasi bangsa yang cerdas dan bermoral maka diperlukan juga tenaga pendidik yang mampu meningkatkan mutu/kualitas para peserta didik. Di era kemajuan teknologi ini, dapat menjadi peluang bagi para tenaga pendidik untuk memajukan pendidikan dasar di Indonesia, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan modul pengajaran, dengan demikian maka proses belajar mengajar akan berjalan dengan efektif serta efisien (Tafonao, 2018). Media pembelajaran berbasis digital menyajikan materi berupa teks, gambar, dan audio yang disajikan pada sistem komputer. Media yang penggunaannya dibantu dengan komputer atau bersifat digital cenderung akan membuat pembelajaran di kelas lebih interaktif, tidak membosankan, serta waktu yang digunakan lebih efektif (Rahayu dkk, 2017).

Pada pendidikan SD, salah satu pembelajaran yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari siswa yaitu Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dirancang untuk membantu siswa memahami diri mereka sendiri, budaya mereka sendiri dan budaya orang lain, untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan, untuk berpartisipasi dalam masyarakat di mana bahasa tersebut digunakan, dan untuk menemukan dan menggunakan keterampilan analitis dan imajinatif mereka (Zakiyah dkk, 2022). Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat salah satu keterampilan yaitu keterampilan menulis. Keterampilan menulis ini wajib dimiliki oleh seorang peserta didik, karena keterampilan ini sangat diperlukan dalam kehidupan global. Menulis yaitu kegiatan komunikasi yang dilakukan secara tidak langsung atau tidak secara tatap muka. Menulis merupakan kegiatan menyampaikan pesan dengan menggabungkan beberapa kata, kalimat, dan paragraf secara logis sehingga pembaca dapat dengan mudah memahaminya (Dalman, 2018). Menulis adalah suatu proses, yaitu proses menuangkan pikiran atau gagasan ke dalam bahasa tulis (Nafiah dkk, 2017).

Salah satu keterampilan menulis yang ada pada pendidikan Sekolah Dasar yaitu keterampilan menulis cerita pendek. Cerita pendek adalah cara menceritakan kembali suatu pengalaman, baik pengalaman sendiri maupun pengalaman orang lain (Jamilah, 2019). Cerita pendek adalah karya sastra berbentuk prosa, isinya menceritakan persoalan-persoalan dalam kehidupan tokoh yang diceritakan secara singkat melalui lisan maupun tulisan (Mastini dkk, 2016). Kemampuan dalam menulis sebuah cerita pendek tidak terjadi secara instan, namun perlu adanya praktik yang dilakukan berulang dan secara teratur (Haryanto dkk, 2019).

Menurut (Agustina, 2020) ada beberapa hambatan yang terjadi pada keterampilan menulis cerita diantaranya adalah siswa kurang mengetahui banyaknya perbendaharaan kata sehingga akan kesulitan dalam menuangkan ide, kurangnya upaya guru dalam membangkitkan semangat siswa dalam kegiatan menulis sebuah cerita, serta siswa kurang berperan dalam kegiatan menulis cerita pendek. Berdasarkan observasi awal dan wawancara yang dilakukan bersama dengan guru kelas dan juga siswa kelas V SD Negeri 02 Mojorejo, bahwa kendala yang terjadi dalam pembelajaran menulis cerita pendek yaitu rendahnya minat baca pada siswa, hal tersebut dapat terjadi karena faktor lingkungan sekolah yang kurang mendukung, peran perpustakaan yang kurang maksimal seperti terbatasnya buku bacaan, serta penggunaan gadget yang terlalu sering juga termasuk faktor yang dapat menyebabkan rendahnya minat baca seorang siswa. Dampak dari rendahnya minat baca pada siswa yaitu menyebabkan kurangnya pemahaman terhadap

kosakata, guru belum mengembangkan inovasi baru untuk meningkatkan semangat belajar siswa dalam menulis sebuah cerita, serta masih rendahnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital yang seharusnya dapat digunakan sebagai sarana penunjang dalam pembelajaran.

Berdasarkan faktor penyebab kesulitan siswa dalam keterampilan menulis cerita, maka diperlukan upaya untuk menindaklanjuti hal tersebut. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi rendahnya kemampuan menulis pada siswa yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis digital yaitu multimedia *flipbook*. *Flipbook* merupakan suatu alat atau media yang memiliki fungsi sebagai perantara untuk memudahkan pendidik/guru menyampaikan sebuah materi kepada peserta didik selain menggunakan buku cetak, karena media pembelajaran *flipbook* ini sudah berbasis digital sehingga dapat diakses dan digunakan untuk belajar dimanapun dan kapanpun. Keistimewaan dari media pembelajaran *flipbook* ini yaitu pada saat kita membuka media tersebut kita akan dihadapkan seperti membaca buku cetak, karena pada *flipbook* ini dilengkapi fitur gulir/geser ke halaman selanjutnya seperti kita membaca sebuah buku serta media ini juga dapat dipadukan dengan sebuah gambar dan tulisan-tulisan yang menarik (Nurwidiyanti dkk, 2022). Penggunaan media pembelajaran *flipbook* ini diharapkan dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik tidak merasa bosan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 02 Mojorejo, maka peneliti akan melakukan sebuah penelitian "Pengembangan Multimedia *Flipbook* Untuk Kemampuan Menulis Cerita Pendek Pada Siswa Kelas V SD Negeri 02 Mojorejo". Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis sebuah cerita pendek serta untuk mengetahui kelayakan terhadap pengembangan multimedia *flipbook* dalam pembelajaran menulis cerita pendek.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan (*Development Research*) berorientasi pada pengembangan produk. Produk yang dimaksud adalah media pembelajaran *flipbook* untuk kemampuan menulis cerita pendek pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Sedangkan model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* yang dapat digunakan untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar di kelas V yaitu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sumber data pada penelitian ini yaitu informan, tempat dan kegiatan, serta dokumen.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari (a) wawancara, (b) angket/kuisioner, (3) tes, dan (4) dokumentasi. Setelah melakukan pengumpulan data maka akan dilakukan analisis data. Analisis data adalah proses penyusunan data agar bisa ditafsirkan dan disimpulkan (Wiyono dan Burhannuddin, 2007). Data yang telah dikumpulkan harus diperiksa keabsahannya. Pada penelitian pengembangan ini, juga memerlukan validasi dari para ahli untuk mengetahui tingkat validitas produk yang dikembangkan. Validasi yang dimaksud yaitu validasi media dan validasi pembelajaran.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development (R&D)*. Model penelitian yang digunakan yaitu pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Produk yang dikembangkan yaitu Multimedia *Flipbook* dengan materi menulis cerita pendek untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

Sebelum melakukan penelitian di lapangan, peneliti terlebih dahulu mengajukan surat izin kepada pihak sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian, yaitu SD Negeri 02

Mojorejo. Setelah mendapatkan izin penelitian dari pihak kepala sekolah SD Negeri 02 Mojorejo, maka peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut pada hari berikutnya.

Media pembelajaran berupa buku digital atau dengan istilah *flipbook* ini sudah melalui tahap validasi, yaitu validasi ahli media dan validasi ahli pembelajaran. Setelah media *flipbook* tersebut valid dan layak, maka tahap selanjutnya yaitu proses uji coba kepada siswa kelas V SD Negeri 02 Mojorejo. Penelitian yang dilakukan pada tanggal 20 Juni 2023 dengan kegiatan wawancara dengan guru kelas. Penelitian selanjutnya yaitu dilakukan pada tanggal 21 Juni 2023 dengan mengujicobakan produk kepada siswa kelas VB SD Negeri 02 Mojorejo.

Proses uji coba media *flipbook* ini dilakukan di kelas VB dengan jumlah siswa 28 anak dan menggunakan alat bantu *chromebook*. *Chromebook* adalah perangkat komputer yang menyerupai laptop. Kegiatan awal di kelas yaitu peneliti melakukan doa bersama sebelum kegiatan dimulai. Kemudian dilanjutkan dengan apersepsi dan mengabsen kehadiran siswa. Selanjutnya yaitu seluruh siswa membuka *chromebook* dan peneliti menuliskan link *flipbook* di papan tulis, kemudian meminta siswa untuk memasukkan link tersebut ke *chromebook*nya masing-masing. Setelah seluruh siswa dapat membuka *flipbook* tersebut, penulis memberikan kesempatan para siswa untuk membaca materi yang terdapat pada *flipbook*. Kegiatan setelah siswa membaca materi yaitu kegiatan tanya jawab. Peneliti memberikan kesempatan siswa untuk bertanya kemudian peneliti akan menjawab pertanyaan tersebut dan menjelaskan ulang sebagian materi yang ada pada media *flipbook*. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar siswa lebih paham dengan materi cerita pendek.

Kegiatan yang terakhir yaitu siswa diminta untuk membuka halaman *flipbook* yang berisikan tugas yaitu membuat sebuah cerita pendek dengan tema bebas. Setelah siswa menyelesaikan tugasnya, kemudian peneliti membagikan angket kepada siswa dan meminta siswa untuk mengisi angket tersebut.

PEMBAHASAN

Pengembangan Multimedia *Flipbook* untuk Kemampuan Menulis Cerita Pendek pada Siswa Kelas V SD Negeri 02 Mojorejo

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan yang berjudul "Pengembangan Multimedia *Flipbook* untuk Kemampuan Menulis Cerita Pendek pada Siswa Kelas V SD Negeri 02 Mojorejo", yang di latar belakang oleh kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi. Guru di SDN 02 Mojorejo masih menggunakan bahan ajar berupa buku paket dan buku LKS. Selain itu, sebagian siswa merasa bosan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, hal tersebut dikarenakan guru hanya menggunakan metode konvensional dalam menyampaikan materi dimana siswa hanya duduk, mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru sehingga akan membuat kurang bermaknanya suatu pembelajaran. Menurut (Supriyatni, 2021) interaksi antara guru dan siswa di kelas selama proses pembelajaran berlangsung hendaknya dirancang secara tepat sehingga dapat mempengaruhi terjadinya proses belajar mengajar yang baik dan mengesankan.

Beberapa siswa juga kurang memahami materi yang berkaitan dengan cerita pendek, khususnya pada bagian unsur-unsur intrinsik dari cerita pendek sehingga menyebabkan hasil nilai siswa banyak yang belum mencapai KKM. Maka dapat dikatakan pemilihan serta penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Menurut (Antika dkk, 2016) Media berperan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar serta memperlancar pembelajaran, karena media yang menarik dan menyenangkan mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran digital berupa *flipbook*. Menurut (Parlin, dkk. 2015) *Flipbook* adalah media pembelajaran

yang menyajikan informasi dengan menampilkan rangkaian materi sebagai buku digital. Karena penggunaan media *flipbook* dapat membantu guru dalam meningkatkan sikap, motivasi, dan pendalaman materi. Penggunaan media *flipbook* juga memberikan pengalaman belajar siswa karena siswa dapat belajar sendiri menggunakan media tersebut. Menurut (Kodi dkk, 2019) media pembelajaran *flipbook* memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran yang lainnya, karena pada media *flipbook* ini tidak hanya berupa teks, tetapi dapat juga ditambahkan seperti gambar animasi, audio maupun video.

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital ini juga mempermudah peserta didik dalam penggunaannya. Karena media pembelajaran berbasis digital seperti *flipbook* dapat diakses atau dibuka dimana saja serta dapat meningkatkan kegiatan belajar siswa (Saputra, 2017). Pengembangan media *flipbook* dengan materi menulis cerita pendek ini bertujuan untuk mengembangkan serta meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis sebuah cerita pendek. Menurut (Maulina dkk, 2021) setiap siswa memiliki kemampuan menulis yang berbeda-beda, maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis digital dengan materi cerita pendek ini agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan sebuah cerita pendek.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Fio dkk, 2023) ditemukan beberapa kesulitan siswa dalam menulis cerita pendek, diantaranya adalah : (1) siswa kesulitan dalam menentukan topik, (2) siswa kesulitan dalam menentukan tema, (3) siswa kesulitan dalam merangkai peristiwa atau kejadian menjadi sebuah alur cerita, (4) siswa kesulitan dalam menyusun kalimat agar menjadi kalimat yang efektif, (5) siswa kesulitan dalam menyusun paragraf yang baik. Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut, maka penggunaan media pembelajaran *flipbook* dengan materi cerita pendek sangat penting untuk diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran ini dengan menggunakan bantuan aplikasi *Canva*. Desain *cover*, materi, hingga daftar pustaka semua dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sofya dkk, 2023) dalam mengembangkan E-Modul. Desain yang dibuat dalam mengembangkan produk tersebut yaitu dengan konsep dan fitur sederhana serta pemilihan konsep warna yang tepat. Setelah proses desain pada aplikasi *Canva* selesai, selanjutnya file disimpan dengan format PDF. Untuk proses selanjutnya yaitu dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Fliphtml*.

Kelayakan Multimedia *Flipbook* untuk Kemampuan Menulis Cerita Pendek

Kelayakan dari Multimedia *Flipbook* untuk Kemampuan Menulis Cerita Pendek dapat dilihat dari penilaian ke 2 validator yang ahli di bidangnya yaitu ahli pembelajaran dan ahli media. Selain itu juga terdapat angket respon yang diberikan kepada guru dan siswa sebagai uji kelayakan Multimedia *Flipbook* untuk Kemampuan Menulis Cerita Pendek. Selanjutnya juga terdapat tes evaluasi yang digunakan untuk mengukur kelayakan dari media pembelajaran *flipbook* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Kesimpulan yang diperoleh yaitu media pembelajaran *flipbook* dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar di kelas, karena menurut (Nurwidiyanti 2022) *flipbook* adalah alat yang berperan sebagai perantara untuk membantu guru dengan mudah menyampaikan materi selain menggunakan buku cetak.

Angket dan validasi ahli bertujuan untuk mengumpulkan hasil data berupa penilaian kelayakan media pembelajaran *flipbook*. Lembar validasi ini diberikan kepada para ahli validasi yaitu ahli pembelajaran dan ahli media. Lembar validasi ini diberikan sebelum media pembelajaran *flipbook* di uji cobakan pada siswa untuk mengetahui layak atau tidaknya media pembelajaran tersebut. Pernyataan tersebut bersesuaian dengan pendapat (Elly, 2017) yaitu validasi bertujuan untuk mengumpulkan informasi, kritik dan saran agar bahan ajar yang disusun menjadi produk yang berkualitas. Setelah ahli

validasi menyatakan media tersebut layak di uji cobakan, barulah peneliti melakukan implementasi media pembelajaran *flipbook* pada siswa kelas V di SD Negeri 02 Mojorejo. Apabila pada pengembangan media tersebut terdapat beberapa kekurangan maka dapat dilihat dari komentar ataupun saran dari para ahli validasi, maka peneliti akan melakukan revisi atau perbaikan pada media pembelajaran *flipbook* agar menjadi lebih maksimal.

Hasil penilaian validasi produk ahli pembelajaran yang dilakukan oleh Dr. Cerianing Putri Pratiwi, M.Pd yang saat ini menjabat sebagai dosen PGSD di Universitas PGRI Madiu mendapatkan presentase kelayakan sebesar 74,28 % dan masuk ke dalam kategori "valid". Presentase tersebut berada diantara (61%-80%). Hal ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran *flipbook* untuk kemampuan menulis cerita pendek dinyatakan "valid" karena media *flipbook* tersebut terdapat materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan penyusunan materinya mudah dipahami oleh siswa. Selanjutnya yaitu hasil penilaian validasi produk ahli media yang dilakukan oleh Eka Nofri Ari Yanto, M.Pd yang saat ini menjabat sebagai dosen PGSD di Universitas PGRI Madiun mendapatkan presentase kelayakan sebesar 94,11 % dan masuk ke dalam kategori "sangat valid". Presentase tersebut berada diantara (81%-100%). Hal ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran *flipbook* untuk kemampuan menulis cerita pendek dinyatakan "sangat valid" karena media *flipbook* tersebut memiliki halaman judul dengan desain yang menarik dan dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa desain media yang digunakan dalam media pembelajaran *flipbook* sudah baik. Sepadan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sofya dkk, 2023) dengan judul "Pengembangan E-Modul dengan Aplikasi Canva dan Flipbook Pada Pembelajaran Ekonomi" yang memperoleh rata-rata nilai validasi media sebesar 99% sehingga dinyatakan modul yang dikembangkan tersebut sangat valid.

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli pembelajaran dan ahli media maka memperoleh rata-rata presentase sebesar 87,14 % dan dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *flipbook* sangat layak diujicobakan pada siswa kelas V SD Negeri 02 Mojorejo. Media pembelajaran *flipbook* ini dapat membantu siswa untuk belajar materi cerita pendek. Demikian pula dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rahmawati dkk, 2022) yang menyatakan bahwa media *flipbook* yang dikembangkan sangat valid untuk digunakan sebagai sumber belajar. Nilai presentase validasi dari aspek media adalah 97,5 % dan nilai dari aspek materi yaitu sebesar 93,3 %.

Pengukur kelayakan bagi media pembelajaran *flipbook* selanjutnya adalah melalui angket respon yang akan diberikan setelah melakukan uji coba produk. Angket respon ini diberikan kepada guru kelas dan juga siswa. Angket respon yang pertama akan diberikan kepada siswa dengan mengakses tautan yang diberikan oleh peneliti kemudian para siswa diminta untuk menjawab semua pertanyaan sesuai dengan yang mereka rasakan saat uji coba media *flipbook* berlangsung. Pada angket respon siswa ini memiliki 10 pertanyaan terkait media pembelajaran *flipbook* dengan kriteria jawaban yaitu Ya, Sedang dan Tidak. Hasil angket respon yang diperoleh memiliki nilai yang cukup tinggi sehingga media pembelajaran *flipbook* ini masuk ke dalam kriteria yang sangat menarik serta valid, dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* ini membuat siswa tertarik untuk belajar menggunakan media pembelajaran *flipbook* tersebut. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *flipbook* yang telah dikembangkan oleh peneliti layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas V. Presentase nilai yang diperoleh dari angket respon siswa ini adalah sebesar 84,27 % dan masuk ke dalam kategori "sangat layak". Selanjutnya angket respon juga diberikan kepada guru kelas V, angket respon yang diberikan untuk guru ini sebanyak 15 aspek pertanyaan dengan kriteria (4) Sangat Baik, (3) Baik, (2) Kurang, (1) Sangat Kurang. Aspek penilaian yang terdapat pada angket respon guru mencakup aspek tampilan dan efek bagi pengguna, aspek materi dan aspek kepraktisan. Dari hasil angket respon guru mendapatkan skor sebesar 95 %. Hasil angket tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran *flipbooks* sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran dalam

kegiatan belajar mengajar di kelas V. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kodi dkk, 2019) yang berjudul "Pengembangan Media *Flipbook* Fisika Berbasis Android untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Topik Perpindahan Kalor" yang memperoleh hasil angket respon guru sebesar 100% dan hasil angket respon siswa sebesar 97,85% sehingga media *flipbook* yang dikembangkan sangat layak untuk diterapkan pada pembelajaran.

Selain melakukan validasi kepada ahli dan membagikan angket respon, peneliti juga melakukan evaluasi kepada siswa untuk melihat kemampuan menulis cerita pendek pada siswa yang dilakukan tepat setelah dilaksanakannya uji coba produk. Pada tahap ini, siswa diminta untuk membuat sebuah cerita pendek dengan kriteria yang telah ditentukan. Tes evaluasi ini juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang terdapat dalam media pembelajaran *flipbook*. Diadakannya evaluasi ini adalah agar peneliti mengetahui efektif atau tidaknya media pembelajaran *flipbook* yang telah dikembangkan. Dari hasil tes tersebut 100% siswa dapat melampaui KKM dan memperoleh nilai yang cukup memuaskan. Hasil rata-rata presentase tes evaluasi siswa yaitu sebesar 86,6% sehingga dapat dikatakan media pembelajaran *flipbook* tersebut sangat efektif dan layak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran siswa sebagai sarana meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek. Penelitian ini sejajar dengan penelitian yang dilakukan oleh (Putri dkk, 2020) yang berjudul "Pengembangan E-Modul berbasis Kvisoft Maker Perjuangan Para Pahlawan di Kelas IV Sekolah Dasar" memberikan dampak positif bagi kemajuan belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi tentang perjuangan kepahlawanan yang terbukti dengan meningkatnya prestasi belajar siswa.

SIMPULAN

Kesimpulan yang diambil dari sebuah penelitian pengembangan ini yaitu Media pembelajaran *flipbook* dengan materi menulis cerita pendek ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Pada proses pengembangan media, peneliti telah melalui tahapan-tahapan seperti uji validitas produk, penyebaran angket serta tes evaluasi. Dari ketiga tahapan tersebut mendapatkan hasil bahwa Multimedia Flipbook untuk Kemampuan Menulis Cerita Pendek pada Siswa Kelas V layak untuk diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Agustina, H. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Roundtable Berbantuan Media Gambar Seri Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 5(1), (78-79).
2. Dalman, H. (2018). Keterampilan Menulis. Cetakan ke-6. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
3. Haryanto, Asrial, M., Ernawati, D. W., Syahri, W., & Sanova, A. (2019). E-Worksheet Using Kvisoft Flipbook: Science Process Skills And Student Attitudes. *International Journal Of Scientific & Technology Research*, 8(12).
4. Jamilah, S. (2019). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif dan Berinteraksi Sosial terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(3).
5. Mastini, Suwandi, S., Sumarwati. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Pengalaman dan Media Audio Visual Pada Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal S2 Pendidikan Bahasa Indonesia* 1(1)

6. Nafiah, Kiki Dzakiyatun dan Dian Indihadi. (2017). Analisis Bahan Ajar dalam Pembelajaran Menulis Narasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2).
7. Nurwidiyanti, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Literasi Sains Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar, 6(4), (6949-6959).
8. Wiyono, Bambang & Burhanuddin. (2007). Metodologi Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Action Research). Malang: FIP Universitas Negeri Malang.
9. Rahayu, T., Suyata, P., & Sulistiyono, R. (2017). Macromedia Flash Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis bahasa Lokal Untuk. Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia, 1(1), 282-291
10. Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
11. Zakiyah, Z., Arisandi, M dan Hidayat A. (2022). Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir kritis, 6(5).