

PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI FABEL PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Aimatul Aliyah¹, Nurul Istiq'faroh²✉

Student of Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia¹

Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia²

e-mail: aimatulailiyah16@gmail.com¹, istiqfaroh.pgsd@unusida.ac.id²

ABSTRAK

Latar belakang dalam penulisan penelitian ini adalah terjadinya pembelajaran yang kurang efektif pada sekolah-sekolah tersebut yang disebabkan kurang menarik dan kurangnya media pembelajaran. Peneliti juga melakukan analisis buku siswa yang penjabarannya hanya sebatas teks saja pada pembelajaran cerita fabel. Penelitian ini bertujuan untuk : (1) menghasilkan media pembelajaran *flipbook* tema 4 Subtema 1 pembelajaran 1 dan 3 kelas IV SD Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, materi fabel, fabel adalah bentuk narasi, atau dongeng yang tokoh ceritanya menggunakan binatang yang bisa berbicara dan bertingkah laku seperti manusia. (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran *flipbook* dari hasil validasi kelayakan validator. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini divalidasi oleh 3 Validator. Hasil penelitian uji kelayakan media pembelajaran media *flipbook* berdasarkan penilaian: Validator 1 dari ahli media mendapatkan hasil 88% yang termasuk kategori "Sangat baik", validator 2 dari ahli materi mendapatkan hasil 92% yang termasuk kategori "Sangat baik", Validator 3 dari ahli bahasa mendapatkan hasil 80% yang termasuk kategori "baik". Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan peneliti ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: cerita fabel, *flipbook*, media pembelajaran

MEDIA DEVELOPER FLIPBOOK TO LERNING PROCESS IN INDONESIA LANGUAGE (FABEL) OF IN STUDENT ELEMENTARY SCHOOL

ABSTRACT

The background in the writing of this study is that less effective learning takes place in those schools and less teaching media. Researchers also perform a tet based analysis of the student book that outlines only tet at the fable story study. the reseach objective are (1) to product learning media *flipbook* theme 4 in subtheme 1 in the first learning process in Indonesian language subject. The fabel is a form of narration, or fairy tales whose characters use animals that talk and behave like humans. (2) to find the advisability of learning media *flipbook* by validity out come of advisability validator. In this reseach used developer research with 4D model wich developer by Thiagarajan. The model adapted by 3 steps. The media wich developed in this reseach validated by 3 validator the result of reseach in this advisability *flipbook* media: Validator 1 from media expert get the result based on 88% in category golden, validator 2 from a material expert get the result 92% in category golden, validator 3 from linguists get the result 80% in category good. Based on the result before media wich developed in this reseach declared appropriate to use in the learning process.

Keywords: fable story, *flipbook*, learning media

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
03 Desember 2021	10 Januari 2022	15 Januari 2022	25 Januari 2022

PENDAHULUAN

Pada era zaman modern yang saat ini. Pendidikan sangatlah berperan penting untuk turut ikut andil dalam mengambil bagiannya sebagai wadah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu bagi peserta didik akan dibiasakan untuk mengikuti kegiatan belajar. Menurut Asmani (2014: 48) belajar adalah sebagai proses mendapatkan pengetahuan dan moral yang ada di masyarakat. Keterampilan khusus untuk mencapai tingkat tertentu. Ada yang mendefinisikan belajar, dengan dua definisi yakni memperoleh pengetahuan dan perubahan kemampuan bereaksi yang relatif tetap sebagai hasil latihan yang diperkuat. Menurut Shunck (dalam Simatupang, 2019: 2) belajar adalah suatu aktifitas yang melibatkan pemerolehan dan pemodifikasian pengetahuan, keterampilan, strategi, keyakinan, perbuatan, dan tingkah laku.

Dengan adanya Pengembangan kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan dari pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2014 dan KTSP 2006 mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Pada penerapan kurikulum 2013 yang memungkinkan para guru merencanakan, melaksanakan, menilai kurikulum serta hasil belajar dari peserta didik dalam mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar. Sebagai cermin penguasaan dan pemahaman terhadap hal yang telah dipelajarinya. Pada kurikulum 2013 ini pembelajaran yang mengacu pada tematik. Menurut Prastowo (2019: 1) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu (*integrated learning*) pada jenjang taman kanak-kanak (TK/RA) atau sekolah dasar (SD/MI).

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang melibatkan peserta didik dalam belajar mengajar. Peserta didik aktif terlibat dalam proses pembelajaran dengan memecahkan masalah sehingga hal ini menumbuhkan kreativitas yang sesuai dengan potensi dan kecenderungan yang berbeda satu dengan lainnya. Pembelajaran tematik dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan juga memiliki sejumlah tujuan lain. Sukayati (dalam Prastowo, 2019:6) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran terpadu yaitu: *pertama*, dapat meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara bermakna; *kedua* mengembangkan keterampilan dan memanfaatkan informasi; *ketiga* menumbuh kembangkan sikap positif, kebiasaan baik dan nilai-nilai yang diperlukan dalam kehidupan nyata; *keempat* dapat mengharagai pendapat orang lain; *kelima* meningkatkan daya belajar bagi peserta didik, dan memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan bagi peserta didik.

Sehubungan dengan penjelasan tersebut, sebagai fasilitator guru berperan untuk memudahkan peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran. Seorang guru ingin menyajikan bahan pembelajarannya dengan baik. Oleh karena itu, dalam pembelajaran berlangsung akan lebih baik apabila peserta didik mendapat kemudahan dalam mempelajari bahan pelajarannya dengan memfasilitasi media pembelajaran sebagai penunjang. Dengan demikian, untuk melaksanakan perannya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, ada beberapa yang harus dipahami, yang khususnya adalah yang berhubungan dengan pemanfaatan berbagai media dan sumber pembelajaran.

Menurut Yaumi (2018:7) media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi- informasi dan membangun interaksi. Maksud dari peralatan fisik yaitu dengan memakai benda aslinya, bahan cetak, audio-visual, dan lain-lain. Peralatan tersebut dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, buku penunjang dan lingkungan sekitar di sekolah merupakan media yang dapat dipelajari peserta didik. Dalam Tema Berbagai Pekerjaan kelas IV SD terdapat tiga subtema yaitu jenis-jenis pekerjaan, pekerjaan disekitarku, dan pekerjaan orang tuaku. Dalam proses pembelajaran pada penyampaian materi tersebut, guru

memerlukan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar peserta didik dapat menggali dan menemukan informasi atau konsep yang tepat.

Berdasarkan analisis kebutuhan awal yang dilakukan melalui wawancara pada tanggal 17 Januari 2021 di MI Roudlotul Huda Prambon dan di SD Mutiara Bunda 1 Sidoarjo pada tanggal 19 Februari 2021. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV ditemukan fakta terkait proses pembelajaran. Fakta yang ditemukan peneliti ketika mewawancarai di MI Roudlotul Huda, bahwa dalam proses pembelajaran masih menggunakan buku paket tematik yang dari pemerintah sebagai pusat pembelajaran peserta didik. Sehingga peserta didik mudah mengalami kebosanan, karena belum adanya media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran materi fabel peserta didik mengalami kurangnya kefahaman. Peserta didik belum memahami cerita fabel, karena pada buku tematik materi fabel hanya menggunakan sebatas teks. Oleh karena itu, guru harus mempunyai media pembelajaran yang menunjang bagi peserta didik.

Sedangkan dengan SD Mutiara Bunda 1 Sidoarjo, fakta yang ditemukan peneliti pada saat mewawancarai guru kelas, yaitu proses pembelajaran tema 4 berbagai jenis pekerjaan subtema 1 jenis-jenis pekerjaan pada materi cerita fabel. Dalam penyampaian materi guru juga masih menggunakan buku tematik, setelah itu guru meminta peserta didik untuk memperagakan isi dari materi tersebut untuk disampaikan kepada teman-temannya. Guru juga memanfaatkan kondisi kelas sebagai objek dalam penyampaian materi. Guru menjelaskan isi dari materi fabel tersebut setelah itu guru menunjuk peserta didik untuk menyampaikan isi dari cerita fabel tersebut. Sehingga peserta didik harus benar-benar memahami dari isi cerita fabel tersebut.

Berdasarkan analisis buku guru tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 dan 3 menunjukkan adanya materi sastra, analisis buku siswa pada pembelajaran 1 dan 3 menunjukkan bahwa cerita sastra yang dituangkan berjenis fabel. Pada buku tersebut penjabarannya hanya sebatas teks, tidak disertai dengan ilustrasi ataupun gambar. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang menunjang peserta didik untuk lebih memahami teks atau wacana dari cerita fabel.

Pada masa pandemi Covid-19 ini peserta didik mengalami sedikit kesulitan dalam belajar. Dikarenakan dalam proses belajar peserta didik hanya menerima materi dari *smartphone* masing-masing. Kurangnya media pembelajaran dalam kegiatan belajar di masa pandemi ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran *flipbook* untuk menunjang pembelajaran peserta didik dalam masa pandemi ini. Dalam pembelajaran yang melalui digital akan sedikit mempermudah peserta didik untuk proses belajar.

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis. salah satunya media digital yang kreatif dan inovatif adalah media *flipbook*, karena dapat menarik peserta didik untuk belajar, didalamnya terdapat berbagai macam ilustrasi gambar-gambar yang menarik. Media *flipbook* adalah suatu buku yang menggunakan *handphone*, laptop, ataupun LCD ketika membukanya akan muncul berbagai jenis gambar yang disertai dengan teks yang menekankan karakter pada suatu cerita, agar dapat memberikan hiburan bagi pembaca. Dengan demikian memudahkan peserta didik untuk memahami dan mengungkapkan isi dari cerita pendek tersebut dan dapat memberikan motivasi dan insiprasi untuk peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk kreatif dalam proses mengajar dan dapat menuangkan berbagai informasi yang baru. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media *flipbook*, yang berjudul "Pengembangan media *flipbook* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi fabel pada siswa kelas IV sekolah dasar".

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Media merupakan kata jamak dari medium yang artinya pengantar atau perantara yang digunakan oleh komunikator atau guru dalam penyampaian pesan kepada komunikan. Media diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawakan informasi sebagai bahan ajar dari satu sumber kepada penerima. Menurut Ibrahim (dalam Kustiawan 2016: 6) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan pikiran pada peserta didik dalam kegiatan belajar untuk pencapaian tujuan pembelajaran tertentu. Menurut Yaumi (2018: 8) media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan atau media yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan dapat membangun interaksi pada peserta didik. Disini yang dimaksud peralatan fisik adalah benda asli, benda cetak ataupun audio-visual, multimedia. Jadi kesimpulan media pembelajaran adalah alat atau benda yang digunakan pendidik untuk menunjang proses belajar peserta didik. Media pembelajaran digunakan untuk menarik perhatian peserta didik agar dapat merangsang pikiran dan mudah memahami pembelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik tersebut.

Media *Flipbook*

Media Pembelajaran sangat berperan penting pada saat proses pembelajaran yang secara langsung, karena dapat mempermudah guru pada saat menyampaikan materi untuk peserta didiknya. Menurut Haryati (2019: 22) *flipbook* adalah sebuah software yang berfungsi untuk membuka pada setiap halaman menjadi layaknya sebuah buku. Menurut Wibowo dan Purnamasari (2019: 24) *flipbook* merupakan sekumpulan gambar-gambar gabungan yang dimaksud adalah untuk memberikan ilusi gerakan dan membuat urutan animasi dari sebuah buku kecil sederhana yang memanfaatkan teknologi.

Media *flipbook* ini digunakan yang berupa gabungan antara gambar dan teks, animasi, suara, video dan lain sebagainya sehingga dapat memberikan stimulus dari audio dan visual yang akan meningkatkan daya peserta didik. Pemilihan media *flipbook* yang dirasa sudah cocok digunakan untuk pembelajaran tematik. Dengan menggunakan media *flipbook* peserta didik dapat diajak untuk mengembangkan kreatifitasnya. Oleh karena itu, dalam pembuatan *flipbook* dibutuhkan gambar-gambar yang sesuai dengan keinginan peserta didik. Sehingga teks yang ada di dalam *flipbook* menari untuk dibaca.

Cerita Fabel

Cerita fabel adalah jenis cerita fiktif yang didalamnya menceritakan kehidupan binatang atau hewan. Tokoh yang akan diceritakan dalam cerita fabel ialah binatang. Menurut Satinem (2019: 23) fabel adalah cerita rekaan tentang hewan sebagai tokoh cerita, hewan tersebut seakan-akan seperti manusia yang memiliki kemampuan berbicara dan bersikap layaknya manusia. Misalnya seperti cerita si kancil, kera menipu harimau, dan lain sebagainya.

Menurut Hasanah (dalam Fakhri, 2019: 156) melalui cerita dapat digunakan sebagai landasan dalam melaksanakan pembelajaran kemampuan berbahasa disekolah dasar. Sehingga dapat dilakukan untuk mengoptimalkan ketercapaian kompetensi dengan mengutamakan konsep kemahirwacanaan dalam proses pembelajaran. Menurut Fakhri (2019: 156) dalam pembelajaran cerita fabel dapat diarahkan sebagai proses pemberian pengalaman belajar sastra. Pada peserta didik kelas IV sudah memullai memahami logika secara stabil dan berada pada tahap operasional yang kongkrit.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media berbebetuk *flipbook* yang menggunakan model 4D Thiagarajan. Beberapa tahap dari 4D diantaranya adalah pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminate*) (Rayanto, 2020). Dari empat tahap tersebut peneliti hanya menggunakan tiga tahap saja pada model tersebut untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran *flipbook*.

Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran *flipbook* menjadi media pembelajaran yang layak dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini media yang akan dibangun adalah media pembelajaran dimasa saat ini. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh peserta didik kelas IV SD pada materi fabel. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan angket. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pedoman wawancara dan pedoman validasi. Berikut pedoman wawancara yang digunakan.

Tabel 1. Pedoman Wawancara

No.	Indikator
1.	Penggunaan media oleh guru
2.	Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran fabel.
3.	Minat peserta didik dalam pembelajaran fabel
4.	Keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran fabel.
5.	Media yang cocok digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Instrumen validasi produk pengembangan *flipbook* oleh para ahli. Validasi produk yang akan dilakukan melalui beberapa pakar atau ahli dalam bidangnya. Tahap validasi tersebut meliputi validasi ahli materi (isi), validasi kegrafikan (ilustrasi), dan validasi bahasa. Berikut akan dipaparkan instrumen penilaian validasi materi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dapat digunakan untuk menganalisis kebutuhan awal. Peneliti dapat menganalisis kebutuhan awal yang akan didapat diberbagai sekolah. Peneliti juga menganalisis catatan atau saran dari validator. Teknik kuantitatif digunakan pada saat menghitung pemerolehan skor dari lembar validasi yang diberikan kepada para ahli sebagai validator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Flipbook pada pembelajaran bahasa Indonesia materi fabel dikembangkan dengan menggunakan model 4D Thiagarajan. Peneliti memilih 4D Thiagarajan bertujuan untuk menghasilkan produk atau dapat menginovasikan produk yang telah ada dalam bidang pendidikan. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti hanya sampai pada tiga tahap saja yaitu sampai pada tahap pengembangan (*Develop*). Berikut ini adalah pemaparan dari hasil pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti tersebut.

Tahapan pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan awal. Peneliti melakukan tahap awal memulai dengan wawancara di MI Roudlotul Huda dan SD Mutiara Bundha 1 sidoarjo. Tahap penelitian ini untuk pengumpulan kebutuhan awal atau pengumpulan informasi awal yang berguna bagi peneliti untuk menemukan permasalahan dan perumusan tujuan pembelajaran dalam pengembangan media. Analisis kebutuhan awal yaitu dengan mengumpulkan data untuk mengetahui permasalahan dari pembelajaran fabel. Analisis kebutuhan awala dilakukan dengan wawancara guru kelas secara langsung di MI Roudlotul Huda, dan SD Mutiara 1 Bunda Sidoarjo.

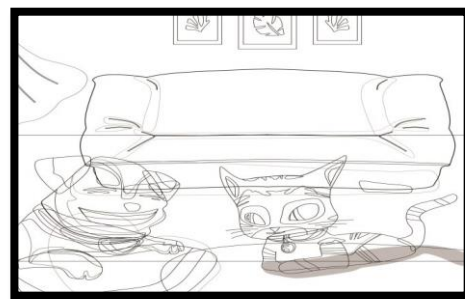
Berdasarkan hasil dari wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang peserta didik. Media pembelajaran berperan penting untuk menimbulkan rasa ingin tahu yang akan dipelajarinya. Pengembangan media *flipbook* pada materi fabel adalah dapat meningkatkan daya tarik membaca pada peserta didik dan keaktifan dalam belajar.

Tahap Perancangan (Design)

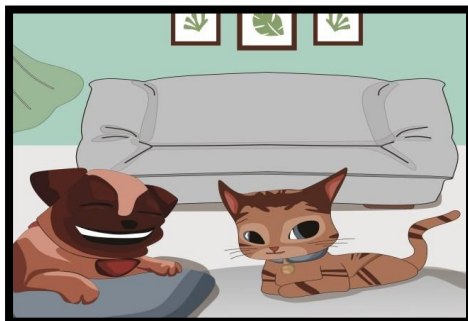
Selanjutnya perancangan desain media *flipbook* yang akan dikembangkan. Perencanaan desain pada gambar pada materi fabel adalah menggunakan software CorrelDraw dan Adobe Photosop setelah itu dilanjutkan ke powerpoint.



Gambar 1. Sketsa Pertama



Gambar 2. Sketsa Kedua



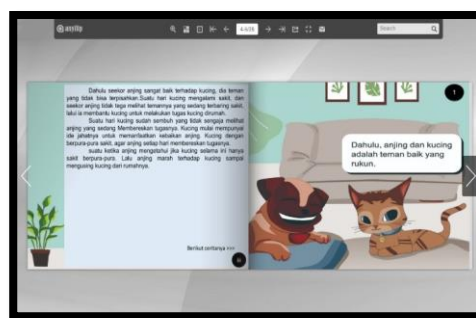
Gambar 3. Pewarnaan



Gambar 4. Pemberian Dialog



Gambar 5. Tampilan Cover



Gambar 6. Tampilan Isi

Tahap Pengembangan (Develop)

Pengembangan media *flipbook* ini diajukan meningkatkan motivasi belajar peserta didik meskipun dalam kondisi pandemi Covid-19 dapat membuat ketertarikan peserta didik untuk

belajar. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil presentase validasi angket yaitu dari ahli materi, media, dan bahasa. Berikut hasil validasi dari ahli materi.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kesesuaian materi	Kelengkapan materi	4	Baik
		Keluasan materi	5	Sangat Baik
		Kedalaman materi	5	Sangat Baik
2.	Keakutan Materi	Keakuratan konsep	5	Sangat Baik
		Keakuratan istilah	4	Baik
3.	Kemutahiran materi	Kesesuaian materi dengan perkembangan bahasa peserta didik gambar dan ilustrasi Kemutahiran	5	Sangat Baik
4.	Mendorong Keingintahuan	Mendorong rasa ingin Tahu	5	Sangat Baik
		Mendorong keinginan untuk mencari informasi	4	Baik
		Jumlah Skor		37
		Presentase Nilai		92%
		Kategori		Sangat Layak

Ahli materi memeberikan kesimpulan bahwa media *flipbook* sangat layak untuk digunakan dengan persentase 92% Berikut akan dipaparkan hasil validasi dari ahli media.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Efesien media	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.	4	Baik
		Kesesuaian media dengan tema yang dipilih.	4	Baik
2.	Mudah Pengelolaan	Mudah dalam penggunaan media	5	Sangat Baik
		Kejelasan petunjuk media dalam penggunaan.	4	Baik
		Kemudahan dalam penyimpanan media.	4	Baik
3.	Pemanfaatan kembali	Kemampuan media untuk digunakan kembali.	5	Sangat Baik
		Kemampuan media untuk dapat menciptakan rasa senang peserta didik.	4	Baik
4.	Kebermaknaan	Kesesuain media dengan karateristik peserta didik.	3	Cukup
		Penggunaan media dapat meningkatkan aktivitas belajar.	4	Baik
		Kebermaknaan media dalam mendukung pembelajaran fabel	4	Baik
Aspek komunikasi visual				
5.	Komunikatif	Ketepatan pada jenis huruf	3	Cukup
		Ketepatan dengan ukuran huruf	3	Cukup
		Keterbacaan pada tulisan	4	Baik
6.	Penggunaan	Ketepatan pada komposisi warna	4	Baik

warna			
	Ketepatan dalam penggunaan gambar	3	Cukup
7. Desain	Kualitas tampilan media	3	Cukup
	Ketepatan ukuran media	5	Sangat Baik
	Kualitas bentuk media	5	Sangat Baik
	Kerapian desain.	4	Baik
	Sederhana	5	Sangat Baik
Jumlah Skor		80	
Presentase Nilai		80%	
Kategori		Sangat Layak	

Ahli media memeberikan kesimpulan bahwa media *flipbook* sangat layak untuk digunakan dengan persentase 80%. Berikut akan dipaparkan hasil validasi dari ahli bahasa.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Keakuratan	Keakuratan struktur	4	Baik
		Kaliamat		
		Keefektifan kalimat	4	Baik
2.	Kesesuaian Informasi	Pemahaman terhadap pesan	5	Sangat Baik
3.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	Ketepatan tata bahasa	4	Baik
		Ketepatan ejaan	4	Baik
4.	Kesesuaian dengan peserta didik	Kesesuaian tingkat perkembangan intelektual peserta didik	5	Sangat Baik
		Kesesuaian tingkat perkembangan sosial emosional	5	Sangat Baik
		Jumlah Skor	31	
		Presentase Nilai	88%	
		Kategori	Sangat Layak	

Ahli media memeberikan kesimpulan bahwa media *flipbook* sangat layak untuk digunakan dengan persentase 88%. Media *flipbook* ini cocok digunakan sebagai alat pembelajaran karena pembuatan media *flipbook* pada tema 4 subtema 1 dapat disesuaikan dengan kondisi saat ini yaitu musim pandemi Covid-19. Hal ini sejalan dengan plazon (dalam Yaumi, 2018: 5) media dapat dipandang sebagai bentuk-bentuk komunikasi massa yang melibatkan sistem simbol dan peralatan produksi dan distribusi. Perkembangan teknologi yang demikian pesat telah memberi kemungkinan bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara *online*.

Hal ini didukung oleh Heinich (dalam benny 2017: 15) media pembelajaran adalah yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar. Media yang digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Media *flipbook* pada materi fabel yang dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan model penilitia 4D Thiagarajan melalui tiga tahap dari empat tahap yang ada. Tahapan tersebut

adalah tahap pendefinisian, tahap perencanaan, dan tahap pengembangan. Produk ini telah divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *flipbook* materi cerita fabel. Materi yang diambil terfokus pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 dan 3.

Produk berupa media pembelajaran *flipbook* telah melakukan uji kelayakan yang sudah divalidasi oleh para ahli. Validasi memperoleh berupa skor, pada validator 1 dari ahli media mendapatkan hasil 88% yang termasuk kategori sangat baik. Validator 2 ahli materi yang mendapatkan hasil 92% yang termasuk kategori sangat baik. Validator 3 dari ahli bahasa mendapatkan hasil 80% yang termasuk kategori baik. Media pembelajaran *flipbook* pada materi fabel yang telah diuji kelayakan, dinyatakan layak digunakan. Saran pemanfaatan produk media *flipbook* yang telah dikembangkan peneliti adalah sebagai berikut : 1) Guru diharapkan dapat menggunakan media *flipbook* sebagai media pembelajaran pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 dan 3 mata pelajaran bahasa Indonesia materi cerita fabel untuk kelas IV SD/ MI yang telah dijelaskan dalam buku petunjuk pengguna; 2) peserta didik diharapkan membaca semua cerita fabel dengan seksama, sehingga pengetahuan yang telah disajikan dapat tersampaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmani, Jamalma'mur. (2014). *Tips Membangun Komunitas Belajar Di Sekolah*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Haryati, Mia. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Flipbook terhadap Gaya Belajar Visual Siswa Kelas TKI SMKN 1 Boyolangu*. Skripsi tidak diterbitkan. Stkip PGRI Tulungagung.
- Kutiawan, Usep. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung samudera.
- Prastowo, Andi. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana.
- Rayanto, Yudi Hari. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2D2: Teori Dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute Perum Sekar Indah II.
- Satinem. (2019). *Apresiasi prosa fiksi: teori, metode, dan penerapannya*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Simatupang, Halim. (2019). *Strategi Belajar Megajar Abad ke-22*. Surabaya: CV. Cipta Media Edukasi.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.