

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLIPBOOK* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS IV SDN NGEMPLAK SIMONGAN 01

Nida Syofi Rosyiana¹⁾, Sukamto²⁾, Siti Patonah³⁾

DOI : [10.26877/ijes.v5i2.20881](https://doi.org/10.26877/ijes.v5i2.20881)

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook* untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV di SDN Ngemplak Simongan 01. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research Development*) dengan model pengembangan 4-D (*Four D Models*) milik Thiagarajan et al. (1976) meliputi *define, design, develop, dan dessiminate*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan angket. Dari hasil data menunjukkan bahwa media pengembangan berbasis *flipbook* memenuhi kriteria kevalidan oleh ahli media memperoleh angka sebesar 97% dan materi memperoleh angka sebesar 98,3%. Uji coba produk melalui hasil angket tanggapan peserta didik memperoleh presentasi angka sebesar 100%, dan hasil kelayakan media melalui penilaian respon guru diperoleh angka sebesar 98,3%. Perolehan t_{hitung} mendapatkan hasil 13,00 dengan uji hipotesis taraf signifikan 0,05 (5%) dengan derajat koefisien ($dk = 27$) menunjukkan nilai t_{tabel} 2,052. Dari hasil perolehan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $13,00 > 2,052$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Bab II "Di Bawah Atap" dinyatakan dinyatakan valid, efektif, dan layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Keterampilan Menyimak, Media, *Flipbook*, Pengembangan, Bahasa Indonesia

Abstract

This study aims to develop flipbook-based learning media to improve listening skills of fourth-grade students at SDN Ngemplak Simongan 01. The type of research used in this study is Research and Development (Research Development) with the 4-D (Four D Models) development model by Thiagarajan et al. (1976), which includes define, design, develop, and disseminate. Data collection techniques were conducted through interviews, observations, and questionnaires. The results showed that the flipbook-based development media met the validity criteria by media experts, obtaining a score of 97%, and the material obtained a score of 98.3%. Product testing through student response questionnaires obtained a score of 100%, and media feasibility through teacher response assessments obtained a score of 98.3%. The t-count obtained a result of 13.00 with a hypothesis test at a significance level of 0.05 (5%) with a degree of coefficient ($dk = 27$) showing a t-table value of 2.052. From the results of the t-count value $> t$ -table or $13.00 > 2.052$, it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 is accepted. Therefore, it can be said that flipbook-based learning media in improving students' listening skills in Indonesian Language Chapter II "Di Bawah Atap" is valid, effective, and feasible for use.

Keyword: Listening Skills, Media, *Flipbook*, Development, Indonesian Language

History Article

Received 13 November 2024

Approved 31 Agustus 2025

Published 25 November 2025

How to Cite

Rosyiana, N. S., Sukamto. Patonah, S. (2025).
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
Flipbook dalam Meningkatkan Keterampilan
Menyimak Siswa Kelas IV SDN Ngemplak
Simongan 01. IJES, 5(2), 481-492



Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No. 24 Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ syofinida@gmail.com

PENDAHULUAN

Pemerintah Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar sebagai bentuk evaluasi dari kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013 untuk menghadapi persaingan peran pendidikan di abad-21. Menurut As'ad dalam Aisyah et al (2023) Kurikulum Merdeka Belajar merupakan kurikulum kolaborasi antara Kurikulum 2013 dan Kurikulum Tingkat Guru (KTSP) sehingga dalam penerapannya diharapkan memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan efektif bagi siswa. Hal tersebut didukung bahwa kurikulum ini menekankan generasi milenial dikembangkan dengan harapan mampu memahami materi atau ilmu yang diajarkan oleh guru secara cepat, bukan hanya sekedar pandai untuk mengingat bahan ajar yang diberikan oleh guru.

Pendidikan di Indonesia tidak lepas dari peran pembelajaran bahasa Indonesia yang menjadi tonggak dasar dalam perkembangan keterampilan anak di Sekolah Dasar (SD), keterampilan yang saling terhubung dan tidak dapat dipisahkan, namun hanya dapat dibedakan melalui empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain, tetapi hanya dapat dibedakan (Massitoh, Euis., 2021). Menurut Tarigan dalam Putri et al (2018) menyimak diartikan sebuah kegiatan dalam mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh pemahaman, perhatian, apresiasi, dan interpretasi untuk mendapatkan informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna kata yang telah disampaikan oleh sang pembicara secara lisan.

Kemampuan menyimak dapat menambah pengetahuan secara tidak langsung. Permasalahan yang banyak terjadi di Indonesia menyatakan bahwa siswa memiliki kemampuan menyimak yang tergolong sangat rendah. Hal tersebut didukung bahwa seseorang belajar sekitar 80% dari apa yang mereka ketahui dan dengarkan melalui telinga, tetapi hanya 20% dari apa yang mereka ingat dan yang didengarkan (Azhari et al., 2023). Dengan demikian, jelas dikatakan manfaat mendengarkan sangat besar dalam kehidupan sehari-hari. Yang banyak tidak disadari seseorang yaitu kemampuan menyimak adalah keterampilan aktif berdasarkan berbicara dan beberapa lainnya segalanya menjadi lebih rumit dan rumit. Kegiatan menyimak akan lebih efektif saat mengharuskan pendengar untuk fokus, mengevaluasi, berdiskusi, menafsirkan dan membayangkan. Proses menyimak melibatkan beberapa aktivitas, yaitu mendengarkan, mengidentifikasi, konsentrasi,

memahami pendapat, menafsirkan tuturan bahasa, dan menafsirkan informasi berdasarkan konteks di balik tuturan tersebut. Hasil temuan dari tinjauan penelitian terdahulu menyatakan bahwa masih banyak ditemukan rendahnya keterampilan menyimak siswa tidak hanya di kelas rendah, namun permasalahan tersebut juga ditemukan di kelas tinggi. Secara umum kesulitan siswa diperoleh dari kurangnya memahami isi cerita, kesulitan untuk merangkai kata-kata menjadi sebuah kalimat utuh dalam menyimpulkan isi suatu cerita, kesulitan dalam mengungkapkan pikiran dan gagasan yang baik, sehingga ketika berbicara siswa sepertinya kehabisan kata-kata dan seperti tidak percaya diri (Rahayu et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Ngemplak Simongan 01 diketahui bahwa keterampilan menyimak siswa bisa dikatakan rendah dikarenakan kurang optimalnya media pembelajaran yang diterapkan. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang fokus, sehingga siswa tidak dapat menceritakan kembali isi teks cerita. Permasalah tersebut juga dibenarkan berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Kelas IV di SDN Ngemplak Simongan 01 mengemukakan bahwa penerapan pembelajaran menyimak terkhusus materi cerita masih kurang dapat dikuasai siswa. Kendala yang terjadi dalam pembelajaran disebabkan beberapa hal yaitu belum tersedia media khusus dan penggunaan strategi pembelajaran kurang inovatif. Dalam pembelajaran sehari-hari guru sering menggunakan metode konvensional, dengan penerapan metode pembelajaran ceramah dan diskusi. Mengandalkan metode ceramah dalam proses pembelajaran secara umum ditekankan oleh Mustofa & Yuwana serta Baguma et.al dapat membuat siswa lebih pasif dan patah semangat untuk mereka berpikir kritis (Patonah et al., 2021). Sedangkan penerapan media lebih sering menggunakan media konkrit berbentuk gambar dengan pegangan buku ajar, dan pengguna media elektronik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia jarang dilakukan. Problem tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik, hal ini terlihat saat guru meminta siswa untuk menyimak sebuah bacaan/cerita yang dibacakan guru, banyak siswa yang asik sendiri, kurang fokus sehingga tidak memperhatikan, dan berbicara sendiri dengan teman sebangku. Selain hal itu siswa juga mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pendapat ketika guru memberikan pertanyaan yang berkaitan menceritakan kembali isi dari bacaan.

Media pembelajaran dijelaskan secara umum menurut Sadiman (2003) sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan perannya untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Pemilihan media yang efektif dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Maka dari itu, guru mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia melalui media pembelajaran berbentuk *flipbook* dengan tujuan agar siswa dapat menginterpretasikan isi cerita sesuai dengan imajinasinya yang pada akhirnya siswa dapat mengungkapkan kembali isi cerita, mengungkapkan hasil pengamatan dengan bahasa yang runtut dan bermakna. Azhar Arsyad (dalam Septianto & Umam, 2017) menyebutkan media pembelajaran berperan dalam memberikan informasi yang jelas terkait akan proses pembelajaran sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan (Widyaningrum, 2021; Wibogo, 2020; Wangyuningsih, 2022). Menurut Heinich et al. (Untari, 2018), media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual atau audio, tetapi juga sebagai sarana untuk memfasilitasi interaksi antara guru, siswa, dan materi pelajaran. Dengan memanfaatkan media yang tepat, siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang abstrak, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Umayya, 2020; Soeharyono, 2022; Safitri, 2019). Hal ini sejalan dengan pandangan Gagne (Rahmayani, 2019) yang menekankan bahwa media pembelajaran dapat mempercepat pemahaman materi melalui penyajian informasi yang sistematis dan menarik.

Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi modern semakin relevan di era digital saat ini (Rahmi, 2019; Putri, 2018; Nursimah, 2021). Media digital, termasuk *flipbook*, memungkinkan guru menyajikan materi secara interaktif, dinamis, dan dapat diakses berulang kali oleh siswa. Menurut Prasetyo (Nizma, 2020), penggunaan media digital dalam pembelajaran meningkatkan efektivitas proses belajar karena siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya masing-masing. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya menjadi alat bantu guru, tetapi juga menjadi jembatan untuk membangun kreativitas, kemandirian, dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami materi yang disampaikan (Maghfiroh, 2022; Listyarini, 2018; Kotijah, 2018).

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti *flipbook*, juga dapat menumbuhkan kemampuan literasi visual dan naratif siswa. Menurut Mayer (Hardiansyah, 2021), media yang memadukan teks, gambar, dan animasi dapat membantu siswa dalam mengorganisasi informasi secara lebih efektif, sehingga mempermudah proses pemahaman dan pengingatan materi. *Flipbook* yang bersifat interaktif memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi isi cerita sesuai imajinasi mereka, berlatih menyusun urutan cerita, serta melatih kemampuan komunikasi lisan dan tertulis. Dengan demikian, media pembelajaran ini tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga pengembangan keterampilan berpikir kreatif dan ekspresi diri siswa.

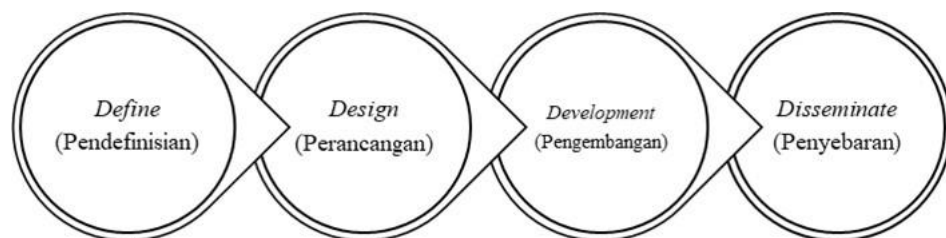
Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menarik (Hanifah, 2019; Dwitia, 2018; Budiman, 2020). Media ini dapat berupa alat, bahan, maupun teknologi yang membantu guru dalam menjelaskan konsep secara lebih jelas dan mudah dipahami siswa (Buchori, 2017). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar, perhatian, dan pemahaman siswa terhadap materi (Ardina, 2019). Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih optimal (Afifah, 2018; Afidah, 2019). Salah satu bentuk media pembelajaran yang inovatif adalah *flipbook*, yang memungkinkan siswa memvisualisasikan cerita secara interaktif dan kreatif.

Flipbook merupakan salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, setiap halaman di gambarkan mengenai proses tentang sesuatu yang nantinya terlihat bergerak atau beranimasi (Mulyadi et al., 2016). Sedangkan menurut Candra dalam Azizah & Budijastuti (2021) penggunaan *flipbook* dapat berbentuk halaman yang dapat dibolak-balik serta memuat konten seperti gambar dan video dengan tetap berada pada satu

halaman yang sama dan lebih interaktif. Menurut Setiadi et al (2021) penggunaan media *flipbook* dapat meningkatkan berfikir kreatif siswa dan dapat meningkatkan pemahaman serta pencapaian hasil. Sehingga untuk kedepannya dapat digunakan untuk mempermudah kerja guru dalam menyampaikan materi kepada siswanya. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV SD Ngemplak Simongan 01”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research Development*), penelitian ini merupakan perpaduan desain penelitian kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ngemplak Simongan 01 dengan subjek penelitian yaitu seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 28 siswa terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dan angket. Menurut Sugiyono (2017) penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development* (RnD) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini diadaptasi dari prosedur dan pengembangan model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan et al (1976). Model pengembangan 4-D ini terdiri dari empat fase proses pengembangan, meliputi: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran) (Wahyuningtyas & Yahya, 2021). Model pengembangan 4-D menurut Thiagarajan et al (1976) dapat dilihat



Bagan 1. Model Pengembangan 4-D

Tahap awal penelitian ini dimulai pada tahap pendefinisian (*define*) dengan melakukan analisis kebutuhan peserta didik melalui penyebaran angket kepada peserta didik kelas IV SDN Ngemplak Simongan 01, serta melakukan wawancara kepada Guru Kelas IV di SDN Ngemplak Simongan 01. Setelah melakukan analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan merumuskan tujuan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Tahap kedua yaitu tahap perancangan (*design*) diawali dengan mengumpulkan bahan referensi materi pembelajaran dan literatur pendukung media *flipbook*. Selanjutnya, membuat konsep rancangan produk *flipbook*. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*development*) pada tahap ini media pembelajaran berbasis *flipbook* yang telah dibuat akan dilakukan validasi produk oleh validasi ahli media dan validasi ahli materi. Tahap terakhir yaitu tahap penyebaran (*disseminate*) pada penelitian ini hanya dilakukan desiminasi terbatas, yaitu dengan mempromosikan produk akhir media secara terbatas

kepada siswa kelas IV SDN Ngemplak Simongan 01. Tahap *disseminate* dilakukan setelah media *flipbook* ini dinyatakan layak dan valid oleh para ahli, kemudian di uji cobakan ke sekolah dengan memberikan soal *pre-test*, *post-test* serta penyebaran angket respon peserta didik melalui tahap uji coba terbatas. Tahap uji ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kelayakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Flipbook* dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV di SDN Ngemplak Simongan 01 dikembangkan menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan 4-D (*Four D Models*). Tahap awal pada pengembangan ini berupa pendefinisian (*define*) yang meliputi tahapan analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran. Setelah itu tahap perancangan bahan media pembelajaran (*design*) dan pembuatan penilaian media *flipbook* digital (*devolement*) untuk validator ahli dan angket respon siswa. Sebelum melewati tahap *dessiminate* (penyebaran) uji coba lapangan media pembelajaran ini melewati penilaian meliputi validasi ahli materi dan validasi ahli media yang kemudian diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran.

Validasi ini berupa angket yang berisikan sebuah lembar penilaian yang tentang pernyataan-pernyataan yang diajukan kepada ahli materi, dan ahli media untuk menilai tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen pada angket validasi ini menggunakan 5 kriteria berdasarkan skala likert dengan memberikan tanda ceklis (✓) untuk setiap pernyataan. Tahap terakhir adalah tahap penyebaran (*disseminate*), dilakukan setelah media *flipbook* ini dinyatakan layak dan valid oleh para ahli, kemudian di uji cobakan ke sekolah dengan memberikan soal *pre-test*, *post-test* serta penyebaran angket respon peserta didik melalui tahap uji coba terbatas. Tahap uji ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kelayakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Kemudian media pembelajaran dikembangkan berdasarkan acuan pada modul ajar yang telah dibuat peneliti. Kemudian media pembelajaran yang telah dibuat akan dinilai oleh para validator ahli. Media pembelajaran dengan kriteria penilaian layak, diperoleh setelah melalui proses validasi dari para validator yang merupakan tahap *development* pada pengembangan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh penelitian media berbasis *flipbook* digital efektif dan menarik dalam membantu siswa memahami materi menyimak dikarenakan cerita bacaan pada media ini disajikan dalam bentuk komik bergambar sehingga memudahkan siswa dapat memahami langsung isi/informasi yang terkandung dalam bacaan dengan cepat. Hasil dari validasi ahli materi memperoleh respon yang sangat baik berdasarkan penilaian kualitas pada media *flipbook* digital melalui beberapa aspek meliputi aspek tampilan media, aspek kebenaran konsep materi, aspek isi materi, dan aspek pembelajaran.. Hal ini dapat dibuktikan dengan penilaian ahli media memperoleh persentase 97% dengan katagoti “Sangat Layak”. Hasil penilaian oleh ahli materi pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Presentase Hasil Validasi Materi

Aspek	Skor
-------	------

	Validator I	Validator II
Tampilan	42	44
Kebenaran Konsep Materi	15	15
Materi	55	55
Pembelajaran	35	35
Jumlah Skor yang Diperoleh	147	150
Jumlah Skor Maksimal	150	150
Presentase Kualitas Media <i>lipbook</i> Digital	$\frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% = \frac{295}{300} \times 100\% = 98,3\%$	
Kategori	Sangat Layak	
Kesimpulan	Media <i>Flipbook</i> menarik dan mudah digunakan sehingga sangat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan menyimak	

Validasi ahli media dilakukan dengan pengisian angket yang meliputi aspek tampilan media, aspek kemudahan penggunaan, dan aspek pembelajaran. Tujuan validasi ahli materi adalah untuk menilai kelayakan media yang terdapat pada media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli diperoleh skor 87 dengan persentase sebesar 97% dengan kategori “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan dari hasil validasi ahli ini bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* ini sangat layak digunakan dan siap digunakan sebagai bahan riset di lapangan. Presentase hasil penilaian produk oleh ahli media dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Presentase Hasil Validasi Media

Aspek	Skor
Tampilan	42
Kemudahan Penggunaan	20
Pembelajaran	25
Jumlah Skor Yang Diperoleh	87
Jumlah Skor Maksimal	90
Presentase Kualitas Media <i>Flipbook</i> Digital	$\frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% = \frac{87}{90} \times 100\% = 97\%$
Kategori	Sangat Layak
Kesimpulan	Media pembelajaran siap digunakan sebagai bahan riset di lapangan

Tahap uji coba produk dilakukan di SDN Ngemplak Simongan 01 sebagai lokasi penelitian. Pada tahap uji coba media pembelajaran yang sudah melalui tahap validasi kemudian di uji cobakan kepada guru kelas IV melalui tanggapan respon guru dan diperoleh skor 59 dengan persentase sebesar 98,3% dengan kategori “Sangat Layak”. Sedangkan pengambilan data respon siswa yang dilakukan pada tanggal 24 Agustus 2024 terbatas kepada siswa kelas IV di SDN Ngemplak Simongan 01 yang berjumlah 28 setelah siswa menggunakan media pembelajaran *flipbook* digital yang diterapkan oleh peneliti diperoleh skor 252 dengan persentase sebesar 100%

dengan kategori “Sangat Layak”. Dari hasil penilaian ahli media, ahli materi, respon guru, dan tanggapan siswa maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* dapat memenuhi kriteria kevalidan dan kelayakan media pembelajaran sehingga dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa karena melalui media ini dapat memotivasi semangat belajar siswa dalam memahami isi bacaan, menentukan informasi yang terdapat dalam bacaan, dan menyampaikan kembali isi/informasi pada teks bacaan dengan baik. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan Juliani & Ibrahim (2023) yang menyatakan bahwa media *flipbook* dapat memberikan manfaat baik pada siswa karena tampilannya yang menarik menjadi siswa menjadikan siswa lebih aktif dalam mendengarkan penjelasan guru, selain itu pembelajaran lebih efektif karena konsentrasi siswa menjadi terpusat pada media *flipbook*.

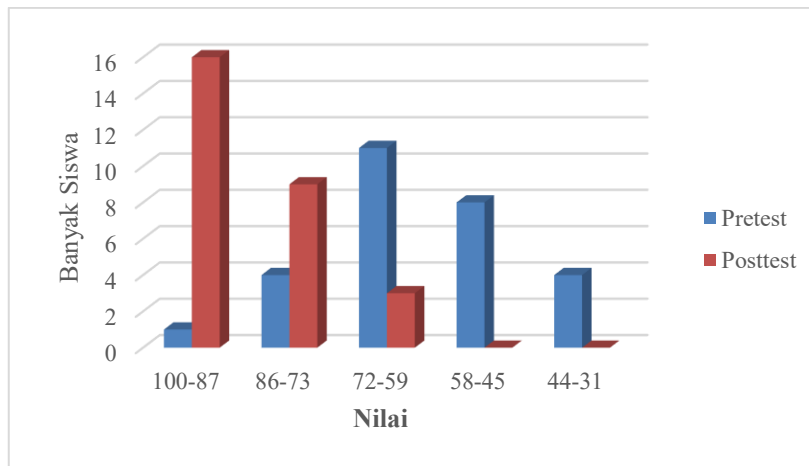
Berdasarkan hasil penilaian untuk mengetahui hasil efektifitas media *flipbook* digital yang dilakukan melalui tahap uji t melalui soal *post-test* dan *post-test* yang diberikan kepada 28 siswa kelas IV SDN Ngemplak Simongan 01. Uji t dilakukan dengan membandingkan hasil nilai antara t_{hitung} dengan t_{tabel} menggunakan tingkat signifikan 5%. Jika $-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak ada perbedaan yang signifikan. Sedangkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $t_{hitung} < -t_{tabel}$ maka terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil perhitungan yang telah dilakukan peneliti memperoleh nilai t_{hitung} sebesar 13 dan t_{tabel} diperoleh melalui tabel statistik pada signifikan 0,05 dengan $df=N-1=28-1=27$ adalah 2,052. Berikut merupakan hasil perhitungan uji t melalui SPSS yang disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji t Menggunakan SPSS

Nilai	Paired Differences					T	df	Sig. tailed)
	Mean	Std. viation	Std. or Mean	95% Confidence erval of the Difference				
				Lower	Upper			
PRE TEST								
OST TEST	-25,5714	10,4045	1,9663	-606	537	-13,00	27	,000

Sumber : Data SPSS 27, 2020

Berdasarkan pemerolehan hasil uji t pada Tabel 1 menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $13,00 > 2,052$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga menunjukkan data ada perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan menyimak siswa antara sebelum dan sesudah penerapan produk media *flipbook* digital. Dilihat dari perolehan hasil rata-rata pada nilai *post-test* menunjukkan bahwa nilai siswa mengalami peningkatan dengan angka sebesar 86,71 berada dalam kualifikasi baik di atas nilai KKM, dibandingkan dengan hasil nilai *pre-test* siswa yang hanya memperoleh angka sebesar 61,14 berada dalam kualifikasi kurang di bawah KKM. Sehingga dalam penelitian ini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV pada pembelajaran Bahasa Indonesia Bab II “Di Bawah Atap” di SDN Ngemplak Simongan 01. Pemerolehan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* terlihat sangat signifikan terbukti bahwa pada pengembangan dapat meningkatkan Keterampilan Menyimak siswa kelas IV disajikan dalam diagram batang yang terdapat pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Nilai Pretest dan Posttest

Berdasarkan pemerolehan nilai rata-rata siswa IV melalui *post-test* dapat dikatakan lebih unggul daripada nilai *pre-test*, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media *flipbook* digital efektif digunakan dalam proses pembelajaran menyimak karena memudahkan siswa dalam mengembangkan pemahamannya dan mencermati isi yang terdapat teks bacaan, selain itu media *flipbook* ini dapat meningkatkan minat siswa dalam menyimak dan mencermati proses belajar yang disampaikan oleh guru. Maka, dapat dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN Ngemplak Simongan 01 dinyatakan sangat valid dan efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil data penelitian pengembangan yang telah dilakukan penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk berupa media pembelajaran berbasis *flipbook* dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Bab II "Di Bawah Atap" di SDN Ngemplak Simongan 01 dengan menggunakan metode *Research and Development* (RnD) model (*Four D Models*) yang meliputi pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*dessiminate*). Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik meliputi data wawancara, observasi, dan angket. Dari hasil data menunjukkan bahwa media pengembangan berbasis *flipbook* memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan proses yang telah dilakukan oleh ahli media dan materi. Hasil presentase nilai dari ahli materi memperoleh angka sebesar 98,3% dan presentase nilai dari ahli media memperoleh angka sebesar 97%. Uji coba produk pada media pembelajaran berbasis *flipbook* melalui hasil angket tanggapan peserta didik memperoleh presentasi angka sebesar 100%, sedangkan presentase hasil penilaian oleh respon guru untuk mengetahui hasil kelayakan media diperoleh angka sebesar 98,3%. Selain itu perolehan persentase hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan pada awal proses pembelajaran setelah diterapkan media pembelajaran berbasis *flipbook* minat menyimak siswa menjadi meningkatkan dan mempengaruhi hasil belajar dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata *pre-test* siswa hanya memperoleh hasil sebesar 61,64. Setelah peneliti menerapkan media pembelajaran *flipbook* pada pembelajaran Bahasa Indonesia hasil belajar siswa menjadi yang lebih baik dibanding dengan sebelum diterapkan. Hal ini dapat dilihat

melalui pemerolehan nilai rata-rata *post-test* siswa yang menunjukkan nilai sebesar 86,71. Dari pemerolehan hasil uji nilai *pre-test* dan *post-test* melalui uji t dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan menyimak siswa setelah digunakan media pembelajaran *flipbook* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dengan diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $13,00 > 2,052$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Bab II "Di Bawah Atap" dinyatakan dinyatakan valid, efektif, dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan dalam menyimak siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, N., Budiman, A., & Setianingsih, E. S. (2019). Penerapan model pembelajaran Course Review Horay berbantu media accordion book untuk mengembangkan nilai-nilai karakter siswa. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 28–35.
- Afifah, D., Wijayanti, A., & Budiman, M. A. (2018, July). Pengembangan media Pop Up Sihidro (Siklus Hidrologi) pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (SENDIKA) 2018*.
- Aisyah, S., Arisanti, K., & Yaqin, F. A. (2023). Adaptasi dan inovasi Madrasah Ibtidaiyah dalam menyambut Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 386–393. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4583>
- Ardina, F. N., Fajriyah, K., & Budiman, M. A. (2019). Keefektifan model Realistic Mathematic Education berbantu media manipulatif terhadap hasil belajar matematika pada materi operasi pecahan. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(2), 151–158.
- Azhari, M. L., Rulviana, V., & Budyartati, S. (2023). Faktor penghambat keterampilan menyimak pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka di kelas IV SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 1198–1206.
- Azizah, V. N., & Budijastuti, W. (2021). Media pembelajaran ilustratif e-book tipe *flipbook* pada materi sistem imun untuk melatih kemampuan membuat poster. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 2(2), 40–51. <https://doi.org/10.26740/jipb.v2n2.p40-51>
- Buchori, A. B. A., Budiman, M. B. M., Happy, N. H. N., & Aini, A. A. A. (2017). Pembuatan bahan ajar dan media online berbasis Kurikulum 2013 oleh guru-guru SD se-Kecamatan Pedurungan. *INFO*, 17(1), 1–11.
- Budiman, M. A., Widyaningrum, A., & Azizah, M. (2020). Song media for improving spelling learning of student primary school. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(4).
- Dwitia, A., Budiman, M. A., & Agustini, F. (2018, March). Pengembangan media permainan Tebak Ladas (Labirin Cerdas) tema Indahnya Negeriku untuk kelas IV semester II sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional HIMA dan Prodi PGSD 2017*.
- Hanifah, N. M., & Budiman, M. A. (2019). Pengaruh model Open Ended Problem berbantu media Kotak Telur Pelangi (Kotela) terhadap hasil belajar matematika. *Journal of Education Technology*, 3(3), 134–139.
- Hardiansyah, A., Listyarini, I., & Budiman, M. A. (2021). Keefektifan model pembelajaran Picture and Picture berbantu media gambar berseri terhadap keterampilan menulis puisi kelas IV SD Negeri Kadilangu 1 Demak. *Dwjaloka Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(3), 355–363.
- Juliani, R., & Ibrahim, N. (2023). Pengaruh media *flipbook* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 7(1), 20–26. <http://dx.doi.org/10.3065>

- Kotijah, S., Sukamto, S., & Budiman, M. A. (2018, September). Pengembangan media audio visual berbantu Macromedia Flash materi FPB dan KPK untuk pembelajaran matematika SD. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (SENDIKA) 2018*.
- Listyarini, I., & Budiman, M. A. (2018, October). Use of digital book media at SD Negeri Pedurungan Tengah 02 Semarang. In *Proceeding of PGSD UST International Conference on Education (Vol. 1)*.
- Maghfiroh, D. O., Wijayanti, A., & Budiman, M. A. (2022). Profil media pembelajaran di SD N 01 Kebondalem Kabupaten Pemalang. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, 3(1).
- Massitoh, E., & Intan. (2021). Analisis faktor yang mempengaruhi rendahnya keterampilan menyimak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 330–333.
- Mulyadi, D. U., Wahyuni, S., & Handayani, R. D. (2016). Development of Flash *Flipbook* media to improve students' creative thinking skills in science learning in middle school. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(4), 296–301.
- Nizma, S. N., Untari, M. F. A., & Budiman, M. A. (2020). Keefektifan model pembelajaran Think Talk Write dengan media puzzle terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II SDN Rejosari 03 Semarang. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(1).
- Nursimah, D. A. P., Purnomo, D., & Budiman, M. A. (2021). Pengaruh model pembelajaran Numbered Head Together berbantu media kartu domino terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang. *Dwjaloka Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(2), 155–163.
- Patonah, S., Sajidan, Cari, & Rahardjo, S. B. (2021). The effectiveness of STLC (science technology learning cycle) to empowering critical thinking skills. *International Journal of Instruction*, 14(3), 39–58. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.1433a>
- Putri, A. A., Fakhruddin, M., & Faizah, U. (2018). Analisis tindak tutur ilokusi pada film Air Mata Surga sutradara Hestu Saputra dan relevansinya dengan pembelajaran keterampilan menyimak dan berbicara di kelas XI SMA. *Surya Bahtera*, 6(51), 164–177.
- Putri, C. T., & Budiman, M. A. (2018). Pengaruh model pembelajaran Advance Organizer berbantu media audio-visual terhadap kemampuan pemecahan masalah pelajaran IPA siswa kelas V. *JS (Jurnal Sekolah)*, 2(4), 287–294.
- Rahmi, M. A. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif Macromedia Flash 8 pada pembelajaran tematik tema pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185.
- Rahmayani, A., Siswanto, J., & Budiman, M. A. (2019). Pengaruh model pembelajaran Discovery Learning dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 246–253.
- Sadiman, A. S. (2003). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo.
- Safitri, A. Z., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Keefektifan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantu media question card untuk meningkatkan pemahaman tema Kayanya Negeriku. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 281–288.
- Septianto, & Umam. (2017). Efektivitas penggunaan media pembelajaran elektronik interaktif pada hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Mesin*, 5(3), 175–182.
- Setiadi, M. I., Muksar, M., & Suprianti, D. (2021). Penggunaan media pembelajaran *flipbook* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5(4), 1067–1075. <https://doi.org/10.58258/jisip.v5i4.2542>
- Soeharyono, J. N. I., Budiman, M. A., & Damayani, A. (2022). Efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online selama pandemi COVID-19 pada mata pelajaran Bahasa Inggris

- kelas IV SD Negeri Pengkol Jepara. *Praniti: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 2(1), 43–53.
- Sri Rahayu, L., Azmi Amrullah, N., Bahasa Asing, J., Bahasa dan Seni, F., & Negeri Semarang, U. (2021). Journal of Arabic Learning and Teaching (Terakreditasi Sinta 4) pengembangan metode pembelajaran keterampilan menyimak Bahasa Arab berbasis kooperatif tipe jigsaw. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/laa>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1976). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Leadership Training Institute/Special Education. [https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2)
- Umayu, U., Budiman, M. A., & Wardhana, Y. S. (2020, September). Peningkatan pembelajaran matematika materi FPB melalui media Sandal FPB dalam penerapan model Contextual Teaching and Learning (CTL) pada siswa kelas IV pembelajaran secara daring. In *Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA, Vol. 2, No. 1)*.
- Untari, M. F. A., Budiman, M. A., & Kusumaningrum, D. (2018). Pengembangan media Quiet Book untuk pembelajaran tematik keluargaku sekolah dasar kelas I. *Jurnal Brilliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 3(4), 376–384.
- Wahyuningsih, S. P., Budiman, M. A., & Sari, V. P. (2022). Analisis manfaat penggunaan YouTube sebagai media pembelajaran online bahasa Inggris dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Praniti: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 2(1), 1–7.
- Wahyuningtyas, N., & Yahya, M. H. (2021). Pengembangan aplikasi “SIMBA” (Social studies instructional media based android) untuk mata pelajaran IPS kelas VII SMP. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(2), 153–166. <https://doi.org/10.22219/jinop.v7i2.15918>
- Wibowo, P. N., Budiman, M. A., & Subekti, E. E. (2020). Keefektifan model Learning Cycle berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar siswa tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 57–64.
- Widyaningrum, A., Budiman, M. A., & Azizah, M. (2021). Pengembangan media Spellearn untuk meningkatkan spelling dan learning anak usia sekolah dasar. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 125–134.