



## Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Fabel untuk Meningkatkan Pemahaman Pesan Moral pada Peserta Didik di Sekolah Dasar

Nidar Yusuf<sup>1</sup>, Hendra Setyawan<sup>2✉</sup>, Sri Immawati<sup>3</sup>, Gunawan Santoso<sup>4</sup>, Muhammad Usman<sup>5</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Jakarta<sup>1,2,3,4,5</sup>

E-mail: [hendrasetyaw417@gmail.com](mailto:hendrasetyaw417@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan masalah minimnya ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran karena kurangnya media pembelajaran dan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap pemahaman pesan moral dalam materi fabel. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media *flipbook* berbasis fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi dan mengetahui efektivitas penggunaan media tersebut. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (RnD)* model Borg dan Gall dengan delapan tahapan pengembangan yaitu penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji (*try out*) kelayakan, *try out* utama lapangan, revisi akhir (produk). Hasil penelitian ini adalah 1) validasi materi memperoleh persentase rata-rata 86% sedangkan media memperoleh 88,65% kategori sangat layak; 2) respons peserta didik secara keseluruhan 92,45% dengan kategori sangat layak; 3) efektivitas penggunaan media *flipbook* berbasis fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi secara keseluruhan memperoleh 0,7 dengan kategori sedang. Kesimpulan penelitian ini adalah media *flipbook* berbasis fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi dengan tautan kumpulan cerita fabel kelas 3 ([fliphtml5.com](http://fliphtml5.com)) dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Flipbook, Fabel, Pemahaman Pesan Moral.

### Abstract

*This research is motivated by of the lack of interest of students in learning due to the lack of learning media and the lack of understanding of students towards understanding moral messages in fabled materials. The purpose is to develop a fable-based flipbook media to improve the understanding of moral messages in grade 3 students of SDN Krukut 01 and find out the effectiveness of using these media. This research uses RnD method of the Borg and Gall model with stages, collection of initial information, planning, development of the initial product, feasibility test, main field try out, final revision. The results is 1) material validation obtained an average percentage of 86% while the media obtained 88.65% of the very decent category; 2) the overall learner response was 92.45% with the category very feasible; 3) the effectiveness of using fable-based flipbook media to improve the understanding of moral messages in grade 3 students of SDN Krukut 01 as a whole obtained 0.7 with a moderate category. A fable-based flipbook media to improve the understanding of moral messages in grade 3 students of SDN Krukut 01 with a link kumpulan cerita fabel kelas 3 ([fliphtml5.com](http://fliphtml5.com)) is very suitable for use in learning.*

**Keywords:** *flipbook media, fable, understanding of moral messages.*

Copyright (c) 2022 Nidar Yusuf, Hendra Setyawan, Sri Immawati, Gunawan Santoso, Muhammad Usman

✉ Corresponding author :

Email : [hendrasetyaw417@gmail.com](mailto:hendrasetyaw417@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3735>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di sekolah dasar materi pembelajarannya disuguhkan atau dimuat dalam bentuk muatan tema pembelajaran. Dalam satu tema terdapat beberapa subtema, hal ini bertujuan agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran yang langsung bersangkutan-paut dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu pembelajaran yang ada di kelas 3 SDN Krukut 01 yaitu pembelajaran Tema 2 (Menyayangi tumbuhan dan hewan) Subtema 1 (Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia), di dalamnya memuat pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi cerita fabel. Teks Fabel merupakan cerita yang disukai oleh rata-rata anak, oleh karena itu bisa menjadi daya tarik bagi para siswa. Fabel juga menjadi pembinaan pesan-pesan moral dengan mengangkat tokoh-tokoh hewan. Menurut Sarumpaet (Hapsari & Sumartini, 2016) mengatakan bahwa cerita fabel merupakan salah satu bentuk cerita fantasi mengenai binatang yang pandai dalam berbicara, bersikap seperti layaknya manusia, bahkan dapat dijadikan teladan-teladan tentang kehidupan manusia. Oleh karenanya, dalam cerita fabel banyak juga dijuluki sebagai cerita tentang moral kehidupan.

Fabel termasuk dalam karya sastra berbentuk prosa atau cerita. Fabel adalah cerita dongeng tradisional yang menggunakan tokoh binatang dan di dalam ceritanya mengandung pesan moral (Yanti, 2020). Fabel atau dongeng binatang adalah dongeng tentang binatang yang hidup seolah seperti manusia berbuat dan berbicara sebagai binatang (Maguna., dkk., 2017). Dalam materi cerita fabel terdapat beberapa permasalahan. Hal tersebut didasari oleh hasil wawancara dengan guru kelas 3 SDN Krukut 01 yaitu Ibu Taswati, S.Pd., berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa peserta didik merasakan kejenuhan atau kurang tertarik dalam pembelajaran. Selain itu, peserta didik kurang memahami materi cerita fabel. Dalam kompetensi materi cerita fabel terdapat tujuan pembelajaran peserta didik harus menguraikan pesan moral dari cerita fabel yang disajikan. Akan tetapi pada kenyataannya peserta didik ini tidak dapat menguraikan pesan moral yang terdapat dalam cerita fabel tersebut.

Pesan moral menurut Bertenz (Halla, 2020) berasal dari kata moral, yang berasal dari bahasa Latin yang dapat diartikan sebagai kebiasaan atau adat. Moral adalah kemampuan atau keputusan (perasaan moral) di dalam perilaku-perilaku yang nyata. Moral adalah perilaku baik atau buruknya diri seseorang yang sudah menjadi perilaku kebiasaan (Jessica Apriani Mainake, 2019). Pentingnya pemahaman pesan moral bagi peserta didik di sekolah dasar yaitu pesan moral akan memberi perubahan-perubahan tingkah laku pada peserta didik. Pemahaman pesan moral ini juga nantinya akan menjadi bekal peserta dalam kehidupan sehari-hari mereka. Sebagaimana moral adalah aspek terpenting dalam pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, moral berkaitan dengan aturan dan kepercayaan yang harus dilakukan dalam interaksi sosial (Puspitasari & Hidayatulloh, 2020). Hal serupa juga diperkuat menurut (Haryadi & Ulumuddin, 2018) mengatakan bahwa moral adalah ajaran baik atau buruk tentang sikap, akhlak, dan budi pekerti yang dapat dimuat dalam sebuah cerita. Pemahaman pesan moral ini menjadi hal yang sangat penting. Di mana dalam penanaman pesan moral ini dapat mengubah tingkah laku seseorang untuk menjadi lebih baik lagi. Salah satu contohnya seperti selalu berkata jujur dalam setiap perbuatan. Hal tersebut juga diperintahkan dalam Al Quran pada Q.S. Al-Ahzab ayat 70 yang meminta agar orang-orang beriman untuk bertawakal pada Allah dan mengucapkan dengan kata-kata yang benar.

Kesulitan peserta didik dalam menguraikan pesan moral dalam cerita fabel dan ketidaktertarikan peserta didik terhadap pembelajaran disebabkan dengan minimnya atau kurangnya media pembelajaran. Diketahui berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, dalam pembelajaran hanya menggunakan buku ajar tematik saja dan dalam pembelajaran fabel hanya menggunakan media boneka untuk menceritakannya. Dapat diartikan bahwa pembelajaran tidak memiliki media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran, sehingga peserta didik pasti merasakan kejenuhan dalam pembelajaran terlebih lagi pada pembelajaran daring.

8316 *Pengembangan Media Flipbook Berbasis Fabel untuk Meningkatkan Pemahaman Pesan Moral pada Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar – Nidar Yusuf, Hendra Setyawan, Sri Immawati, Gunawan Santoso, Muhammad Usman*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3735>

Pemahaman peserta didik yang kurang dalam memahami pesan dalam cerita fabel juga dimungkinkan karena minimnya media buku cerita fabel yang terdapat di sekolah. Dalam artian, penggunaan media cerita fabel tidak banyak dilakukan di sekolah. Seharusnya untuk membantu menunjang pembelajaran, media pembelajaran cerita fabel ini sangat diperlukan. Media merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Latin yaitu *medius*, *medius* bermakna pengantar, perantara, dan tengah (Wati, 2016). Sebagaimana media pembelajaran menurut (Dewanti, Toenlio, & Soepriyanto, 2018) adalah segala yang dipergunakan untuk penyampaian materi pembelajaran sehingga memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dirumuskan sesuai tujuan pembelajaran. Pendapat serupa pula dipaparkan oleh (Syahroni & Nurfitriyanti, 2018) bahwa media pembelajaran adalah segala alat bantu yang digunakan pada pembelajaran untuk menyampaikan pesan berupa informasi materi pembelajaran yang disampaikan guru kepada peserta didik. Mengingat permasalahan utama, yang mana peserta didik kurang memahami cerita fabel. Maka dari itu, dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat membuat peserta didik tertarik dan dapat memahami materi pembelajaran.

Penguasaan seorang guru terhadap mengembangkan media pembelajaran sangat dibutuhkan terutama dalam memilih media sebagai alat bantu, supaya mempunyai fungsi yang dapat mempermudah tujuan pembelajaran yang khususnya dapat membantu peserta didik dalam memahami pesan moral. Pesan moral pada pembelajaran terdapat pada materi fabel. Fabel merupakan cerita yang ditokohkan oleh hewan yang di dalamnya mengandung pesan-pesan moral. Melalui cerita fabel diharapkan peserta didik dapat dengan mudah menguraikan pesan moral dan memahami pesan moral tersebut. Oleh sebab itu, perlu media pembelajaran yang cocok dan menarik perhatian peserta didik agar mampu mengurai dan memahami pesan moral dalam fabel.

Media pembelajaran tersebut harus mendukung isi dari materi cerita fabel. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah *flipbook*. Menurut Diena (Mulyadi, Wahyuni, & Handayani, 2016) *Flipbook* merupakan jenis animasi yang dibuat dari setumpuk kertas atau buku yang terlihat bergerak atau beranimasi. Kegunaan *flipbook* ini serupa dengan buku elektronik (*e-book*) namun kelebihanannya *flipbook* ini dapat dibuka lembar demi lembar yang didukung dengan animasi, video, tulisan maupun gambar yang relevan dengan konteks materi. *Flipbook* menurut (Chandra, 2016) berdasarkan bahasanya memiliki arti buku yang membalik. Dalam artian *flipbook* memiliki keunggulan yaitu tampilan buku secara digital yang memberikan efek dapat membalikkan halaman sebelum atau sesudahnya. Manfaat *flipbook* sebagai media pembelajaran adalah dapat menjadi media yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk teks dan gambar dengan tampilan yang menarik peserta didik dan *flipbook* dapat menjadi media yang membantu peserta didik dalam memahami atau menguasai materi (Sulistiyorini, 2019). Oleh karena itu, *flipbook* memungkinkan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar pada materi fabel. *Flipbook* yang dikembangkan berbentuk buku cerita. Buku cerita tersebut berisi cerita fabel dengan gambar tokoh. Selain itu, berisikan pula soal latihan untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap pesan moral yang terkandung dalam cerita fabel yang disajikan. Dengan ini materi yang akan disampaikan pada peserta didik akan mudah dimengerti serta hasil yang didapat peserta didik lebih memahami dan mampu menguraikan pesan moral dalam fabel.

Beberapa penelitian yang relevan menunjukkan dari hasil penelitiannya seperti penelitian oleh Dhiyah Sulistiyorini tahun 2019 (Sulistiyorini, 2019) dengan judul Keefektifan Media Flipbook terhadap Keterampilan Menulis Teks Fiksi pada Siswa Kelas IV SDN Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Winong Kabupaten Pati dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flipbook* dapat meningkatkan keterampilan menulis fiksi siswa kelas IV SDN Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Winong Kabupaten Pati dan aktivitas peserta didik di kelas eksperimen lebih aktif daripada kelas kontrol. Penelitian Rustika Chandra tahun 2016 (Chandra, 2016) dengan judul Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Flipbook untuk Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam As-Salam

Malang dengan hasil yang menyatakan bahwa hasil pengembangan adalah buku cerita bergambar flipbook dengan tema pahlawan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDI As-Salam Malang menunjukkan kemenarikan dengan tingkat validasi 83,09% dan menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Nelci Halla (Halla, 2020) berjudul Analisis Pesan Moral dalam Cerita Fabel dan Peranannya dalam Pendidikan Karakter Anak Usia Dini diterbitkan pada Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora tahun 2020 hasil penelitian menyebutkan bahwa banyak sekali pesan yang dapat ditanamkan kepada anak dari sejak dini terutama pesan moral sehingga kedepannya anak dapat memiliki perilaku-perilaku yang lebih baik.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sebagai berikut. Penelitian sebelumnya oleh Dhiah Sustyorini hanya menghitung efektivitas media flipbook terhadap keterampilan menulis fiksi dengan hasil menunjukkan bahwa flipbook yang digunakan dapat meningkatkan keterampilan menulis fiksi siswa kelas IV SDN Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Winong Kabupaten Pati dan aktivitas peserta didik di kelas eksperimen lebih aktif daripada kelas kontrol. Penelitian oleh Rustika Chandra adalah mengembangkan media buku cerita bergambar flipbook untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS dengan hasil buku cerita bergambar flipbook dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDI As-Salam Malang. Penelitian oleh Nelci Halla yang menganalisis pesan moral dalam fabel dan peranannya dalam pendidikan karakter dengan hasil banyak pesan moral yang dapat ditanamkan kepada anak dari sejak dini sehingga anak dapat memiliki perilaku-perilaku yang lebih baik. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa flipbook yang berisi cerita fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01. Berdasarkan masalah yang sudah dipaparkan di atas maka perlu media pembelajaran. *Flipbook* dapat menjadi solusi media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik, memuat media teks cerita fabel, dan memperjelas pemahaman pesan moral dalam fabel. Dengan demikian, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Fabel untuk Meningkatkan Pemahaman Pesan Moral pada Peserta didik Kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi Jakarta Barat.

## **METODE**

Penelitian pengembangan dalam pendidikan artinya mengembangkan atau menghasilkan sebuah produk pendidikan. Menurut (Sugiyono, 2019) mendefinisikan penelitian RnD merupakan penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang dihasilkan. Model pengembangan digunakan sebagai prosedur mengembangkan suatu produk yang dihasilkan. Borg dan Gall (Tatang Ary., dkk., 2016) model pengembangan miliknya ini memiliki dua tujuan utama yaitu mengembangkan produk (sebagai fungsi pengembang) dan menguji efektivitas produk dalam mencapai tujuan (sebagai fungsi validitas). Menurut Borg dan Gall (Tatang Ary., dkk., 2016) terdapat sepuluh langkah dalam mengembangkan suatu produk. Akan tetapi penulis hanya menggunakan delapan langkah karena penelitian dilakukan dalam skala kecil. Langkah-langkah tersebut adalah penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji kelayakan, uji coba lapangan awal, revisi produk, uji coba lapangan utama, revisi produk akhir. Peneliti melakukan uji coba terhadap produk di satu sekolah dengan subjek 10 orang peserta didik. Tempat uji coba lapangan awal adalah SDN Krukut 01 Pagi. Tujuan uji lapangan coba awal ialah untuk mengetahui penilaian dan respons para ahli dan peserta didik terhadap produk. Uji coba lapangan utama dilakukan oleh peneliti pada satu sekolah dengan jumlah subjek peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi. Tujuan uji coba lapangan utama ini adalah untuk mendapatkan hasil yang lebih baik atau produk sampai dikatakan layak dari penilaian para ahli dan respons peserta didik terhadap produk yang dihasilkan.

Penelitian ini menggunakan teknik wawancara. Menurut (Sudaryono, 2014) wawancara adalah teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang berasal dari sumbernya. Dalam penelitian ini

wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi awal mengenai pembelajaran di sekolah. Angket adalah cara pengumpulan data yang menggunakan instrumen berisi pertanyaan secara tertulis untuk dijawab oleh responden (Sudaryono, 2014). Angket dalam penelitian ini diberikan kepada para ahli dan peserta didik. Angket untuk para ahli digunakan untuk mengumpulkan data validasi produk sedangkan angket untuk peserta didik digunakan untuk mengumpulkan respons terhadap produk. Dalam penelitian ini menggunakan tes. Tes yang digunakan adalah *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* digunakan dalam rangka menunjukkan peningkatan pemahaman pesan moral kepada peserta didik kelas III SDN Krukut 01 Pagi Jakarta Barat dari pengembangan media *flipbook* berbasis fabel. Subjek penelitian akan mengikuti uji coba awal dan uji coba lapangan. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi. Subjek uji coba lainnya adalah validator materi dan validator media. Para ahli materi serta ahli media dapat melakukan validasi produk. Sebagaimana di ketahui bahwa Validasi bertujuan untuk mengetahui validitas kelayakan produk. Dalam hal penelitian ini, validasi dilakukan untuk mengetahui validitas materi dan media dalam produk yang dihasilkan. Angket respons peserta didik digunakan untuk mendapatkan respons penilaian dari peserta didik terhadap produk yang dihasilkan.

Angket validasi produk dan respons peserta didik dihitung menggunakan skala *likert* dengan metode *checklist* pada setiap butir penilaian. Skala *likert* yang digunakan memiliki pedoman skor penilaian. Pedoman skor penilaian tersebut adalah sebagai berikut.

**Tabel 1. Pedoman Skor Penilaian**

Keterangan	Skor
Sangat Layak (SL)	5
Layak (L)	4
Cukup Layak (CL)	3
Tidak Layak (TL)	2
Sangat Tidak Layak (STL)	1

Rumus perhitungan besaran persentase validasi produk dan respons peserta didik per aspek adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = kelayakan produk atau presentasi validasi produk.

$\sum x$  = Jumlah jawaban responden per aspek

$\sum xi$  = Jumlah nilai ideal per aspek

Rumus berikut dihitung berdasarkan persentase untuk nilai semua aspek yang ada pada produk.

$$\bar{P} = \frac{\sum P \text{ total}}{n}$$

Keterangan:

$\bar{P}$  = Persentase validasi rata-rata produk

$\sum P \text{ total}$  = Jumlah persentase dari total seluruh aspek

n = Banyaknya aspek

- 8319 *Pengembangan Media Flipbook Berbasis Fabel untuk Meningkatkan Pemahaman Pesan Moral pada Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar – Nidar Yusuf, Hendra Setyawan, Sri Immawati, Gunawan Santoso, Muhammad Usman*  
 DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3735>

Rumus dihitung berdasarkan data untuk mengetahui hasil validasi produk dan respons peserta didik. Hasil yang diperoleh kemudian dikelompokkan sesuai dengan kriteria validasi. Kriteria validasi dan respons dibuat agar dapat mengetahui interpretasi produk. Berikut merupakan kriteria interpretasi hasil validasi dan respons produk.

**Tabel 2. Kriteria Interpretasi Validasi dan Respons Produk**

Kriteria	Range Persentase
Sangat Layak (SL)	81%- 100%
Layak (L)	61%-80%
Cukup Layak (CL)	41%-60%
Tidak Layak (TL)	21%-40%
Sangat Tidak Layak (STL)	0%-20%

Tes peningkatan pemahaman pesan moral peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi Jakarta Barat dihitung menggunakan rumus N-Gain. Sebagaimana rumus N-Gain berikut dimodifikasi menurut Khanafiyah (Rosyidah, dkk., 2013, 2 (1): 135). Berikut ini rumus perhitungan N-Gain.

$$\langle G \rangle = \frac{\langle S_{post} \rangle - \langle S_{pre} \rangle}{100\% - \langle S_{pre} \rangle}$$

Keterangan:

$\langle S_{post} \rangle$  = skor rata-rata *posttest*

$\langle S_{pre} \rangle$  = skor rata-rata *pretest*

Rumus tersebut kemudian dihitung berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan. Setelah perhitungan, hasil N-Gain akan diklasifikasikan berdasarkan klasifikasi besar faktor G. Klasifikasi tersebut ialah sebagai berikut.

**Tabel 3. Pembagian Skor N-Gain**

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Deskripsi Hasil Pengembangan

Pada penelitian ini mendapatkan hasil pengembangan media pembelajaran berupa *flipbook* berbasis fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi Jakarta Barat. Hasil pengembangan ini dapat digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk materi fabel kelas 3 sekolah dasar. Pada media *flipbook* ini bukan sekedar bacaan cerita fabel tetapi di dalamnya juga memuat pemahaman pesan moral yang terdapat pada cerita fabel tersebut. Sehingga, dengan menggunakan media *flipbook* ini peserta didik dapat meningkatkan pemahaman pesan moral yang terdapat pada fabel. Pengembangan pada penelitian ini menjadi pembaharuan dunia media pembelajaran karena dapat mengembangkan media pembelajaran dengan inovasi teknologi yang

digunakan, menarik perhatian peserta didik untuk belajar, dan dapat menjadi alat penyampaian pesan atau informasi dalam pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media *flipbook* ini maka peserta didik dapat meningkatkan pemahaman pesan moral dalam fabel yang terdapat pada *flipbook* dan sekolah mendapat referensi dalam penggunaan media pembelajaran. Media *flipbook* ini berisikan cerita fabel yang disesuaikan nilai moral. Cerita *fabel* yang terdapat dalam *flipbook* berjudul Kambing yang *Malang dan Kelinci yang Sayang; Si Jaguar dengan Kesombongannya; Ikan Mas dan Kawan-kawan; Moka, Mako, dan Cici; dan Persahabatan Monyet dan Burung*. Cerita fabel tersebut menanamkan pemahaman pesan moral kejujuran, kesombongan, empati (tolong-menolong), kebaikan hati (rasa bersyukur), dan keadilan (persahabatan). Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan prosedur pengembangan. Prosedur tersebut menjadi langkah-langkah atau pedoman dalam melaksanakan penelitian. Berikut merupakan deskripsi proses penelitian berdasarkan prosedur pengembangan.

### **1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal**

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara terbuka pada guru SDN Krukut 01 Pagi. Wawancara dilakukan sebagai teknik pengambilan data awal untuk mengetahui informasi awal sebelum dilakukannya penelitian. Informasi awal tentang kondisi pembelajaran bahasa Indonesia di Kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi adalah peserta didik didapati masih belum memahami pesan moral yang terdapat pada sebuah fabel. Sehingga membuat peserta didik kerap merasa bosan dalam proses pembelajaran. Selain itu, mengenai penggunaan media pembelajaran sebagai alat penunjang dalam memahami materi pembelajaran. Informasi lainnya juga kurangnya buku referensi fabel. Permasalahan lain mengenai peserta didik sulit memahami pesan moral yang terdapat dalam fabel.

### **2. Perencanaan**

Pada tahap selanjutnya yaitu perencanaan, dalam tahap perencanaan ini merupakan tahap lanjutan dari tahap sebelumnya. Tahap ini adalah tahap merencanakan media pembelajaran yang akan dihasilkan, peneliti membaginya menjadi beberapa tahap. Berikut merupakan uraian perencanaan yang akan dilakukan peneliti.

#### **a. Menentukan Media Pembelajaran yang akan Dhasilkan**

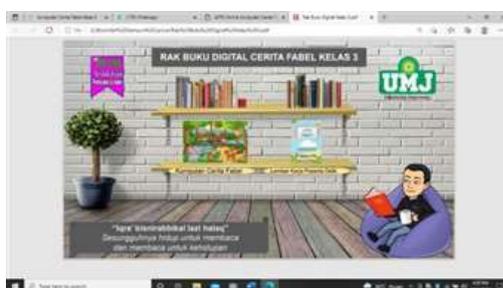
Peneliti menentukan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *flipbook*. *Flipbook* dapat menjadi media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran *flipbook* dirasa sangat tepat digunakan dalam proses pembelajaran karena di dalam *flipbook* ini terdapat gambar-gambar, suara, serta animasi-animasi menarik juga mudah dibaca kapanpun dan dimanapun. *Flipbook* dapat menjadi media pembelajaran yang membantu proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. *Flipbook* juga mudah digunakan dalam pembelajaran daring. Selain itu *flipbook* akan menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak membosankan.

#### **b. Menentukan Media Pembelajaran Sesuai Kebutuhan Peserta Didik dan Sekolah**

Peneliti menentukan materi fabel sebagai materi yang dimasukkan dalam *flipbook* yang dihasilkan. Pemilihan fabel ini diambil berdasarkan informasi awal bahwa peserta didik masih belum memahami dan mengambil pesan moral dalam fabel. Fabel yang disajikan memberikan pemahaman pesan moral dalam proses pembelajaran. Fabel yang dimuat dalam *flipbook* ini terdiri dari 5 fabel yang setiap cerita fabel memiliki pesan moral setiap cerita fabel. Fabel yang pertama mengandung pesan moral tentang kejujuran. Fabel yang kedua mengandung pesan moral tentang kesombongan. Fabel yang ketiga yaitu tentang rasa empati (tolong-menolong). Fabel yang keempat berisi tentang rasa bersyukur (kebaikan hati). Fabel yang kelima adalah mengenai tentang persahabatan.

### 3. Pengembangan Format Produk Awal

Format dalam *flipbook* ini menampilkan teks cerita, gambar, serta suara yang menjadi satu. Media *flipbook* ini didesain menggunakan aplikasi *PhotoShop* guna menyetik teks cerita serta menggambar cerita fabel, sedangkan untuk LKPD *online* peneliti menggunakan *Microsoft Word*. Media *flipbook* dibuat menggunakan aplikasi yang akan mengubah dari bentuk *pdf* menjadi *html*. Media *flipbook* ini dikemas menjadi satu dalam rak buku digital. Rak buku digital dibuat menggunakan aplikasi *Google Slide*, sedangkan untuk LKPD *Online* dibuat dengan *Website Liveworksheet*. Di dalam *Rak Buku Digital*, semua *link* dalam format *fliphtml5* dan juga *liveworksheet* digabungkan menjadi satu dan dibuat menjadi bentuk *pdf*. Oleh karena itu, media *flipbook* ini disebarkan dengan menggunakan format *pdf*. Berikut ini adalah hasil dari pengembangan produk awal dalam penelitian ini.



Gambar 1. Rak Buku Digital



Gambar 2. Halaman Sampul Buku *Flipbook*



Gambar 3. LKPD *Online*

### 4. Uji Kelayakan

Uji kelayakan ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian dan kelayakan suatu produk. Ahli materi memberikan penilaian materi yang terdapat dalam pengembangan produk dan menentukan kelayakan media dari segi materi. Ahli media untuk menilai dan menentukan kelayakan dari penggunaan keseluruhan media yang terdapat pada produk. Berikut ini adalah hasil validasi dari kedua ahli tersebut yaitu ahli materi dan ahli media terhadap media *flipbook* berbasis fabel untuk meningkatkan

pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi Jakarta Barat. Validator ahli materi pada penelitian ini adalah Bapak Ahmad Fadly, M.Pd. beliau merupakan dosen PBSI FIP UMJ (Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta). Validator ahli media Ibu Dr. Happy Indira Dewi, S.T, M.T., selaku Dosen Teknologi FIP UMJ. Media *flipbook* berbasis fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral ini mendapatkan validasi dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Beberapa catatan itu adalah perbaikan ejaan yang tidak baku dan kurang efektif dalam cerita fabel.

#### **5. Uji Coba Lapangan Awal**

Pada tahap uji coba lapangan awal ini, diujicobakan pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi dengan skala kecil yaitu 10 orang peserta didik dengan teknik *quota sampling*. Peneliti melakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *flipbook* untuk meningkatkan pemahaman pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi. Pada tahap ini juga memberikan hasil respons dari peserta didik terhadap produk. Pengujian dilakukan secara daring melalui *google meet* pada hari Senin 07 Februari 2022 sampai dengan Jumat 11 Februari 2022. Teknik pengambilan data yang peneliti gunakan yaitu teknik angket dan tes. Pada uji coba lapangan awal ini juga dilakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur efektivitas media *flipbook* berbasis fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi. *Pretest* dilakukan pada saat peserta didik belum diperlakukan dengan penggunaan media *flipbook* berbasis fabel sedangkan *posttest* dilakukan pada saat peserta didik sudah diperlakukan dengan menggunakan media *flipbook*. Analisis efektivitas menggunakan rumus *N-Gain* pada pembahasan analisis hasil uji coba.

#### **6. Revisi produk**

Pada tahap revisi produk ini merujuk kepada hasil dari respons peserta didik yang dilakukan melalui penyebaran angket. Berdasarkan hasil dari respons peserta didik dalam tahap uji coba lapangan awal, menunjukkan bahwa peneliti tidak perlu memperbaiki atau merevisi produk yang telah diujicobakan mendapatkan skor 1143 dan persentase rata-rata yaitu 91,4% dari respons peserta didik. Dengan hasil skor yang didapat, maka dapat dinyatakan bahwa produk ini masuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian peneliti tidak perlu untuk merevisi produk kembali dan dapat diuji cobakan kembali pada skala yang lebih besar.

#### **7. Uji Coba Lapangan Utama**

Uji coba lapangan utama dilaksanakan selama satu pekan secara daring menggunakan *google meet* yaitu pada hari Senin, 14 Februari 2022 sampai dengan Jumat, 18 Februari 2022. Pada uji coba lapangan utama ini juga dilakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur efektivitas media *flipbook* berbasis fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi. *Pretest* dilakukan pada saat peserta didik belum diperlakukan dengan penggunaan media *flipbook* berbasis fabel sedangkan *posttest* dilakukan pada saat peserta didik sudah diperlakukan dengan menggunakan media *flipbook*. Analisis efektivitas menggunakan rumus *N-Gain* pada pembahasan analisis hasil uji coba.

#### **8. Revisi Produk Akhir**

Pada tahap ini, peneliti memperbaiki kesalahan atau ketidaksempurnaan dari produk *flipbook* berbasis fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi. Perbaikan pada revisi produk akhir ini dilakukan berdasarkan respons peserta didik pada uji coba lapangan utama. Setelah revisi produk akhir selesai dan *flipbook* dapat digunakan dalam pembelajaran, peneliti mengirimkan akses kepada guru agar produk segera digunakan dalam pembelajaran.

## B. Diskriptif serta Analisis Hasil Uji Coba

### 1. Deskriptif Hasil Uji Coba

Uji coba pada penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama. Uji coba lapangan awal dilakukan pada subjek 10 orang peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi. Uji coba lapangan utama dilakukan pada subjek peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik *quota sampling*. Selah produk diuji coba kepada peserta didik, selanjutnya produk direvisi berdasarkan saran dan komentar peserta didik. Setelah melalui tahap revisi produk akhir atau penyempurnaan maka produk dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

### 2. Analisa Data Hasil Uji Coba

#### a. Analisa Ahli Materi

**Tabel 4. Analisis Penilaian Ahli Materi**

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Ahli	Skor yang Diharapkan	Persentase Kelayakan
1.	Aspek Materi	9	41	45	91,1%
2.	Aspek Soal	6	26	30	86,6%
3.	Aspek Bahasa	2	8	10	80%
4.	Aspek Keterlaksanaan	3	13	15	86,6%
<b>Jumlah</b>		20	123	100	344,3%
<b>Persentase Rata-rata</b>					86%

Berdasarkan perhitungan validasi materi di atas memperoleh jumlah skor tiap aspeknya sebanyak 88 dari 100 skor yang diharapkan. Hasil penilaian materi oleh ahli materi memperoleh skor penilaian dengan persentase kelayakan aspek materi 91,1%, aspek soal 86,6%, aspek bahasa 80%, dan aspek keterlaksanaan 86,6%. Perolehan validasi ahli materi dengan persentase rata-rata sebesar 86%. Maka, berdasarkan tabel 1. materi dalam flipbook berbasis fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi dinyatakan sangat layak.

#### b. Analisa Ahli Media

**Tabel 5. Analisis Penilaian Ahli Media**

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Ahli	Skor yang Diharapkan	Persentase Kelayakan
1.	Aspek Ilusi Perangkat lunak	9	43	45	95,5%
2.	Aspek Komunikasi Visual	11	45	55	81,8%
<b>Jumlah</b>		25	88	100	177,8%
<b>Persentase Rata-rata</b>					88,65%

Berdasarkan analisa validasi media di atas memperoleh jumlah skor tiap aspek sebesar 88 dari 100 skor yang diharapkan. Validasi media memperoleh skor penilaian dengan persentase kelayakan aspek ilusi perangkat lunak 95,5% dan aspek komunikasi visual 81,8%. Perolehan

validasi ahli media dengan persentase rata-rata sebesar 88,65%. Maka, berdasarkan tabel 1. flipbook berbasis fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi dinyatakan sangat layak.

**c. Hasil Respons dan Tes Peserta Didik**

1) Uji Coba Lapangan Awal

Pada tahap uji coba lapangan awal bertujuan untuk mendapatkan respons peserta didik terhadap media *flipbook* berbasis fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi. Subjek pada uji coba lapangan awal ini sebanyak 10 orang peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi. Adapun respons peserta didik terhadap *flipbook* berbasis fabel ialah sebagai berikut.

**Tabel 6. Respons Peserta Didik pada Uji Coba Lapangan Awal**

No.	Nama	Skala Penilaian					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
1.	A. A. N.				11	14	114
2.	A. S.				11	14	114
3.	A. A.				10	15	115
4.	F. A. K.				12	13	113
5.	L. Y.				12	13	113
6.	M. R. R.				7	18	118
7.	M. R.				14	11	111
8.	R. F.				10	15	115
9.	S. E. S.				9	16	116
10.	Z. P. R.				11	14	114
<b>Total Skor</b>						<b>1143</b>	
<b>Persentase Rata-rata</b>						<b>91,4%</b>	
<b>Kriteria</b>						<b>Sangat Layak (SL)</b>	

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100\%$$

$$P = \frac{1143}{1250} \times 100\%$$

$$P = 91,4\%$$

Berdasarkan tabel di atas, respons peserta didik pada uji coba lapangan awal terhadap *flipbook* berbasis fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi memperoleh skor sebanyak 1143 dari 1250. Persentase yang diperoleh yaitu 91,4%. Maka, berdasarkan kategori kelayakan pada tabel 1. media *flipbook* berbasis fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi dinyatakan Sangat Layak. Pada pretest dan posttest nilai yang diperoleh kemudian diolah menggunakan rumus *N-Gain* untuk melihat peningkatan pemahaman pesan moral peserta didik setelah menggunakan media *flipbook* berbasis fabel. Hasil perhitungan *N-Gain* adalah sebagai berikut.

**Tabel 7. Data Nilai Pretest dan Posttest pada Uji Coba Lapangan Awal**

Kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi	Pretest		Posttest	
	Jumlah Skor	Rata-rata skor	Jumlah Skor	Rata-rata Skor
	570	57	822	82,2

$$\langle G \rangle = \frac{\langle S_{post} \rangle - \langle S_{pre} \rangle}{100\% - \langle S_{pre} \rangle}$$

$$\langle G \rangle = \frac{\langle 822 \rangle - \langle 570 \rangle}{1000 - \langle 570 \rangle}$$

$$\langle G \rangle = \frac{252}{430}$$

$$\langle G \rangle = 0,5$$

Dengan demikian, hasil perhitungan rumus *N-Gain* untuk menghitung efektivitas penggunaan media *flipbook* berbasis fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi memperoleh skor *N-Gain* sebesar 0,5. berdasarkan tabel 2. apabila rentang skor  $0,3 \leq g \leq 0,7$  termasuk dalam kategori sedang. Maka, dapat dinyatakan bahwa peningkatan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi menggunakan media *flipbook* berbasis fabel memperoleh kategori sedang, artinya penggunaan media *flipbook* berbasis fabel memberikan pengaruh peningkatan yang sedang untuk pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi.

2) Uji Coba Lapangan Utama

Pada tahap uji coba lapangan utama bertujuan untuk mendapatkan respons peserta didik terhadap media *flipbook* berbasis fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi dalam skala yang lebih besar dan untuk melihat respons yang lebih baik dari uji coba lapangan awal. Subjek pada uji coba lapangan utama berjumlah 32 peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi. Adapun respons peserta didik terhadap *flipbook* berbasis fabel ialah sebagai berikut.

**Tabel 8. Respons siswa pada tryout di Lapangan**

No.	Nama	Skala Penilaian					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
1.	S. A. P.				10	15	115
2.	M. B. P.					25	125
3.	M. A. K. I. C.				9	16	116
4.	K. O.				7	18	118
5.	I. H.					25	125
6.	A. A. N.				12	13	113
7.	Z. A.					25	125
8.	N. B.				7	18	118
9.	S. R.				13	12	112
10.	W. A. T.			14	8	3	89
11.	M. F.				5	20	120
12.	A. S. I.					25	125

13.	A. S.				25		125
14.	R. F.				2	23	123
15.	A. H. A.				8	17	117
16.	S. E. S.				11	14	114
17.	A. A.				9	16	116
18.	S. N.				12	13	113
19.	F. A. A.	5	7	7	4	2	66
20.	F. A. K.				12	13	113
21.	Z. P. R.				13	12	112
22.	D. S. P.				13	12	112
23.	M. R.				12	13	113
24.	L. Y.				5	20	120
25.	M. R. R.				5	20	120
26.	I. P. R.				6	19	119
27.	E. A. S.				6	19	119
28.	S.Y.				3	22	122
29.	A. I. Q.				4	21	121
30.	N. A. S.				5	20	120
31.	H. R.				12	13	113
32.	A. T.				6	19	119
<b>Total Skor</b>							<b>3698</b>
<b>Persentase Rata-rata</b>							<b>92,45%</b>
<b>Kriteria</b>							<b>Sangat Layak (SL)</b>

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100\%$$

$$P = \frac{3698}{4000} \times 100\%$$

$$P = 92,45\%$$

Berdasarkan tabel di atas, respons peserta didik pada uji coba lapangan utama terhadap *flipbook* berbasis fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi memperoleh skor sebanyak 3698 dari 4000. Persentase yang diperoleh yaitu 92,45%. Maka, berdasarkan kategori kelayakan pada tabel 3.10. media *flipbook* berbasis fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi dinyatakan Sangat Layak. Pada pretest dan posttest nilai yang diperoleh kemudian diolah menggunakan rumus *N-Gain* untuk melihat peningkatan pemahaman pesan moral peserta didik setelah menggunakan media *flipbook* berbasis fabel. Hasil perhitungan *N-Gain* adalah sebagai berikut.

**Tabel 9. Data Nilai Pretest dan Posttest pada Uji Coba Lapangan Utama**

Kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi	Pretest		Posttest	
	Jumlah Skor	Rata-rata skor	Jumlah Skor	Rata-rata Skor
	1855	57,9	2592	81

$$\langle G \rangle = \frac{\langle S_{post} \rangle - \langle S_{pre} \rangle}{100\% - \langle S_{pre} \rangle}$$

$$\langle G \rangle = \frac{\langle 2592 \rangle - \langle 1855 \rangle}{3200 - \langle 1855 \rangle}$$

$$\langle G \rangle = \frac{1067}{1345}$$

$$\langle G \rangle = 0,7$$

Dengan demikian, hasil perhitungan rumus *N-Gain* untuk menghitung efektivitas penggunaan media *flipbook* berbasis fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi memperoleh skor *N-Gain* sebesar 0,7. berdasarkan tabel 2. apabila rentang skor  $0,3 \leq g \leq 0,7$  termasuk dalam kategori sedang. Maka, dapat dinyatakan bahwa peningkatan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi menggunakan media *flipbook* berbasis fabel memperoleh kategori sedang, artinya penggunaan media *flipbook* berbasis fabel memberikan pengaruh peningkatan yang sedang untuk pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi.

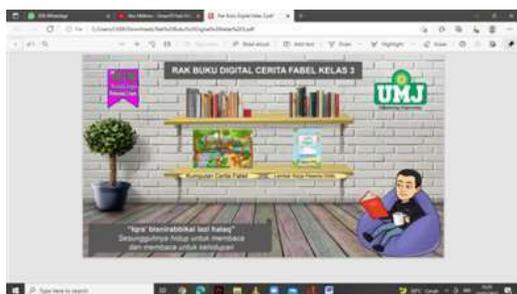
### C. Kajian Produk Akhir

Berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah dipaparkan, maka dalam penelitian ini menghasilkan produk berupa media *flipbook* berbasis fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi. Media *flipbook* berbasis fabel ini di dalamnya memuat gambar-gambar imajinatif serta produknya dikembangkan menggunakan rak buku digital, di mana dalam rak buku digital ini terdapat media *flipbook* berbasis fabel dan LKPD *online* berupa *liveworksheet* sehingga peserta didik dapat langsung terevaluasi pemahamannya terhadap pesan moral dalam fabel yang disajikan melalui LKPD *online*. Model pengembangan dari Borg and Gall dengan adaptasi menjadi prosedur pengembangan dalam penelitian ini. Prosedur tersebut di antaranya adalah pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji kelayakan, uji coba lapangan awal, revisi produk, uji coba lapangan utama, dan revisi produk akhir. Berdasarkan uji kelayakan menghasilkan bahwa media *flipbook* berbasis fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi ini dapat dinyatakan sangat layak untuk di uji coba dengan perbaikan dan catatan. Pada ahli materi mendapatkan hasil validasi dengan persentase sebesar 86% sedangkan untuk hasil validasi dari ahli media mendapatkan persentase sebesar 88,65%. Maka dapat disimpulkan, hasil dari komentar dan saran validasi ahli materi juga ahli media *flipbook* berbasis fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi sangat layak dan sangat baik. Adapun hasil dari respons peserta didik pada uji coba lapangan awal yaitu 91,4% dengan kategori sangat layak. Respons peserta didik pada uji coba lapangan utama memperoleh 92,45% dengan kategori sangat layak. Selain itu, pengujian efektivitas penggunaan media *flipbook* berbasis fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi menggunakan

- 8328 *Pengembangan Media Flipbook Berbasis Fabel untuk Meningkatkan Pemahaman Pesan Moral pada Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar – Nidar Yusuf, Hendra Setyawan, Sri Immawati, Gunawan Santoso, Muhammad Usman*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3735>

rumus *N-Gain* pada uji coba lapangan awal memperoleh 0,5% dengan kategori sedang sementara pada uji coba lapangan utama memperoleh 0,7% dengan kategori sedang.

Dengan demikian, kajian produk akhir pada pengembangan ini menghasilkan produk media *flipbook* berbasis fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi. Produk tersebut memperoleh kelayakan sangat layak dari ahli materi dan ahli media. Produk juga mendapat respons peserta didik dengan kategori sangat layak. Selain itu, produk juga efektif dalam meningkatkan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi dengan kategori sedang. Maka, media *flipbook* berbasis fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Kesesuaian penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang telah dipaparkan pada pendahuluan yaitu memiliki hasil penelitian yang sama yakni menghasilkan sebuah media pembelajaran baru yang dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berupa *flipbook* berbasis fabel ini maka kemajuan IPTEK dalam bidang pendidikan semakin terdepan karena menggunakan inovasi dan kreasi baru dalam pembelajaran daring di sekolah sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal, efektif, serta efisien.



Gambar 4. Tampilan Rak Buku Digital



Gambar 5. Tampilan Halaman Awal *Flipbook* Berbasis Fabel



Gambar 6. Tampilan LKPD Online

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mengembangkan media *flipbook* berbasis fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi. Prosedur pengembangan menggunakan model Borg and Gall dengan delapan langkah pengembangan. Media *flipbook* berbasis fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi telah dalam tautan kumpulan cerita fabel kelas 3 ([fliphtml5.com](http://fliphtml5.com)) divalidasi dan diujicobakan. Respons peserta didik pada uji coba lapangan awal memperoleh persentase sebesar 91,4% dengan kategori sangat layak sedangkan respons peserta didik pada uji coba lapangan utama memperoleh persentase sebesar 92,45% dengan kategori sangat layak. Selain itu, dalam

8329 *Pengembangan Media Flipbook Berbasis Fabel untuk Meningkatkan Pemahaman Pesan Moral pada Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar – Nidar Yusuf, Hendra Setyawan, Sri Immawati, Gunawan Santoso, Muhammad Usman*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3735>

penelitian ini, media diujicobakan kepada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi dengan teknik tes pada *pretest* dan *posttest*. Setelah Media diujicobakan, media *flipbook* berbasis fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi efektif dalam meningkatkan pemahaman pesan moral peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi. Hal tersebut berdasarkan hasil *posttest* yang mengalami peningkatan dari *pretest*. Kemudian, efektivitas media *flipbook* berbasis fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 Pagi dihitung menggunakan rumus *N-Gain*. Hasil perhitungan memperoleh hasil pada uji coba lapangan awal sebesar 05% kategori sedang sedangkan pada uji coba lapangan utama sebesar 07% kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* berbasis fabel untuk meningkatkan pemahaman pesan moral pada peserta didik kelas 3 SDN Krukut 01 efektif meningkatkan pemahaman pesan moral peserta didik kelas 3 di SDN Krukut 01 Pagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2017). Implementasi Nilai-Nilai Moral Dan Agama Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Journal Of Early Childhood Education*, Vol. 1, Pp. 19–31.
- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2018). Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik Di Sd. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 11–21.
- Chandra, R. (2016). *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Flipbook Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Islam As-Salam Malang. Iii*(2), 2016.
- Dewanti, H., Toenlloe, A. J. E., & Soepriyanto, Y. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas Iv Sdn 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 221–228. Retrieved From [Http://Journal2.Um.Ac.Id/Index.Php/Jktp/Article/Viewfile/4551/3408](http://Journal2.Um.Ac.Id/Index.Php/Jktp/Article/Viewfile/4551/3408)
- Halla, N. (2020). Analisis Pesan Moral Dalam Cerita Fabel Dan Peranannya Dalam Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 2(05), 78–85. Retrieved From [Https://Jurnalintelektiva.Com/Index.Php/Jurnal/Article/View/380](https://Jurnalintelektiva.Com/Index.Php/Jurnal/Article/View/380)
- Hapsari, N. R., & Sumartini. (2016). Pengembangan Buku Pengayaan Apresiasi Teks Fabel Beruatan Nilai-Nilai Karakter Bagi Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 13–22.
- Haryadi, T., & Ulumuddin, D. I. I. (2018). Penanaman Nilai Dan Moral Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Pendekatan Storytelling Melalui Media Komunikasi Visual. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 2(01), 56–72. <https://doi.org/10.33633/Andharupa.V2i01.1018>
- Jessica Apriani Mainake. (2019). Pesan Moral Dalam Film Tschick Karya Wolfgang Herrndorf. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 1–14.
- Maguna., Dkk., E. (2017). *Sejarah Sastra*. Bogor: In Media.
- Mulyadi, D. U., Wahyuni, S., & Handayani, R. D. (2016). Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Di Smp. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(4), 296–301.
- Puspitasari, I., & Hidayatulloh, M. K. (2020). Penanaman Nilai Moral- Spiritual Pada Anak Usia Dini Melalui Cerita Fabel Dalam Surat Al-Fiil. *Wacana*, 12(1), 36–49. <https://doi.org/10.13057/Wacana.V12i1.166>
- Sudaryono. (2014). *Educational Research Methodology*. Jakarta: Lentera Ilmu Cendekia.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyorini, D. (2019). *Keefektifan Media Flibbook Terhadap Keterampilan Menulis Teks Fiksi Pada Siswa Kelas Iv Sdn Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Winong Kabupaten Pati*. 1–146.
- Syahrone, S., & Nurfitriyanti, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer

