

# EFEKTIFITAS *FLIPBOOK* BERBASIS LITERASI DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL UNTUK SISWA SD

Suciati Purwo

STKIP PGRI Trenggalek

Email: [suciatipurwo3@gmail.com](mailto:suciatipurwo3@gmail.com)

Jalan Supriyadi 22 Trenggalek

**Abstrak:** Kondisi pembelajaran di SD masih belum mencapai standar kompetensi yang saat ini dituntut berbasis literasi yang mencakup menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Guru kelas sering kali menggunakan buku cetak dan belum maksimal mengajar dengan cara mengajarkan keterampilan menyimak secara maksimal. Pada pembelajaran menyimak, guru seringkali menggunakan bahan ajar cetak yang mencantumkan materi simakan, sehingga guru belum melatih kemampuan menyimak secara maksimal. Maka dari itu, diperlukan *flipbook* dengan pendekatan kontekstual berbasis. Penelitian ini dilaksanakan di SD dengan subjek penelitian 38 siswa kelas V yang terdiri dari 21 laki-laki, dan 17 perempuan. Dari penelitian diketahui (1) tingkat kevalidan *flipbook* dari validasi ahli menunjukkan tingkat pencapaian angka persentase 84,4% dengan kategori tinggi atau dengan kriteria valid serta layak digunakan, (2) tingkat keterlaksanaan *flipbook* mencapai persentase 87,7% dengan kategori tinggi dan layak digunakan, (3) tingkat keefektifan *flipbook* mencapai persentase 89,4% dengan kategori tinggi dan layak digunakan. Berdasarkan data di atas, *flipbook* yang dikembangkan dinyatakan valid, memiliki keterlaksanaan tinggi dan memiliki keefektifan baik.

**Kata Kunci:** *Flipbook*, Literasi, Pendekatan Kontekstual

**Abstract:** Elementary school learning conditions still have not reached the basic competency standards currently demanded by literacy-based activities which include listening, reading, writing and speaking. Class teachers often use printed teaching materials and have not maximally taught listening skills. In listening learning, teachers often use printed teaching materials that include recitation material, so that the teacher has not practiced listening skills to the fullest. Therefore, a flipbook is needed with a contextual based approach. This research was conducted in Elementary School with 38 research subjects in class V consisting of 21 men and 17 women. The results of this study are (1) the level of flipbook validity from expert validation shows the achievement rate of 84.4% with a high category or with valid and feasible criteria, (2) the level of flipbook implementation reaches 87.7% with a high and feasible category used, (3) the level of flipbook effectiveness reaches a percentage of 89.4% with a high category and is suitable for use. Based on the data above, the products that have been developed are declared valid, have high implementation and have good effectiveness.

**Keywords:** Flipbook, Literacy, Contextual Approach

## PENDAHULUAN

Pembelajaran di Sekolah Dasar, terdapat sejumlah kompetensi dasar berbasis literasi yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan menulis, membaca, menyimak, berbicara. Dalam kesehariannya manusia

Dihadapkan dalam berbagai kegiatan yang menuntut keterampilan membaca, menyimak, menulis dan berbicara. Hal ini dapat diartikan bahwa keterampilan berbicara, membaca, menyimak, dan menulis harus termuat dalam suatu pem-

belajaran (Hairuddin, 2008:3-5) yang sekarang ini dikenal sebagai pembelajaran berbasis literasi. Karena keempat keterampilan masing-masing memiliki fungsi yang sama pentingnya sehingga dalam pembelajaran harus dirancang dan dilaksanakan dengan mengintegrasikan keterampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara.

Sementara itu, pembelajaran di SD diketahui belum memiliki kualitas pembelajaran yang baik. Hal tersebut dikarenakan guru kelas seringkali menggunakan bahan ajar cetak dan hanya mengajarkan materi cara membaca dan menyimak, dan menulis saja. Pada pembelajaran membaca dan menulis diketahui sudah memiliki kualitas pembelajaran yang baik, kegiatan tersebut didukung tersedianya bahan ajar cetak dengan paparan berbagai teks yang mendukung kompetensi dasar. Namun pada pembelajaran menyimak masih kurang memiliki kualitas pembelajaran yang baik. Karena tidak tersedia rekaman audio/ audio visual. Akibatnya, siswa membaca teks sebagai materi simakan sebelum pembelajaran. Guru tidak dapat melatih kemampuan menyimak siswa secara maksimal. Selain itu, pada pembelajaran menyimak, siswa seringkali tidak menyimak dengan serius karena pembelajaran menyimak dilaksanakan secara klasikal dan

pembacaan wacana simakan tidak terdengar oleh siswa yang duduk di baris belakang karena siswa tidak menyimak teks secara mandiri. Kondisi ini menunjukkan fakta bahwa dibutuhkan bahan ajar yang tidak hanya melatih keterampilan membaca, menulis, dan berbicara melainkan juga dapat melatih keterampilan menyimak siswa. Selain permasalahan tersebut, banyak materi pembelajaran yang tidak sesuai dengan konteks kehidupan siswa sehari-hari. Dengan materi simakan yang sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari, siswa dapat mengaitkan materi simakan dengan pengetahuan yang sudah diperoleh dari kehidupan sehari-hari siswa.

Sehubungan dengan kondisi-kondisi di atas, hal tersebut dijadikan dasar peneliti untuk mengembangkan *flipbook* dengan pendekatan kontekstual berbasis literasi. Dalam hal ini peneliti menggunakan program *Kvisoft Flip Book Maker*. *Kvisoft Flip Book Maker* dibuat menggunakan seperangkat alat multimedia yang terdiri atas *hardware* (komputer, monitor, *speaker*, dll) dan *software* (program *Kvisoft Flip Book Maker* dan media pendukung lainnya seperti suara dan gambar) yang dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disc*) yang akan digunakan sebagai alat bantu guru maupun siswa dalam pembelajaran nantinya. Dalam *flipbook* ini juga menggunakan pendekatan kontekstual pada

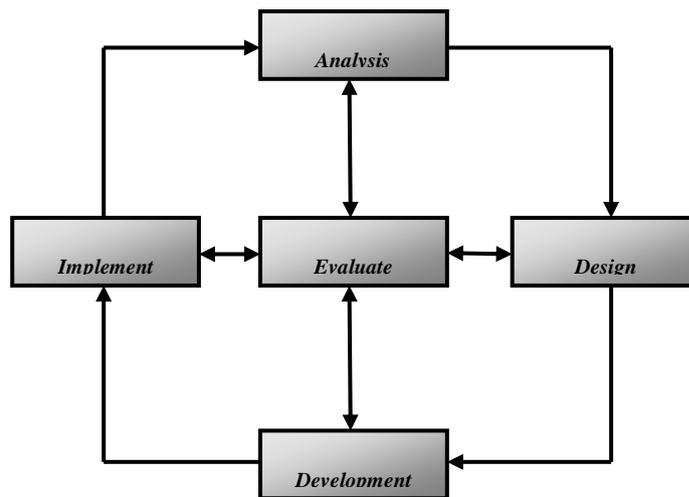
pembelajaran siswa kelas V SD.

Pengembangan *flipbook* ini dimaksudkan agar siswa dapat benar-benar memperoleh pengalaman belajar keterampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara dari pantun dan syair. Dalam *flipbook* dengan pendekatan kontekstual ini terdapat rekaman suara yang dapat melatih keterampilan menyimak. Selain itu, tersedia teks yang dapat melatih keterampilan membaca, menulis dan berbicara siswa. Teks yang disajikan dalam *flipbook* ini isinya berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini bertujuan agar siswa dapat mengkaitkan materi dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari. *Flipbook* ini disusun berdasarkan Kurikulum 2013, sehingga pengembangannya diintegrasikan dengan mata pelajaran lainnya. Tujuan penelitian ini adalah, (1) menguji tingkat kevalidan *flipbook* pembelajaran pantun dan syair dengan pendekatan kontekstual berbasis teknologi informatika, (2) menguji tingkat keefektifan *flipbook* pembelajaran terhadap siswa, (3) menguji tingkat keterlaksanaan *flipbook* pembelajaran.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE sebagai model pengembangan *flipbook*. Model ini dipilih dengan pertimbangan bahwa model ini memiliki langkah yang sesuai dengan langkah pengembangan *flipbook*. Seperti

yang dikemukakan oleh (Molenda, 2003) langkah-langkah model adalah (1) *analysis* (analisis), (2) *design* (desain), (3) *development* (pengembangan), (4) *implementation* (penerapan), dan (5) *evaluation* (evaluasi). Sementara itu, untuk langkah penelitian, peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh (Borg & Gall, 2003:573) dengan 6 langkah penelitian, seperti yang pernah dilakukan oleh Cunningham (1987) sebagai berikut. (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk, (4) validasi produk, (5) uji coba produk skala terbatas, dan (6) produk akhir.

Pemilihan model Borg & Gall didasarkan atas beberapa alasan antara lain: (1) model pengembangan ini memiliki tahapan-tahapan yang rinci dan sesuai untuk mengembangkan suatu produk untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran, (2) model pengembangan ini memiliki fokus pada pengumpulan informasi untuk memperoleh gambaran awal yang nyata sehingga pengembangan produk akan benar-benar menyelesaikan masalah yang ada, dan (3) model pengembangan ini diasumsikan dapat menghasilkan *flipbook* yang valid karena menggunakan validasi pada skala terbatas. Prosedur penelitian tampak pada gambar 1.



**Gambar 1. Langkah-Langkah Pengembangan Flipbook dengan Model ADDIE**

Validasi dilakukan baik pada isi maupun konstruksi produk untuk kemudian dilakukan revisi terhadap produk. Ahli yang dipilih sebagai validator untuk produk yang dikembangkan memiliki kualifikasi minimal S2 sehingga dapat dikatakan sudah menguasai bidang keahliannya. Validasi dilaksanakan dengan menggunakan kisi-kisi instrumen yang dirinci secara detail untuk masing-masing bahan yang dikembangkan. Sedangkan untuk uji coba produk digunakan alat pengumpulan data berupa pedoman observasi aktivitas dan keterlaksanaan produk.

Desain uji Coba yang dilakukan oleh peneliti meliputi beberapa kegiatan uji coba kelompok kecil dengan menggunakan perangkat pembelajaran kepada 6 orang siswa yang dipilih oleh guru dan kemudian melakukan revisi terhadap perangkat pembelajaran yang digunakan dan uji coba

skala terbatas kepada 38 siswa kelas V . Selanjutnya melakukan revisi terhadap kekurangan untuk menghasilkan produk akhir.

Uji coba produk dalam skala kecil akan dilaksanakan terhadap 6 orang siswa kelas V SD yang dipilih secara acak. Sedangkan uji coba produk dalam skala. Guru kelas V SD juga sebagai subjek uji coba dengan kriteria memiliki latar belakang pendidikan minimal S1.

Instrumen dalam penelitian ini diperoleh dari 2 jenis instrumen yaitu angket, pedoman observasi dan tes hasil belajar. Teknis analisis data yang digunakan yaitu secara kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif digunakan untuk mengukur kevalidan, keterlaksanaan, keefektifan, tes hasil belajar, dan data respon siswa.

Analisis data dilakukan dengan mengelompokkan data kualitatif berupa

masuk, tanggapan, saran perbaikan, dan kritik. Hasil analisis data kemudian digunakan sebagai dasar merevisi produk *flipbook*. Produk pengembangan berupa *flipbook* ini dikatakan layak dan bisa digunakan apabila prosentase skor perolehan mencapai 61%-100% dengan kriteria layak/tinggi dan sangat layak/sangat tinggi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi ahli materi terhadap *flipbook* memiliki kriteria pencapaian *flipbook* pembelajaran mencapai 78,5% dengan kategori cukup valid dengan keterangan dapat digunakan dengan revisi. Pada validasi produk, validator memberikan beberapa catatan untuk menggunakan bahasa anak dan melengkapi dengan penilaian diri. Sehingga *flipbook* pembelajaran ini masih harus diperbaiki sebelum digunakan untuk ujicoba.

Pada validasi teknologi pembelajaran mendapatkan hasil kriteria pencapaian *flipbook* mencapai 90,3% dengan kategori kevalidan tinggi dengan keterangan dapat digunakan dengan revisi kecil. Pada validasi produk berupa *flipbook* validator memberikan beberapa catatan agar melakukan perbaikan pada daftar gambar dan daftar pustaka. Sehingga *flipbook* pembelajaran ini harus diperbaiki.

Pada uji coba kelompok yang menjadi subyek penelitian berjumlah 6 siswa. Uji coba dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dan mengambil pembelajaran pada unit 1. Untuk menghindari kesulitan pada saat mengoperasikan *flipbook*, siswa ditugaskan untuk mempelajari buku petunjuk pengoperasian *flipbook* yang telah disediakan.

Adapun rekapitulasi respon siswa dalam uji coba kelompok kecil terhadap *flipbook* tersaji pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Persentase Rekapitulasi Tanggapan Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil**

No.	Nama siswa	Persentase
1.	SW	87,5%
2.	RN	87,5%
3.	LH	89,2%
4.	ADS	87,5%
5.	MFA	82,1%
6.	AA	80,3%

Adapun rekapitulasi hasil tanggapan guru

tersaji pada Tabel 2 sebagai berikut

**Tabel 2. Persentase Rekapitulasi Tanggapan Guru pada Uji Coba Kelompok Kecil**

No.	Aspek	Persentase
1.	Lembar Observasi Keterlaksanaan	78,7%
2.	Lembar Observasi Aktivitas Siswa	86,6%
3.	Angket Respon Guru	76%

Selain memberikan tanggapan pada angket yang telah disediakan, saran dan masukan juga diberikan pada saat uji coba terbatas berlangsung.

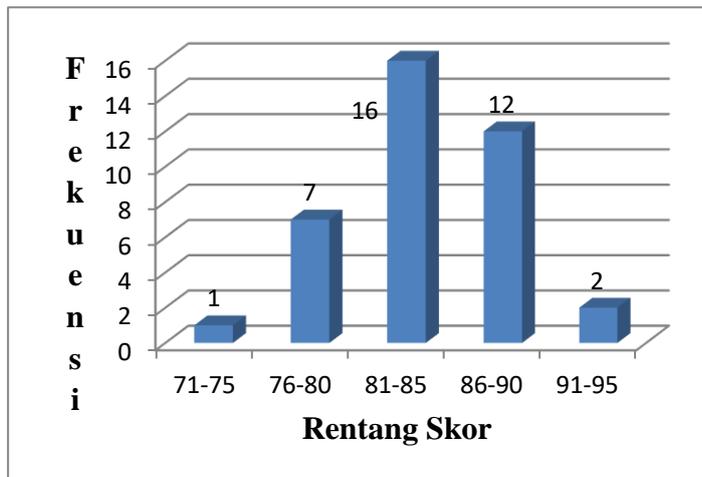
Uji coba lapangan dapat dilaksanakan jika hasil uji coba kelompok kecil sudah selesai direvisi. Subjek uji coba lapangan adalah 38 siswa kelas V SD.. Langkah-langkah pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik pendekatan kontekstual dan berbasis literasi. Pada uji coba lapangan pertemuan I persentase yang ditunjukkan sebesar 81,5%. Sehingga menurut kriteria yang telah ditentukan, keterlaksanaan produk masuk kategori tinggi. Pada uji coba lapangan pertemuan II menunjukkan persentase yang lebih tinggi yaitu 84,7%, sehingga menurut kriteria yang telah ditentukan, keterlaksanaan flipbook pembelajaran termasuk dalam kategori tinggi. Pada uji coba lapangan pertemuan III menunjukkan persentase sebesar 85%, sehingga menurut kriteria yang telah ditentukan, keterlaksanaan flipbook pembelajaran termasuk dalam kategori tinggi. Pada pertemuan IV tingkat keterlaksanaan menunjukkan persentase sebesar 88,7% sehingga masuk pada kategori tinggi. Pada pertemuan V tingkat keterlaksanaan me-

nunjukkan persentase sebesar 91,3% sehingga masuk pada kategori sangat tinggi. Pada pertemuan VI tingkat keterlaksanaan menunjukkan persentase sebesar 95,5% sehingga masuk pada kategori sangat tinggi.

Uji keefektifan dapat dilihat dari beberapa indikator yaitu hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa, respon siswa dan respon guru. Hasil belajar siswa dibagi menjadi 3 penilaian yaitu: (a) ranah kognitif; (b) afektif; dan (c) psikomotor. Hasil belajar kognitif siswa dibagi secara proporsional dengan persentase nilai kegiatan soal evaluasi setelah kegiatan pembelajaran (40%) dan soal uji kompetensi (60%). Nilai uji kompetensi memiliki persentase paling besar dikarenakan soal yang terdapat di dalamnya mencakup semua materi. Hasil belajar psikomotor siswa dibagi secara proporsional dengan cara mengambil nilai rata-rata sikap dari penilaian observasi, penilaian diri, penilaian antarteman. Sementara itu, hasil belajar afektif diperoleh dari pedoman penilaian proses. Hasil belajar siswa dibagi secara proporsional dengan persentase hasil belajar kognitif (40%), hasil belajar afektif (40%), dan hasil belajar psikomotorik (20%). Siswa dikatakan tuntas belajar secara klasikal jika 75% siswa mendapat nilai  $\geq 70$ .

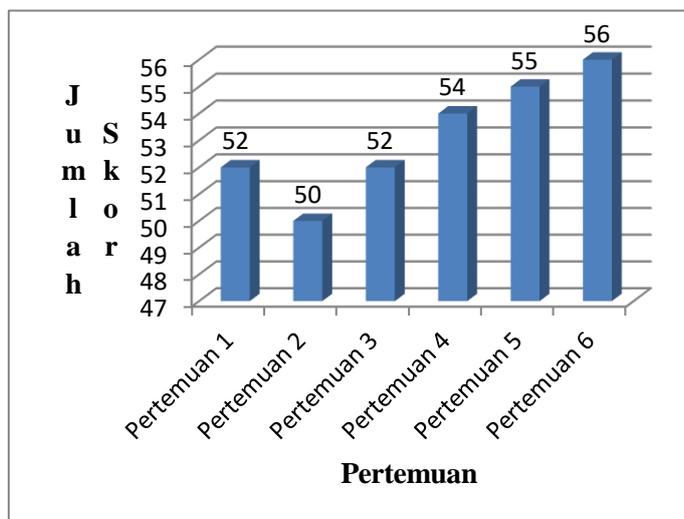
Adapun grafik frekuensi ketuntasan hasil belajar siswa akan disajikan pada

Gambar 2 sebagai berikut.



Keefektifan flipbook juga dilihat dari lembar observasi aktivitas siswa . Adapun

hasil observasi aktivitas siswa tersebut tersaji dalam Gambar 3 sebagai berikut.



**Gambar 3 Grafik Peningkatan Skor Lembar Observasi Aktivitas Siswa**

Berdasarkan Gambar 3 di atas, dapat dilihat bahwa aktivitas siswa menurun pada pertemuan 2, namun meningkat kembali pada pertemuan 3 sampai dengan pertemuan 6. Dari gambar 4.8 dapat diketahui bahwa rata-rata persentase aktivitas siswa dengan menggunakan flipbook dengan pen-

dekatan kontekstual berbasis sebesar 88,6% dengan kategori tinggi dan layak digunakan.

Respon siswa dapat diketahui melalui pengisian angket respon siswa. Angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui respon dari siswa setelah belajar dengan menggu-

nakan *flipbook* pembelajaran. Res-pon siswa terhadap *flipbook* pembelajaran menunjukkan rata-rata 94,72%. Sesuai sajian analisis data pada bab III, rata-rata 94,72% terdapat pada kategori sangat tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa respon yang diberikan siswa setelah menggunakan *flipbook* dapat mendukung tingkat keefektifan *flipbook* yang sangat tinggi.

Keefektifan *flipbook* pembelajaran pada uji coba lapangan juga dinilai dari angket respon guru. Respon guru dapat diketahui melalui pengisian angket respon guru. Respon guru terhadap pembelajaran dengan menggunakan *flipbook* dengan pendekatan kontekstual berbasis menunjukkan perolehan nilai positif dengan nilai rata-rata 90,79%. Sesuai sajian analisis data pada bab III, rata-rata 89, 41% terdapat pada kategori tinggi. Hal tersebut

menunjukkan bahwa respon yang diberikan siswa dan guru dapat mendukung tingkat keefektifan *flipbook* yang tinggi.

## PEMBAHASAN

Hasil uji kelayakan, ujicoba kelompok kecil dan ujicoba lapangan sehingga produk pengembangan berupa *flipbook* membutuhkan sedikit revisi. Perbedaan tersebut terletak pada rancangan draf awal dengan draf akhir. Hal ini dilihat dari perubahan dari penggunaan bahasa anak, penggunaan penilaian diri, penilaian antarteman, dan tata tulis yang terdapat pada produk akhir *flipbook*.

Instrumen yang digunakan dalam menguji produk ini terbagi menjadi tiga aspek yaitu kevalidan, keefektifan, dan keterterapan. Data hasil analisis kevalidan, keterlaksanaan, dan keefektifan akan disajikan pada Tabel 3. sebagai berikut.

**Tabel 3 Hasil Analisis Tingkat Kevalidan, Keterlaksanaan, dan Keefektifan**

No	Aspek yang Dinilai	Skor Persentase	Keterangan
1	Kevalidan	84,4%	Tinggi
2	Keterlaksanaan	87,7%	Tinggi
3	Keefektifan dari Tes Hasil Belajar	83,5%	Tinggi
4	Keefektifan dari analisis lembar observasi aktivitas siswa	88,6%	Tinggi
5	Keefektifan dari Respon Siswa	94,7%	Sangat Baik
6	Keefektifan dari Respon Guru	90,7%	Tinggi
	Rata-rata keefektifan	89,4%	Tinggi

Berdasarkan penjelasan tabel 3 di atas maka dapat diketahui bahwa tingkat kevalidan dari validasi oleh para ahli menunjukan tingkat pencapaian angka persentase 84,4% dengan kriteria valid.

Kevalidan pada *flipbook* pembelajaran masuk pada kategori tinggi, hal tersebut mengartikan bahwa produk berupa *flipbook* berbasis elektronik pada pembelajaran pantun dan syair dengan

pendekatan kontekstual layak digunakan pada siswa kelas V SDN Sawojajar 4.

Pada pelaksanaan uji coba produk yang telah dilaksanakan dan dianalisis maka dapat diketahui aspek keterlaksanaan *flipbook* dengan pendekatan kontekstual berbasis literasi mencapai angka persentase 87,7% dengan kategori tinggi dan layak digunakan. Tingkat keefektifan *flipbook* yang dinilai dari hasil belajar siswa, aktivitas siswa, respon guru, dan respon siswa mencapai persentase 89,4% dengan kategori tinggi dan layak digunakan. Hal tersebut dapat mendukung keterterapan dalam penggunaan *flipbook*.

## SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini adalah *flipbook* dengan pendekatan kontekstual berbasis literasi dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan motivasi yang lebih baik, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari keterampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara serta memudahkan siswa dalam memahami teks yang dipelajari. Pengembangan produk berupa *flipbook* ini dapat dikatakan layak digunakan dari segi kevalidan, keefektifan, dan keterlaksanaan.

*Flipbook* ini memiliki kelebihan di antaranya berisikan materi dan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kompe-

tensi yang harus dimiliki siswa, memiliki program pembelajaran secara utuh dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sehingga dapat dipelajari secara mandiri, memiliki penugasan yang menuntut siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, memiliki tampilan dan audio yang menarik, memudahkan siswa dalam memahami materi karena menggunakan pendekatan kontekstual. Selain memiliki kelebihan, *flipbook* ini juga memiliki kelemahan di antaranya masih membutuhkan proses yang sedikit lama pada saat menghubungkan dengan *microsoft office world*, *flipbook* ini hanya dapat digunakan di sekolah yang memiliki Lab Komputer serta memiliki guru dan siswa yang mampu mengoperasikan komputer.

Disarankan untuk pemanfaatan *flipbook* selanjutnya, bagi kepala sekolah senantiasa mengadakan program pembelajaran berbasis elektronik dan memberikan sarana yang memadai, bagi guru harus meningkatkan kemandirian siswa dan mengembangkan kompetensi dalam menggunakan media elektronik, bagi siswa hendaknya melatih kemampuan mengoperasikan *microsoft office world* agar pembelajaran dapat berlangsung efektif. bagi pengembang hendaknya lebih memperhatikan alokasi waktu dan menggunakan *software* lain yang memiliki fitur yang lebih menarik serta dapat mem-

perkecil memori flipbook.

## DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W.R., & Gall, M.D. 1983. *Education Research an Introduction (fourth edition)*. New York: Longman Inc.
- Gall, Gall & Borg. 2003. *Educational Research An Introduction (7th ed.)*. New York: Person Education Inc.
- Hairuddin, dkk. 2008. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Nasional.

- Molenda, M. 2003. *Educational Technology: An Encyclopedia*. Santa Barbara: A. Kovalchick & K. Dawson, Ed's.
- Molenda, M. 2003. *In search of the elusive ADDIE model*. *Performance Improvement*, 42(5), 34-36. Submitted for publication in A. Kovalchick & K. Dawson, Ed's *Educational Technology: An Encyclopedia*. Copyright by ABC-Clio, Santa Barbara, CA, 2003. (<http://www.indiana.edu>). Diakses tanggal 10 Oktober 2014.