

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* CERITA RAKYAT NUSA TENGGARA TIMUR UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA**

**Angelina C. O. Rosari Lake, Hilari F. Lipikuni, Konradus Silvester Jenahut**

Universitas San Pedro  
Jln. Veteran No. 1-3 Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur  
[angellake@unisap.ac.id](mailto:angellake@unisap.ac.id)

**Abstrak: Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Cerita Rakyat Nusa Tenggara Timur untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa.** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan produk media pembelajaran *Flipbook* cerita rakyat Nusa Tenggara Timur untuk meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu model 4D yang terdiri atas empat tahapan prosedur pengembangan, yaitu tahap Define, Design, Develop dan Disseminate. Jenis data dalam penelitian ini berupa data kualitatif yang diperoleh dari hasil pengamatan dan hasil wawancara bersama guru kelas. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket yang diisi oleh para ahli dan praktisi pada saat melakukan validasi produk, dan data angket siswa pada saat melakukan uji coba produk. Dalam penelitian ini, data penelitian berupa hasil pengamatan dan wawancara dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Sedangkan data hasil isian angket dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil validasi kelayakan produk, ahli media pembelajaran memberikan penilaian dengan rata-rata skor penilaian sebesar 92%, ahli materi memberikan penilaian dengan rata-rata skor penilaian sebesar 94%, dan guru kelas memberikan penilaian dengan rata-rata skor penilaian sebesar 88%. Rata-rata skor penilaian dari ahli media pembelajaran, ahli materi, dan guru kelas sebesar 91% yang artinya produk yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk diimplementasikan atau diujicobakan. Hasil uji coba lapangan mendapat penilaian dan tanggapan positif dari siswa. Rata-rata skor penilaian siswa sebesar 96.64%. Artinya produk media pembelajaran *Flipbook* cerita rakyat Nusa Tenggara Timur yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak untuk digunakan oleh siswa sebagai media pembelajaran pendukung untuk meningkatkan literasi budaya siswa.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran; *Flipbook*; Cerita Rakyat; Literasi Budaya

**Abstract: Development of East Nusa Tenggara Folklore *Flipbook* Learning Media to Improve Students' Cultural Literacy.** This study aims to develop and test the feasibility of East Nusa Tenggara folklore *Flipbook* learning media product to increase the cultural literacy of elementary school students. This type of research is development research. The development model used in this study is the 4D model consists of four stages of the development procedure, namely the Define, Design, Develop and Disseminate. The type of data in this study is in the form of qualitative data obtained from observation and interview with the home teacher. Meanwhile, quantitative data was obtained from a questionnaire filled out by expert and practitioner when conducting product validation. It was also obtained from a questionnaire filled out by students when conducting product trial. In this study, research data in the form of observation and interview were analyzed using a qualitative descriptive approach. While the data from the questionnaires were analyzed using quantitative descriptive analysis. Based on the results of the product feasibility validation, the learning media expert provided an assessment with an average rating score of 92%, the material expert provided an assessment with an average rating score of 94%,

and the home teacher provided an assessment with an average rating score of 88%. The average rating score from the learning media expert, material expert, and home teacher is 91%, which means that the product being developed is "very feasible" to be implemented. The result of the field trial received positive assessments and responses from students. The average student assessment score is 96.64%. This means that the East Nusa Tenggara folklore *Flipbook* learning media product developed by researcher is "very feasible" for use by students as a supporting learning media to increase students' cultural literacy..

**Keyword:** Learning Media; *Flipbooks*; Folklore; Cultural Literacy

## Pendahuluan

Degradasi nilai-nilai kearifan lokal dalam kehidupan sehari-hari lambat laun makin tergerus dengan disrupsi keadaan yang makin masif. Perkembangan zaman di era globalisasi saat ini juga turut ikut mempengaruhi peradaban serta kehidupan sosial yang membuat nilai-nilai serta kearifan lokal budaya masing-masing daerah kian redup. Sejatinya, para leluhur atau nenek moyang kita telah mewariskan kearifan lokal yang harus dijaga oleh generasi-generasi milenial pada saat ini, dan di era yang akan datang. Hal ini menuntut adanya keselarasan dan keseimbangan dalam penyesuaian kearifan lokal "sejalan" dengan perkembangan teknologi di masa kini. Seperti halnya di Provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT), yang memiliki begitu banyak keragaman dan nilai-nilai kearifan lokal, seperti keragaman suku, budaya, adat istiadat, dan cerita rakyat (Osin et al., 2019). Cerita rakyat di NTT merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari sejarah budaya yang ada di NTT. Kehadiran cerita rakyat di NTT menjadi dasar utama dalam mengaktualisasi nilai-nilai tradisi di NTT (Asnawi, 2020).

Cerita rakyat dapat dijadikan sebagai suri tauladan karena memiliki begitu banyak pesan-pesan moral dan kearifan lokal yang diamanatkan dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Gusnetti et al., 2016). Cerita rakyat pada dasarnya memiliki peran penting dalam membentuk karakter individu khususnya pada anak (Syamsiah, 2018). Hal ini dikarenakan cerita rakyat mempunyai nilai-nilai positif yang dapat dikembangkan untuk penguatan karakter anak sejak anak usia dini dalam kehidupan selanjutnya (Irma et al., 2020; Kasim et al., 2022; Suhirman, 2017). Oleh sebab itu, cerita-cerita rakyat perlu diintegrasikan ke dalam pembelajaran

sebagai suatu materi yang dapat diajarkan kepada siswa khususnya siswa sekolah dasar. Berdasarkan kerangka kurikulum 2013 Sekolah Dasar, cerita rakyat termuat dalam Kompetensi Dasar (KD) kelas IV, yaitu pada KD 3.9 "*Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi*", dan KD 4.9 "*Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual*". Integrasi cerita rakyat dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, memberikan variasi dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari materi yang diberikan.

Mengacu pada fenomena para guru yang cenderung stagnan sebagai orator verbalist, perlu upaya-upaya yang tepat serta mampu mengubah peran guru tersebut menjadi guru yang memiliki kemampuan menciptakan suasana dan lingkungan belajar yang kondusif. Salah satu cara diantaranya dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang memadai (Koban et al., 2023). Pengembangan media pembelajaran dapat memberikan iklim pembelajaran yang kondusif, meningkatkan "rasa" penasaran peserta didik terhadap materi yang dipelajari, serta memperkuat kemampuan kreativitas dan kemampuan memecahkan masalah terhadap masalah yang diberikan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV di salah satu SD swasta di Kabupaten Kupang, diketahui bahwa topik-topik cerita rakyat yang diberikan oleh guru kepada siswa masih terbatas pada buku sumber terbitan pemerintah. Selain itu, penggunaan media pembelajaran hanya terbatas pada video pembelajaran dan *Microsoft Power Point*. Oleh sebab itu, seorang guru perlu mengembangkan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan

kebutuhan dan karakteristik siswa, serta kemudahan dalam menggunakan media. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa (Jenahut & Maure, 2022). Guru perlu mempertimbangkan beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran secara tepat (Carolinaliwati et al., 2021). Misalnya jumlah sasaran (kelompok kecil, sedang, atau besar), lokasi keberadaan sasaran, jenis media pembelajaran yang tepat bagi pembelajar dan tingkat kesulitan pemanfaatannya, serta besar kecilnya biaya yang dikeluarkan dibandingkan dengan keuntungan atau manfaat yang akan diperoleh pembelajar (Miftah, 2015). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada materi cerita rakyat yaitu media *flipbook*. Aplikasi *flipbook* dapat membuat dan mengubah file pdf/image/photo menjadi sebuah buku ketika membuka per halamannya yang hasil akhir dapat disimpan dalam format *.swf*, *.exe*, *.html* (Juwati et al., 2021).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Oktarina, dkk. (2021), pemanfaatan *flipbook* dapat meningkatkan kemampuan berpikir mahasiswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kriswantara & Perdana (2021), menunjukkan bahwa pembelajaran membaca cerita rakyat dengan menggunakan bahan ajar buku digital *flipbook* berbasis android bermuatan karakter mampu meningkatkan kemampuan literasi kritis siswa. Hasil penelitian Marvelia & Rukmi (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media *e-flipbook* sangat efektif dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian Wijayanti, dkk. (2022) menunjukkan bahwa aplikasi e-modul literasi berbasis cerita rakyat dianggap layak untuk menjadi media pembelajaran untuk memahami materi teks fiksi pada muatan Bahasa Indonesia pelajar kelas VI SD dan dapat digunakan sebagai media untuk fasilitas membaca. Hanya saja pada penelitian sebelumnya, belum terdapat kajian mengenai media pembelajaran

*flipbook* bermuatan cerita rakyat NTT. Oleh sebab itu, peneliti perlu mengembangkan sebuah media pembelajaran *flipbook* dengan memuat cerita rakyat NTT. Melalui media pembelajaran *flipbook* ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta meningkatkan literasi budaya siswa Sekolah Dasar. Selain itu, melalui media pembelajaran ini diharapkan dapat melestarikan kearifan lokal berupa cerita rakyat NTT.

## METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan (*Research & development*). Metode penelitian pengembangan merupakan suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Sukmadinata, 2016). Produk-produk yang dikembangkan termasuk produk-produk pendidikan untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini, produk pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran *flipbook* cerita rakyat Nusa Tenggara Timur untuk meningkatkan literasi budaya siswa Sekolah Dasar (SD). Model pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk media pembelajaran dalam penelitian ini adalah model 4D yang dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, dkk (1974). Model 4D terdiri atas empat tahapan prosedur pengembangan, yaitu tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* (Ulfah et al., 2016).

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* cerita rakyat Nusa Tenggara Timur dikembangkan dengan berlandaskan pada tahapan-tahapan dalam model 4D, yaitu (1) *Define*. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis awal untuk menetapkan masalah dasar yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan mewawancarai guru kelas untuk mengetahui kondisi belajar siswa, dan dilakukan penyebaran angket kepada siswa untuk mengetahui karakteristik gaya belajar siswa. Subjek dalam penelitian adalah 20 siswa kelas IV di SD Reformasi Plus Kabupaten Kupang; (2) *Design*. Pada tahap ini peneliti menyusun *flowchart*, menentukan

komponen media berupa tata letak, komposisi warna dan judul media. Selanjutnya dilakukan pengumpulan cerita-cerita rakyat di Nusa Tenggara Timur untuk dimasukkan ke dalam media *flipbook*; (3) *Develop*. Pada tahap ini dilakukan validasi produk media pembelajaran *flipbook* kepada ahli media, ahli materi, dan guru sebagai praktisi. kemudian berdasarkan penilaian dan masukan para ahli dan praktisi, media selanjutnya dapat diperbaiki (revisi) untuk selanjutnya diujicobakan kepada siswa; dan (4) *Disseminate*. Pada tahap ini dilakukan Uji coba untuk memperoleh tanggapan dan masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar siswa terhadap media pembelajaran *flipbook* yang telah dikembangkan. Selanjutnya media yang telah diujicobakan dikemas ke dalam *Compact Disc (CD)* dan dilakukan penyebaran pada siswa kelas IV di SD Reformasi Plus Kabupaten Kupang.

Jenis data dalam penelitian ini berupa data kualitatif yang diperoleh dari hasil pengamatan dan hasil wawancara bersama guru kelas. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket yang diisi oleh para ahli dan praktisi pada saat melakukan validasi produk, dan data angket siswa pada saat melakukan uji coba produk. Dalam penelitian ini, data penelitian berupa berupa hasil pengamatan dan wawancara dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Sedangkan data hasil isian angket dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data angket per butir dan data secara keseluruhan diberikan sebagai berikut (Arikunto, 2014):

Rumus untuk mengolah data per butir:

$$p = \frac{x}{x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

$i$  = persentase kelayakan per butir

$x$  = jawaban responden dalam satu butir

$x_i$  = nilai maksimum dalam satu butir

Rumus untuk mengolah data secara keseluruhan butir:

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

Keterangan:

$i$  = persentase kelayakan produk

$\sum$  = jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh butir

$\sum$  = jumlah keseluruhan nilai maksimum dalam seluruh butir

Berdasarkan hasil validasi diperoleh persentase kelayakan produk yang kemudian dilanjutkan dengan penentuan apakah produk media pembelajaran *flipbook* dapat diujicobakan atau perlu direvisi. Penentuan dilakukan berdasarkan pedoman kualifikasi uji coba produk pada tabel 1 di bawah ini.

**Tabel 1 Pedoman kualifikasi uji coba produk**

Persentase	Kualifikasi	Tindak Lanjut
85%-100%	Sangat layak	Implementasi
75%-84%	Layak	Implementasi
55%-74%	Cukup layak	Revisi
<55%	Kurang layak	Revisi

Sumber: (Arikunto, 2014)

Produk media pembelajaran *flipbook* dapat diimplementasikan atau diujicobakan kepada siswa jika persentase kelayakan produk berada pada nilai persentase 75%-100% dengan kualifikasi “sangat layak” atau “layak”.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk Media Pembelajaran *flipbook* Cerita Rakyat Nusa Tenggara Timur untuk meningkatkan Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar. Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini dapat diuraikan berdasarkan tahapan prosedur pengembangan model 4D yang terdiri atas 4 tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan desiminasi (*dessiminate*).

### Pendefinisian (*Define*)

Tahap awal dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu pendefinisian (*define*). Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan analisis kebutuhan guru dan siswa, analisis kurikulum, dan analisis materi. Pada kegiatan analisis guru dan siswa, peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara bersama guru terkait kondisi belajar siswa dan sumber belajar yang digunakan oleh siswa. Berdasarkan hasil wawancara,

ditemukan bahwa guru kelas sering melakukan pembiasaan kepada siswa untuk membaca teks cerita sebelum memulai pembelajaran. Hal ini dilakukan sebagai bentuk implementasi kegiatan literasi yang ditanamkan kepada siswa sejak dini. Dalam kegiatan pembelajaran, sebagian besar siswa merasa antusias jika guru mengajak siswa melakukan kegiatan membaca teks cerita di kelas. Menurut guru kelas, teks-teks cerita yang dibaca masih terbatas pada teks cerita yang ada di dalam buku teks pembelajaran terbitan pemerintah, misalnya “Teks cerita Lutung Kasarung dan Keong Mas”. Selain melakukan kegiatan wawancara, peneliti juga memberikan angket analisis kebutuhan kepada siswa sebanyak 20 orang. Hasil analisis angket menunjukkan bahwa: (1) siswa sangat senang jika di awal pembelajaran dilakukan kegiatan membaca cerita bersama-sama di kelas; (2) siswa; dan (2) siswa menyatakan setuju jika ada sumber belajar lain yang dapat digunakan oleh siswa terkhususnya dalam pembelajaran membaca teks cerita.

Kegiatan selanjutnya dalam tahap pendefinisian (*define*) yaitu melakukan analisis kurikulum dan analisis materi. Teks cerita rakyat merupakan bagian yang tidak dapat terlepas dalam struktur kurikulum di sekolah dasar. Teks cerita rakyat merupakan jenis teks fiksi yang di dalamnya terkandung berbagai unsur yaitu unsur alur, penokohan, latar, tema, dan amanat (E. Kosasih, 2012). Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas, Kompetensi Dasar (KD) yang berkaitan dengan teks cerita rakyat, berada pada KD 3.9. “Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi”, dan KD 4.9 “Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual”.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis materi, peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *flipbook* Cerita Rakyat Nusa Tenggara Timur perlu untuk dilakukan. Hal ini dikarenakan media pembelajaran cerita rakyat yang dikembangkan dengan *flipbook* memiliki

kelebihan karena *flipbook* merupakan pernakat lunak (*software*) dapat memasukkan berbagai jenis file seperti, pdf, gambar, video dan animasi sehingga membuat bacaan teks cerita rakyat menjadi lebih menarik. Siswa pun juga dapat membaca teks cerita dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi di mana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik (Puspitasari et al., 2020).

### Perancangan (*Design*)

Pada tahap Perancangan (*Design*), media pembelajaran *flipbook* mulai dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap ini peneliti terlebih dahulu menyusun *flowchart* terhadap media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan. Penyusunan *flowchart* dilakukan untuk menetapkan alur dan setiap komponen yang disajikan ke dalam media pembelajaran *flipbook*. Selanjutnya, peneliti melakukan pengumpulan bahan materi berupa naskah teks cerita rakyat yang berasal dari NTT, dan membuat gambar ilustrasi pendukung. Setelah bahan dikumpulkan, peneliti selanjutnya melakukan desain terhadap halaman sampul, mengedit teks-teks cerita rakyat, dan mendesain layout naskah cerita rakyat. Kegiatan akhir dalam tahap perancangan (*design*), yaitu memasukkan semua hasil desain ke dalam *software flipbook*. Sistematika desain media pembelajaran *flipbook* dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

**Tabel 2 Sistematika Media Pembelajaran *Flipbook***

Bagian	Sub Bagian
Awal	Halaman Sampul Depan
	Halaman Identitas
	Halaman Kata Pengantar
	Halaman Petunjuk Penggunaan
Inti	Halaman Daftar Isi
	Naskah Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Nusa Tenggara Timur (NTT)
	Profil Penyusun
Akhir	Daftar Rujukan
	Halaman Sampul Belakang

### Pengembangan (*Develop*)

Media pembelajaran *flipbook* teks cerita rakyat yang telah didesain pada tahap sebelumnya, selanjutnya divalidasi oleh para ahli dan guru kelas sebagai praktisi. Hasil validasi oleh para ahli dan guru kelas menjadi dasar untuk selanjut dilakukan ujicoba lapangan kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Hasil validasi oleh Ahli Media Pembelajaran Media pembelajaran *flipbook* divalidasi oleh ahli media pembelajaran. Validasi oleh ahli media pembelajaran meliputi aspek ukuran media *flipbook*, desain media *flipbook*, pemrograman, dan kemudahan penggunaan media *flipbook*. Hasil validasi oleh ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

**Tabel 3 Hasil Validasi oleh Ahli Media Pembelajaran**

No	Aspek yang Dinilai	<i>x</i>	<i>xi</i>	<i>i</i>
1	Ukuran media <i>flipbook</i>	5	5	100%
2	Desain Media <i>flipbook</i>	27	30	90%
3	Pemrograman	39	45	87%
4	Kemudahan penggunaan media	23	25	92%
5	Ukuran media <i>flipbook</i>	5	5	100%
<b>Rata-Rata</b>		<b>92%</b>		
<b>Kualifikasi</b>		<b>Sangat Layak</b>		
<b>Tindak Lanjut</b>		<b>Implementasi</b>		

Berdasarkan hasil validasi pada aspek media, ahli media pembelajaran memberikan skor penilaian dengan persentase sebesar 100% pada aspek ukuran media *flipbook*, 90% pada aspek desain media *flipbook*, 87% pada aspek pemrograman, dan 87% pada aspek kemudahan penggunaan media *flipbook*. Rata-rata persentase skor keseluruhan yang diberikan oleh ahli media pembelajaran sebesar 92%. Dengan demikian, produk media pembelajaran *flipbook* yang telah dikembangkan oleh peneliti memiliki kualifikasi “sangat layak” pada aspek media, yang artinya produk media dapat diimplementasikan atau diujicobakan.

### Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Validasi produk media pembelajaran *flipbook* oleh ahli materi meliputi aspek kurikulum, isi, penyajian, dan bahasa. Hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini.

**Tabel 4 Hasil Validasi oleh Ahli Materi**

No	Aspek yang Dinilai	<i>x</i>	<i>xi</i>	<i>i</i>
1	Kurikulum	15	15	100%
2	Isi	48	55	87%
3	Penyajian	19	20	95%
4	Bahasa	14	15	93%
<b>Rata-Rata</b>		<b>94%</b>		
<b>Kualifikasi</b>		<b>Sangat Layak</b>		
<b>Tindak Lanjut</b>		<b>Implementasi</b>		

Berdasarkan hasil validasi pada aspek materi, ahli materi memberikan skor penilaian dengan persentase sebesar 100% pada aspek kurikulum, 87% pada aspek isi, 95% pada aspek penyajian, dan 93% pada aspek bahasa. Rata-rata persentase skor keseluruhan yang diberikan oleh ahli materi sebesar 94%. Dengan demikian, produk media pembelajaran *flipbook* yang telah dikembangkan oleh peneliti memiliki kualifikasi “sangat layak” pada aspek materi, yang artinya produk media dapat diimplementasikan atau diujicobakan.

### Hasil Validasi oleh Guru Kelas

Validasi produk media pembelajaran *flipbook* oleh guru kelas meliputi aspek media pembelajaran, isi/materi, kebahasaan, dan tampilan. Hasil validasi oleh guru kelas dapat dilihat pada tabel 5 di bawah ini.

**Tabel 5 Hasil Validasi oleh Guru Kelas**

No	Aspek yang Dinilai	<i>x</i>	<i>xi</i>	<i>i</i>
1	Media pembelajaran	13	15	87%
2	Isi/Materi	18	20	90%
3	Kebahasaan	13	15	87%
4	Tampilan	13	15	87%
<b>Rata-Rata</b>		<b>88%</b>		
<b>Kualifikasi</b>		<b>Sangat Layak</b>		
<b>Tindak Lanjut</b>		<b>Implementasi</b>		

Berdasarkan hasil validasi oleh guru kelas, persentase skor pada aspek media pembelajaran sebesar 87%, 90% pada aspek isi/materi, 97% pada aspek kebahasaan, dan 87% pada aspek tampilan. Rata-rata persentase skor keseluruhan yang diberikan

oleh guru kelas sebesar 88%. Dengan demikian, produk media pembelajaran *flipbook* yang telah dikembangkan memiliki kualifikasi “Sangat Layak”, yang artinya produk media dapat diimplementasikan atau diujicobakan.

Hasil validasi produk oleh para ahli dan guru kelas selanjutnya dirata-ratakan untuk menemukan kesimpulan akhir terdapat kelayakan produk media pembelajaran *flipbook* yang telah dikembangkan. Rata-rata hasil Validasi produk dari para ahli dan guru kelas dapat dilihat pada tabel 6 berikut ini.

**Tabel 6 Rata-Rata Hasil Validasi oleh Para Ahli dan Guru Kelas**

No	Aspek yang Dinilai	<i>i</i>
1	Ahli Media Pembelajaran	92%
2	Ahli Materi	94%
3	Guru Kelas	88%
<b>Rata-Rata</b>		<b>91%</b>
<b>Kualifikasi</b>		<b>Sangat Layak</b>
<b>Tindak Lanjut</b>		<b>Implementasi</b>

Berdasarkan data pada tabel 6 rata-rata hasil validasi produk oleh ahli media pembelajaran, ahli materi, dan guru kelas yaitu 91% yang artinya produk media pembelajaran *flipbook* memiliki kualifikasi sangat layak untuk diimplementasikan atau diujicobakan.

Validasi produk media pembelajaran oleh para ahli dan guru kelas disertai juga dengan saran dan masukan. Saran dan masukan dari para ahli dan guru kelas selanjutnya ditindak lanjut oleh peneliti sebelum produk media pembelajaran *flipbook* diujicobakan. Adapun masukan dan saran dari para ahli dan guru kelas dapat dilihat pada tabel 7 di bawah ini.

**Tabel 7 Masukan dan Saran Para Ahli dan Guru Kelas**

Validator	Masukan dan Saran	Deskripsi Tindak Lanjut
Ahli Media Pembelajaran dan Ahli matei	Penggunaan warna pada media perlu dibatasi, khususnya pada tampilan naskah cerita rakyat. Warna font gunakan warna hitam.	Peneliti melakukan pengurangan warna-warna pada tampilan media dan mengganti warna <i>font</i> dengan warna hitam
	Sebaiknya media pembelajaran <i>flipbook</i> ini bisa diakses secara <i>online</i>	Peneliti mengunggah produk media pembelajaran ke dalam drive/hosting sehingga dapat diakses secara <i>online</i>

Setelah melakukan tindak lanjut terhadap masukan dan saran dari para ahli kelas, selanjutnya produk media pembelajaran dipersiapkan untuk diujicobakan kepada siswa kelas IV SD Reformasi Plus.

### Penyebaran (*Disseminate*)

Produk media pembelajaran *Flipbook* cerita rakyat Nusa Tenggara Timur telah dilakukan validasi oleh para ahli dan guru kelas. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk media pembelajaran tersebut “Sangat Layak” untuk diujicobakan kepada 20 siswa di SD Reformasi Plus. Uji coba produk merupakan bagian dalam tahapan penyebaran (*disseminate*). Pada tahap ini peneliti bersama guru kelas mendistribusikan kepada siswa media pembelajaran *flipbook* untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Uji coba dimaksudkan untuk mendapat respon siswa terkait media pembelajaran *flipbook* tersebut. Penilaian atau respon siswa meliputi aspek penggunaan produk, isi Pembelajaran, dan komponen media. Hasil penilaian atau respon siswa terhadap produk media pembelajaran *flipbook* dapat dilihat pada tabel 8 berikut ini.

**Tabel 8 Hasil Penilaian (Respon) Siswa**

No	Aspek yang Dinilai	$x$	$xi$	$i$
1	Penggunaan Produk	341	400	85,25%
2	Isi Pembelajaran	229	240	95,42%
3	Komponen Media	219	240	91,25%
<b>Rata-Rata</b>				<b>90,64%</b>
<b>Kualifikasi</b>				<b>Sangat Layak</b>
<b>Tindak Lanjut</b>				<b>Implementasi</b>

Berdasarkan hasil penilaian atau tanggapan siswa pada tabel 8, siswa memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap produk media pembelajaran *flipbook*. Hal ini terlihat dari 3 aspek yang dinilai oleh siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata penilaian yang diberikan oleh siswa mencapai 96,64%. Artinya produk media pembelajaran *flipbook* cerita rakyat yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak untuk digunakan oleh siswa sebagai media pembelajaran pendukung dalam pembelajaran di kelas.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran, ahli materi, dan guru kelas menunjukkan bahwa produk media pembelajaran *flipbook* yang telah dikembangkan oleh peneliti memiliki kualifikasi “sangat layak” untuk dapat diimplementasikan atau diujicobakan. Selain itu, berdasarkan hasil penilaian (respon) siswa terhadap media pembelajaran *flipbook* menunjukkan bahwa produk media pembelajaran *flipbook* cerita rakyat yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak untuk digunakan oleh siswa. Oleh sebab itu, disimpulkan bahwa produk media pembelajaran *flipbook* cerita rakyat yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak untuk diimplementasikan saat proses pembelajaran di kelas.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari (Widyasari et al., 2021), penilaian kelayakan media pembelajaran matematika berbasis *flipbook* pada materi sistem persamaan linear 2 variabel yaitu sebesar 85,70% yang diinterpretasikan sangat valid untuk digunakan guru dan siswa. Hasil penelitian (Mursidi et al., 2022) yang menunjukkan bahwa pengembangan media

*flipbook* interaktif berada pada kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran kelas V SD pada materi siklus air. Selain itu, hasil penelitian (Fadillah et al., 2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran *ebook* berbasis *kvisoft flipbook maker* layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama proses penelitian, siswa kelas IV SD Reformasi Plus sangat berantusias untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa tertarik menggunakan media pembelajaran *flipbook*. Selain itu, materi yang disajikan pun berupa cerita rakyat NTT. Selanjutnya, produk media pembelajaran media *flipbook* ini dipersiapkan oleh peneliti untuk dapat didistribusikan atau disebarkan kepada guru dan siswa lainnya dengan mengemas media *flipbook* ke dalam *Compact Disk (CD)* sehingga media pembelajaran *flipbook* cerita rakyat NTT ini dapat digunakan oleh siswa sebagai media penunjang dalam meningkatkan literasi budaya.

### PENUTUP Simpulan

Media pembelajaran *flipbook* cerita rakyat Nusa Tenggara Timur yang telah dikembangkan oleh peneliti telah divalidasi kelayakan produknya oleh para ahli dan guru kelas, dan juga telah diujicobakan kepada siswa. Hasil validasi dan hasil penilaian (respon) siswa menunjukkan bahwa produk media pembelajaran *flipbook* sangat layak untuk digunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran dan juga dapat dijadikan sebagai media penunjang untuk meningkatkan literasi budaya siswa.

### Saran

Peneliti menyarankan agar para peneliti selanjut dapat melakukan penelitian dengan menggunakan *flipbook* untuk materi yang berbeda di sekolah dasar. Hal ini dimaksudkan agar dapat menambah khazanah keilmuan khususnya di bidang teknologi pembelajaran, dan juga dapat memperkaya produk media-media digital yang bisa diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (14th ed.). Rineka Cipta.
- Asnawi. (2020). Kategori dan Fungsi Sosial Teks Cerita Rakyat Masyarakat Banjar Hulu: sebagai Pengukuh Warisan Kebudayaan Lokal Bangsa. *Jurnal Sastra Indonesia*, 9(3), 212–221. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jsi.v9i3.41939>
- Carolinaliawati, C., Usadiati, W., & Misrita, M. (2021). The Use of Youtube Video by Non-English Major Students for Speaking Skills. *Cakrawala Indonesia*, 6(2), 49–54. <https://doi.org/10.55678/jci.v6i2.518>
- E. Kosasih. (2012). *Dasar-Dasar Keterampilan Bersastra*. Yrama Widya.
- Fadillah, A., Nopitasari, D., & Bilda, W. (2021). Development E-Book Learning Media Based on Kvisoft Flipbook Maker. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 12(2), 312–322. <https://doi.org/10.15294/kreano.v12i2.31684>
- Gusnetti, Syofiani, & Isnanda, R. (2016). Struktur dan Nilai-Nilai Pendidikan dalam Cerita Rakyat Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 8 (44-51). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22202/jg.2015.v1i2.1238> Abstrak
- Irma, I., Menne, M. A., & Lanta, J. (2020). Memahami Cerita Rakyat Melalui Metode Inkuiri. *Cakrawala Indonesia*, 5(2), 44–47. <https://doi.org/10.51817/jci.v5i2.482>
- Jenahut, K. S., & Maure, O. P. (2022). Design of Interactive Learning Media With The Think Talk Write Strategy on The Material of Writing Expository Texts For Grade 10 Vocational High School Students. *Journal on Education*, 04(04), 1950–1960.
- Juwati, Abid, S., Rohman, A., & Indani, T. R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Teori Sastra Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Di Stkip-Pgri Lubuklinggau. *Diklastr*, 1(2), 85–91.
- Kasim, U., Kasim, R., Lantowa, J., & Limbanadi, Y. (2022). Struktur Naratif Cerita Rakyat Gorontalo “Bapak Tua.” *Cakrawala Indonesia*, 7(1), 41–49. <https://doi.org/10.55678/jci.v7i1.630>
- Koban, G. H. S., Sari, B. P., & Maure, O. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Autoplay Media Studio 8 SMA Kelas X. *Histogram : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 28–43. <https://doi.org/10.31100/histogram.v7i1.2455>
- Kriswantara, G., & Perdana, I. (2021). DAN LITERASI KRITIS ( Digital Teaching Materials of Reading Central Kalimantan Folkore Text Containing Character Education and Critical Literacy ). *Sawerigading*, 27(2), 191–204.
- Marvelia, R. H., & Rukmi, A. S. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 9(8), 2969–2982.
- Miftah, M. (2015). Media Pembelajaran: Dari Konsepsi ke Utilisasi dan Permasalahannya. *Jurnal Kwangsan*, 3(2), 135–145. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v3i2.30>
- Mursidi, P., Prananto, I. W., Arifani, F., & Setyawati, R. (2022). *Pengembangan Flipbook Interaktif untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar pada Materi Siklus Air PENDAHULUAN Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik untuk menciptakan siswa yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang lebi*. IX(2), 128–141. <https://doi.org/10.30659/pendas.9.2.128-141>
- Oktarina, R., Ambiyar, Giatman, M., Fadhilah, Muskhir, M., & Effendi, H. (2021). The Effect of The Use of Multimedia Flip Book With the Flipped Classroom Approach in Vocational

- School. *Journal of Education Technology*, 5(1), 159.  
<https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.31435>
- Osin, R. F., Kusuma, I. R. W., & Suryawati, D. A. (2019). *Strategi Pengembangan Objek Wisata Kampung Tradisional Bena Kabupaten Ngada-Flores Nusa Tenggara Timur ( NTT)*. 14(1), 60–65.
- Puspitasari, R., Hamdani, D., & Risdianto, E. (2020). PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS HOTS BERBANTUAN FLIPBOOK MARKER SEBAGAI BAHAN AJAR ALTERNATIF SISWA SMA. In *Jurnal Kumparan Fisika* (Vol. 3, Issue 3, pp. 247–254). UNIB Press.  
<https://doi.org/10.33369/jkf.3.3.247-254>
- Suhirman, S. (2017). Cerita Tradisional Sasak Lombok Sebagai Sarana Transmisi Budaya Untuk Membentuk Karakter Anak Sejak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 1(01), 48.  
<https://doi.org/10.29408/goldenage.v1i01.481>
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Syamsiah. (2018). Kearifan Lokal yang Tercermin Dalam Cerita Rakyat Masyarakat Melayukapas Hulu. *Photosynthetica*, 2(1), 1–13.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v7i10.29369>
- Ulfah, T. A., Wahyuni, E. A., & Nurtamam, M. E. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Uno Pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Panjang. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pembelajarannya*, 3(3), 955–961.
- Widyasari, I., Zetriuslita, Istikomah, E., & Herlina, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan*, 7(1), 75–84.  
<https://doi.org/10.51836/je.v7i1.231>
- Wijayanti, N. K. A., Wulandari, I., & Wiarta, I. W. (2022). E-Modul Literasi Berbasis Cerita Rakyat Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI. *Jurnal Pedagogi Dan ...*, 5(1), 75–84.