

Pengembangan Media *Flipbook* Audio sebagai Media Pembelajaran Membaca Nyaring di Kelas II SD

Sipa Rosmiati¹

Prana Dwija Iswara²

Dadan Djuanda³

¹²³Universitas Pendidikan Indonesia

¹ siparosmiati@upi.edu

² iswara@upi.edu

³ dadandjuanda@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* audio sebagai media untuk melatih keterampilan membaca nyaring dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* atau R&D dengan alur penelitian model ADDIE atau *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Dalam pengembangannya, media *flipbook* audio mempertimbangkan aspek-aspek dalam membaca nyaring termasuk pada perancangan desain, perancangan konten teks bacaan serta audio dengan memperhatikan lafal, intonasi, dan jeda sebagai pemodelan dalam membaca nyaring. *Flipbook* audio memuat fitur petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, menu, daftar bacaan, lima jenis teks bacaan utama, halaman latihan, halaman kode QR kumpulan situs buku digital, dan profil pengembang. Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan, didapatkan hasil dari kelayakan pada aspek media dengan persentase rata-rata sebesar 95,4% (sangat valid) dan kelayakan pada aspek materi dengan persentase rata-rata sebesar 94,8% (sangat valid). Pada tahap implementasi dilakukan uji coba terbatas dan dihasilkan persentase dari respon peserta didik sebesar 87,3% (sangat baik) serta diperoleh hasil dari respon guru dengan persentase sebesar 94,2% (sangat baik). Penelitian ini menekankan temuan bahwa siswa cenderung menyukai aplikasi digital pada gawai yang diakses melalui koneksi dengan internet.

Kata kunci: *audio; flipbook; media; pembelajaran; pengembangan*

Pendahuluan

Penelitian pendahuluan (*pilot study*) memperoleh temuan bahwa beberapa peserta didik masih kurang terampil dalam membaca nyaring dengan indikator kecenderungan abai pada intonasi, pelafalan, tanda baca, dan masih terbata-bata dalam membaca nyaring suatu teks. Dalam pelaksanaan pada proses pembelajaran, perhatian peserta didik terbilang masih kurang karena media maupun model pembelajaran yang kurang menarik, kurang bervariasi dalam mengasah keterampilan membaca nyaring. Sejumlah riset menunjukkan peralihan pembelajaran konvensional (buku, papan tulis) menjadi pembelajaran berbasis digital (proyektor, *e-book*, media elektronik). Masyarakat Indonesia merupakan masyarakat yang progresif karena sejumlah 185.3 juta pengguna internet, 139.0 juta pengguna media sosial (49.9% dari populasi total), 353.3 juta koneksi telepon seluler pintar aktif di Indonesia di awal tahun 2024 (Thompson, 2024).

Keterampilan dalam membaca nyaring hendaknya diasah melalui aktivitas yang bermakna agar timbul rasa terbiasa dan percaya diri pada peserta didik serta terasah keterampilan untuk membaca nyaring dengan memperhatikan indikator yang sesuai kaidah. Temuan permasalahan kurangnya keterampilan peserta didik ini harus ditindaklanjuti dengan solusi yang relevan agar kemampuan anak dalam membaca

nyaring dan memahami suatu bacaan tidak terhambat. Apabila kemampuan memahami bacaan terhambat, maka akan berdampak pada kesulitan menyimak, berbicara, dan menulis (Octaviani & Sunaryati, 2023). Pembelajaran membaca di tingkat lanjut bergantung pada keberhasilan dan ketepatan pada tahap membaca nyaring (Marantika, 2019). Keterampilan dalam membaca nyaring memiliki relevansi dengan keberhasilan pembelajaran. Kesulitan dalam mengenali kata secara akurat dan otomatis akan menjadi salah satu penghalang untuk memahami teks dan proses belajar (Sari, 2023).

Keberhasilan pembelajaran di kelas dapat ditingkatkan melalui penerapan media yang relevan. Media pembelajaran dapat mengkonkretkan konsep pembelajaran juga menarik peserta didik untuk lebih aktif dan kritis (Setiawan, 2023). Teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Media *flipbook* audio menjadi media untuk menyampaikan materi secara visual dan verbal kepada peserta didik agar dapat dicerna dengan lebih efektif. Konten yang disajikan dalam media *flipbook* disesuaikan dengan lingkungan terdekat, jenjang keterampilan peserta didik dalam membaca, dengan memperhatikan jumlah suku kata, ilustrasi, serta tema yang diangkat. Penggunaan *flipbook* berbantuan audio merupakan media yang memiliki kebaruan (*novelty*) dalam pemanfaatan teknologi pada media pembelajaran. Media *flipbook* yang ditayangkan dengan proyektor di depan kelas juga merupakan media digital (elektronik) yang cenderung disukai peserta didik sehingga dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, tidak membosankan, mencegah malas, serta memudahkan peserta didik menguasai materi pembelajaran dengan mudah dan tepat (Br Ginting & Simamora, 2022). Penggunaan audio dalam konteks membaca nyaring dapat melengkapi penggunaan media *flipbook* sebagai sarana pemodelan dalam contoh membaca nyaring yang sesuai dengan kaidah yang berlaku. Kaidah yang berlaku dalam membaca nyaring di antaranya kejelasan lafal, intonasi, penentuan jeda, dan kenyaringan suara. Perpaduan aspek visual dan audio pada media pembelajaran *flipbook* ini menjadi kebaruan sekaligus keunggulan yang dapat mewujudkan suasana baru serta dinamis bagi pengguna. Teks lirik atau teks berjalan akan ditambahkan pada *flipbook* sinkron dengan audio pelisihan dari teks tersebut. Audio diterapkan agar peserta didik melihat teks serta mendengarkan cara pelafalannya.

Pengembangan aktivitas pada peserta didik di sekolah dasar dilaksanakan melalui mata pelajaran bahasa Indonesia yang juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan di berbagai aspek seperti wawasan, keterampilan, kreativitas, maupun sikap (Ali, 2020). Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan khususnya dalam membentuk peserta didik agar senang membaca, mengembangkan literatur untuk pembentukan karakter, serta meningkatkan wawasan (Lusiana, 2020). Membaca nyaring adalah proses membunyikan lambang bahasa tulis. Kegiatan membaca nyaring terjadi ketika pembaca membunyikan setiap kata atau kalimat pada sebuah teks sehingga dapat didengar oleh audiens. Membaca nyaring memiliki keterkaitan dengan keterampilan literasi karena dapat memperkenalkan peserta didik pada lafal yang tepat, memperluas perbendaharaan kosakata, membantu memahami makna kata, serta melatih kemampuan membaca sehingga terang, jelas, dan percaya diri.

Penelitian serupa dilaksanakan oleh Restiani, dkk. (2022) dalam mengembangkan media pembelajaran *e-book* berbasis multimedia interaktif dan difokuskan untuk melatih kemampuan membaca pada peserta didik yang kemudian didapatkan hasil kelayakan media, materi, dan respon pengguna dengan kategori sangat baik. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mengenai penggunaan media *e-book* berbasis *flipbook* yang berfokus pada peningkatan literasi membaca peserta didik di SD dilaksanakan oleh

Mirnawati dan Fabriya (2022) dengan kesimpulan bahwa penggunaan media *flipbook* efektif dalam meningkatkan literasi membaca peserta didik di kelas 2 SD. Nengseh dan Damayanti (2022) dalam mengembangkan media *e-book* interaktif untuk keterampilan membaca dongeng pada peserta didik kelas III SD mendapatkan hasil bahwa media *e-book* interaktif tersebut valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran membaca dongeng. Dalam hal peningkatan kemampuan membaca nyaring, dikembangkan juga beberapa media pembelajaran seperti pada penelitian yang dilaksanakan oleh Syelviana (2019) dalam mengembangkan media *big book* bertema “Keluargaku” di kelas 1 dan difokuskan pada peningkatan keterampilan membaca permulaan. Didapatkan peningkatan sebesar 25% pada uji coba dalam efektivitas media *big book*. Dalam hal peningkatan keterampilan membaca nyaring terdapat penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan oleh Selvianingsih dan Rigianti (2023) dengan menggunakan media pembelajaran cerita bergambar dan didapatkan kesimpulan bahwa keberadaan cerita yang disertai gambar mampu meningkatkan keterampilan membaca nyaring peserta didik kelas III di SDN 2 Penusupan. Berdasarkan pada penelitian terdahulu didapatkan kesimpulan bahwa media visual khususnya dengan berbagai macam gambar dan ilustrasi yang menarik mampu meningkatkan minat baca peserta didik bahkan mampu meningkatkan keterampilan membaca nyaring karena dapat memicu rasa ingin tahu dan antusias peserta didik dalam pembelajaran.

Banyak penelitian terdahulu yang telah mengembangkan media *e-book* berbasis *flipbook* maupun berbagai media pembelajaran lainnya dalam rangka peningkatan kemampuan berbahasa khususnya pada keterampilan membaca. Dalam penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya, belum terdapat media *flipbook* yang disertai dengan teks lirik dan audio sebagai media dan sarana untuk pemodelan membaca nyaring. Apabila pada penelitian sebelumnya digunakan media *flipbook* interaktif untuk meningkatkan literasi, juga digunakan media buku bergambar untuk melatih kemampuan membaca nyaring, maka peneliti berupaya untuk menuangkan media bergambar tersebut melalui *flipbook* interaktif yang juga dibantu oleh audio dan teks lirik.

Melalui wawancara dan observasi yang dilaksanakan di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Bandung terdapat salah satu permasalahan di kelas II yaitu dalam keterampilan membaca. Peneliti berfokus pada keterampilan membaca nyaring. Sekolah masih kurang memanfaatkan media digital dan media literasi yang bervariasi dalam pembelajaran membaca nyaring. Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, terdapat permasalahan mengenai keterampilan membaca nyaring dan masih belum digunakannya media *flipbook* audio. Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan pada media *flipbook* audio dalam sebagai media untuk melatih keterampilan membaca nyaring pada peserta didik di kelas II SD.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (litbang, *research and development*, R&D). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya (Purnama, 2016). Litbang merupakan penelitian yang diawali dengan penelitian (*research*) kemudian dilanjutkan dengan pengembangan (*development*). Tahapan penelitian dilaksanakan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pengguna sedangkan tahap pengembangan dilaksanakan untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran (Prasetyo, 2014).

Penelitian dan pengembangan juga merupakan metode dan langkah untuk mengembangkan serta menyempurnakan produk yang telah ada untuk kemudian diuji keefektifitasannya sehingga produk tersebut dianggap layak atau dapat dipertanggungjawabkan (Okpatrioka, 2023).

Pada penelitian ini akan dilaksanakan alur penelitian model ADDIE yang memiliki kepanjangan *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Sesuai dengan namanya, alur pada penelitian model ADDIE meliputi analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Konsep model ADDIE bertujuan untuk mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran (Hidayat & Nizar, 2021).

Pada penelitian ini dilakukan teknik pengumpulan data berupa wawancara, angket, dan dokumentasi. Wawancara dilaksanakan untuk menggali informasi dan data dari narasumber yaitu wali kelas II mengenai kebutuhan belajar peserta didik. Angket digunakan untuk mengetahui kualitas suatu produk yang telah dikembangkan melalui pengujian kelayakan produk dari berbagai aspek seperti media, materi, bahasa maupun kepuasan pengguna. Teknik angket dilaksanakan dengan cara pengisian kuesioner atau pertanyaan pada angket yang telah disusun sebelumnya secara terstruktur, sistematis, dan mendalam menggunakan skala likert. Dokumen yang diambil pada penelitian ini berbentuk gambar yaitu foto dari media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk kemudian dianalisis desainnya. Pada pengumpulan data mengenai kelayakan media disusun kisi-kisi lembar validasi ahli media pada tabel 1; kisi-kisi lembar validasi ahli materi pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 1. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

Aspek	Kriteria Penilaian
	Tampilan
	Kualitas warna
Penyajian Desain	Proporsi tata letak desain
	Kerapihan penyajian
	Kualitas gambar
	Kesesuaian penggunaan tulisan
Penyajian Audio	Konsistensi penulisan
	Kualitas suara narator
	Kualitas suara pada <i>flipbook</i>
Interaksi penggunaan	Tata letak tombol
	Aksesibilitas
	Efisiensi Waktu
Efisiensi	Efisiensi Tenaga
Penyajian	Efisiensi Biaya
	Penyajian Pembelajaran

Tabel 2. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

Aspek	Kriteria Penilaian
Kelayakan Isi	Relevansi materi
	Keluasan materi
	Penyajian materi
	Kemutakhiran materi
Kelayakan Penyajian	Keterlibatan peserta didik
	Pengalaman belajar
	Pendukung penyajian
Kelayakan Bahasa	Kalimat lugas

Komunikatif
Dialogis dan interaktif
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik
Kesesuaian dengan kaidah bahasa
Penggunaan istilah, simbol, atau ikon

Selain disusun kisi-kisi yang digunakan untuk penyusunan lembar validasi media, juga disusun kisi-kisi dalam penyusunan lembar respon pengguna bagi guru dan peserta didik. Adapun aspek dari respon guru diambil dari prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran oleh Sa'dun Akbar (2013) terdiri dari (1) relevan; (2) kesesuaian dengan karakteristik peserta didik; (3) kemampuan menjadi sumber belajar; (4) efisiensi dan efektivitas; (5) keamanan bagi peserta didik; (6) kemampuan dalam mengembangkan keaktifan peserta didik; dan (7) kualitas media. Sedangkan aspek pada respon peserta didik terdiri dari (1) kemudahan dan kenyamanan penggunaan media; (2) penggunaan media *flipbook* audio dalam pembelajaran; dan (3) kegunaan media *flipbook* audio dalam pembelajaran.

Analisis data pada penelitian ini dilakukan pada data kuantitatif dan data kualitatif. Pada data kuantitatif dilakukan analisis kuantitatif deskriptif yang digunakan untuk mengolah data berupa hasil angket dari ahli media, ahli materi, dan respon pengguna. Persentase hasil validasi diperoleh berdasarkan skor kriteria penilaian menggunakan skala likert menurut yang disajikan pada tabel 3. Kemudian, hasil validasi diinterpretasikan menggunakan kriteria berikut (Arikunto, 2009).

Tabel 3. Skala Likert Lembar Validasi

Nilai Skala	Kriteria
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Tabel 4. Kriteria Interpretasi

Persentase (%)	Kriteria
81 – 100 %	Sangat valid
61 – 85 %	Cukup valid
41 – 60 %	Kurang valid
0 – 20%	Tidak valid

Persentase validitas didapatkan melalui perhitungan dengan rumus:

$$P (\%) = \frac{\text{Jumlah skor total yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil

Pada penelitian ini dilakukan pengembangan media pembelajaran *flipbook* audio dengan model ADDIE. Hasil dari penelitian disusun berdasarkan langkah-langkah pengembangan sebagai berikut.

Analisis

Pada tahap analisis dilaksanakan analisis konten dan kegiatan, analisis pengguna, serta analisis kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak. Pada analisis konten dan kegiatan disusun berdasarkan capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia pada fase A kelas II SD. Mengacu pada tujuan dari pengembangan media *flipbook* berbantuan audio yang dikembangkan untuk pembelajaran membaca nyaring, maka

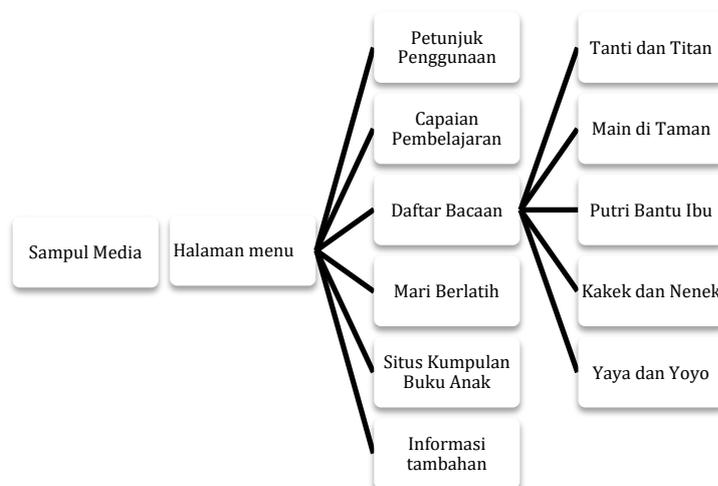
elemen yang diambil yaitu elemen membaca dan memirsa dengan tujuan pembelajaran yaitu untuk mempraktikkan kegiatan membaca permulaan dengan fokus pada membaca kata-kata sederhana yang sering dilihat, dan sikap membaca yang benar.

Analisis pengguna diperoleh berdasarkan hasil dari wawancara bahwa masih terdapat beberapa peserta didik yang masih belum fasih dalam membaca nyaring karena pada saat kegiatan membaca masih abai pada pelafalan, intonasi, kenyaringan, serta tanda baca. Kegiatan membaca nyaring kerap dilaksanakan dalam pembelajaran menggunakan buku fisik yaitu buku tema maupun buku yang telah tersedia di perpustakaan sekolah. Dalam hal ini, kegiatan membaca nyaring dapat dikatakan masih monoton karena hanya memanfaatkan satu jenis media pembelajaran yaitu buku fisik yang hanya memiliki aspek pada visual saja. Selanjutnya pada analisis kebutuhan perangkat lunak dibutuhkan sejumlah aplikasi di antaranya *Microsoft Word 2019*, *Canva Pro*, perekam suara, *Google Drive*, *Capcut Pro*, *Veed.io*, *Ilovepdf compressed*, *Uppbeat.io*, dan *Heyzine Flipbook*. Sedangkan pada perangkat keras dibutuhkan laptop dan *smartphone*.

Desain

Pada perancangan desain disusun Garis Besar Penggunaan Media (GBPM) sebagai pedoman dalam perancangan media sehingga dapat sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Selanjutnya disusun bagan alir yang terdiri dari keseluruhan media. Bagan alir yang dirancang tercantum pada gambar di bawah ini.

Gambar 1. Bagan Alir Media *Flipbook* Audio



Setelah tersusun mengenai konsep dan muatan dari flipbook audio, maka selanjutnya adalah merancang desain melalui aplikasi *Canva Pro* dengan hasil akhir berupa *file* berformat pdf. Pada perancangan desain dipertimbangkan beberapa aspek seperti keterbacaan teks, kejelasan gambar, serta tombol navigasi berdasarkan dengan karakteristik peserta didik kelas II SD. Pada tahap ini, aplikasi *Canva Pro* diakses melalui perangkat keras yaitu laptop. Desain diatur menggunakan halaman proyek *layout landscape* berukuran 29.7 x 21 cm. Hasil dari desain *flipbook* audio dimuat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Desain Media *Flipbook* Audio
Gambar Desain

No
1



Keterangan
Tampilan awal
atau cover
flipbook.

2



Halaman pengantar
flipbook audio
yang terdiri dari
menu, petunjuk
penggunaan,
capaian
pembelajaran,
dan daftar
bacaan.

3



Tampilan sampul
di setiap bacaan
pada *flipbook*
audio.

4



Contoh tampilan
isi konten pada
setiap bacaan.

5



Tampilan akhir
berupa kode QR
dan profil
pengembang.

Setelah keseluruhan desain *flipbook* dibuat, langkah selanjutnya adalah merancang audio perekaman. Audio rekaman yang dibuat adalah pelisanan dari seluruh teks bacaan yang termuat pada konten *flipbook* sebagai sarana untuk pemodelan dalam contoh membaca nyaring. Audio rekaman yang dibuat pun mempertimbangkan aspek-aspek pada membaca nyaring seperti lafal, intonasi, jeda, dan kenyaringan suara. Tidak hanya sekadar disajikan melalui format audio, akan tetapi audio tersebut dilengkapi dengan video dari teks lirik sesuai dengan teks yang dibacakan, di mana teks lirik tersebut memiliki efek timbul pada teks yang dibacakan.

Pengembangan

Pengembangan dilakukan dengan mengunggah rancangan desain yang telah dibuat pada *website Heyzine Flipbook*. Setelah proses pengunggahan desain selesai dan sudah dilakukan *convert* menjadi sebuah *flipbook*, maka selanjutnya adalah melakukan pengunggahan video lirik yang telah dibuat sebelumnya pada area yang telah dikosongkan pada desain. Setelah semua video lirik diunggah pada setiap halaman teks bacaan, maka selanjutnya adalah melakukan proses *editing* pada *flipbook* dengan menyesuaikan beberapa fitur yang ada, di antaranya adalah pemberian judul dan deskripsi pada *flipbook*, efek pada halaman, latar belakang, tombol kontrol, dan latar musik.

Dalam pengembangan media *flipbook* berbantuan audio, selanjutnya dilaksanakan uji validitas mengenai kelayakan media dari segi media dan materi. Pada tahap uji validasi, didapatkan penilaian sekaligus saran perbaikan dari para validator untuk kemudian ditindaklanjuti. Penilaian oleh ahli materi pertama dilaksanakan selama dua kali. Pada penilaian pertama terdapat saran dan perbaikan sehingga peneliti kembali menindaklanjuti hasil penilaian dengan memperbaiki media sesuai dengan saran yang diberikan. Setelah media diperbaiki, dilakukan penilaian oleh ahli materi pertama untuk kedua kalinya. Setelah dinyatakan layak, maka materi pada media *flipbook* siap untuk digunakan. Rekapitulasi rata-rata hasil validasi materi dicantumkan pada tabel 6. Selanjutnya penilaian oleh ahli media dilaksanakan masing-masing satu kali oleh dua ahli media dengan rekapitulasi rata-rata hasil validasi media dicantumkan pada tabel 7 di bawah ini.

Tabel 6. Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi

Validator	Persentase
Ahli Materi 1	90,2%
Ahli Materi 2	99,4%
Persentase Gabungan	94,8%
Kriteria Interpretasi	Sangat valid

Tabel 7. Rekapitulasi Penilaian Ahli Media

Validator	Persentase
Ahli Media 1	94,8%
Ahli Media 2	96%
Persentase Gabungan	95,4%
Kriteria Interpretasi	Sangat valid

Implementasi

Tahap implementasi pengembangan media *flipbook* berbantuan audio dilaksanakan dengan melakukan uji coba terbatas kepada peserta didik kelas II SD sejumlah dua belas orang. Uji coba terbatas dilaksanakan dengan melakukan proses pembelajaran membaca nyaring dengan menggunakan media yang telah dikembangkan untuk kemudian dianalisis respon peserta didik melalui lembar angket peserta didik. Tahap implementasi juga dilaksanakan dengan melibatkan guru kelas II SD untuk kemudian dianalisis responnya melalui lembar angket guru. Berdasarkan hasil uji coba terbatas didapatkan beragam skor perolehan dari respon peserta didik. Dari keseluruhan skor, diperoleh rata-rata persentase yaitu sebesar 87,3% dengan interpretasi sangat baik. Kemudian Berdasarkan hasil respon guru mengenai media *flipbook* berbantuan audio yang dikembangkan, maka diperoleh persentase sebesar 94,2% dengan interpretasi sangat baik.

Evaluasi

Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE yaitu *evaluation* atau evaluasi, berupa kritik dan saran perbaikan yang diperoleh pada tahap pengembangan untuk kemudian ditindaklanjuti dalam rangka memperbaiki produk yang sudah dibuat untuk kemudian disempurnakan kembali dan layak untuk digunakan. Terdapat satu saran perbaikan dari ahli materi pertama yaitu berkenaan dengan penambahan elemen pada *flipbook* sehingga dapat menunjang tercapainya tujuan dari dikembangkannya *flipbook* berbantuan audio ini yakni sebagai media untuk melatih keterampilan membaca nyaring. Penambahan elemen yang disarankan berupa adanya tampilan indikator mengenai tinggi rendahnya nada bacaan pada audio rekaman sehingga pada akhirnya pengguna dapat membaca teks bacaan sesuai dengan instruksi yang ada.

Berdasarkan saran dan evaluasi tersebut, peneliti menambahkan garis nada dengan tiga jenis indikator yaitu nada rendah, sedang, dan tinggi yang kemudian dicantumkan pada setiap kata sesuai dengan tingkat tinggi rendahnya nada yang dibacakan, kemudian ditambahkan juga audio spektrum sebagai indikator untuk melihat frekuensi dari kenyaringan suara yang dihasilkan.

Pembahasan

Media pembelajaran *flipbook* berbantuan audio yang dikembangkan pada penelitian ini mengacu pada hasil analisis kebutuhan di lapangan, yaitu kebutuhan peserta didik terhadap sebuah media pembelajaran yang dapat melatih dalam hal keterampilan membaca nyaring. Analisis mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa prinsip dalam memilih media pembelajaran. Menurut Sa'dun Akbar (2013) dua di antara prinsip tersebut adalah kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran serta kesesuaian dengan karakteristik pebelajar. Selaras dengan hal tersebut, beberapa prinsip lain dalam penggunaan media pembelajaran juga harus menjadi bahan pertimbangan di antaranya adalah mengenai keefisienan dalam hal waktu, tenaga, dan biaya, kontekstual, interaktivitas, serta fleksibilitas (Nasution et al., 2022).

Dalam penyusunan konten pada *flipbook*, materi yang digunakan tidak terpaku pada buku pelajaran bahasa Indonesia di sekolah melainkan berpedoman pada penyusunan teks berbasis keaksaraan. Teks berbasis keaksaraan sendiri merupakan sebuah teks yang mempertimbangkan kemudahan anak dalam membaca, kemudahan anak dalam memahami huruf atau aksara, kemudahan anak dalam membunyikan huruf atau

rangkaian huruf-huruf (kata), serta kemudahan anak untuk menguasai arti atau maksud dari kata dan bacaan (Sinaga et al., 2021). Dalam arti lain, konten pada media *flipbook* ini berfungsi sebagai penunjang pembelajaran khususnya dalam keterampilan membaca. Penyusunan konten juga didasarkan pada referensi dari buku ramah cerna kata yang memiliki sistem berjenjang, pertimbangan mengenai penggunaan huruf di dalam setiap teksnya sesuai dengan sistem perjenjangannya.

Adapun buku ramah cerna kata tersebut dirancang khusus untuk membantu peserta didik dalam belajar membaca berdasarkan huruf-huruf yang sudah dipelajarinya. Masing-masing jenjang atau tahap memberi fokus pada kelompok huruf tertentu, yaitu sebanyak 12 tahap. Tahap 1 (a, i, m, n, t), tahap 2 (e, k), tahap 3 (u, o, s), tahap 4 (r, g), tahap 5 (l, ng), tahap 6 (p, b), tahap 7 (h, d), tahap 8 (j, y), tahap 9 (c, w), tahap 10 (f, ny), tahap 11 (v, x, q, z), dan tahap 12 (kh, sy). Pada umumnya pengurutan huruf didasarkan pada keseringan kemunculan huruf dalam kata-kata bahasa Indonesia (Sulinama, 2018).

Dalam pengembangan media *flipbook* berbantuan audio, dilakukan perancangan desain yang terdiri dari beberapa tahapan, di antaranya adalah penyusunan Garis Besar Program Media (GBPM). Penyusunan GBPM dimaksudkan untuk meminimalisir terjadinya kesalahan materi pada saat pengembangan media, selain itu GBPM juga dijadikan sebagai acuan dalam penyusunan media (Aulia et al., 2022).

Desain *flipbook* berbantuan audio mengusung konsep buku digital yang interaktif, di mana pengguna dapat menggunakan tombol interaktif sehingga dapat langsung menuju pada halaman yang dimaksud. Desain media yang dirancang tidak terlepas dari prinsip yang dipertimbangkan dari prinsip pemanfaatan media, karena media *flipbook* berbantuan audio dengan penyajiannya yang menarik dan interaktif akan mendorong minat belajar peserta didik sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan (Junaidi, 2019).

Media *flipbook* berbantuan audio disajikan dengan berbagai bentuk penyajian, di antaranya adalah dengan bentuk teks, visual, dan audiovisual. Media audio visual merupakan media yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus dengan menampilkan gambar dan suara (Salsabila et al., 2020). Audio pada media *flipbook* yang dikembangkan sangat berperan penting dalam melatih kemampuan membaca nyaring. Selain disajikan gambar yang menarik dan teks bacaan ramah cerna, juga disajikan audio lengkap dengan teks liriknya serta indikator tinggi rendahnya nada bacaan pada setiap kata sebagai sarana agar berlatih kemampuan membaca nyaring dapat lebih mudah dilaksanakan.

Simpulan

Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipbook* audio pada pembelajaran bahasa Indonesia memenuhi kriteria kelayakan media dan materi dengan kriteria interpretasi sangat valid, serta mendapatkan respon dengan kriteria interpretasi sangat baik dari peserta didik dan wali kelas II SD. Dari penelitian ini juga dapat diambil kesimpulan bahwa peserta didik cenderung menyukai aplikasi digital pada gawai yang diakses melalui koneksi dengan internet. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya yaitu perlu adanya pengembangan lebih lanjut mengenai *flipbook* audio agar dapat disajikan lebih menarik dan bervariasi selaras dengan kebutuhan serta tujuan yang ditargetkan.

Daftar Pustaka

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Arikunto, S. (2009). *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta.
- amy.thompson@wearesocial.net. (2024, January 31). Digital 2024: 5 billion social media users. We Are Social UK. <https://wearesocial.com/uk/blog/2024/01/digital-2024-5-billion-social-media-users/>
- Aulia, I., Putra, A. F., Koeriyah, H. A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Film Animasi Berbasis Aplikasi Plotagon Untuk Membentuk Karakter Jujur Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9744–9751.
- Binti Mirnawati, L., & Agatha Valent Fabriya, R. (2022). Penerapan Media Flipbook untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 22–38. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.19837>
- Br Ginting, Y. F., & Simamora, H. (2022). Penggunaan E-Book Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(01), 36–39. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i01.1774>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Junaidi. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 3(14), 12.
- Lusiana, N. (2020). Pengembangan Media Big Book Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring Bahasa Indonesia Kelas II SDN Candirejo 01 Batang. *Repository Unnes*.
- Marantika, C. (2019). Pengaruh Buku Cerita Bergambar Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Peserta Didik Kelas III Min 7 Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan*, 78.
- Nasution, A. B. M. D., Suhulah, G. A., Alam, P. R. N., & Setiawan, U. (2022). Prinsip dan Landasan Penggunaan Media Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), 586–593. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/5337/2351>
- Nengseh, I. F., & Damayanti, M. I. (2022). Pengembangan Media Ebook Interaktif Untuk Keterampilan Membaca Dongeng Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(Vol 10 No 07 (2022)), 1598–1607. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47797>
- Octaviani, & Sunaryati, T. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 04(April), 151.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Prasetyo, I. (2014). Teknik Analisis Data Dalam Research and Development. *UNY: Fakultas Ilmu Pendidikan*, 6, 11. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132310875/pengabdian/teknik-analisis-data-dalam-research-and-development.pdf>
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)

- Restiani, R., Tisnasari, S., Yuliana, R., & Hilaliyah, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-book Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Melatih Kemampuan Membaca Pada Peserta Didik Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 274–288.
- Salsabila, U. H., Sofia, M. N., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>
- Sari, A. P. (2023). Peningkatan Kelancaran Membaca Nyaring: Studi Kasus Pada Siswa Dengan Permasalahan Kelancaran Membaca. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 6(1), 84–97. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v6i1.10870>
- Selvianingsih, R., & Rigianti, H. A. (2023). Peningkatan Keterampilan Membaca Nyaring dengan Media Pembelajaran Cerita Bergambar Bibobagi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2291–2300. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Setiawan, A. (2023). Penggunaan Media Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Dalam Muatan Bahasa Indonesia Tema 2 *INOVASI: Jurnal Ilmiah Pengembangan ...*, 1(3), 65–73. <https://ejournal.lpipb.com/index.php/inovasi/article/view/70%0Ahttps://ejournal.lpipb.com/index.php/inovasi/article/download/70/71>
- Sinaga, E. S., Dhieni, N., & Sumadi, T. (2021). Pengaruh Lingkungan Literasi di Kelas terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 279–287. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1225>
- Sulinama, T. (2018). Buku Ramah Cerna Kata. *INOVASI - Dinas Pendidikan Sumba Timur*.
- Sylviana, N. (2019). Pengembangan Media Big Book dalam Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas I Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 07(01), 2559–2569.