

## PENGEMBANGAN MEDIA FLIRIBEL (*FLIPBOOK CERITA FABEL*) BERBASIS EKOLITERASI UNTUK MEWUJUDKAN SDGS 15: (*LIFE ON LAND*)

Shaydatul Alfia<sup>1</sup>, Hety Diana Septika<sup>2</sup>, Erna Suhartini<sup>3</sup>

Universitas Mulawarman<sup>1</sup>, Universitas Mulawarman<sup>2</sup>, Universitas Mulawarman<sup>3</sup>

Pos-el: shaydatulalfia12@gmail.com<sup>1</sup>, hety.diana@fkip.unmul.ac.id<sup>2</sup>,  
erna.suhartini@fkip.unmul.ac.id<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. *Research and Development* yang dilangsungkan melalui tahapan sesuai model yang digunakan yakni ADDIE. Pada pengembangan FLIRIBEL, digunakan dua jenis analisis (*analysis*) yakni, analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Perancangan (*design*) yang dilakukan berupa perancangan materi atau isi dan storyboard. Pengembangan (*development*) FLIRIBEL dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Canva, *Voice Changer*, *Wordwall* dan *Flip PDF Professional*. Setelah dikembangkan, produk diujicobakan pada peserta didik dan guru kelas II A SD Negeri 017 Sungai Kunjang. Sebagai evaluasi (*evaluation*), dilakukan revisi pada tiap langkah model pengembangan. Hasil validasi menunjukkan media sangat layak digunakan. Penilaian ahli media 1 dan 2 memperoleh skor 100% dan 91,11%, sedangkan ahli materi 1 dan 2 memberi skor 95% dan 96,67%, penilaian ahli materi 2 meningkat menjadi 100% setelah revisi. Media dinyatakan praktis dengan kepraktisan 100% oleh guru dan 98,4% oleh peserta didik. Dengan demikian, FLIRIBEL dinyatakan sangat layak dan praktis untuk digunakan.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Fabel, Ekoliterasi, SDGs 15.

### ABSTRACT

*This study used Research and Development (R&D) methods with quantitative and qualitative descriptive analysis techniques. Research and Development is carried out through the stages according to the model used, namely ADDIE. In the development of FLIRIBEL, two types of analysis (analysis) were used, namely, requirement analysis and curriculum analysis. The design is a material or content design and storyboard. FLIRIBEL's development was carried out using the Canva, Voice Changer, Wordwall and Flip PDF Professional applications. After being developed, the product was tested on students and teachers of grade II A SD Negeri 017 Sungai Kunjang. As an evaluation, revisions are made to each step of the development model. Validation results show the media is well worth using. Media experts 1 and 2 scores 100% and 91.11%, while material experts 1 and 2 scores 95% and 96.67%, material expert 2 scores increase to 100% after revision. The media was declared practical with 100% practicality by teachers and 98.4% by students. Thus, FLIRIBEL was declared highly feasible and practical for use.*

**Keywords:** Learning Media, Fables, Ecoliteracy, SDGs 15.

### 1. PENDAHULUAN

*Sustainable Development Goals* (SDGs) merupakan agenda 2030 yang

ditetapkan oleh 193 negara bagian dari PBB pada *General Assembly* 2015. SDGs dihadirkan untuk memberantas berbagai

permasalahan global yang ada. Dengan kolaborasi yang terpadu, diharapkan SDGs mampu mengantarkan manusia pada kehidupan yang lebih layak dan dapat tercapai di tahun 2030. Indonesia sendiri dengan sungguh-sungguh menunjukkan komitmen yang kuat dalam menyelesaikan SDGs melalui Peraturan Presiden Nomor 59 Tahun 2017 tentang Implementasi Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Fuadi, 2022). Sejalan dengan upaya pencapaian tujuan SDGs, permasalahan lingkungan hidup menjadi suatu hal yang tidak dapat diabaikan, terutama karena kerusakan lingkungan yang terus berlanjut memiliki efek negatif yang semakin besar.

Saat ini, permasalahan lingkungan hidup semakin rumit dan beragam seiring dengan pertumbuhan ekonomi, populasi, dan juga teknologi. Setiap tahun, permasalahan lingkungan semakin parah dan lebih tidak dapat terkendali, hal ini menunjukkan bahwa lingkungan hidup semakin rusak. Pencemaran yang tidak terkendali menjadikan kondisi lingkungan saat ini terlihat semakin memprihatinkan. Di Indonesia, beragam masalah lingkungan dapat menyebabkan turunnya kualitas lingkungan secara langsung ataupun tidak langsung. Langkah untuk mengatasi berbagai masalah lingkungan di Indonesia hingga kini tergolong sangat kurang ditinjau dari aspek pemahaman maupun kesadaran dari berbagai pihak yang bersangkutan.

Demi menjaga lingkungan hidup dibutuhkan tingkat kesadaran yang tinggi. Lembaga pendidikan seperti sekolah memegang peran krusial dalam integrasi SDGs pada kegiatan pembelajaran (Agustang, Haerani, & Suhartini, 2024). Menumbuhkan kesadaran dalam menjaga lingkungan melalui pendidikan diharapkan dapat membantu masyarakat setempat dengan mendorong sosialisasi dan pemahaman tentang lingkungan hidup dan sampah. Harapannya pendidikan juga mampu membangun masyarakat yang

berkelanjutan yang menyadari perlunya keberlanjutan lingkungan hidup.

Kemampuan literasi masih menjadi tantangan di dunia pendidikan Indonesia saat ini. Alasannya yaitu karena taraf literasi masyarakat Indonesia masih relatif rendah. Indonesia menyandang peringkat 62 dari 70 negara berdasarkan survey PISA (*Program for International Student Assesment*) yang dipublikasikan oleh OECD (*Organization for Economic Co-Operation and Development*) pada tahun 2019, yang menunjukkan Indonesia merupakan negara peringkat 10 besar terbawah dengan tingkat literasi rendah (Amalia & Yaqin, 2022). Persoalan literasi ini mencerminkan masyarakat Indonesia sebagai masyarakat yang mampu membaca namun lebih memilih untuk tidak membaca. Pada peserta didik, rendahnya literasi dapat disebabkan oleh kurangnya integrasi media pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran (Fadiah, Suhartini, & Haerani, 2024). Karena kemampuan dan minat membaca peserta didik di Indonesia masih kurang, para pendidik dituntut untuk menerapkan berbagai inovasi dalam pembelajaran, diantaranya yakni dalam pemanfaatan media pembelajaran.

Dewasa ini, media pembelajaran berkembang pesat sejalan dengan perkembangan zaman. Semakin maju peradaban, maka semakin maju pula media pembelajaran yang tersedia. Guru sebagai pengajar perlu menghasilkan media pembelajaran untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran di kelas (Lestari & Khotimah, 2024). Pertumbuhan teknologi modern memberikan dampak pada beragam bidang kehidupan, satu di antaranya ialah bidang pendidikan. Inovasi dalam teknologi informasi dan komunikasi berpotensi merevolusi dunia pendidikan sekaligus meningkatkan mutu pembelajaran (Saputra, Asrafiani Arafah, Sukriadi, Buhari, Muhlis, & Septika, 2024).

Sebagai upaya mewujudkan *Sustainable Development Goals* (SDGs), perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan untuk mengintegrasikan SDGs pada pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mengajarkan bahasa dan sastra. Bahasa dan sastra adalah sarana yang tepat untuk membina sikap dan karakter peserta didik. Satu diantara beragam karya sastra yang umumnya dikenal berbagai kalangan di masyarakat yakni cerita fabel (Enda Sardiana, 2020).

Perkembangan teknologi dan informasi belakangan ini berdampak pada bagaimana cerita fabel dipublikasikan. Cerita fabel dipublikasikan atau diterbitkan melalui berbagai macam media, seperti buku cerita, parodi dan film (Serfia, Pattiasina, & Trianto, 2019). Selain daripada itu, media lain yang dapat dipergunakan untuk mempublikasikan cerita fabel adalah *flipbook*. *Flipbook* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif, karena dapat menyajikan buku dalam bentuk digital seperti buku dalam bentuk cetak sehingga dapat dibolak-balik (Binti Mirnawati & Agatha Valent Fabriya, 2022)

Berdasarkan hasil wawancara wali kelas II A di SD Negeri 017 Sungai Kunjang, diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran digital di kelas masih terbatas pada penayangan video dengan menggunakan proyektor. Guru juga belum mengenalkan atau mengintegrasikan *Sustainable Development Goals* (SDGs) pada kegiatan pembelajaran. Temuan dari angket analisis kebutuhan peserta didik mengungkapkan 80% peserta didik menyukai cerita fabel dan sebesar 88% jawaban menyatakan bahwa peserta didik ingin mempelajari tentang ekosistem daratan dalam pembelajaran di kelas.

Pengenalan *Sustainable Development Goals* (SDGs) kepada peserta didik menjadi hal yang penting untuk membekali mereka dengan wawasan dan keterampilan yang

dibutuhkan sebagai warga dunia yang berkontribusi dalam pembangunan berkelanjutan. Dengan memahami SDGs, peserta didik dapat mengaitkan ilmu yang diperoleh di sekolah dengan tantangan nyata yang dihadapi masyarakat dan dunia. Oleh karena itu, pengenalan SDGs dalam pembelajaran perlu diterapkan agar peserta didik mampu menumbuhkan pola pikir yang lebih peduli terhadap masa depan bumi dan kehidupan manusia.

Pada penelitian pengembangan yang akan peneliti lakukan, penelitian mempunyai tujuan mengembangkan media pembelajaran dengan mempertimbangkan media yang dapat dipergunakan oleh peserta didik di sekolah dan di rumah, serta media yang praktis dibawa pergi kemana saja dan digunakan kapan saja. Media tersebut merupakan media berbasis digital yang pemanfaatan dan penggarapannya menggunakan teknologi guna menyelaraskan era digital saat ini dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik. Penggunaan media berbasis teknologi ini dapat lebih memudahkan dalam penyalurannya dan tidak memerlukan anggaran yang begitu besar.

Media FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel) berisi cerita fabel yang memuat pesan, nilai-nilai, atau pemahaman yang dikemas dengan semenarik mungkin agar mampu membangkitkan minat peserta didik dalam pemanfaatan media *Flipbook*. Adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi upaya untuk mewujudkan *Sustainable Development Goals* (SDGs) khususnya pada peserta didik kelas II di sekolah dasar dengan penggunaan media *Flipbook* Cerita Fabel. Berdasarkan sajian yang telah diuraikan, peneliti berkeinginan untuk merealisasikan penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Media FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel) Berbasis Ekoliterasi Untuk Mewujudkan

*Sustainable Development Goals (SDGs) 15: (Life On Land)*”.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development*. Penelitian *Research and Development* berupaya untuk mengembangkan produk berdasarkan peluang atau masalah yang ada, serta memastikan produk memenuhi kebutuhan. Penelitian difokuskan untuk menelusuri pembaruan dan nilai lebih dalam rangka efektifitas, efisiensi, dan produktivitas (Mahfud et al., 2020). Adapun produk yang dikembangkan melalui penelitian ini adalah media FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel).

Dalam pengembangan media FLIRIBEL, penelitian ini berpedoman pada model ADDIE. ADDIE merupakan akronim dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Rayanto & Sugianti, 2020). Model ini dijadikan pedoman karena memiliki tahapan yang terstruktur dan jelas, fleksibel dan adaptif terhadap berbagai konteks pengembangan, memungkinkan peneliti melakukan evaluasi pada kegiatan pengembangan di setiap tahap. Model ini mencakup aspek-aspek yang penting dalam pengembangan, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi akhir.

Subjek dalam penelitian ini mencakup uji coba ahli dan uji coba lapangan. Uji coba ahli melibatkan dua pihak, yaitu ahli media dan ahli materi. Dalam uji coba ahli, ahli berperan sebagai validator yang memvalidasi kelayakan media FLIRIBEL. Subjek uji coba ahli terdiri dari 2 ahli media dan 2 ahli materi. Ahli media 1 dalam pengembangan FLIRIBEL merupakan ahli yang memiliki kompetensi di bidang sistem informasi. Sementara itu, ahli media 2 merupakan ahli yang memiliki kompetensi di bidang ilmu komputer. Ahli materi 1 merupakan ahli yang memiliki kompetensi pada bidang sastra dan kebahasaan. Sementara ahli materi 2

merupakan ahli yang memiliki kompetensi di bidang ilmu pengetahuan alam. Dalam uji coba lapangan, subjek terdiri dari 1 guru dan 28 peserta didik kelas II A SD Negeri 017 Sungai Kunjang.

Uji coba produk FLIRIBEL dilakukan di SD Negeri 017 Sungai Kunjang yang berlokasi di Jalan Revolusi No.17, Kelurahan Lok Bahu, Kecamatan Sungai Kunjang, Kota Samarinda, Kalimantan Timur. Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan berupa wawancara, angket, dan *pretest-posttest*. Wawancara dilakukan dengan tanya jawab secara langsung guna menghimpun informasi dari narasumber atau responden yaitu guru kelas II A. Angket dilakukan dengan menyebarkan serangkaian pernyataan atau pertanyaan dalam bentuk tertulis yang ditujukan untuk diisi oleh responden yaitu ahli, guru, dan peserta didik kelas II A. *Pretest-posttest* dilakukan dengan membagikan soal tes yang digunakan untuk menguji keefektifan media FLIRIBEL di kelas II A SD Negeri 017 Sungai Kunjang. Soal *pretest* disajikan sebelum penggunaan media FLIRIBEL, sedangkan soal *posttest* diberikan setelah penggunaan media FLIRIBEL.

Angket pada penelitian ini diantaranya angket analisis kebutuhan peserta didik, angket validasi materi, angket validasi media, dan angket uji coba. Angket analisis kebutuhan peserta didik berisi aspek pengalaman dan kepentingan peserta didik berkenaan dengan media pembelajaran. Angket validasi media berisi aspek penilaian terhadap tampilan, navigasi, dan ketahanan media. Angket validasi materi berisi penilaian atas kelayakan materi yang dituangkan pada media pembelajaran. Angket uji coba berisi umpan balik peserta didik pada produk yang telah dihasilkan.

Teknik analisis data yang digunakan berupa analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif

adalah proses menguraikan data yang tersedia guna mendapatkan bentuk nyata dari responden. Data yang diperoleh dari analisis ini berupa angka-angka (Audina & Dewi, 2021). Analisis deskriptif kualitatif ialah proses analisis data yang menafsirkan data menggunakan uraian kata-kata (penjelasan) (Triana, Tantri, & Nurjaya, 2023).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti berhasil menciptakan produk FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel). Media FLIRIBEL yang dikembangkan mampu mendukung kegiatan belajar mengajar terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II. Penelitian dilangsungkan di SD Negeri 017 Sungai Kunjang guna mengetahui kelayakan dan keefektifan FLIRIBEL pada materi Mengenal Fabel. Prosedur pengembangan yang dilakukan berpedoman pada model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Adapun tahapan tersebut diuraikan sebagai berikut.

#### 1) *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis ini peneliti melangsungkan analisis data yang didapatkan dengan mewawancarai guru kelas II A SD Negeri 017 Sungai Kunjang pada tanggal 18 Juli 2025 dan angket peserta didik kelas II A pada 19 Juli 2025. Adapun dua kegiatan analisis yang dilangsungkan, antara lain: (1) Analisis Kebutuhan: Dilakukan analisis kebutuhan guru melalui wawancara dan analisis kebutuhan peserta didik melalui angket guna menghimpun informasi terkait media pembelajaran yang dipergunakan, sumber daya yang disediakan sekolah, hingga gaya belajar peserta didik. (2) Analisis Kurikulum: Dilakukan analisis terhadap kurikulum yang diberlakukan di sekolah agar

pengembangan media selaras dengan capaian pembelajaran yang semestinya dicapai peserta didik.

#### 2) *Design* (Perancangan)

Seusai melalui tahap analisis, dilakukan perancangan produk. Tahap perancangan merupakan tahap membuat desain atau rancangan produk yang akan dikembangkan. Pada proses perancangan FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel), dilakukan perancangan materi atau isi dan perancangan *storyboard* sebagai rancangan awal penggarapan media FLIRIBEL.

Pada tahap perancangan materi atau isi, peneliti mulai merancang materi, gambar, dan muatan lainnya yang akan dimasukkan ke dalam FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel). Ditinjau dari penelitian terdahulu, bagian yang dikembangkan dalam perancangan materi atau isi difokuskan pada topik pada cerita. Materi yang dirancang berisi cerita fabel yang menggabungkan unsur tokoh hewan dengan pesan moral terkait pelestarian lingkungan khususnya ekosistem daratan. Dalam penyusunan cerita fabel ini, penulis mulai menentukan tema yang akan digunakan, tokoh, alur, latar, hingga penggunaan bahasa yang sesuai dengan peserta didik.

*Storyboard* disusun sebagai panduan visual dan naratif dalam pembuatan FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel). *Storyboard* ini memuat rancangan urutan halaman, penempatan teks, ilustrasi, dan elemen lain yang akan ditampilkan pada setiap halaman *flipbook*. Ditinjau dari penelitian sebelumnya, bagian yang dikembangkan pada *storyboard* mencakup rancangan tambahan berupa halaman petunjuk penggunaan, halaman kuis, serta halaman pengenalan SDGs yang ditujukan bagi guru. Pembuatan *storyboard* memungkinkan penyesuaian desain sejak tahap perencanaan sehingga meminimalkan revisi pada tahap produksi. Dengan adanya *storyboard* ini,

proses pembuatan FLIRIBEL menjadi lebih terarah dan konsisten.

### 3) *Developmen (Pengembangan)*

Tahap pengembangan ialah tahap pembentukan media FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel). Media FLIRIBEL dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *Flip PDF Professional*, *Canva*, *Wordwall*, dan *Voice Changer*. Setelah media FLIRIBEL dihasilkan, selanjutnya dilakukan validasi produk. Media FLIRIBEL divalidasi oleh validator ahli yang mencakup ahli media dan ahli materi. Tujuan dari dilakukannya validasi ialah untuk memastikan bahwa media FLIRIBEL layak dan sesuai standar sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

#### a) Tahap Pembuatan Produk

Tahap pembuatan produk merupakan tahapan di mana peneliti membuat FLIRIBEL sesuai dengan rancangan awal pada *storyboard* di tahap sebelumnya. FLIRIBEL dikembangkan mulai dari halaman *cover*, prakata, daftar isi, petunjuk penggunaan, hingga profil penulis. Dalam tahap pengembangan produk, peneliti mengembangkan audio pembacaan cerita sehingga lebih adaptif dan mendukung kebutuhan peserta didik yang belum bisa atau belum fasih membaca. Pada tahap ini, peneliti juga memastikan setiap bagian tersusun secara sistematis agar produk mudah dipahami dan menarik bagi pengguna.

#### b) Tahap Validasi Produk

Tahap validasi produk merupakan proses di mana media FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel) yang telah dikembangkan melalui langkah validasi ahli. Pada tahapan ini, dilaksanakan validasi oleh empat orang validator yang meliputi dua ahli media dan dua ahli materi.

Media FLIRIBEL divalidasi oleh ahli melalui angket yang dipersiapkan peneliti. Dalam angket tersebut disajikan pernyataan yang memuat aspek dan indikator penilaian dengan menggunakan

skala Likert lima pilihan. Skor dari angket validasi dihitung, kemudian diperoleh perbandingan skor perolehan dengan skor maksimum di bawah ini.

**Tabel 1**  
Hasil Validasi Media dan Materi

No.	Validator	Skor Maksimum	Skor Perolehan
1.	Ahli Media 1	90	90
2.	Ahli Media 2	90	82
3.	Ahli Materi 1	60	57
4.	Ahli Materi 2	60	58
	Sebelum Revisi		
5.	Ahli Materi 2 Setelah Revisi	60	60

Hasil angket kemudian dianalisis dengan melakukan perhitungan terhadap skor perolehan dan skor maksimum untuk memperoleh persentase skor penilaian. Rumus untuk pengolahan skor angket yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100 =$$

Sumber: Akbar dalam (Handayani, 2022)

Hasil perhitungan angket kemudian ditinjau kelayakannya berdasarkan kriteria pencapaian skor dan tingkat kelayakannya, yang ditentukan melalui kriteria persentase hasil angket berikut.

**Tabel 2**  
Kriteria Kevalidan Media FLIRIBEL

No.	Kriteria Pencapaian Skor (%)	Tingkat Kevalidan
1.	86 – 100	Sangat valid, sangat layak digunakan
2.	71 – 85	Valid, layak digunakan dengan revisi kecil
3.	56 – 70	Cukup valid, cukup layak digunakan dengan revisi besar
4.	41 – 55	Kurang valid, tidak layak dipergunakan
5.	25 – 40	Tidak valid, tidak layak dipergunakan

Sumber: (Ernawati & Sukadiono, 2017)

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, hasil persentase skor adalah sebagai berikut.

- 1) Ahli media 1 total persentase skor 100%.
- 2) Ahli media 2 total persentase skor 91,11%
- 3) Ahli materi 1 total persentase skor 95%
- 4) Ahli materi 2 total persentase skor 100%

Hasil persentase skor penilaian yang diperoleh menunjukkan bahwa persentase masuk pada kisaran 81-100% pada kriteria persentase. Oleh karena itu, FLIRIBEL termasuk dalam kriteria sangat layak untuk dipergunakan.

#### 4) **Implementation (Implementasi)**

Dilaksanakan serangkaian uji coba dalam tahap implementasi yang meliputi uji coba kelompok kecil, kelompok besar, serta uji coba kepada guru. Uji coba kelompok kecil dilangsungkan pada hari Jum'at, 8 Agustus 2025 yang mengikutsertakan 25% dari jumlah subjek, yakni 7 orang peserta didik kelas II A. Dalam uji coba kelompok kecil peserta didik disajikan tautan untuk membuka FLIRIBEL. Setelah selesai dilakukan uji coba produk FLIRIBEL pada peserta didik, kemudian peserta didik diarahkan untuk mengisi angket yang telah dipersiapkan oleh peneliti dengan maksud mengetahui respon peserta didik terhadap FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel). Berdasarkan perhitungan angket respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil, didapatkan persentase skor secara keseluruhan sebesar 97,14%. Dengan demikian, FLIRIBEL dinyatakan sangat layak dipergunakan dalam pembelajaran.

Uji coba kelompok besar dilangsungkan di hari Sabtu, 9 Agustus 2025 yang melibatkan 26 orang peserta didik kelas II A. Dalam uji coba kelompok besar peserta didik diberikan tautan untuk mengakses FLIRIBEL. Setelah selesai dilakukan uji coba produk FLIRIBEL pada peserta didik, kemudian peserta didik diarahkan untuk mengisi angket yang telah dipersiapkan oleh peneliti dengan tujuan guna mengetahui

respon peserta didik terhadap FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel). Berdasarkan perhitungan angket respon peserta didik pada uji coba kelompok besar, didapatkan persentase skor secara keseluruhan sebesar 98,4%. Dengan demikian, FLIRIBEL dinyatakan sangat layak dipergunakan pada pembelajaran.

Uji coba guru dilangsungkan pada hari Senin, 11 Agustus 2025 dengan melibatkan guru kelas II A. Pada uji coba ini, guru diminta mengakses media FLIRIBEL melalui tautan yang tersedia. Setelah itu, guru mengisi angket respon guna memberikan penilaian terhadap media FLIRIBEL. Berdasarkan perhitungan angket respon guru, didapatkan persentase skor 100%. Dengan demikian, FLIRIBEL dinyatakan sangat layak untuk dipergunakan pada pembelajaran.

*Pretest* dan *posttest* dilaksanakan pada hari Sabtu, 16 Agustus 2025. Pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest*, peserta didik diminta untuk mengerjakan soal yang sama. *Pretest* disajikan sebelum pembelajaran dilangsungkan guna mengidentifikasi kompetensi awal peserta didik dan sebagai landasan dalam menilai efektivitas produk atau media pembelajaran. Sementara itu, *posttest* dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai untuk mengukur peningkatan hasil belajar dengan memanfaatkan produk yang dikembangkan. Data dari nilai *pretest* dan *posttest* diolah dengan rumus beserta kriteria *gain* yang dinormalisasikan. Hasil kajian *gain* memperlihatkan apabila *gain* berkriteria tinggi dengan interval  $gain\ 0,70 \leq g \leq 100$  sejumlah 20 peserta didik. Kriteria *gain* sedang dengan interval  $gain\ 0,30 \leq g < 0,70$  sejumlah 3 peserta didik. Dan tidak ada peserta didik dalam kriteria *gain* rendah dengan interval  $gain\ 0,00 < g < 0,30$ . Dari hasil tersebut, penelitian ini mengindikasikan *gain* tinggi secara keseluruhan. Hasil persentase *N-Gain* juga menunjukkan rata-rata persentase *N-*

*Gain* > 76% yaitu sebesar 89,16% yang masuk dalam kriteria efektif.

### 5) *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dalam penelitian model ADDIE. Penilaian pada tahap ini dilakukan guna memastikan apakah FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel) telah sesuai dengan kebutuhan. Penilaian kelayakan media ini diperoleh melalui masukan dari ahli media, ahli materi, guru, serta 28 peserta didik kelas II A SD Negeri 017 Sungai Kunjang.

Saat melangsungkan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar pada produk FLIRIBEL, seluruh peserta didik dapat mengakses tautan dengan lancar tanpa kendala. Proses pembelajaran berjalan dengan baik karena didukung jaringan internet yang stabil. Pada penilaian oleh ahli media dan ahli materi, terdapat saran perbaikan dari ahli materi 2 yaitu meliputi penambahan potongan cerita atau percakapan tentang manfaat dan kerugian apabila manusia tidak menjaga hutan (merusak) serta contoh perilaku yang dapat dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan tanpa merusak hutan, kemudian cerita dihubungkan dengan aktivitas manusia agar pembaca dapat ikut menjaga hutan.

### Pembahasan

Penelitian “Pengembangan Media FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel) Berbasis Ekoliterasi Untuk Mewujudkan SDGs 15: (*Life On Land*)” bertujuan mengetahui proses pengembangan, kelayakan, serta keefektifan FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh variasi media pembelajaran yang terbatas ketika proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat (Afifah & Parinduri, 2022) bahwa rasa jenuh saat belajar dapat berasal dari hal-hal yang monoton dalam pembelajaran. Dengan hadirnya pengembangan media berbasis digital ini diharapkan mampu mendukung peserta didik dalam kegiatan pembelajaran serta

mampu menyajikan alternatif baru mengenai media yang lebih bervariasi dan menarik sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.

Salah satu media pembelajaran digital dapat berupa *Flipbook*. *Flipbook* merupakan media pembelajaran berbasis elektronik yang dikemas dalam setumpuk kertas atau buku yang terlihat bergerak (Nurjannah, Marpaung, Harapah, & Marini, 2023). Melalui *flipbook*, proses pembelajaran di kelas dapat melibatkan integrasi elemen multimedia seperti teks informatif, gambar yang menarik, audio, hingga kuis interaktif (Pakaya, Maryati, & Pambudi, 2025). Pemanfaatan media pembelajaran digital memiliki poin lebih jika dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran cetak atau konvensional, karena media pembelajaran digital mendukung akses kapan pun dan di mana pun via laptop, komputer, tablet, maupun gawai. Hal ini selaras dengan (Novela, Ari Suriani, & Sahrun Nisa, 2024) yang memaparkan bahwa media pembelajaran digital memiliki aksesibilitas yang tinggi karena akses dapat dilakukan melalui beragam perangkat layaknya komputer, tablet, atau *handphone*. Dengan demikian, peserta didik dapat belajar kapan pun dan di mana pun sesuai keperluan. Hal tersebut membuka akses yang lebih luas terhadap materi pembelajaran tanpa terikat oleh batasan geografis dan waktu.

#### 1) Proses Pengembangan FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel)

Dalam mengembangkan FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel), peneliti menerapkan pengembangan model ADDIE. Langkah yang dimuat oleh model ADDIE sistematis dan terstruktur. Model ini mencakup lima tahapan prosedur pengembangan sebagai berikut.

Di tahap analisis, peneliti melaksanakan dua jenis analisis yakni, analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan dilaksanakan guna mengetahui

kebutuhan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dari analisis kebutuhan guru melalui wawancara diketahui apabila penggunaan media pembelajaran oleh guru lebih sering menggunakan media pembelajaran konvensional berbentuk model (perekayasa) seperti dadu dan wayang dari pada media pembelajaran digital. Dari angket peserta didik dan dokumen gaya belajar peserta didik diketahui bahwa gaya belajar peserta didik kelas II A mengarah pada gaya belajar audio-visual. Analisis kurikulum dilaksanakan untuk meninjau capaian dan tujuan pembelajaran yang diterapkan di kelas sesuai kurikulum yang berlaku saat ini.

Dalam perancangan FLIRIBEL, peneliti merancang materi atau isi dan juga *storyboard*. Pada tahap perancangan materi, peneliti mulai menentukan tema, latar, alur, gambar, hingga muatan lainnya yang relevan untuk dicantumkan dalam FLIRIBEL. Materi yang digunakan dalam FLIRIBEL berupa cerita fabel yang bertemakan ekosistem daratan. Tahap selanjutnya yaitu pembuatan *storyboard* yang merupakan rangkaian sketsa yang menggambarkan urutan halaman beserta susunan isi dalam FLIRIBEL. Perancangan *storyboard* bertujuan untuk menyajikan gambaran FLIRIBEL yang meliputi tampilan, urutan halaman, serta keterangan penempatan objek. Perancangan produk yang disusun masih dalam bentuk konsep dan akan digunakan sebagai pijakan pada tahap pengembangan selanjutnya (Maydiantoro, 2020).

Pengembangan FLIRIBEL dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Canva, *Voice Changer*, *Wordwall* dan *Flip PDF Professional*. Setelah pembuatan media pembelajaran FLIRIBEL selesai, FLIRIBEL menjalani proses validasi dari para ahli sebagai penilaian terhadap kelayakan produk. Tahap validasi produk dilakukan oleh empat validator ahli, yaitu dua ahli media dan dua ahli materi. Tahap validasi

produk oleh ahli dilaksanakan guna menjamin bahwa FLIRIBEL (*Flipbook Cerita Fabel*) telah memenuhi kriteria kelayakan dan media ini layak untuk diimplementasikan bagi peserta didik kelas II. Sesuai saran dari validator ahli, peneliti kemudian melakukan revisi pada media pembelajaran FLIRIBEL. Revisi ini perlu dilakukan untuk melahirkan produk yang berkualitas tinggi sehingga layak diterapkan (Waruwu, 2024).

Setelah melalui tahap pengembangan dan FLIRIBEL termasuk dalam kriteria layak dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh validator, produk kemudian diujicobakan pada peserta didik dan guru kelas II A SD Negeri 017 Sungai Kunjang. Dalam tahap implementasi ini dilaksanakan uji coba kelompok kecil, kelompok besar, dan uji coba guru.

Tahap akhir pada proses pengembangan FLIRIBEL (*Flipbook Cerita Fabel*) yaitu tahap evaluasi. Dalam tahapan evaluasi, revisi dilakukan pada tiap langkah model pengembangan. Evaluasi digunakan untuk melakukan evaluasi mulai dari tahapan analisis, desain, pengembangan dan implementasi (Waruwu, 2024). Selama proses perbaikan produk, FLIRIBEL yang dikembangkan memerlukan peninjauan kembali oleh para ahli sebagai validator, agar dapat menyampaikan masukan dan kritik yang berguna sebagai bahan evaluasi dalam penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan.

## 2) Kelayakan FLIRIBEL (*Flipbook Cerita Fabel*)

Kelayakan FLIRIBEL (*Flipbook Cerita Fabel*) diperoleh berdasarkan penilaian dua ahli media dan dua ahli materi. Selaras dengan penelitian (Fatimah, 2022) kelayakan media pembelajaran diperoleh dari penilaian ahli media dan ahli materi melalui lembar validasi.

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media 1, tiga aspek yang dinilai terdiri dari *Interface* (Antarmuka

multimedia mencakup teks, grafis animasi, audio, video) dengan 12 butir indikator, *Navigation* (Teknik penggunaan dalam melakukan perpindahan halaman di multimedia) dengan 3 butir indikator, dan *Robustness* (Ketahanan produk yang meminimalkan multimedia error saat digunakan) dengan 3 butir indikator yang memiliki skor maksimum 90 didapatkan skor 90 dengan persentase skor 100%. Pada penilaian ahli media 1, ahli media memberikan skor 5 di setiap indikator pada masing-masing aspek. Maka dapat dicermati dari penilaian ahli media 1 bahwa FLIRIBEL “Sangat Layak” digunakan pada kegiatan pembelajaran tanpa revisi.

Berdasarkan penilaian ahli media 2, aspek yang dinilai juga terdiri dari tiga aspek yaitu *Interface* (Antarmuka multimedia mencakup teks, grafis animasi, audio, video) dengan 12 butir indikator, *Navigation* (Teknik penggunaan dalam melakukan perpindahan halaman di multimedia) dengan 3 butir indikator, dan *Robustness* (Ketahanan produk yang meminimalkan multimedia error saat digunakan) dengan 3 butir indikator yang memiliki skor maksimum 90 didapatkan skor 82 dengan persentase skor 91,11%. Pada aspek *Interface* (Antarmuka multimedia mencakup teks, grafis animasi, audio, video), ahli media 2 memberikan skor 5 untuk indikator 2, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 11 dan skor 4 untuk indikator 1, 4, 5, 12. Pada aspek *Navigation* (Teknik penggunaan dalam melakukan perpindahan halaman di multimedia), ahli media 2 memberikan skor 5 untuk indikator 13 dan skor 4 untuk indikator 14, 15. Kemudian pada aspek *Robustness* (Ketahanan produk yang meminimalkan multimedia error saat digunakan), ahli media 2 memberikan skor 5 pada indikator 16, 17 dan skor 3 pada indikator 18. Pada indikator 18, ahli media 2 memberikan skor 3 dengan pertimbangan bahwa tombol audio berukuran terlalu kecil sehingga dikhawatirkan dapat

menyulitkan pengguna dalam mengoperasikannya. Revisi ini bersifat minor dan tidak memengaruhi kelayakan produk secara keseluruhan. Meskipun demikian, tetap diperlukan perbaikan atau revisi sederhana pada ukuran tombol agar produk dapat berfungsi lebih optimal serta memberikan kenyamanan penggunaan yang lebih baik bagi pengguna. Hal ini selaras dengan (Rusdewanti & Gafur, 2014) yang menyatakan bahwa revisi sangat dibutuhkan guna meningkatkan kualitas produk media pembelajaran yang dikembangkan agar menghasilkan media yang berkualitas unggul, baik dari segi media maupun materi. Dari ketiga aspek tersebut, aspek *Interface* (Antarmuka multimedia mencakup teks, grafis animasi, audio, video) memperoleh persentase skor 93,33%, aspek *Navigation* (Teknik penggunaan dalam melakukan perpindahan halaman di multimedia) memperoleh skor 86,67%, dan aspek *Robustness* (Ketahanan produk yang meminimalkan multimedia error saat digunakan) memperoleh skor 86,67%. Maka dapat dicermati dari penilaian ahli media 2 bahwa FLIRIBEL “Sangat Layak” dipergunakan pada kegiatan pembelajaran dengan sedikit revisi.

Kedua validator ahli media yakni ahli media 1 dan ahli media 2 memberikan arahan untuk menambahkan profil penulis serta logo instansi pada media FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel). Menindaklanjuti masukan yang disampaikan oleh ahli media, peneliti melengkapi media FLIRIBEL dengan profil penulis dan logo instansi sebagai bentuk penyempurnaan untuk memberikan informasi kepada pengguna mengenai latar belakang penulis beserta instansinya.

Berdasarkan penilaian ahli materi 1, yang menilai tiga aspek mencakup aspek kelayakan isi materi dengan 3 butir indikator, keakuratan materi dengan 5 butir indikator, kelayakan materi *skills*

dengan 4 butir indikator yang memiliki skor maksimum 60 didapatkan skor 57 dengan persentase skor sebesar 95%. Aspek kelayakan isi materi, ahli materi 1 memberikan skor 5 pada indikator 3 dan skor 4 pada indikator 1, 2. Pada aspek keakuratan materi, ahli materi 1 memberikan skor 5 pada indikator 5, 6, 7, 8 dan skor 4 pada indikator 4. Pada aspek kelayakan materi *skills*, ahli materi 1 memberikan skor 5 pada seluruh indikator. Dari ketiga aspek tersebut, aspek kelayakan isi materi mendapatkan persentase skor 86,67%, aspek keakuratan materi mendapatkan skor 96%, dan aspek kelayakan materi *skills* mendapatkan skor 100%. Maka dapat dicermati dari penilaian ahli materi 1 bahwa FLIRIBEL “Sangat Layak” digunakan pada kegiatan pembelajaran tanpa revisi.

Hasil penilaian ahli materi 2, yang memberi nilai tiga aspek mencakup aspek kelayakan isi materi dengan 3 butir indikator, keakuratan materi dengan 5 butir indikator, kelayakan materi *skills* dengan 4 butir indikator yang memiliki skor maksimum 60 didapatkan skor 58 dengan persentase skor sebesar 96,67%. Pada aspek kelayakan isi materi, ahli materi 2 memberikan skor 5 pada seluruh indikator. Dalam aspek keakuratan materi, ahli materi 2 memberikan skor 5 pada indikator 4, 5, 7, 8 dan skor 4 pada indikator 6. Dalam aspek kelayakan materi *skills*, ahli materi 2 memberikan skor 5 pada indikator 9, 10, 11 dan skor 4 pada indikator 12. Dari ketiga aspek tersebut, aspek kelayakan isi materi mendapatkan persentase skor 100%, aspek keakuratan materi mendapatkan skor 96%, dan aspek kelayakan materi *skills* mendapatkan skor 95%. Maka dari itu, FLIRIBEL termasuk dalam kriteria “Sangat Layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan revisi”. Arahan untuk perbaikan dari ahli materi 2 adalah menghubungkan antara cerita dan aktivitas manusia agar pembaca dapat ikut serta menjaga hutan dengan

menambahkan percakapan tentang manfaat dan kerugian apabila manusia merusak hutan, serta contoh yang dapat dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan tanpa merusak hutan.

Adapun hasil penilaian materi oleh ahli materi 2 setelah dilakukan revisi pada media FLIRIBEL didapatkan skor 60 dari skor maksimum 60. Persentase dari skor tersebut sebesar 100%. Pada penilaian ahli materi 2, ahli materi memberikan skor 5 di setiap indikator pada masing-masing aspek. Maka dapat dicermati dari penilaian ahli materi 2 bahwa FLIRIBEL memiliki kriteria “Sangat Layak” dipergunakan pada kegiatan pembelajaran tanpa revisi.

Berlandaskan hasil penilaian ahli media dan ahli materi dengan kriteria “Sangat Layak” maka FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel) dapat dikatakan mampu mendukung kegiatan pembelajaran yang mana media ini telah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

### 3) Kepraktisan FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel)

Kepraktisan FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel) dinilai sangat praktis atau sangat layak dipergunakan dalam pembelajaran. Penilaian ini sesuai dengan hasil penelitian (Purnomo, Agustini, & Sudatha, 2024) yang mengevaluasi 17 artikel terkait pengembangan media *flipbook*. Dari hasil evaluasi tersebut, sebagian besar artikel menyatakan bahwa media *flipbook* memiliki potensi untuk memengaruhi peserta didik secara positif. *Flipbook* terbukti membantu peserta didik dalam memperoleh keterampilan berpikir kritis, meningkatkan motivasi belajar, memperkuat literasi, hingga mendorong peningkatan prestasi belajar. Kepraktisan FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel) diperoleh berdasarkan penilaian guru dan 28 peserta didik kelas II A SD Negeri 017 Sungai Kunjang.

Hasil perhitungan angket respon peserta didik dalam uji coba kelompok kecil yang mengikutsertakan 7

responden, didapatkan dari penilaian tiga aspek yang meliputi aspek kemudahan penggunaan, kemenarikan sajian, keterampilan/*skills* dan 15 butir pernyataan yang memiliki skor maksimum 525 didapatkan skor 510 dengan persentase skor 97,14% berkriteria “Sangat Layak”. Dari ketiga aspek tersebut, aspek kemudahan penggunaan memperoleh persentase skor 96,73%, aspek kemenarikan sajian memperoleh skor 97,86%, dan aspek keterampilan/*skills* memperoleh skor 97,13%.

Hasil perhitungan angket respon peserta didik dalam uji coba kelompok besar yang melibatkan 26 responden, berdasarkan penilaian tiga aspek pada angket respon peserta didik yang meliputi aspek kemudahan penggunaan, kemenarikan sajian, keterampilan/*skills* dan 15 butir pernyataan yang memiliki skor maksimum 1.950 didapatkan skor 1.918 dengan persentase skor 98,4% berkriteria “Sangat Layak”. Dari ketiga aspek tersebut, aspek kemudahan penggunaan mendapatkan persentase skor 98,46%, aspek kemenarikan sajian mendapatkan skor 99,62%, dan aspek keterampilan/*skills* mendapatkan skor 96,92%.

Hasil perhitungan angket respon guru yang memberikan penilaian berdasarkan tiga aspek terdiri atas 10 butir pernyataan yang memiliki skor maksimum 50 didapatkan skor 50 dengan persentase skor 100%. Oleh karena itu, FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel) dapat dikriteriakan “Sangat Layak” dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berlandaskan hasil penilaian yang dihimpun dari respon peserta didik dan juga guru didapatkan kriteria “Sangat Layak” maka FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel) dapat dikatakan mampu mendukung kegiatan pembelajaran yang mana media ini telah dikembangkan dan dinilai oleh peserta didik dan guru.

#### 4) Keefektifan FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel)

Hasil pembelajaran peserta didik dengan media FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel) yang sudah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar peserta didik ditinjau dari nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai terendah yang didapatkan peserta didik sebesar 10 dan nilai yang tertinggi adalah 90 dengan soal sejumlah 10 butir soal, yang setelah itu dikalkulasi dengan mengalikan jumlah jawaban benar dengan 10 skor per soal. Nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada *pretest* adalah 44,78.

Hasil *posttest* menunjukkan nilai terendah yang didapatkan peserta didik sebesar 70 dan nilai yang tertinggi adalah 100 dengan soal sejumlah 10 butir soal yang sama dengan *pretest*, yang selanjutnya dikalkulasi dengan mengalikan jumlah jawaban benar dengan 10 skor per soal. Nilai rata-rata yang didapatkan peserta didik pada *posttest* mencapai 92,60.

Setelah itu, hasil *pretest* dan *posttest* diolah dengan *N-Gain*. Perolehan analisis *gain* mengindikasikan apabila *gain* berkriteria tinggi pada interval  $gain$   $0,70 \leq g \leq 100$  berjumlah 20 peserta didik. Kriteria *gain* sedang dengan interval  $gain$   $0,30 \leq g < 0,70$  berjumlah 3 peserta didik. Dan tidak ada peserta didik dalam kriteria *gain* rendah dengan interval  $gain$   $0,00 < g < 0,30$ . Dari hasil *pretest* dan *posttest* terlihat bahwa nilai peserta didik meningkat dengan rata-rata persentase *N-Gain* sebesar 89,16% yang berarti media FLIRIBEL efektif karena memiliki persentase  $> 76\%$ . Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan, maka dari itu dapat dinyatakan bahwa media FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel) efektif dan layak dipergunakan sebagai media pembelajaran. di kelas II.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilangsungkan

Nidar Yusuf, Hendra Setyawan, Sri Immawati, Gunawan Santoso, dan Muhammad Usman pada tahun 2022 dengan judul Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Fabel untuk Meningkatkan Pemahaman Pesan Moral pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. Dari penelitian tersebut diperoleh hasil penilaian beberapa validator yakni, ahli media dengan rata-rata skor sebesar 88,65% dengan kriteria sangat layak dan ahli materi dengan rata-rata skor sebesar 86% dengan kriteria sangat layak. Hasil uji lapangan awal oleh peserta didik memperoleh skor sebesar 91,4% dengan kategori sangat layak, dan uji lapangan utama memperoleh skor sebesar 92,45% dengan kriteria sangat layak.

FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel) memiliki keunggulan dan keterbatasan. Keunggulan FLIRIBEL yaitu kemudahan akses serta fleksibilitas dengan memanfaatkan beragam elemen, seperti ilustrasi, suara, hingga kuis. Kehadiran fitur-fitur tersebut menjadikan peserta didik lebih antusias dalam belajar daripada hanya menggunakan media pembelajaran konvensional. Hal ini tampak dari hasil uji coba di kelas, di mana peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi karena FLIRIBEL memberikan pengalaman belajar baru.

FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel) juga memiliki keterbatasan, yaitu kebutuhan akan jaringan internet yang lancar agar dapat diakses dengan baik. Apabila koneksi tidak stabil, proses membuka FLIRIBEL akan menjadi lebih lama. Meskipun demikian, kelebihan dan keterbatasan yang ada tidak mengurangi nilai guna FLIRIBEL sebagai media pembelajaran. Media ini tetap bermanfaat dan mampu mendukung proses belajar mengajar di kelas, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan Media FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel)

Berbasis Ekoliterasi Untuk Mewujudkan SDGs 15: (*Life On Land*) dihasilkan produk berupa media FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel) yang berpedoman pada model pengembangan ADDIE. Tahapan pada model ADDIE diantaranya tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada penelitian ini, hasil validasi ahli media 1 memperoleh persentase 100%, sedangkan hasil validasi ahli media 2 memperoleh persentase 91,11%. Hasil validasi ahli materi 1 memperoleh persentase 95%, sedangkan hasil validasi ahli materi 2 memperoleh persentase 100%. Hasil angket respon peserta didik pada uji kelompok kecil memperoleh persentase 97,14% dan persentase angket respon peserta didik pada uji coba kelompok besar yakni 98,4%. Hasil angket respon guru terhadap kepraktisan FLIRIBEL memperoleh persentase 100%. Dari persentase skor validasi ahli serta respon guru dan peserta didik dapat dinyatakan bahwa FLIRIBEL sangat layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran. Keefektifan media FLIRIBEL (*Flipbook* Cerita Fabel) menunjukkan nilai *pretest-posttest* mengalami peningkatan dengan hasil rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dibanding *pretest* yaitu nilai rata-rata *posttest* sebesar 92,60 dan nilai rata-rata *pretest* sebesar 44,78. Selain itu, secara keseluruhan penelitian ini menunjukkan *gain* tinggi dan persentase *N-Gain* menunjukkan rata-rata persentase > 76% yaitu sebesar 89,16%. Oleh karena itu, media FLIRIBEL termasuk dalam kriteria efektif.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, A. N., & Parinduri, S. K. (2022). *Strategi Menghilangkan Kejenuhan Anak SD Terhadap Sekolah Daring di Desa Cikarawang*. 6.
- Agustang, A., Haerani, R. P. R., & Suhartini, E. (2024). *Sustainimation: Media Animasi Terintegrasi SDGs “Konsumsi dan*

- Produksi yang Bertanggung Jawab” pada Materi Perubahan Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 12(2), 139–145.  
<https://doi.org/10.21831/jpms.v12i2.79074>
- Amalia, N. F., & Yaqin, F. A. (2022). Pembelajaran Literasi Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah. *Prosiding Konferensi Nasional PD-PGMI Se Indonesia Prodi PGMI FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, September*, 111–122.
- Audina, R., & Dewi, D. F. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 105364 Lubuk Rotan. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 1(3), 147–158.  
<https://doi.org/10.58939/afosj-las.v1i3.102>
- 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>
- Enda Sardiana, C. M. dan Z. A. F. (2020). Analisis Nilai Karakter yang Terkandung pada Buku Fabel Anak. *Jurnal Basic Education Studies*, 1(1), 18.
- Ernawati, I., & Sukadiono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 2.
- Fadiah, T. A., Suhartini, E., & Haerani, R. P. R. (2024). *DEVELOPMENT OF AREAS ( AUGMENTED REALITY ECOSYSTEM ) ON ECOSYSTEM MATERIAL TO IMPROVE DIGITAL LITERACY SKILLS OF CLASS V STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL*. 15(2), 248–261.
- Fatimah, S. (2022). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android melalui Pendekatan Etnosains sebagai Upaya Pengembangan Kemampuan Literasi Sains Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF)*, 12–20.  
<https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/view/193%0Ahttps://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/download/193/195>
- Fuadi, B. (2022). Penataan Perkotaan di Kabupaten Gresik (Analisis RPJMD Kabupaten Gresik dengan Pelaksanaan Perpres No. 59). *Journal of Islamic Management*, 2(2), 119–130.  
<https://doi.org/10.15642/jim.v2i2.832>
- Handayani, P. (2022). *Pengembangan Media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V di MI Al-Huda Gumukmas-Jember Tahun Pelajaran 2021/2022*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Lestari, V. R., & Khotimah, K. (2024). *Ekoraya : Biodiversity Flipbook Based on Science Literacy*. 10(1), 63–76.
- Mahfud, I. ... Bandar, K. (2020). *SPORT SCIENCE AND EDUCATION JOURNAL INDONESIA PENGEMBANGAN MODEL LATIHAN KETERAMPILAN*. 1, 31–37.
- Maydiantoro, A. (2020). *Model-model Penelitian Pengembangan (Research and Development)*.
- Milala, H. F., Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, A. I. (2021). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan*

- Teknik Elektro*, 11(02), 195–202.  
<https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p195-202>
- Novela, D., Ari Suriani, & Sahrnun Nisa. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105.  
<https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Nurjannah, A., Marpaung, L. N. E., Harapah, S. L. F., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Flipbook untuk Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 421–428.
- Pakaya, H., Maryati, S., & Pambudi, M. R. (2025). Desain Media Pembelajaran Berbasis Digital Flipbook Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Keanekaragaman Hayati. *Jurnal Riset dan Pengabdian Interdisipliner*, 2(1), 44–50.  
<https://doi.org/10.37905/jrpi.v2i1.29889>
- Purnomo, P. E. A., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2024). Peran Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 2001–2015.  
<https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2286>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rusdewanti, P. P., & Gafur, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni Musik Untuk Siswa Smp. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 153–164.  
<https://doi.org/10.21831/tp.v1i2.2526>
- Saputra, E., Asrafiani Arafah, A., Sukriadi, S., Buhari, M. R., Muhlis, M., & Septika, H. D. (2024). Pengembangan Media Sacword (Smart Apps Creator Terintegrasi Wordwall Game) Materi Operasi Hitung pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(3), 850–860.  
<https://doi.org/10.37630/jpm.v14i3.1963>
- Serfia, M. I., Pattiasina, T. J., & Trianto, E. M. (2019). Visual Novel Interaktif Cerita Fabel Kelinci Dan Kura-Kura Pada Smartphone Berbasis Android Dengan Memanfaatkan Framework Fungus. *Teknika*, 8(2), 133–141.  
<https://doi.org/10.34148/teknika.v8i2.230>
- Triana, D., Tantri, A. A. S., & Nurjaya, I. G. (2023). Pemanfaatan Media YouTube pada Pembelajaran Menulis Naskah Drama Kelas VIII SMP Negeri 4 Singaraja. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, 3(3), 571–579.  
<https://doi.org/10.36663/jpmi.v3i3.629>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.  
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>