



Pengembangan Media Flipbook untuk Menulis Teks Deskripsi pada Murid Kelas IV Sekolah Dasar

Zuriyati Yahya ^{1*}, Rusmin Husain ², Wiwy T. Pulukadang ³, Fidyawati Monoarfa ⁴, Ade Mahniar ⁵

Correspondensi Author

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Email:

zuriyatiyahya7@gmail.com

rusmin.husain@ung.ac.id

Wiwy_pulukadang@ung.ac.id

fidyamotoarfa@ung.ac.id

ademahniar@ung.ac.id

Keywords :

Pengembangan; Media Flipbook;

Menulis Teks Deskripsi; Sekolah Dasar; ADDIE

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media ajar yang belum memadai serta hanya terbatas pada buku paket, dan tanpa menggunakan media pembelajaran digital yang interaktif pada murid kelas IV SDN 8 Tilango Kabupaten Gorontalo. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran menulis teks deskripsi belum mampu memfasilitasi murid dalam mengembangkan ide, menyusun kalimat, dan menggunakan tanda baca secara tepat. Selain itu, belum tersedia media pembelajaran berbentuk flipbook yang mengintegrasikan materi teks deskripsi dengan model Discovery Learning untuk melatih keterampilan menulis murid. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media flipbook dan melakukan penilaian uji kelayakannya dalam membantu murid menulis teks deskripsi. Media yang dikembangkan dirancang untuk menyajikan materi secara visual, sistematis, dan sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (analysis, design, development, implementation, dan evaluation). Subjek penelitian adalah murid kelas IV SDN 8 Tilango Kabupaten Gorontalo yang berjumlah 18 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Produk pengembangan media flipbook diuji melalui validasi ahli media dan menunjukkan hasil kelayakan sangat tinggi yaitu 95%, ahli materi 92,5%, dan ahli bahasa 87,5%. Hasil respons guru mendapatkan 97,5%, sedangkan hasil respons murid mendapatkan 96,47%. Rata-rata keseluruhan hasil sebesar 93,79%, yang menunjukkan bahwa media flipbook memenuhi kriteria sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media flipbook menulis teks deskripsi pada murid kelas IV SDN 8 Tilango Kabupaten Gorontalo dikatakan sangat layak digunakan untuk mendukung berjalannya proses pembelajaran.

Abstract. This research was motivated by the inadequate use of teaching media, limited to textbooks, and the lack of interactive digital learning media for fourth-grade students at SDN 8 Tilango, Gorontalo Regency. This condition has prevented the learning process of writing descriptive texts from adequately facilitating students in developing ideas, constructing sentences, and using punctuation correctly. In addition, no flipbook-based learning media integrating descriptive text materials with the Discovery

Learning model had been available to support students' writing skills. This study aimed to develop a flipbook and assess its feasibility in assisting students in writing descriptive texts. The developed media was designed to present learning materials visually, systematically, and in accordance with the characteristics of elementary school students. The method used in this study was Research and Development (R&D) with the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The subjects were 18 fourth-grade students at SDN 8 Tilango, Gorontalo Regency. Data were collected through observation, interviews, documentation, and questionnaires. The flipbook media product was tested through validation by media experts and demonstrated very high feasibility results: 95%, 92.5% by material experts, and 87.5% by language experts. The teacher response rate was 97.5%, and the student response rate was 96.47%. The overall average score was 93.79%, indicating that the flipbook media was highly feasible for use in the learning process. Therefore, the developed flipbook media for writing descriptive texts for fourth-grade students at SDN 8 Tilango, Gorontalo Regency is considered highly suitable for supporting the learning process.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya. Melalui pendidikan, murid diharapkan memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Rahman et al., 2022). Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan seluruh potensi murid, termasuk kemampuan berpikir dan berkomunikasi (Febriyanti, 2021). Salah satu sarana utama untuk mengembangkan kemampuan tersebut adalah melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, yang berfungsi sebagai alat untuk menumbuhkan keterampilan berbahasa, berpikir logis, kritis, serta kemampuan mengekspresikan gagasan secara lisan maupun tulis.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Khair, 2018). Di antara keempat keterampilan tersebut, menulis menempati posisi yang paling kompleks karena membutuhkan penguasaan keterampilan lainnya terlebih dahulu. Menulis tidak hanya melibatkan kemampuan menyusun simbol-simbol grafis menjadi kalimat, tetapi juga mengandung unsur berpikir kritis, logis, dan sistematis dalam menyampaikan gagasan (Alifa, 2020). Secara khusus, pembelajaran menulis teks deskripsi di tingkat Sekolah Dasar memiliki peranan yang sangat krusial untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia peserta didik. Teks deskripsi adalah bentuk tulisan yang bertujuan menggambarkan ciri-ciri suatu benda atau objek berdasarkan fakta atau keadaan nyata, dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman dan pengalaman pembaca (Ekasari, 2020).

Menulis teks deskripsi merupakan keterampilan linguistik yang cukup menantang karena memerlukan pemikiran logis, analisis, dan sintesis dalam menuangkan gambaran

suatu objek ke dalam bentuk tulisan yang rinci dan jelas (Asyifa et al., 2024). Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan melalui wawancara dengan wali kelas dan pengamatan langsung di kelas IV SDN 8 Tilango Kabupaten Gorontalo pada tanggal 3 Februari 2025, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi masih terbatas pada buku paket. Ketersediaan media pembelajaran berbasis digital belum ditemukan dalam proses pembelajaran, sehingga penyampaian materi belum sepenuhnya menarik perhatian murid. Akibatnya, murid masih mengalami kesulitan dalam menentukan penulisan kalimat awal, menuangkan ide ke dalam tulisan, serta menentukan penggunaan tanda baca yang tepat.

Selain itu, belum tersedia media pembelajaran berbentuk *flipbook* yang mengintegrasikan materi teks deskripsi dengan model *Discovery Learning* untuk melatih keterampilan menulis murid. Kondisi ini menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh materi yang disampaikan, tetapi juga oleh bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dilaksanakan, termasuk ketersediaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu proses belajar dalam rangka komunikasi antara guru dan murid (Husain, 2021). Lebih lanjut, media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga dapat membantu merangsang pemikiran dan motivasi belajar, serta mendukung tercapainya proses pembelajaran yang lebih efektif (Daniaty et al., 2023). Dengan menggunakan media pembelajaran, proses belajar dapat menjadi lebih interaktif dan bermakna karena media mampu menyajikan informasi melalui tampilan visual yang menarik, mendorong keterlibatan aktif murid, serta membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (Firmadani, 2020).

Hal ini diperkuat oleh (Pulukadang, 2021) yang mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran meliputi: (1) sebagai sarana yang membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif; (2) sebagai komponen yang terkait dengan elemen lain untuk menghasilkan situasi belajar yang diinginkan; (3) mempercepat kegiatan belajar; (4) meningkatkan kualitas proses pengajaran dan pembelajaran; serta (5) mengubah hal yang bersifat teoritis menjadi nyata untuk mengurangi kemungkinan pembicaraan yang tidak bermakna. Salah satu media digital yang memiliki potensi besar dalam pembelajaran adalah media *flipbook*. *Flipbook* merupakan media pembelajaran digital berbentuk buku elektronik interaktif yang menyajikan materi secara visual dan menarik layaknya buku fisik yang dapat dibuka-tutup (Mirnawati, 2022).

Media *flipbook* memiliki kelebihan berupa tampilan yang menarik, materi yang disajikan singkat dan jelas dengan dilengkapi ilustrasi pendukung, serta mudah diakses kapan saja dan di mana saja (Sumartini, 2022). Media *flipbook* juga dapat meningkatkan ketersediaan bahan ajar yang inovatif serta mendukung proses pembelajaran baik di sekolah maupun di luar sekolah (Opidianto et al., 2023). Dalam penelitian ini, media *flipbook* dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan ditampilkan melalui platform Heyzine Flipbook sehingga dapat diakses secara online melalui telepon genggam maupun LCD proyektor secara gratis dan berulang kali.

Maka untuk mengembangkan media *flipbook* tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahapan *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*. Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis, terencana, dan memungkinkan evaluasi di setiap tahapan pengembangan sehingga produk yang dihasilkan lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Fatirul, 2021). Media *flipbook* yang dikembangkan berisi materi singkat tentang teks deskripsi, cerita, langkah-langkah penulisan, contoh, dan soal

latihan yang dirancang sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar. Penggunaan media ini diintegrasikan dengan model pembelajaran *Discovery Learning*, di mana murid secara berkelompok melakukan eksplorasi terhadap objek atau gambar dalam media, pengamatan, diskusi, dan penarikan kesimpulan berupa tulisan teks deskripsi secara mandiri. Melalui integrasi ini, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan membantu murid berpikir kritis dalam memahami materi teks deskripsi.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan potensi media digital dan model *Discovery Learning* dalam meningkatkan keterampilan menulis murid. Penelitian membuktikan bahwa media *flipbook* berbantuan *Augmented Reality* efektif meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas IV, ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata dari 63,33 pada *pretest* menjadi 86,83 pada *posttest* dengan persentase kelayakan media sebesar 92% (Utama, 2025). Penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* dengan metode *Treasure Hunt* efektif meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi, dengan peningkatan ketuntasan belajar dari 30,77% pada pra-siklus hingga mencapai 92,31% pada siklus II (Salsabilla, 2025).

Namun, penelitian-penelitian tersebut masih mengkaji media *flipbook* dan model *Discovery Learning* secara terpisah, serta belum mengintegrasikan keduanya secara sistematis dalam satu desain pembelajaran untuk konteks sekolah dasar di daerah. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan terintegrasi sesuai dengan karakteristik murid. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui kondisi awal pembelajaran menulis teks deskripsi pada murid kelas IV SDN 8 Tilango Kabupaten Gorontalo; (2) mengembangkan media *flipbook* untuk menulis teks deskripsi; serta (3) menilai kelayakan dan kepraktisan media *flipbook* tersebut dalam mendukung pembelajaran menulis teks deskripsi pada murid kelas IV SDN 8 Tilango Kabupaten Gorontalo. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media *flipbook* untuk satu topik pembelajaran, yaitu menulis teks deskripsi, dengan subjek uji coba sebanyak 18 murid kelas IV SDN 8 Tilango Kabupaten Gorontalo.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi media *flipbook* berbasis digital dengan model pembelajaran *Discovery Learning* secara terpadu dalam satu desain pembelajaran menulis teks deskripsi di sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian yang mengintegrasikan *flipbook* dengan teknologi *Augmented Reality*, penelitian ini memanfaatkan platform Heyzine Flipbook yang dapat diakses secara gratis dan berulang kali tanpa biaya tambahan, sehingga lebih aplikatif dan berkelanjutan untuk kondisi sekolah dasar di daerah (Utama, 2025). Perbedaan dengan penelitian terletak pada jenis pendekatan yang digunakan, di mana penelitian tersebut menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan metode *Treasure Hunt*, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan R&D dengan model ADDIE yang menghasilkan produk media pembelajaran tervalidasi dan dapat digunakan secara berkesinambungan (Salsabilla, 2025). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk media pembelajaran yang inovatif, tetapi juga menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan murid kelas IV di SDN 8 Tilango Kabupaten Gorontalo.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*), yaitu penelitian yang bertujuan untuk memahami kebutuhan yang

mendesak dari suatu komunitas, melakukan kajian mendalam terhadap penyebabnya, serta mengembangkan sebuah produk, memvalidasi, dan menguji efektivitasnya (Siregar, 2023). Pengembangan media *flipbook* dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap sistematis, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Rayanto, 2020). Model ADDIE dipilih karena dirancang secara terstruktur dengan tahapan yang sistematis sehingga mampu menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan media ajar digital (Fatirul, 2021).

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 8 Tilango Kabupaten Gorontalo, yang berlokasi di Desa Tilote, Kecamatan Tilango, Kabupaten Gorontalo, Provinsi Gorontalo. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga tahap implementasi dan evaluasi media *flipbook*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok. Pertama, murid kelas IV SDN 8 Tilango Kabupaten Gorontalo yang berjumlah 18 orang, terdiri atas 10 perempuan dan 8 laki-laki, yang berperan sebagai responden untuk mengetahui respons penggunaan media *flipbook* pada materi teks deskripsi. Kedua, validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pengguna (guru wali kelas IV) yang berperan sebagai subjek uji coba kelayakan media *flipbook* yang dikembangkan.

Prosedur Pengembangan (Model ADDIE)

Analysis (Analisis): Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi langsung dan wawancara dengan guru wali kelas IV SDN 8 Tilango pada tanggal 3 Februari 2025. Peneliti mengamati secara langsung proses pembelajaran di kelas untuk memperoleh informasi akurat mengenai media dan materi yang dibutuhkan. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku paket, belum tersedia media berbasis digital, serta murid mengalami kesulitan dalam menentukan kalimat awal, menuangkan ide ke dalam tulisan, dan menentukan penggunaan tanda baca yang tepat. Data yang terkumpul kemudian digunakan untuk merumuskan tujuan pengembangan media *flipbook*.

Design (Perancangan): Tahap desain bertujuan untuk menciptakan rancangan visual produk yang akan dikembangkan. Langkah pertama adalah membuat sketsa media dan menyiapkan materi teks deskripsi yang relevan dengan tujuan pembelajaran kelas IV SDN 8 Tilango. Langkah kedua adalah menyusun isi media *flipbook* semenarik mungkin dengan memanfaatkan elemen-elemen dan gambar yang tersedia di platform Canva. Langkah ketiga, setelah desain selesai, file disimpan dalam format PDF kemudian diunggah ke platform Heyzine Flipbook untuk mengubah tampilan dari format PDF menjadi tampilan flipbook yang dapat dibolak-balik layaknya buku.

Development (Pengembangan): Pada tahap pengembangan, media *flipbook* diproduksi secara penuh menggunakan aplikasi Canva untuk materi menulis teks deskripsi. Setelah produk selesai, dosen pembimbing melakukan tinjauan awal sebelum proses validasi dilaksanakan. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan guru wali kelas IV selaku ahli pengguna. Tujuan validasi adalah untuk mengevaluasi kelayakan media *flipbook* dari aspek isi, tampilan visual, kebahasaan, dan kemudahan penggunaan, sekaligus mengumpulkan saran dari para ahli untuk penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan.

Implementation (Implementasi): Setelah melalui proses validasi dan revisi, media

flipbook diujicobakan secara langsung kepada 18 murid kelas IV SDN 8 Tilango Kabupaten Gorontalo. Uji coba ini tidak bertujuan mengukur efektivitas media, melainkan untuk mengetahui respons murid dan guru terhadap penggunaan media dalam pembelajaran. Selama proses implementasi, murid dan guru mengisi angket yang dirancang untuk mengukur tingkat kepraktisan media *flipbook* dalam mendukung proses belajar mengajar.

Evaluation (Evaluasi): Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model ADDIE yang berisi penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah evaluasi formatif, yaitu evaluasi yang dilakukan selama proses pengembangan media untuk mengidentifikasi kelemahan dan aspek yang perlu diperbaiki. Hasil evaluasi formatif ini dijadikan dasar revisi agar media *flipbook* menjadi lebih layak, menarik, dan efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Evaluasi sumatif tidak dilaksanakan dalam penelitian ini karena fokus penelitian hanya pada uji kelayakan dan kepraktisan media.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner (angket). Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran di kelas guna mengetahui permasalahan yang ada. Wawancara dilakukan kepada guru wali kelas IV dan murid untuk memperoleh informasi awal sebagai bahan pengembangan media. Dokumentasi berupa foto kegiatan, rekaman video, dan hasil kerja murid digunakan sebagai bukti fisik pelaksanaan penelitian. Angket digunakan untuk tiga keperluan, yaitu: (1) validasi media oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa; (2) analisis kebutuhan peserta didik; serta (3) pengumpulan respons guru dan murid setelah implementasi media *flipbook*.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, lembar angket validasi ahli (media, materi, dan bahasa), angket analisis kebutuhan murid, serta angket respons guru dan peserta didik. Lembar validasi ahli media mencakup aspek visual, desain gambar, aspek teknis, dan isi media. Lembar validasi ahli materi mencakup aspek kesesuaian kurikulum, kelayakan materi, dan ketepatan soal. Lembar validasi ahli bahasa mencakup aspek kebahasaan, komunikatif, dan kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia. Angket respons murid menggunakan format Ya/Tidak untuk mengukur kemudahan, kemenarikan, dan kebermanfaatan media *flipbook*. Angket respons guru menggunakan skala penilaian 1–4 yang mencakup aspek penggunaan, penyajian, dan kesesuaian media dengan pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Analisis Kelayakan Media

Data kelayakan media diperoleh dari hasil angket validasi para ahli dan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan rumus persentase kelayakan. Hasil perhitungan persentase kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria kelayakan berikut (Sutarti, 2017):

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

Persentase Kelayakan (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
≤ 20%	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan kriteria tersebut, media *flipbook* dinyatakan layak apabila memperoleh persentase minimal 61% pada seluruh aspek penilaian validasi ahli.

Analisis Kepraktisan Media

Data kepraktisan media diperoleh dari angket respons guru dan murid yang dianalisis menggunakan rumus persentase yang sama dengan analisis kelayakan. Nilai rata-rata dihitung terlebih dahulu menggunakan rumus $X = \Sigma i / \Sigma n$, di mana X adalah nilai rata-rata, Σi adalah jumlah total nilai jawaban responden, dan n adalah banyaknya responden. Hasil persentase kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria respons sebagai berikut (Baharudin, 2021):

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media

Persentase Kelayakan (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
≤ 20%	Sangat Tidak Baik

Media *flipbook* dinyatakan praktis apabila persentase respons guru maupun murid mencapai minimal 61%, yang berarti media dapat digunakan dengan mudah dan tidak menimbulkan kendala berarti dalam proses pembelajaran menulis teks deskripsi di kelas IV SDN 8 Tilango Kabupaten Gorontalo.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook* digital untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menulis teks deskripsi murid kelas IV SDN 8 Tilango Kabupaten Gorontalo. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahapan: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Kondisi Awal Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SDN 8 Tilango Kabupaten Gorontalo, diketahui bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis teks deskripsi masih sepenuhnya mengandalkan buku cetak sebagai satu-satunya media pembelajaran. Guru belum memanfaatkan media digital interaktif, sehingga pembelajaran didominasi metode ceramah yang bersifat satu arah. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif murid dalam proses belajar. Menulis pada dasarnya merupakan suatu aktivitas mengungkapkan ide dan gagasan yang tertuang dalam pikiran ke dalam bentuk simbol dan tanda yang dapat dipahami, dimana hasil akhirnya dapat berbeda-beda pada setiap individu (Monoarfa, 2023).

Merujuk pada pemahaman tersebut, kemampuan menulis tidak bersifat seragam dan sangat dipengaruhi oleh kekayaan pengalaman serta ketersediaan stimulus yang membantu murid menuangkan gagasannya. Hasil wawancara dengan guru wali kelas mengungkapkan beberapa permasalahan utama yang dihadapi murid, yaitu kesulitan dalam menentukan kalimat awal untuk menulis, sulit menuangkan ide ke dalam tulisan, serta kesulitan menggunakan tanda baca dengan tepat. Dari 18 murid, sebanyak 14 murid diketahui mengalami kesulitan dalam menemukan ide untuk menulis teks deskripsi. Kondisi ini menjadi dasar pertimbangan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif, visual, dan berbasis digital guna memberikan stimulus yang memadai bagi murid dalam proses menuangkan ide ke dalam tulisan.

Pengembangan Media Flipbook dengan Model ADDIE

Tahap Analyze (Analisis)

Tahap analisis mencakup tiga aspek, yaitu analisis berdasarkan observasi, analisis kebutuhan guru, dan analisis kebutuhan murid. Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran di kelas masih terpusat pada guru dengan penggunaan buku cetak sebagai satu-satunya sumber belajar. Guru menyatakan bahwa penggunaan media digital seperti YouTube pernah dilakukan, namun hanya di mata pelajaran tertentu dan penggunaannya masih sangat terbatas. Dari sisi kebutuhan murid, sebanyak 17 dari 18 murid menyatakan senang mengikuti pembelajaran menulis. Namun, hampir sebagian besar murid mengalami kesulitan dalam menulis teks deskripsi secara lengkap. Murid menunjukkan minat besar terhadap media visual dan digital serta menginginkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Berdasarkan hasil analisis ini, peneliti merumuskan kebutuhan akan media *flipbook* digital yang mampu menyajikan materi secara sistematis, visual, dan kontekstual.

Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti merancang media *flipbook* menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain seluruh komponen isi, mulai dari halaman sampul, sinopsis, daftar isi, pendahuluan, uraian materi, contoh teks deskripsi, lembar kerja, hingga biodata. Desain menggunakan tiga proporsi warna utama yaitu biru, putih, dan krem, serta dilengkapi dengan berbagai elemen pendukung agar tampilan tidak monoton. Setelah selesai didesain, file disimpan dalam format PDF, kemudian diunggah ke platform Heyzine Flipbook untuk dikonversi menjadi *flipbook* interaktif yang dapat diakses melalui tautan digital maupun QR Code. Komponen media *flipbook* pada tahap perancangan disusun secara sistematis untuk mendukung pembelajaran menulis teks deskripsi. Rincian komponen tersebut disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Komponen Rancangan Media Flipbook yang Dikembangkan.

No	Komponen	Keterangan
1.	Sampul (cover)	Desain menarik sesuai karakter murid SD
2.	Sinopsis	Desain menarik sesuai karakteristik murid
3.	Daftar Isi	Navigasi halaman media
4.	Pendahuluan	Capaian dan Tujuan Pembelajaran
5.	Uraian materi teks deskripsi	Uraian yang sistematis
6.	Contoh teks	Contoh yang relevan dan kontekstual
7.	Lembar Kerja Murid	Sesuai karakteristik murid
8.	Penutup dan Biodata	Halaman penutup dan identitas pengembang

Berdasarkan Tabel 3, media *flipbook* terdiri atas delapan komponen utama yang saling mendukung penyajian materi, mulai dari sampul hingga penutup dan biodata

pengembang. Susunan komponen tersebut menunjukkan bahwa media dirancang secara sistematis untuk memudahkan murid memahami materi menulis teks deskripsi.

Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan, rancangan media dikonversi menjadi produk *flipbook* interaktif dan selanjutnya divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta seorang ahli pengguna (guru). Berdasarkan masukan para validator, peneliti melakukan beberapa revisi, meliputi: (1) penyesuaian jenis font, warna, dan jarak/spasi di seluruh halaman; (2) penggantian menu utama menjadi tombol navigasi; (3) penambahan sinopsis pada halaman kedua setelah sampul; serta (4) perbaikan susunan kalimat petunjuk penggunaan dan penyesuaian ejaan. Gambar 1 memperlihatkan tampilan media *flipbook* sebelum dan sesudah revisi.



Gambar 1. Tampilan Media Flipbook Sebelum dan Sesudah Direvisi

Validasi media *flipbook* dilakukan oleh empat validator yang terdiri atas ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pengguna (guru). Proses validasi bertujuan untuk menilai kelayakan media berdasarkan aspek tampilan, isi materi, kebahasaan, dan kemudahan penggunaan sebelum media diimplementasikan dalam pembelajaran. Hasil rekapitulasi validasi dari masing-masing validator disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Flipbook

No	Nama	Jenis Validasi	Persentase	Kategori
1.	Ade Mahniar, M.Pd	Ahli Media	95%	Sangat Layak
2.	Prof. Dr. Rusmin Husain, S.Pd., M.Pd	Ahli Materi	92,5%	Sangat Layak
3.	Fidyawati Monoarfa., M.Pd	Ahli Bahasa	87,5%	Sangat Layak
4.	Zainudin Rasyid, S.Pd	Ahli Pengguna	97,5%	Sangat Layak
Nilai Rata-Rata			93,13%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 4, nilai rata-rata validasi dari keempat validator mencapai 93,13% dan berada pada kategori "Sangat Layak". Persentase tertinggi diperoleh dari validasi ahli pengguna (97,5%), yang mengindikasikan bahwa media *flipbook* mudah diterapkan dalam kondisi pembelajaran nyata di kelas. Sementara itu, validasi ahli bahasa memperoleh persentase terendah (87,5%) dan menjadi dasar dilakukannya revisi pada aspek kebahasaan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media *flipbook* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari berbagai aspek penilaian sehingga layak untuk dilanjutkan ke tahap implementasi pada proses pembelajaran.

Tahap Implementation (Implementasi)

Media *flipbook* diimplementasikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks deskripsi di kelas IV SDN 8 Tilango Kabupaten Gorontalo pada hari Senin, 27 April 2026, pukul 09.00-11.35 WITA. Jumlah murid yang mengikuti pembelajaran sebanyak 17 orang dari total 18 murid (1 murid tidak hadir). Pelaksanaan implementasi diawali dengan pembagian QR Code kepada murid untuk mengakses tautan media

flipbook melalui masing-masing handphone. Media juga ditampilkan melalui infocus sebagai panduan bersama. Murid dibagi menjadi tiga kelompok dan terlibat aktif dalam membaca materi, mencermati contoh teks deskripsi, serta mengerjakan lembar kerja.

Selama proses implementasi, terlihat murid tampak lebih aktif berdiskusi dalam kelompok untuk mencari ide tulisan dan lebih bersemangat mengikuti pelajaran dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Setelah implementasi selesai, peneliti membagikan angket kepada 17 murid untuk mengumpulkan data respons terhadap penggunaan media *flipbook*. Hasil rekapitulasi respons murid terhadap penggunaan media *flipbook* disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Respons Murid terhadap Media Flipbook

No	Nama Murid	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase
1.	SAD	10	10	100%
2.	MNR	10	10	100%
3.	NS	10	10	100%
4.	NM	10	10	100%
5.	AHM	10	10	100%
6.	SFK	10	10	100%
7.	ARPY	10	10	100%
8.	HMC	10	10	100%
9.	ASR	10	10	100%
10.	ZFU	10	10	100%
11.	NRK	10	10	100%
12.	AZL	10	10	100%
13.	DRS	10	10	100%
14.	MAAK	90%	10	100%
15.	A	90%	10	100%
16.	HI	90%	10	100%
17.	AU	70%	10	100%
Nilai Rata-Rata		164	170	96,47%

Berdasarkan Tabel 5, respons murid terhadap media *flipbook* memperoleh persentase rata-rata sebesar 96,47% dengan kategori "Sangat Layak". Sebanyak 13 dari 17 murid memberikan skor sempurna (100%), sementara empat murid lainnya memperoleh skor antara 70%-90%. Variasi skor tersebut dapat dipengaruhi oleh kemampuan awal, tingkat konsentrasi, dan pengalaman belajar murid sebelumnya. Secara keseluruhan, hasil respons murid menunjukkan bahwa media *flipbook* mudah digunakan, menarik, dan mampu mendukung proses pembelajaran menulis teks deskripsi di kelas IV.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi yang dilakukan dalam penelitian ini bersifat formatif, yaitu berfokus pada penilaian kelayakan dan penyempurnaan produk sebelum diterapkan secara lebih luas. Evaluasi dilaksanakan dalam dua bentuk: (1) evaluasi kualitatif berupa analisis masukan, saran, dan kritik dari para validator sebagai dasar revisi produk; dan (2) evaluasi kuantitatif berupa analisis data angket respons guru dan murid setelah implementasi. Berdasarkan hasil keseluruhan evaluasi, media *flipbook* dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan yang sangat baik dan siap digunakan dalam pembelajaran.

Kelayakan Media Flipbook

Kelayakan media *flipbook* secara keseluruhan diperoleh dari gabungan hasil validasi para ahli dan respons pengguna (guru dan murid). Indikator kelayakan tersebut meliputi hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta respons guru dan murid.

Rekapitulasi seluruh indikator kelayakan disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Indikator Kelayakan Media Flipbook

No	Indikator	Persentase	Kategori
1.	Ahli Media	95%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	92,5%	Sangat Layak
3.	Ahli Bahasa	87,5%	Sangat Layak
4.	Respons Guru	97,5%	Sangat Layak
5.	Respons Murid	96,47%	Sangat Layak
Nilai Rata-Rata		93,79%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 6, media *flipbook* memperoleh nilai rata-rata kelayakan sebesar 93,79% dari seluruh indikator penilaian, yang berada pada kategori "Sangat Layak". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *flipbook* telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan penilaian para ahli maupun respons pengguna sehingga layak digunakan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Grafik 1 berikut menampilkan perbandingan persentase kelayakan dari setiap indikator penilaian.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *flipbook* digital yang telah dikembangkan melalui model ADDIE dan diuji dari aspek kelayakan. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flipbook* dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis teks deskripsi di kelas IV sekolah dasar. Temuan ini memberikan bukti empiris bahwa media digital interaktif mampu menjadi solusi atas permasalahan rendahnya keterlibatan aktif murid yang selama ini terjadi akibat dominasi metode ceramah dan keterbatasan media pembelajaran.

Tingginya tingkat kelayakan media *flipbook* yang mencapai rata-rata 93,79% mencerminkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas media pembelajaran dari aspek tampilan visual, kesesuaian materi, ketepatan bahasa, maupun kemudahan penggunaan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang mengembangkan *flipbook* berbantuan *Augmented Reality* untuk teks deskripsi dan memperoleh persentase kelayakan ahli media sebesar 92% serta ahli materi sebesar 90%, dengan kategori sangat layak (Utama, 2025). Hasil tersebut membuktikan bahwa media *flipbook*, baik yang berbantuan teknologi AR maupun berbasis platform digital seperti Heyzine, secara konsisten dinilai layak sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa sekolah dasar.

Pada aspek tampilan dan desain, persentase validasi ahli media sebesar 95% mengindikasikan bahwa media *flipbook* yang dikembangkan berhasil menyajikan konten secara visual yang menarik, mudah dibaca, dan sesuai dengan karakteristik murid kelas IV. Penggunaan warna yang serasi, ilustrasi yang relevan, serta tata letak yang sistematis menjadi faktor utama yang mendukung daya tarik media ini. Dari aspek materi, validasi ahli materi memperoleh persentase 92,5%. Penilaian ini mencerminkan bahwa materi teks deskripsi yang disajikan dalam media *flipbook* telah selaras dengan capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, dan disusun secara sistematis dari konsep yang sederhana hingga kompleks.

Penyajian contoh teks yang relevan dan kontekstual juga dinilai mampu membantu murid memahami struktur teks deskripsi secara lebih konkret. Hal ini penting mengingat salah satu permasalahan utama murid adalah kesulitan dalam menemukan ide dan menyusun kalimat, sehingga kehadiran contoh teks yang nyata sangat mendukung proses

berpikir kreatif murid dalam menulis. Dari aspek bahasa, persentase validasi sebesar 87,5% menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media *flipbook* sudah sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan murid kelas IV. Revisi yang dilakukan berdasarkan masukan ahli bahasa, seperti perbaikan susunan kalimat petunjuk, penyesuaian ejaan, dan penggantian simbol menjadi angka, terbukti meningkatkan kejelasan dan keterbacaan media.

Penggunaan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami merupakan faktor krusial dalam media pembelajaran untuk jenjang sekolah dasar agar murid dapat belajar secara mandiri. Tingginya respons positif murid dengan persentase 96,47% menunjukkan bahwa media *flipbook* berhasil menarik minat dan antusiasme murid dalam proses pembelajaran. Murid tampak lebih aktif berdiskusi, lebih bersemangat, dan lebih terlibat secara langsung dibandingkan saat menggunakan metode pembelajaran konvensional. Temuan ini selaras dengan penelitian yang membuktikan bahwa penerapan model dan media pembelajaran yang inovatif secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan ketuntasan belajar murid dalam menulis teks deskripsi (Salsabilla, 2025).

Secara konseptual, media *flipbook* menyajikan materi secara visual dan interaktif sehingga murid tidak hanya membaca teks, melainkan juga mengamati ilustrasi, mengikuti contoh, dan terlibat langsung dalam latihan menulis. Proses ini memungkinkan murid membangun pemahaman konsep secara lebih mendalam dan bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat verbal. Dengan demikian, media *flipbook* yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna bagi murid kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam menghadirkan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan berbasis digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan menulis teks deskripsi.

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *flipbook* digital untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis teks deskripsi murid kelas IV SDN 8 Tilango Kabupaten Gorontalo, yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa pembelajaran di kelas masih didominasi penggunaan buku cetak dan metode ceramah sehingga murid kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam menentukan kalimat awal, menuangkan ide ke dalam tulisan, serta menggunakan tanda baca dengan tepat. Kondisi tersebut menjadi dasar dikembangkannya media *flipbook* digital yang interaktif dan visual sebagai solusi pembelajaran yang lebih inovatif. Media yang dikembangkan dirancang untuk menyajikan materi secara sistematis, menarik, dan sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar sehingga dapat mendukung proses pembelajaran menulis teks deskripsi.

Hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pengguna menghasilkan nilai rata-rata sebesar 93,13% dengan kategori sangat layak. Hasil uji kepraktisan melalui respons guru memperoleh persentase 97,5%, sedangkan respons murid mencapai 96,47%, keduanya berada pada kategori sangat layak. Secara keseluruhan, rata-rata kelayakan dari seluruh indikator mencapai 93,79% dan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks deskripsi di kelas IV sekolah dasar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media *flipbook* yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dan memperoleh respons

positif dari pengguna sehingga layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya uji coba media hanya melibatkan satu kelas dengan jumlah murid yang relatif kecil yaitu 18 orang, serta evaluasi yang dilakukan bersifat formatif tanpa evaluasi sumatif untuk mengukur peningkatan hasil belajar secara langsung. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengujicobakan media *flipbook* pada skala yang lebih luas dengan jumlah sampel yang lebih besar, menambahkan evaluasi sumatif berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengukur efektivitas media terhadap peningkatan kemampuan menulis, serta mengembangkan media serupa untuk materi Bahasa Indonesia lainnya guna memperluas manfaat media berbasis digital interaktif dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Alifa, N., & Setyaningsih, N. H. (2020). Pengaruh keterampilan menyimak dan membaca cerpen terhadap keterampilan menulis teks cerpen. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 98–103.
- Asyifa, N., Azizah, P., & Tania, V. (2024). Keterampilan menulis teks deskripsi dalam pembelajaran bahasa indonesia sekolah dasar. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(3), 246-252. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.851>
- Baharudin, R. Y., & Cholik, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran pocket book berbasis android pada mata pelajaran gambar teknik di SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 11(1), 133–138.
- Daniaty, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Ekasari, D. (2020). Kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sindue melalui metode mind mapping. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 5(3), 17-23.
- Fatirul, A. N., & Winarto, B. (2021). *Instructional development design (model-model pengembangan pembelajaran)*. CV Jakad Media Publishing.
- Febriyanti, N. (2021). Implementasi konsep pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1631–1638.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline di sekolah dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1365-1374. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1365-1374.2021>
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81–98. <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.261>
- Mirnawati, L. B., & Fabriya, R. A. V. (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>
- Monoarfa, F. (2023). Instrumen Penilaian Pembelajaran Menulis Menggunakan Jenis Pengembangan Teks Deskripsi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 494–504. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.12796>
- Opidianto, M., Reffiane, F., Huda, C., & Ismartiningsih. (2023). Pengembangan media pembelajaran “Buria” berbasis flipbook untuk pembelajaran tematik siswa sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6(2), 136–145. <https://doi.org/10.30605/cjpe.622023.2570>
- Pulukadang, W. T. (2021). *Buku ajar pembelajaran terpadu*. Ideas Publishing.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Rayanto, R. H., & Sugiyanti. (2020). *Penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2: Teori dan praktik* (T. Rukhmawan, Ed.). Lembaga Academic & Research Institute.
- Salsabilla, S. A., Ramadamayanti, R., & Pratiwi, D. E. (2025). Peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi melalui model discovery learning pada siswa kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya. *Jurnal Perspektif Penelitian Pendidikan*, 3(2), 57-62. <https://doi.org/10.33084/jppp.v3i2.11645>
- Siregar, T. (2023). Stages of research and development model Research and Development (R&D). *Dirosat Journal of Education*, 1(4), 142-158. <https://doi.org/10.58355/dirosat.v1i4.48>
- Sumartini, A. T. (2022). Efektivitas penggunaan bahan ajar flipbook dengan platform google classroom dalam pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(1), 103-126. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i1.752>
- Suryo, T., & Irawan, E. (2017). Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan. *Deepublish*.
- Suwandi, S., Nugraheni, F., & Nurnaningsih, N. (2025). Pengembangan media flipbook untuk peningkatan keterampilan menulis teks eksplanasi melalui pendekatan saintifik di sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(2), 2. <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i2.2025.2>
- Utama, N. W., & Panca Dewi Purwanti. (2025). Pengembangan flipbook berbantuan augmented reality teks deskripsi upaya peningkatan keterampilan menulis sederhana siswa kelas IV SDN Sampangan 02 Kota Semarang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 297. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26156>