

## MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* BERBASIS DIGITAL UNTUK KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA KELAS V SDN TEMENGGUNGAN 1

Destyra Niaga Maha Ayu ✉, Universitas PGRI Madiun  
Heny Kusuma Widyaningrum, Universitas PGRI Madiun  
Dian Nur Antika Eky Hastuti, Universitas PGRI Madiun

✉ [destyra02@gmail.com](mailto:destyra02@gmail.com)

**Abstract:** This research aims to measure the feasibility of a digital-based flipbook learning media for narrative writing skills at. This research was conducted at SDN Temenggungan 1. This research is research and development (Research and Development). The object of this study is digital-based flipbook learning media. The stages in this study include (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision, (6) trial use, and (7) product revision. Data collection techniques used are interviews, documentation, and questionnaires. The population in this study were fifth grade students at Temenggungan 1 Elementary School for the 2022-2023 Academic Year, with a sample of fifth grade students. The results of this study were digital-based flipbook learning media, with an eligibility percentage of (1) assessment from material experts reaching 72.52% with the category of "decent", (2) the assessment of media experts reached 66.3% in the "decent" category, and (3) the assessment of the teacher reached 86.3% in the very interesting category. Conclusion: The digital-based Flipbook Learning Media that has been developed is feasible and interesting to use in the learning process in narrative subjects at SDN Temenggungan 1.

**Keywords:** Digital based flipbook, writing ability, narration

**Abstrak:** Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk mengukur kelayakan sebuah media pembelajaran *flipbook* berbasis digital untuk keterampilan menulis narasi. Penelitian ini dilakukan di SDN Temenggungan 1. penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development). Obyek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *flipbook* berbasis digital. Tahapan pada penelitian ini meliputi (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba pemakaian, dan (7) revisi produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan wawancara, dokumentasi, dan angket. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Temenggungan 1 Tahun Ajaran 2022-2023, dengan sampel siswa kelas V. Hasil penelitian ini adalah Media Pembelajaran *flipbook* berbasis digital, dengan persentase kelayakan dari (1) penilaian dari ahli materi mencapai 72,52% dengan kategori "layak", (2) penilaian dari ahli media mencapai 66,3% dengan kategori "layak", dan (3) penilaian dari guru mencapai 86,3% dengan kategori sangat menarik. Kesimpulan: Media Pembelajaran *Flipbook* berbasis digital yang telah dikembangkan ini layak dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran narasi di SDN Temenggungan 1.

**Kata kunci:** Flipbook berbasis digital, keterampilan menulis, narasi



## PENDAHULUAN

Menulis, bersama dengan kemampuan menyimak, berbicara, dan membaca, adalah keterampilan berbahasa yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Hasini menyatakan bahwa "menulis adalah proses mengutarakan pikiran, perasaan, penginderaan, khayalan, kemauan, keyakinan, dan pengalaman yang disusun dengan lambang-lambang grafik secara tertulis untuk tujuan komunikasi. Kemampuan menulis merupakan keterampilan bahasa yang digunakan manusia sebagai komunikasi secara tidak langsung." Sehingga pembaca dapat memahami tulisannya, penulis harus dapat memilih kata dan variasi kalimat dengan cermat (Pramonos, 2015).

Sangat penting bagi siswa untuk dikenalkan dengan berbagai jenis karangan dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis narasi mereka di sekolah dasar. Dengan cara kita mempelajari setiap karangan sehingga dapat diharapkan siswa bisa menuangkan gagasan, ide, serta pikiran mereka yang sesuai dengan jenis karangan yang mereka buat. Salah satu karangan tersebut adalah karangan narasi. Karangan narasi adalah sebuah cerita yang dibuat untuk menceritakan atau menjelaskan sebuah kejadian secara runtut.

Penemuan beberapa hambatan kemampuan menulis narasi yang disampaikan (Andersen et al., 2018) antara lain (1) peserta didik yang kurang memperhatikan ejaan, jarak, format, dan tanda baca pada karangannya. Peserta didik hanya fokus pada isi tulisan, sehingga hasil tulisan yang kurang maksimal. Hal ini dapat ditimbulkan karena peserta didik tidak melakukan revisi dan editing pada karangannya, sehingga hasil dari tulisan peserta didik masih terdapat kesalahan; (2) penilaian dari segi banyaknya paragraf yang dibuat, panjang kalimat, kerapian tulisan dan faktor lain yang kurang tepat; (3) guru masih kurang tepat pada pendekatan pembelajaran yang digunakan ketika mengajarkan keterampilan menulis narasi. Pada permasalahan di atas, peneliti terfokuskan untuk meneliti permasalahan pada nomor (3) guru masih kurang tepat pada pendekatan pembelajaran yang digunakan ketika mengajarkan keterampilan menulis narasi. Guru cenderung membahas materi dengan cepat selama pembelajaran. Akibatnya, ada siswa yang kurang memahami penjelasan singkat guru. Oleh karena itu, selama pembelajaran narasi, siswa tidak memiliki pemahaman yang memadai tentang materi yang telah disampaikan oleh guru.

Pada permasalahan di atas, peneliti terfokuskan untuk meneliti permasalahan pada nomor (3) guru masih kurang tepat pada pendekatan pembelajaran yang digunakan ketika mengajarkan keterampilan menulis narasi. Pada saat pembelajaran berlangsung, guru cenderung fokus untuk membahas materi secara cepat, sehingga dampak dari kejadian ini masing-masing ada siswa yang kurang paham akan penjelasan singkat yang guru lakukan. Jadi, pada pembelajaran narasi siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Permasalahan di atas berhubungan dengan cara guru dalam mengajar di kelas dan cara pemilihan media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar. Oleh sebab itu, media pembelajaran yang digunakan dapat mempengaruhi keterampilan menulis siswa. Jika guru menggunakan media pembelajaran yang cocok, menarik dan kreatif dalam pembelajaran menulis narasi siswa, maka siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan mudah dalam pembuatan karangan narasi mereka sendiri.

Pada saat pembelajaran, guru hanya berpatokan pada media pembelajaran seperti buku LKS atau buku paket, sehingga membuat suasana pembelajaran menjadi tidak menyenangkan. Menggunakan media pembelajaran buku tersebut kurang menarik minat belajar siswa, sehingga siswa cenderung kurang memahami materi yang disampaikan. Terkadang guru juga menggunakan media yang menarik. Tapi adanya keterbatasan waktu dalam membuat media pembelajaran membuat guru tidak memiliki waktu untuk membuat media pembelajaran yang lebih interaktif sehingga guru hanya berpatokan pada buku yang disediakan oleh sekolah.

Dari uraian di atas, peneliti melaksanakan wawancara bersama wali kelas V SDN Temenggungan 1 pada tanggal 1 April 2023. Kami melakukan obrolan ringan dalam pertemuan tersebut untuk mengetahui kendala dalam belajar pelajar kelas V. Dari

informasi yang telah didapatkan, yaitu adanya rasa jenuh dan hambatan dalam memahami materi pada proses pembelajaran yang masih menggunakan cara seperti biasanya. Wali kelas V ini juga memberitahukan bahwa dalam proses pembelajaran berjalan rata-rata pelajar yang kurang dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia pembahasan tentang karangan teks narasi. Oleh karena itu akan dilaksanakan penelitian pengembangan produk media pembelajaran yang dapat mempermudah dan membantu pelajar dalam menguasai materi dan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran yang ada. Peneliti dapat menginformasikan kepada tenaga pendidik bahwa media pembelajaran *flipbook* berbasis digital dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran berlangsung dikelas.

Pendidikan sangat penting bagi setiap orang untuk memaksimalkan potensi mereka. Pendidikan juga diharapkan dapat membantu semua masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Tujuan pendidikan adalah untuk mempersiapkan siswa untuk hidup dimasyarakat. Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa itu sendiri pasti akan menggunakan pendekatan pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, dengan kemajuan teknologi, guru harus menggunakan teknologi yang berkembang ini sebagai alat pendidikan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran adalah bagian dari kemajuan teknologi pendidikan (Oktaviani & Arini, 2013).

Menurut Adam & Syastra (2015) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu teknis yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar memudahkan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan sedangkan menurut (Purwono et al., 2014) peran media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari saat itu. Media audio-visual adalah salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini. Selanjutnya menurut Tafonao, (2018) media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemampuan atau ketrampilan siswa sehingga dapat memotivasi siswa dalam proses belajar. Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang berupa visual atau nonvisual yang dapat membantu proses penyampaian materi atau informasi.

Menurut Nurrita (2018) media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sumber belajar siswa agar dapat dengan mudah memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru, sehingga materi pembelajaran dapat meningkat dan menambah pengetahuan siswa. Menurut Febrita & Ulfah, (2019) beberapa manfaat media pembelajaran termasuk, tetapi tidak terbatas pada, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bervariasi, dan mencegah siswa merasa bosan. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah untuk sumber belajar siswa dan mempermudah penyampaian materi.

*Flipbook* adalah aplikasi yang memungkinkan Anda membuat buku elektronik yang menarik. Salah satu jenisnya adalah *Flip PDF Professional*. Aplikasi yang tidak hanya berfokus pada teks tetapi juga dapat menyajikan berbagai animasi yang dapat bergerak, video yang dapat diputar, dan *audio* yang dapat didengarkan, yang dapat membuatnya menjadi media pembelajaran interaktif yang menarik dan menghilangkan pembelajaran yang monoton (Wardani et al., 2021). Dapat disimpulkan bahwa *flipbook* adalah buku elektronik yang dibuat untuk mencapai tujuan pembelajaran agar lebih mudah.

Digital ialah sebuah pemahaman yang berkembang dari zaman ke zaman mengenai semua yang bersifat manual menjadi otomatis dan dari semua yang bersifat rumit menjadi ringkas (Aji, 2016). Menurut Saparina et al., (2020) *flipbook digital* adalah media untuk belajar secara mandiri yang dapat disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. *Flipbook digital* juga ialah sebuah pemahaman dari perkembangan zaman, di mana semua yang bersifat manual dapat menjadi otomatis dan semua yang rumit dapat dibuat menjadi ringkas. Teks adalah sekumpulan kata-kata yang terstruktur menjadi sebuah tata bahasa tertentu. Suatu

objek adalah suatu benda, hal, atau apa pun yang dapat diteliti hingga diperhatikan, seperti gambar. Suara, di sisi lain, adalah bunyi yang dapat didengar yang memiliki bentuk gelombang tertentu. Berdasarkan uraian diatas, maka diperlukan untuk mengadakan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis digital untuk keterampilan menulis narasi kelas V SD dengan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *flipbook* berbasis digital yang layak dan inovatif secara teoritis dan empiris sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

## METODE

Penelitian menggunakan jenis penelitian pengempangan (*Research and Development*) yang menggunakan prosedur pengembangan model Borg n Gall yang terdiri dari 10 tahapan pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media *flipbook* berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi Siswa sekolah dasar. Pengembangan *flipbook* berbasis digital dilakukan pada bulan Maret 2023-Juli 2023 di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Madiun. Uji coba pemakaian dilakukan pada bulan Juni 2023 kepada 12 peserta didik kelas V SDN Temenggungan 1.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dokumentasi, observasi, wawancara, dan angket. Pada tahap validasi dilakukan menggunakan instrumen lembar validasi yang dilakukan oleh 2 (dua) validator yaitu validasi ahli media pembelajaran dan ahli materi Bahasa Indonesia. Lembar validasi akan disusun berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Butir-butir pertanyaan akan disesuaikan dengan keperluan penelitian. Lembar validasi ahli media pembelajaran mencakup 8 (delapan) aspek yakni: (1) Penyajian, (2) Tampilan Desain Layar, (3) Kemudahan Penggunaan, (4) Konsistensi, (5) Kemanfaatan, (6) Kegrafikan, (7) Kelayakan Isi, dan (8) Kebahasaan, . Penilaian menggunakan kriteria “Ya” dan “Tidak” dengan skor 1- 5 berdasarkan skala Likert. Hasil validasi yang didapatkan kemudian akan dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka persentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Persentase hasil validasi kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria kelayakan pada Tabel 1.

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

Flipbook akan dikatakan layak apabila memperoleh skor > 60%

Teknik pengumpulan data untuk kelayakan menggunakan metode uji coba pemakaian menggunakan angket respon siswa dan guru. Pada tahap angket dilakukan menggunakan lembar angket respon yang dilakukan oleh 13 (tiga belas) responden yaitu guru dan siswa kelas V. Butir-butir pertanyaan akan disesuaikan dengan keperluan penelitian. Lembar angket mencakup 5 (lima) aspek yakni: (1) Tampilan Desain Layar, (2) Kelayakan Isi, (3) Aspek Kognitif, (4) Aspek Afektif, dan (5) Aspek Konaktif. Penilaian menggunakan kriteria “Ya” dan “Tidak” dengan skor 1- 5 berdasarkan skala Likert. Hasil respon yang didapatkan kemudian akan dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka persentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Persentase hasil angket kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria kemenarikan pada Tabel 2.

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Menarik
$60\% < x \leq 80\%$	Menarik
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Menarik
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Menarik
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Menarik

Flipbook akan dikatakan menarik secara teoritis apabila memperoleh skor > 60%

## HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian dan pengembangan pada penelitian ini ialah Media Pembelajaran *Flipbook Digital* untuk kemampuan menulis narasi. Penelitian ini akan dilaksanakan atau dilakukan di SDN Temenggungan 1 Magetan untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan Media Pembelajaran *Flipbook* berbasis digital untuk keterampilan menulis narasi. Berdasarkan tata cara penelitian pengembangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis digital untuk keterampilan menulis narasi yang akan dilakukan dengan mendapatkan hasil sebagai berikut:

Pada tahap validasi dapat diuji oleh 2 ahli yang merupakan dari 1 ahli pembelajaran Bahasa Indonesia, dan 1 ahli media pembelajaran. Adapun hasil dari validasi para ahli yaitu sebagai berikut:

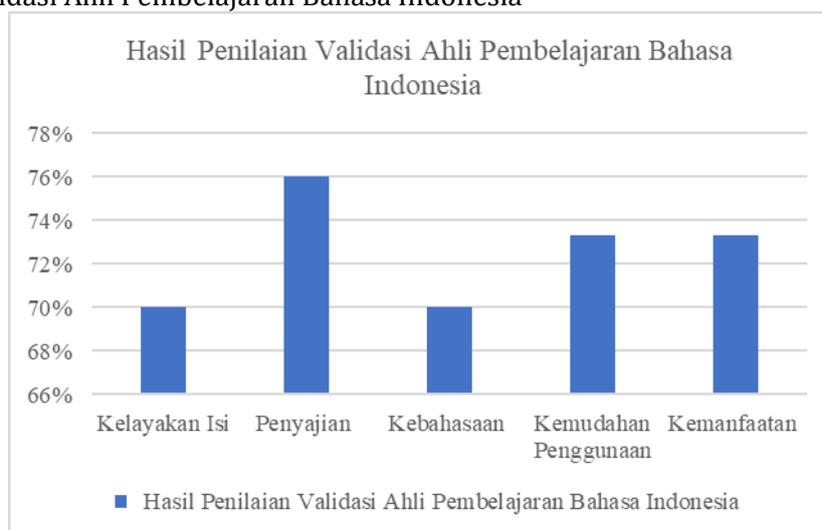
Pada tahap validasi ahli pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengetahui dan mengukur mutu pada kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, kemudahan penggunaan, dan kemanfaatan dari media yang dikembangkan. Lembar validasi akan diisi oleh 1 ahli materi yaitu oleh Ibu Cerianing Putri Pratiwi, M.Pd.. Hasil validasi tahap 1 yang telah diisi oleh ahli pembelajaran bahasa Indonesia disajikan pada tabel 3 berikut:

**Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Bahasa Indonesia**

No	Aspek	Nomor butir	Validator	Presentase per no. butir	Persentase perkomponen
1	Kelayakan Isi	1	4	80%	70%
		2	3	60%	
		3	3	60%	
		4	4	80%	
		5	4	80%	
		6	3	60%	
		7	4	80%	
		8	3	60%	
2	Penyajian	9	4	80%	76%
		10	4	80%	
		11	4	80%	
		12	4	80%	

		13	3	60%	
		14	4	80%	
		15	4	80%	
3	Kebahasaan	16	3	60%	70%
		17	3	60%	
		18	3	60%	
		19	4	80%	
		20	3	60%	
4	Kemudahan penggunaan	21	4	80%	73,3%
		22	4	80%	
		23	4	80%	
5	Kemanfaatan	24	4	80%	73,3%
		25	3	60%	
Persentase Keseluruhan					72,52%
Kriteria Interpretasi					Layak

Berdasarkan tabel 3 di atas, memperoleh hasil validasi dengan ahli pembelajaran Bahasa Indonesia memperoleh persentase dengan: komponen kelayakan isi = 70%, penyajian = 76%, kebahasaan = 70%, kemudahan penggunaan = 73,3%, dan kemanfaatan = 73,3% dengan kriteria "Layak". Saran dan komentar dari ahli pembelajaran Bahasa Indonesia ialah penulisan tanda baca yang harus diperbaiki, penulisan Kompetensi Inti diperbaiki, tujuan pembelajaran dikaji ulang, penulisan paragraph dan penomoran diperbaiki, dan penulisan daftar pustaka diperbaiki lagi. Berikut adalah diagram dari hasil penilaian Validasi Ahli Pembelajaran Bahasa Indonesia



**Gambar 1** Diagram Hasil Penilaian Validasi Ahli Pembelajaran Bahasa Indonesia

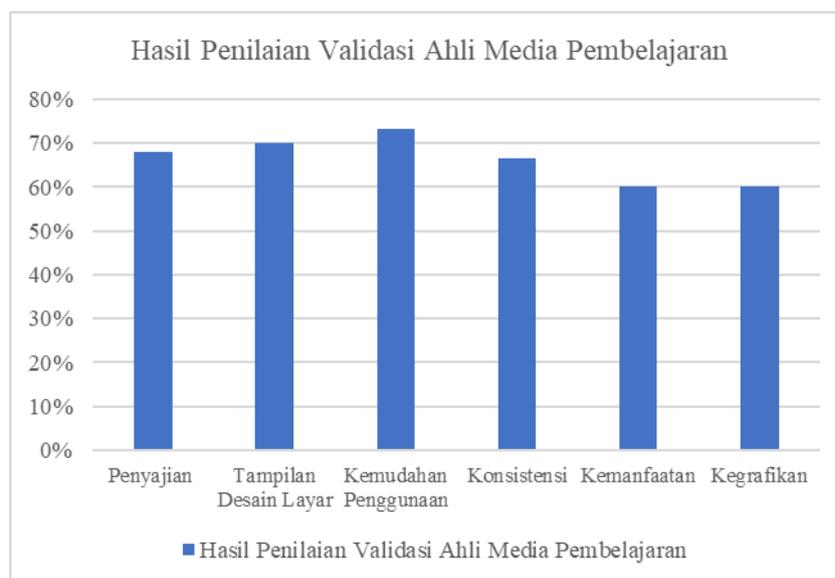
Pada validasi ahli media pembelajaran bertujuan untuk mengetahui mutu penyajian, tampilan desain layar, kemudahan penggunaan, konsistensi, kemanfaatan, dan kegrafikan dari media yang telah dikembangkan. Dari lembar validasi ahli tersebut diisi oleh 1 ahli media pembelajaran yaitu Dr. Endang Sri M. Hasil validasi yang telah diperoleh dari ahli media pembelajaran dapat disediakan pada tabel 4 berikut ini:

**Tabel 4** Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Nomor butir	Validator	Persentase per no. butir	Persentase perkomponen
1	Penyajian	1	3	60%	68%
		2	3	60%	
		3	4	80%	

		4	4	80%	
		5	3	60%	
2	Tampilan Desain Layar	6	4	80%	70%
		7	3	60%	
		8	4	80%	
		9	3	60%	
		10	3	60%	
3	Kemudahan Penggunaan	11	4	80%	73,3%
		12	4	80%	
		13	3	60%	
4	Konsistensi	14	4	80%	66,6%
		15	3	60%	
		16	3	60%	
5	Kemanfaatan	17	3	60%	60%
		18	3	60%	
		19	3	60%	
6	Kegrafikan	20	3	60%	60%
		21	3	60%	
		Presentase Keseluruhan			
Kriteria Interpretasi				Layak	

Berdasarkan tabel 4 di atas, diperoleh hasil validasi dengan ahli pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memperoleh persentaseyaitu: pada komponen penyajian = 68%, tampilan desain layar = 70%, kemudahan penggunaan = 73,3%, konsistensi= 66,6%, kemanfaatan =60%, dan kegrafikan = 60% dengan kriteria "Layak". Saran dan komentar dari ahli media pembelajaran ialah perbanyak gambar dan dibuat lebih inovatif lagi. Berikut adalah diagram penilaian dari Validasi Ahli Media Pembelajaran.



**Gambar 2** Diagram Hasil Penilaian Validasi Ahli Media Pembelajaran

Pada angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui mutu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek konaktif dari media yang telah dikembangkan. Lembar angket tersebut diisi oleh 12 siswa pada kelas V SDN Temenggungan 1. Hasil angket yang telah diisi disajikan pada tabel 5 berikut:

**Tabel 5** Hasil Angket Respon Siswa

No	Nama Siswa	Persentase Keseluruhan	Kriteria Interpretasi
1	Adelia	97.3%	Sangat Menarik

2	Adit	68.6%	Menarik
3	Dinda	91.7%	Sangat Menarik
4	Fatikah	88,4%	Sangat Menarik
5	Putri	100%	Sangat Menarik
6	Rhohim	72%	Menarik
7	Andia	70,2%	Menarik
8	Siti	100%	Sangat Menarik
9	Sekar	88,4%	Sangat Menarik
10	Andia	70%	Menarik
11	Rohman	72%	Menarik
12	Sigit	91,7%	Sangat Menarik

Berdasarkan tabel 5 di atas, dapat mengetahui bahwa hasil angket respon siswa kelas V SDN Temenggungan 1 Magetan memperoleh persentase sebagai berikut: pada kriteria interpretasi "Sangat Menarik" dengan 7 siswa dan "Menarik" dengan 5 siswa. Saran dan komentar dari para siswa ialah kurangnya gambar pada media pembelajaran dan warna yang kurang menarik terhadap media pembelajaran *flipbook* berbasis digital. Adapun siswa yang berkomentar bahwa media pembelajaran *flipbook* ini sangat menarik dan bisa mengembangkan minat belajar tentang materi narasi.

## PEMBAHASAN

Studi pengembangan ini berupaya menghasilkan media pembelajaran *flipbook digital* untuk kemampuan menulis narasi kelas V dan menilai kepraktisannya. Pendekatan pada penelitian dan pengembangan yang didasarkan pada model pengembangan Borg and Gall tujuh langkah Sugiyono (2013). Spesialis materi, profesional media, instruktur, dan siswa menguji media tersebut dan menganggapnya praktis untuk diproduksi dan digunakan. *Microsoft PowerPoint* dan *FlipHTML5* digunakan untuk membuat sumber belajar *flipbook digital*. Materi pembelajaran *flipbook digital* meliputi teks, grafik, dan audio. Desain sangat penting di awal pembuatan media pembelajaran.

Menurut Maudi et al., (2014) mendefinisikan desain sebagai suatu sistem yang berlaku untuk semua jenis desain dan menekankan persepsi semua tantangan sebagai satu kesatuan di mana satu masalah terhubung dengan yang lain, membutuhkan proses desain yang mendukung. Menurut P.B. et al. (2021) merekomendasikan untuk mempelajari proses desain. Diperlukan strategi yang sistematis untuk mempelajari proses desain. Gunakan media pembelajaran.

Untuk mengukur kelayakan suatu produk media pembelajaran *flipbook digital* ini dilakukan upaya berupa uji validasi dan uji coba terhadap beberapa pihak, dengan upaya pencapaian yaitu suatu produk media pembelajaran *flipbook* berbasis digital yang layak dan menarik untuk digunakan berdasarkan penilaian dari beberapa ahli, beberapa siswa, dan guru wali kelas V. Hal ini berkaitan dengan kelebihan produk media pembelajaran *flipbook* berbasis digital sebagai media pembelajaran yang menarik seperti yang dikemukakan oleh Rahmawati et al., (2017) produk media pembelajaran *flipbook digital* dapat menyajikan materi dalam bentuk kalimat dan gambar yang bervariasi, berwarna-warni untuk melibatkan siswa, mudah dibuat dan murah, dapat diakses dimana saja dengan akses internet, serta dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang dikemukakan oleh Gerlach & Eli dalam (Sari et al., 2019) menyebut bahwa distributif, manipulatif dan fiksatif adalah ciri utama dari media pembelajaran. Media pembelajaran fiksatif dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu barang atau peristiwa. Media pembelajaran yang tervalidasi dapat dibayangkan.

Pada ahli media pembelajaran yang sudah memvalidasi ditemukan kualifikasi layak terdiri dari penilaian aspek penyajian, aspek tampilan desain layar, aspek kemudahan penggunaan, aspek konsistensi, aspek kemanfaatan, dan aspek kegrafikan. Aspek yang

terkait diatas ini sesuai tujuan pembelajaran yang diinginkan, kesesuaian isi materi dengan media pembelajaran yang dikembangkan. Kemudian pada aspek pengoprasian atau penggunaan yaitu yang berkaitan dengan kemudahan dalam penggunaan. hasil yang dapat ditemukan ialah berupa skor penilaian sehingga dapat digunakan untuk menentukan atau menilai kelayakan media yang dikembangkan, sedangkan hasil yang telah diperoleh berupa saran dan komentar digunakan untuk merevisi atau memperbaiki dan mengembangkan media pembelajaran *flipbook* berbasis digital.

Pada tahap validasi terhadap isi dari materi oleh ahli materi yang mendapatkan hasil sangat baik dilihat dari aspek kesesuaian antara narasi dengan materi yang dibutuhkan siswa. Data yang dihasilkan berupa skor penilaian yang dapat digunakan untuk menentukan kelayakan isi dari materi dalam media pembelajaran.

Pada tahap uji coba pemakaian ini dapat diambil sebagai subjek adalah siswa Kelas V SDN Temenggungan 1 dengan jumlah 12 orang yang memiliki nilai belajar yang tinggi, memiliki nilai belajar yang sedang, serta memiliki nilai belajar yang rendah. Pada tahap uji coba mendapatkan hasil berupa 7 siswa dengan kriteria "sangat menarik" dan 5 siswa dengan kriteria "menarik", sehingga media pembelajaran *flipbook digital* yang dikembangkan hanya perlu direvisi sedikit.

Untuk mengukur keberhasilan pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* untuk kemampuan menulis narasi terhadap siswa yang dapat dilihat dari hasil belajar. Terlihat pada hasil belajar siswa mendapatkan nilai diatas KKM semua. Dengan ini bisa dikatakan pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* untuk kemampuan menulis narasi terhadap siswa ini berhasil. Beberapa penelitian memperlihatkan bahwa pemakaian media pembelajaran *flipbook* ini dapat mempertinggi hasil belajar siswa dengan Hayati et al (2015). Penelitian oleh Mulyadi et al (2016) penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran dapat menaikkan hasil belajar siswa. Sedangkan menurut Sugianto et al (2017) dengan menggunakan media pembelajaran *flipbook* dapat motivasi, minat, dan belajar siswa.

Media pembelajaran *flipbook digital* yang kemudian akan dinilai oleh guru wali kelas V. Aspek penilaian ini adalah media pembelajaran *flipbook digital* dapat memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, media pembelajaran *flipbook digital* sangat sesuai kebutuhan siswa pada saat ini, media pembelajaran *flipbook* berbasis digital sesuai dengan isi dari materi yang akan disajikan atau digunakan, menggunakan bahasa yang dapat mudah dipahami, kesesuaian warnayang menarik, *font* yang digunakan mudah dibaca, dan tingginya kualitas gambar dalam media. Hasil tanggapan guru wali kelas V berada pada kualifikasi sangat menarik. Berdasarkan dari hasil validasi dan uji coba pemakaian yang telah dilaksanakan dengan hasil berupa media pembelajaran *flipbook* berbasis digital yang layak dan menarik digunakan yang diacu dari berbagai teori yang ada, dapat menjadi sarana untuk membantu atau meringankan pada proses pembelajaran sehingga dapat berpengaruh baik bagi siswa yang dapat meningkatkan minat belajar pada siswa. Keberhasilan diatas telah didukung dengan pendapat Hamalik (dalam Arsyad, 2016) yang mengatakan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran terhadap proses belajar dan mengajar ini dapat menimbulkan rasa penasaran dan keinginan siswa terhadap media belajar yang baru, memunculkan motivasi siswa dalam belajar sehingga siswa senang belajar menggunakan media, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh baik terhadap siswa.

Menurut Septiasari & Sumaryanti (2022), media adalah tempat untuk menyalurkan pesan yang ingin disampaikan oleh sumber kepada penerima. pesan pembelajaran, dan tujuan yang ingin dicapai adalah proses belajar adalah materi yang ingin disampaikan. Sedangkan menurut Nunu Mahnun (2020) media ialah sebuah sarana untuk menyalurkan informasi atau materi belajar yang ingin disampaikan atau ditunjukkan oleh sumber terhadap penerima. Sehingga didapatkan kesimpulan bahwa media ialah sebuah alat atau sarana untuk menyampaikan dan menyalurkan informasi atau pesan dengan baik.

Kekurangan dari media pembelajaran *flipbook digital* yang dikembangkan ini adalah terletak pada saat mengakses media, media yang diakses membutuhkan jaringan internet yang baik.

Pada penelitian ini media pembelajaran *flipbook* berbasis digital banyak mengalami hambatan pada proses pengembangannya sampai terselesaikannya produk media pembelajaran, namun hambatan-hambatan itu dapat diatasi hingga dapat menghasilkan media pembelajaran *flipbook* berbasis digital untuk kemampuan menulis narasi yang telah terbukti kualitasnya. Pengembangan terhadap media pembelajaran *flipbook* berbasis digital ini, peneliti menjumpai perbaikan dari ahli media pembelajaran dengan memperbanyak gambar, sehingga penanyangan media pembelajaran siswa lebih tertarik dalam belajar.

Penerapan media pembelajaran *flipbook digital* ini di SDN Temenggungan 1 sesuai penggunaannya, sehingga dapat dilihat dari hasil respon siswa dan guru yang bersemangat dalam mencoba atau menggunakan media pada bab narasi, media tersebut sangat layak dan cocok digunakan sekolah tersebut karena di dalam sekolah memiliki fasilitas yang mendukung sehingga dapat membantu dalam penggunaan media pembelajaran tersebut, khususnya pada penerapan media pembelajaran *flipbook* berbasis digital. Kelayakan ini diperkuat oleh pendapat yang dikemukakan Hamalik (Arsyad, 2016) dengan mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar ini dapat menimbulkan motivasi, minat dan keingintahuan belajar yang baru, membangunkan rangsangan kegiatan belajar, dan dapat berpengaruh positif terhadap psikologis pada siswa.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan diatas maka pengembangan media terjamin layak dan menarik digunakan yang dapat dilihat dari hasil yang diperoleh oleh angket respon dari 12 siswa dan guru wali kelas V yang menilai pada kualifikasi menarik dan sangat menarik, sehingga media tersebut dapat digunakan lagi secara terus-menerus di sekolah SDN Temenggungan 1.

## SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* untuk kemampuan menulis narasi didesain dengan menggunakan *FlipHTML5* dan Microsoft Power Point. Sesudahnya media pembelajaran dibuat, akan dilakukan tahap validasi agar mengetahui nilai kelayakan media yang sudah dirancang. Dari hasil penilaian ahli media pembelajaran mendapatkan skor 66,3% yang masuk dalam kategori "layak" dan dari ahli pembelajaran bahasa indonesia mendapat skor 72,52% yang masuk dalam kategori "layak".

Pada tahap respon guru terhadap media pembelajaran *flipbook* berbasis digital untuk keterampilan menulis narasi mendapatkan respon sangat menarik. Hasil ini dilihat dari hasil angket respon guru. Angket respon siswa mendapatkan 7 siswa dengan kategori sangat menarik dan 5 siswa dengan kategori menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal. *CBIS Journal*, 3(2), 1–13.
2. Aji, R. (2016). Digitalisasi, Era Tantangan Media (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Menyongsong Era Digital). *Islamic Communication Journal*, 1(1), 43–54. <https://doi.org/10.21580/icj.2016.1.1.1245>
3. Andersen, S. C., Christensen, M. V., Nielsen, H. S., Thomsen, M. K., Østerbye, T., & Rowe, M. L. (2018). How reading and writing support each other across a school year in primary school children. *Contemporary Educational Psychology*, 55, 129–

138. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2018.09.005>
4. Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019, 0812*(2019), 181–188.
  5. Hayati, S., Budi, A. S., & Handoko, E. (2015). Pengembangan Media pembelajaran Flipbook Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Seminar Nasional Fisika, IV*, 49–52. <http://snf-unj.ac.id/kumpulan-prosiding/snf2015/>
  6. Maudi, M. F., Nugraha, A. L., & Sasmito, B. (2014). Desain Aplikasi Sistem Informasi Pelanggan PDAM Berbasis WebGIS (Studi Kasus: Kota Demak). *Jurnal Geodesi Undip, 3*(3), 98–110.
  7. Mulyadi, D., Wahyuni, S., & Handayani, R. (2016). Development of Flash Flipbook Media to Improve Students' Creative Thinking Skills in Science Learning in Middle School. *Jurnal Pembelajaran Fisika, 4*(4), 296–301–301.
  8. Nunu Mahnun. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Creative Education, 11*(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
  9. Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat, 03*, 171–187.
  10. Oktaviani, S., & Arini, N. W. (2013). Pengembangan Media Animation Game Geometry Smart Choice untuk Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3*(5), 2769–2775. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.970>
  11. P.B., S. N., Andeas, A., & Nugroho, J. A. (2021). Pengembangan “Jurnal Proses Desain” sebagai Media Pembelajaran Perancangan Desain. *Jurnal Desain, 9*(1), 131. <https://doi.org/10.30998/jd.v9i1.10690>
  12. Pramonos, S. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Menulis Narasi. *Ekp, 13*(September), 151–170.
  13. Purwono, J., Yutmini, S., & Anitah, S. (2014). Pengaruh Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Kompetensi, 2*, 127–144. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v12i2.25>
  14. Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran FlipBook pada Materi Gerak Benda di SMP 1. *Jurnal Pembelajaran Fisika, 6*(4), 326–332.
  15. Sapparina, M., Suratman, D., & Nursangaji, A. (2020). Kelayakan Flipbook Digital sebagai Media Pembelajaran pada Mater Lingkaran di Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa, 9*(9), 1–11. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/42466>
  16. Sari, M. P., Imelda Helsy, M. P., Riri Aisyah, M. P., & Ferli Septi Irwansyah, M. S. (2019). *Modul Media Pembelajaran. 1–23*.
  17. Septiasari, E. A., & Sumaryanti, S. (2022). Pengembangan tes kebugaran jasmani untuk anak tunanetra menggunakan modifikasi harvard step test tingkat sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan, 3*(1), 55–64. <https://doi.org/10.21831/jpok.v3i1.18003>
  18. Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2017). Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. *Innovation of Vocational Technology Education, 9*(2), 101–116. <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>
  19. Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2*(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
  20. Wardani, D. K., Qomariah, U. K. N., & ... (2021). Penerapan Aplikasi Tilawati Mobile Berbasis Flipbook Untuk Standarisasi Guru Tpq Desa Pesantren Jombang. *Prosiding Seminar ..., 1*(c), 91–96.