

PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* DIGITAL MATERI TEKS CERITA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD

Febbe Holly Tambunan¹, Arita Marini², Waluyo Hadi³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

febbe.holly.tambunan@mhs.unj.ac.id, aritamarini@unj.ac.id, whadi@unj.ac.id

ABSTRACT

Low reading literacy skills and the dominance of conventional teaching methods are persistent challenges in Indonesian language learning at the elementary school level. This study aimed to develop a digital flipbook learning medium for story text material in third-grade Indonesian language learning using the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). The development process was carried out through systematic literature analysis, instructional design, visual development using Canva and Heyzine Flipbook, expert validation, small-group trials, and limited dissemination. The developed medium consisted of 18 interactive pages integrating story text content, vocabulary exploration, fact-fiction identification, story structure analysis, QR Code-based interactive quizzes, writing practice, and learning reflection, all aligned with Phase B Learning Outcomes of Merdeka Curriculum. Validation results showed material expert rating at 98.33% (very valid), media expert at 96.67% (very valid), and student responses in the small-group trial at 90.63% (very valid). These findings confirm that the developed digital flipbook is highly feasible for use in third-grade Indonesian language learning. The novelty of this study lies in the development of an integrated digital flipbook specifically designed for story text material in third grade, incorporating differentiated learning principles aligned with Merdeka Curriculum Phase B and featuring a QR Code-based interactive quiz as an embedded formative assessment tool.

Keywords: *digital flipbook, story text, Indonesian language learning, elementary school, 4D model*

ABSTRAK

Rendahnya kemampuan literasi membaca dan dominasi metode pembelajaran konvensional masih menjadi tantangan utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *flipbook* digital materi teks cerita untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Proses pengembangan dilakukan melalui studi literatur sistematis, perancangan instruksional, pengembangan visual menggunakan Canva dan Heyzine *Flipbook*, validasi ahli, uji coba kelompok kecil, dan diseminasi terbatas. Media yang dikembangkan terdiri atas 18 halaman interaktif yang memuat teks cerita, eksplorasi kosakata, perbedaan fakta-fiksi, analisis struktur cerita, kuis interaktif berbasis QR Code, latihan menulis, dan refleksi belajar, seluruhnya disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran Fase B Kurikulum Merdeka. Hasil validasi menunjukkan ahli materi sebesar 98,33% (sangat valid), ahli media sebesar 96,67% (sangat valid), dan respons siswa pada uji coba kelompok kecil sebesar 90,63% (sangat valid). Temuan ini mengonfirmasi bahwa media *flipbook* digital yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD. Kebaruan penelitian

ini terletak pada pengembangan *flipbook* digital yang dirancang khusus untuk materi teks cerita kelas III dengan integrasi prinsip pembelajaran berdiferensiasi Kurikulum Merdeka Fase B dan kuis formatif berbasis QR Code sebagai instrumen evaluasi yang melekat dalam media.

Kata Kunci: flipbook digital, teks cerita, pembelajaran Bahasa Indonesia, sekolah dasar, model 4D

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam mengembangkan kompetensi literasi peserta didik. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran dirancang berpusat pada peserta didik melalui pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, dan sesuai karakteristik perkembangannya (Tifani dkk., 2024). Pada Fase B, siswa kelas III SD diharapkan mampu memahami berbagai jenis teks, termasuk teks cerita sebagai salah satu materi esensial. Melalui pembelajaran teks cerita, siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan membaca, tetapi juga membangun kemampuan berpikir imajinatif, memahami struktur narasi, dan menanamkan nilai karakter yang terkandung di dalamnya (Rosyiana dkk., 2025).

Namun demikian, kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih menghadapi berbagai

tantangan. Berbagai kajian menunjukkan bahwa kemampuan memahami bacaan siswa SD masih relatif rendah, dipengaruhi oleh kurangnya minat membaca, rendahnya motivasi belajar, serta penggunaan media yang belum optimal (Navida dkk., 2023; Nurmalasari, 2023). Permasalahan ini diperparah oleh dominannya penggunaan buku teks dan metode konvensional yang berpusat pada guru. Pembelajaran yang hanya mengandalkan teks tertulis cenderung kurang menarik bagi siswa SD yang berada pada tahap operasional konkret dan lebih responsif terhadap media visual serta interaktif (Yunitasari dkk., 2025). Di sisi lain, keterbatasan kompetensi guru dalam mengembangkan media berbasis teknologi menyebabkan pemanfaatan teknologi pembelajaran belum optimal meskipun sarana pendukung telah tersedia (Denisa dkk., 2024).

Perkembangan teknologi digital membuka peluang menghadirkan

media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Pemanfaatan media digital terbukti mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Ashila dkk., 2024). Salah satu media digital yang berpotensi mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia adalah *flipbook* digital, yang memungkinkan integrasi teks, gambar, animasi, audio, dan kuis interaktif dalam satu platform yang dapat diakses melalui berbagai perangkat (Yunitasari dkk., 2025). Penyajian materi secara multimodal memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan media cetak konvensional dan membantu siswa memahami isi cerita secara lebih mendalam (Rosyiana dkk., 2025).

Berbagai penelitian terdahulu membuktikan bahwa *flipbook* digital memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi dalam mendukung pembelajaran di sekolah dasar (Erhami dkk., 2023; Tifani dkk., 2024; Yunitasari dkk., 2025; Rosyiana dkk., 2025). Namun, terdapat beberapa kesenjangan yang perlu diperhatikan. Pertama, sebagian besar penelitian terdahulu menargetkan siswa kelas IV dan V

SD, sementara pengembangan media untuk kelas III SD masih sangat terbatas. Kedua, materi teks cerita sebagai capaian pembelajaran utama Bahasa Indonesia Fase B belum banyak dikembangkan dalam bentuk *flipbook* digital. Ketiga, penelitian yang mengintegrasikan media *flipbook* secara langsung dengan Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan prinsip pembelajaran berdiferensiasi Kurikulum Merdeka masih sangat terbatas.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media *flipbook* digital yang dirancang khusus untuk materi teks cerita Bahasa Indonesia kelas III SD berdasarkan Capaian Pembelajaran Fase B, mempertimbangkan karakteristik perkembangan kognitif pada tahap operasional konkret, serta mengintegrasikan kuis formatif berbasis QR Code sebagai instrumen evaluasi yang melekat dalam media. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media *flipbook* digital materi teks cerita Bahasa Indonesia kelas III SD melalui model pengembangan 4D serta mendeskripsikan tingkat kevalidan

dan kepraktisan media yang dihasilkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran digital yang layak digunakan (Mesra dkk., 2023). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*Four-D Model*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, terdiri atas empat tahap: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Model ini dipilih karena prosedurnya yang sistematis dan terstruktur, sehingga sesuai untuk pengembangan produk pendidikan yang memenuhi standar kelayakan (Thiagarajan dkk., dalam Mesra dkk., 2023).

Tahap *define* dilaksanakan melalui studi literatur sistematis yang mengkaji jurnal penelitian, dokumen Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B, dan penelitian terdahulu yang relevan. Tahap ini meliputi lima sub-tahap: *front-end analysis* untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, *learner*

analysis untuk mengkaji karakteristik siswa kelas III SD, *concept analysis* untuk memetakan materi teks cerita, *task analysis* untuk mengidentifikasi kompetensi yang harus dikuasai, serta perumusan tujuan pembelajaran. Tahap *design* menghasilkan rancangan awal berupa *storyboard* 18 halaman, *wireframe* antarmuka, desain visual menggunakan Canva, dan konversi media melalui Heyzine *Flipbook*. Tahap *develop* meliputi validasi ahli materi dan ahli media menggunakan lembar validasi berbasis skala Likert, revisi produk berdasarkan masukan validator, serta uji coba kelompok kecil kepada siswa kelas III SD. Tahap *disseminate* dilaksanakan secara terbatas melalui pendistribusian media kepada guru kelas III SD sebagai pengguna akhir.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respons siswa, masing-masing menggunakan skala Likert empat tingkat (1–4) untuk menghindari kecenderungan jawaban netral sehingga diperoleh penilaian yang lebih diskriminatif dan objektif. Kisi-kisi instrumen disajikan pada Tabel 1, 2, dan 3. Data dianalisis secara deskriptif

kuantitatif menggunakan rumus persentase kelayakan:

$$P = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Media dinyatakan layak apabila persentase penilaian mencapai minimal 66% (kategori Valid) sebagaimana disajikan pada Tabel 4.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator
1	Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	1. Materi teks cerita sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia Fase B
		2. Materi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah ditetapkan
		3. Cakupan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas III SD
2	Keakuratan Materi	4. Konsep teks cerita yang disajikan akurat dan tidak menimbulkan miskonsepsi
		5. Informasi dan fakta yang disajikan dalam media dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya
		6. Contoh teks cerita yang digunakan relevan dengan kehidupan dan pengalaman siswa kelas III SD
3	Kelengkapan Materi	7. Materi memuat unsur-unsur teks cerita secara

lengkap (tokoh, latar, alur, dan amanat)

8. Materi disajikan secara runtut dan sistematis dari sederhana ke kompleks

9. Materi dilengkapi dengan rangkuman atau simpulan yang memadai

4 Kejelasan Bahasa 10. Bahasa yang digunakan jelas, komunikatif, dan mudah dipahami siswa kelas III SD

11. Kalimat yang digunakan singkat, efektif, dan tidak menimbulkan ambiguitas

12. Pilihan kata sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa kelas III SD

5 Kualitas Asesmen 13. Soal atau pertanyaan refleksi sesuai dengan materi teks cerita yang disajikan

14. Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa kelas III SD

15. Umpan balik dalam media mendukung pemahaman siswa terhadap materi teks cerita

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator
1	Tampilan Visual	1. Desain tampilan halaman <i>flipbook</i> menarik dan sesuai dengan karakteristik

2	Keterbacaan	siswa kelas III SD	5	Interaktivitas	perangkat (<i>handphone</i> , laptop, komputer)
		2. Pemilihan warna pada media serasi, menarik, dan tidak mengganggu keterbacaan			12. Navigasi antara halaman dalam <i>flipbook</i> berjalan lancar dan mudah dipahami siswa
		3. Tata letak (<i>layout</i>) setiap halaman media rapi, terstruktur, dan konsisten			13. Petunjuk penggunaan media disampaikan secara jelas dan mudah diikuti
3	Kualitas Multimedia	4. Ilustrasi dan gambar yang digunakan relevan dengan materi teks cerita			14. Kuis atau aktivitas interaktif dalam media mendorong keterlibatan aktif siswa
		5. Jenis dan ukuran huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca siswa kelas III SD			15. Fitur interaktif media sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa kelas III SD
		6. Teks pada media disajikan dengan spasi dan jarak yang nyaman untuk dibaca			
4	Kemudahan Penggunaan	7. Kontras antara teks dan latar belakang halaman memudahkan proses membaca	1	Ketertarikan terhadap Media Kemudahan Penggunaan	1. Media <i>flipbook</i> digital menarik dan menyenangkan untuk digunakan
		8. Animasi yang digunakan mendukung pemahaman siswa terhadap materi teks cerita			2. Ilustrasi, animasi, dan warna dalam media menarik perhatian
		9. Kualitas gambar dan ilustrasi yang ditampilkan dalam media jelas dan tidak buram			3. Media mudah dibuka dan dioperasikan melalui <i>handphone</i> atau komputer
		10. Audio atau narasi yang dimuat dalam media jelas dan sesuai dengan konten materi	2	Kemudahan Penggunaan	4. Petunjuk penggunaan dalam media mudah dipahami
		11. Media dapat diakses dengan mudah melalui berbagai			5. Tulisan dan teks dalam media mudah dibaca

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa (Uji Kelompok Kecil)

No.	Aspek	Indikator
1	Ketertarikan terhadap Media Kemudahan Penggunaan	1. Media <i>flipbook</i> digital menarik dan menyenangkan untuk digunakan 2. Ilustrasi, animasi, dan warna dalam media menarik perhatian
2	Kemudahan Penggunaan	3. Media mudah dibuka dan dioperasikan melalui <i>handphone</i> atau komputer 4. Petunjuk penggunaan dalam media mudah dipahami
3	Keterbacaan	5. Tulisan dan teks dalam media mudah dibaca

4	Tampilan Media	6. Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami
		7. Desain dan tampilan halaman <i>flipbook</i> sesuai dan tidak membingungkan
		8. Warna dan gambar dalam media membuat belajar menjadi lebih menyenangkan

Tabel 4. Kriteria Kelayakan Media

Persentase (%)	Kategori Kelayakan
81% – 100%	Sangat Valid
66% – 80%	Valid
51% – 65%	Cukup Valid
36% – 50%	Kurang Valid
0% – 35%	Tidak Valid

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap *Define*

Hasil *front-end analysis* mengungkapkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di SD masih menghadapi problematika berulang, yaitu kurangnya minat dan motivasi siswa akibat teks bacaan yang terlalu padat, kesulitan memahami isi bacaan, serta keterbatasan guru dalam memilih media yang sesuai (Nurmalasari, 2023). Pembelajaran materi teks cerita khususnya terkendala oleh belum tersedianya media khusus yang mendukung keterampilan membaca

pemahaman, sehingga siswa kesulitan menceritakan kembali isi cerita yang telah dibaca (Rosyiana dkk., 2025). Kesenjangan inilah yang menegaskan urgensi pengembangan media *flipbook* digital sebagai solusi inovatif.

Hasil *learner analysis* menunjukkan bahwa siswa kelas III SD berada pada tahap operasional konkret, sehingga belajar paling efektif ketika informasi disajikan secara visual, konkret, dan kontekstual (Haryemi & Citrawati dalam Nurmalasari, 2023). Peserta didik lebih antusias terhadap media yang bersifat visual dan interaktif dibandingkan media statis, karena media yang menarik mampu meningkatkan minat dan keterlibatan belajar (Wahyuningtyas dkk., dalam Yunitasari dkk., 2025). Karakteristik inilah yang menjadi dasar pedagogis pemilihan *flipbook* digital sebagai media yang paling sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas III SD.

Pada sub-tahap *task analysis*, analisis Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka menghasilkan hierarki tugas yang disusun dari yang paling sederhana menuju yang paling kompleks, mencakup kemampuan membaca dan memahami teks cerita

fiksi, mengidentifikasi tokoh dan wataknya, menentukan latar cerita, menceritakan kembali isi cerita, serta menangkap pesan moral. Sementara itu, *concept analysis* mengidentifikasi konsep utama berupa pengertian cerita fiksi, unsur intrinsik (tokoh, alur, latar, pesan moral), dan strategi membaca pemahaman. Konsep-konsep tersebut disusun secara hierarkis berdasarkan prinsip *scaffolding* guna mencegah *cognitive overload*. Pemahaman terhadap unsur intrinsik cerita fiksi terbukti mampu meningkatkan minat membaca, kreativitas, dan imajinasi siswa (Juliani & Ibrahim dalam Rosyiana dkk., 2025).

2. Tahap Design

Berdasarkan hasil analisis pada tahap *define*, disusun *storyboard* yang memuat 18 halaman secara berurutan dan bertujuan, mencakup: cover, halaman pembatas, daftar isi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, tokoh cerita, aktivitas menyimak, cerita utama "Istana Kue", kosakata baru, fakta dan fiksi, struktur cerita, kuis interaktif, latihan siswa, refleksi belajar, rangkuman materi, daftar referensi, halaman penutup, dan identitas media. Penyusunan *storyboard* sangat penting dilakukan

untuk mempermudah penyusunan *flipbook* dan sebagai acuan yang jelas dalam penempatan materi dan elemen pembelajaran (Tifani dkk., 2024). Setiap halaman dilengkapi tujuan dan deskripsi isi secara eksplisit, sehingga *storyboard* berfungsi sebagai *blueprint* yang memandu seluruh proses perancangan secara sistematis.

No.	Tujuan Pembelajaran	Deskripsi Isi
1	Menyebutkan tujuan pembelajaran.	Halaman pembatas yang berisi informasi tentang tujuan pembelajaran.
2	Mengidentifikasi tokoh dan wataknya.	Halaman yang berisi informasi tentang tokoh dan wataknya.
3	Mengidentifikasi latar cerita.	Halaman yang berisi informasi tentang latar cerita.
4	Mengidentifikasi pesan moral.	Halaman yang berisi informasi tentang pesan moral.
5	Mengidentifikasi konsep utama.	Halaman yang berisi informasi tentang konsep utama.
6	Mengidentifikasi konsep utama.	Halaman yang berisi informasi tentang konsep utama.
7	Mengidentifikasi konsep utama.	Halaman yang berisi informasi tentang konsep utama.
8	Mengidentifikasi konsep utama.	Halaman yang berisi informasi tentang konsep utama.
9	Mengidentifikasi konsep utama.	Halaman yang berisi informasi tentang konsep utama.
10	Mengidentifikasi konsep utama.	Halaman yang berisi informasi tentang konsep utama.
11	Mengidentifikasi konsep utama.	Halaman yang berisi informasi tentang konsep utama.
12	Mengidentifikasi konsep utama.	Halaman yang berisi informasi tentang konsep utama.
13	Mengidentifikasi konsep utama.	Halaman yang berisi informasi tentang konsep utama.
14	Mengidentifikasi konsep utama.	Halaman yang berisi informasi tentang konsep utama.
15	Mengidentifikasi konsep utama.	Halaman yang berisi informasi tentang konsep utama.
16	Mengidentifikasi konsep utama.	Halaman yang berisi informasi tentang konsep utama.
17	Mengidentifikasi konsep utama.	Halaman yang berisi informasi tentang konsep utama.
18	Mengidentifikasi konsep utama.	Halaman yang berisi informasi tentang konsep utama.

**Gambar 1 Storyboard Media
Flipbook Digital**

Selanjutnya disusun *wireframe* sebagai kerangka awal yang menentukan tata letak elemen visual setiap halaman sebelum visualisasi penuh dilakukan. *Wireframe* dirancang dalam skema sederhana yang menggambarkan posisi judul, area ilustrasi, keterangan kelas, serta tombol navigasi. Tata letak yang jelas dan konsisten akan memudahkan peserta didik menelusuri konten

secara mandiri, mengurangi beban kognitif, dan memperkuat fokus pada materi (Mayer dalam Rosyiana dkk., 2025).



**Gambar 2 Wireframe Media
Flipbook Digital**

Desain visual dikembangkan menggunakan Canva dengan mengacu pada *wireframe* yang telah disusun, kemudian diekspor dalam format PDF dan diunggah ke platform Heyzine untuk dikonversi menjadi *flipbook* digital (Yunitasari dkk., 2025). Pemilihan warna didominasi warna cerah ramah anak seperti biru langit, hijau, dan oranye. Tipografi menggunakan huruf bersih dengan hierarki teks yang jelas antara judul, subjudul, dan isi materi. Penggunaan ilustrasi karakter kartun ekspresif dirancang agar siswa dapat membangun kedekatan emosional dengan karakter dan memahami penokohan secara lebih intuitif. Keputusan ini sejalan dengan prinsip

multimedia learning bahwa kombinasi teks dan gambar yang relevan lebih efektif membangun pemahaman dibandingkan teks saja (Mayer dalam Rosyiana dkk., 2025).



**Gambar 3 Desain Media Flipbook
Digital Menggunakan Canva**

Setelah seluruh halaman selesai dirancang, file PDF diunggah ke platform Heyzine *Flipbook* untuk dikonversi dengan efek membalik halaman menyerupai buku fisik. Heyzine adalah *website online converter* PDF ke *flipbook* yang dapat diakses melalui *handphone* maupun komputer tanpa instalasi aplikasi tambahan (Rizal dalam Denisa dkk., 2024). Pada tahap penyuntingan, peneliti mengintegrasikan fitur QR Code pada halaman kuis yang terhubung langsung ke platform kuis Wayground sebagai instrumen evaluasi formatif yang melekat dalam media.



**Gambar 4 Proses Edit Media
Flipbook Menggunakan Heyzine**



**Gambar 5 Tampilan Produk Akhir
Media Flipbook**

3. Tahap *Develop*

Produk akhir berupa media *flipbook* digital materi teks cerita "Kawan Seiring" untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD terdiri atas 18 halaman yang dirancang secara terintegrasi untuk mendukung keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis sesuai Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka. Penggunaan kombinasi teks, ilustrasi berwarna, dan elemen interaktif dalam satu platform sejalan dengan prinsip *multimedia learning* bahwa peserta didik belajar lebih efektif melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan kata saja (Mayer dalam Rosyiana dkk., 2025). Media dipublikasikan melalui Heyzine sehingga dapat diakses daring kapan saja melalui *handphone*, tablet, maupun komputer.



Gambar 6 QR Code Media Flipbook

Validasi ahli dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen berbasis skala Likert. Ahli materi menilai kesesuaian konten dengan Capaian Pembelajaran, ketepatan konsep teks cerita, dan kesesuaian bahasa, sedangkan ahli media menilai tampilan visual, keterbacaan, navigasi, dan interaktivitas. Hasil validasi disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Ahli Materi	98,33%	Sangat Valid
2	Ahli Media	96,67%	Sangat Valid

Hasil validasi ahli materi sebesar 98,33% menunjukkan bahwa materi telah disajikan dengan konsep yang tepat, urutan yang logis, dan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD. Hasil validasi ahli media sebesar 96,67% mengonfirmasi bahwa desain visual, ilustrasi, tipografi, dan navigasi media dinilai sangat baik dan sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik. Kedua nilai tersebut berada jauh di atas ambang minimal kelayakan 66%, yang mengindikasikan kualitas media yang tinggi dari sisi konten maupun tampilan. Seluruh masukan validator dijadikan dasar revisi produk yang mencakup penyesuaian kebahasaan, penyempurnaan tata letak, dan perbaikan kualitas ilustrasi pada beberapa halaman. Proses revisi merupakan langkah esensial dalam penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk yang semakin berkualitas (Prasasti & Anas, 2023).

Setelah revisi selesai, produk diujicobakan kepada siswa kelas III SD. Hasil uji coba kelompok kecil disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Respons Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil

Responden	Persentase	Kriteria
Siswa	90,63%	Sangat Valid

Respons siswa sebesar 90,63% menunjukkan bahwa media dinilai menarik, mudah digunakan, dan membantu pemahaman isi cerita. Hasil ini mencerminkan bahwa ilustrasi ekspresif, warna cerah, kuis digital, dan latihan menulis terstruktur berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, sesuai dengan karakteristik siswa pada tahap operasional konkret yang membutuhkan stimulasi visual dan aktivitas konkret (Haryemi & Citrawati dalam Nurmalasari, 2023). Berdasarkan sintesis ketiga data yaitu validasi ahli materi 98,33%, validasi ahli media 96,67%, dan respons siswa 90,63% seluruhnya berada pada kategori sangat valid, sehingga media *flipbook* digital materi teks cerita Bahasa Indonesia kelas III SD dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil ini konsisten dengan temuan penelitian terdahulu yang membuktikan efektivitas *flipbook* digital pada berbagai mata pelajaran dan jenjang SD (Tifani dkk., 2024; Yunitasari dkk., 2025). Penelitian ini memberikan kontribusi tambahan berupa integrasi yang lebih komprehensif, yaitu menggabungkan aktivitas menyimak, eksplorasi

kosakata, perbedaan fakta-fiksi, analisis struktur cerita, latihan menulis, refleksi belajar, dan kuis formatif berbasis QR Code dalam satu platform yang utuh dan konsisten dengan Kurikulum Merdeka Fase B. Pendekatan pengembangan menggunakan kombinasi Canva dan Heyzine juga memberikan nilai tambah tersendiri karena tidak hanya menghasilkan produk berkualitas tinggi, tetapi juga mudah direplikasi secara mandiri oleh guru tanpa keahlian teknis yang kompleks.

4. Tahap Disseminate

Produk akhir yang telah melewati serangkaian validasi dan uji coba selanjutnya didistribusikan secara terbatas kepada guru kelas III SD. Media dapat diakses kapan saja melalui QR Code maupun tautan digital menggunakan *handphone*, tablet, atau komputer tanpa instalasi aplikasi tambahan (Ashari & Puspasari dalam Yunitasari dkk., 2025). Guru diberikan akses terhadap media beserta penjelasan mengenai tujuan pembelajaran, cakupan materi, fitur interaktif, dan cara penggunaannya. Guru memberikan respons positif dan menyatakan kesediaan memanfaatkan *flipbook* digital tersebut pada pembelajaran

Bahasa Indonesia kelas III SD di semester berikutnya. Keterbatasan cakupan diseminasi semata-mata disebabkan oleh kendala waktu yang bertepatan dengan pelaksanaan Ujian Akhir Semester, bukan mencerminkan kelemahan produk yang dikembangkan. Tahap diseminasi ini telah memenuhi tujuan utama model 4D, yaitu memperkenalkan dan mendorong adopsi produk oleh pengguna sasaran (Thiagarajan dkk., dalam Mesra dkk., 2023).

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media *flipbook* digital materi teks cerita untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD menggunakan model 4D. Media yang dikembangkan terdiri atas 18 halaman interaktif yang mengintegrasikan teks cerita, eksplorasi kosakata, perbedaan fakta-fiksi, analisis struktur cerita, kuis berbasis QR Code, latihan menulis, dan refleksi belajar, seluruhnya disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran Fase B Kurikulum Merdeka. Kelayakan media dibuktikan melalui validasi ahli materi 98,33%, ahli media 96,67%, dan respons siswa 90,63% seluruhnya berkategori

sangat valid. Media ini berkontribusi dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual bagi peserta didik sekolah dasar.

Guru kelas III SD disarankan memanfaatkan media ini sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia karena kemudahan aksesnya. Pihak sekolah diharapkan mendukung pemanfaatan media digital dengan menyediakan infrastruktur yang memadai. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian efektivitas media terhadap hasil belajar siswa pada skala yang lebih luas, atau mengembangkan media serupa untuk materi dan jenjang kelas yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W., Anggono, S., & Setiawan, D. (2025). *Development of a Heyzine Flipbook Media Integrated with Problem-Based Learning to Improve Natural and Social Learning Outcomes of Elementary School Students*. 26(1), 280–304. <https://doi.org/10.23960/jpmipa/v26i1.pp280-304>
- Anggraeni, M., & Mukhlis, M. (2023). Asesmen Kompetensi Minimum Literasi Membaca Siswa di SD Negeri 09 Merangkai. Dalam *Bahasa dan Sastra* (Vol. 9, Nomor 1). Pendidikan. <https://e-journal.my.id/onoma>
- Ashila, L., Prasetyo, T., & Hayu, W. R. R. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 231–239. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i2.1279>
- 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>
- Denisa, S. B., Astimar, N., & Padang, U. N. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK DIGITAL MENGGUNAKAN APLIKASI HEYZINE PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS V SEKOLAH DASAR*.
- Erhami, S., Hetilaniar, & Pratama, A. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK PADA MATERI MENYIMAK TEKS CERITA RAKYAT PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR*.
- Harahap, D. G. S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2089–2098. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2400>
- Juliani, R., & Ibrahim, N. (2023). *PENGARUH MEDIA FLIPBOOK TERHADAP HASIL BELAJAR*

- BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR. 7(1), 2023. <https://doi.org/10.30651/else.v7i1.14065>
- Lakapu, P. A., Djara, J. I., Lakapu, D. E., & Nifus, D. A. (2023). Application Of Flip Book Media to Increasing Elementary Children's Learning Interest. *International Journal of Educational Sciences and Development*, 1(1), 22–29. <https://doi.org/10.54099/ijesd.v1i1.671>
- Mesra, R., Salem, V. E. T., Goretti, M., Polii, M., Daniel, Y., Santie, A., Made, N., Wisudariani, R., Sarwandi, R. P., Sari, R., Yulianti, A., Nasar, Y., Yenita, D., Putu, N., & Santiari, L. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*.
- Munajah, R., & Anggraini, M. (2025). Development of Interactive Learning Media Using Heyzine Flipbook on Indonesian Language Learning in Elementary School. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(1). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i1.5960>
- Navida, I., Rasiman, Prasetyowati, D., & Nuriafuri, R. (2023). Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas 3 di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 1034–1039. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4901>
- Nur Dewi Wulandari, Rahma Ashari Hamzah, & Nadia Latifatul Jannah. (2025). Telaah Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Insan Mulia*, 2(1), 19–27. <https://doi.org/10.59923/jiim.v2i1.416>
- Nurmalasari, W. (2023). Problematika dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2912–2919. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6101>
- Pakaya, H., Maryati, S., Rio, M., Program, P., Geografi, S. P., Matematika, F., Ilmu, D., & Alam, P. (2025). Desain Media Pembelajaran Berbasis Digital Flipbook Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Keanekaragaman Hayati. *Jurnal Riset dan Pengabdian Interdisipliner*, 2(1). <https://doi.org/10.37905/jrpi.v2i1.29889>
- Paramita, G. A. P. P., Gede Agung, A. A., & Abadi, I. B. G. S. (2022). Buku Cerita Bergambar Guna Meningkatkan Keterampilan Membaca Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 11–19. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45499>
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah*, 4(3), 694–705. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>
- Putri, D. W. E., Syabiya, N. F., Sa'diyah, Z., Kunaifi, A.,

- Mufidah, Z. R., & Istiq'faroh, N. (2025). FLITARA: Culture-Based Interactive Flipbook Innovation to Improve Elementary Schools' Literacy in the Era of Society 5.0. *Profesi Pendidikan Dasar*, 199–220.
<https://doi.org/10.23917/ppd.v12i2.10465>
- Riski, Y. T., Negeri, U., Muhammad, S., Huda, N., Permatasari, D., & Dayu, K. (2025). Utilization of Flipbooks for Reading Skills in Indonesian School Students Davao Philippines. *Jurnal Reviu Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 11(1).
<https://doi.org/10.26740/jrpd.v11n1.p62-72>
- SOPAKUA, S., LABOBAR, W., & LATUIHAMALLO, F. (2021). HUBUNGAN METODE DISKUSI KELOMPOK DENGAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP DAYA SERAP PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PAK DAN BUDI PEKERTI. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran*, 1(2), 130–147.
<https://doi.org/10.51878/strategi.v1i2.566>
- Sundari, S., & Fatonah, K. (2025). *Pengembangan Media Flipbook Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur di Sekolah Dasar*. 7(3), 570–585.
<https://belaindika.nusaputra.ac.id/indexbelaindika@nusaputra.ac.id>
- Syofi Rosyiana, N., Sukamto, & Patonah, S. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FLIPBOOK DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS IV SDN NGEMPLAK SIMONGAN 01*.
<https://doi.org/10.26877/ijes.v5i2.20881>
- Tifani, S. R. D., Nugraha, R. G., & Karlina, D. A. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Heyzine Flipbook pada Materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya untuk Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1033.
<https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3633>
- Widhiyastuti, A., Subiyantoro, S., & Yulisetiani, S. (2025). *Utilization of Flipbook Media in Indonesian Language Learning at Elementary School*.
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Yunitasari, E., Ratna Dewi, T., Enggar Kencana Dewi, S., & FAI Universitas Nurul Huda, P. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR*.