

PENGEMBANGAN MEDIA *FLIP FLAP BOOK* INTERAKTIF BERBASIS *GAME BASED LEARNING* PADA MATERI KALIMAT EFEKTIF SISWA KELAS IV SDN 1 TRENCENG KABUPATEN TULUNGAGUNG

Tantias Widya Maharani¹, Diesty Hayuhantika²
PGSD FSH Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung¹
MATEMATIKA FSH Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung²
[1widyatantias915@gmail.com](mailto:widyatantias915@gmail.com), [2mamatubhi2024@gmail.com](mailto:mamatubhi2024@gmail.com)

ABSTRACT

This study is based on the fact that fourth-grade students lack learning media that help them understand the material on effective sentences. This is because the media used by teachers are monotonous and fail to engage students. The purpose of this study is to describe the development, validity testing, and practicality testing of an interactive Flip Flap Book learning medium based on Game-Based Learning that focuses on the material of effective sentences for fourth-grade elementary school students. This study employed a research and development approach using the ADDIE model. The research subjects involved in the pilot test included experts in the fields of media, content, and language; a classroom teacher; and 18 fourth-grade students from SDN 1 Trenceng as users. Data collection techniques utilized several instruments, including questionnaires, observations, and documentation. The media validation result reached 96.1% with a "Highly Valid" rating, the content validation reached 95.1% with a "Highly Appropriate" rating, and the language validation reached 94.8% with a "Highly Appropriate" rating. Meanwhile, the practicality test via the teacher response questionnaire yielded a percentage of 91.6% with a rating of "Very Practical," and the response questionnaire from the 18 fourth-grade students at SDN 1 Trenceng resulted in an average percentage of 87.5% with a rating of "Very Practical." The final results of the study demonstrate that the interactive Flip Flap Book medium, based on Game-Based Learning and designed for teaching effective sentences, is highly valid and very practical for use in the learning process at the elementary school level.

Keywords: *flip flap book, game based learning, effective sentence*

ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan oleh fakta bahwa siswa di kelas IV kurangnya media pembelajaran yang membantu mereka memahami materi kalimat yang efektif. Pernyataan ini karena media yang digunakan guru kurang diminati siswa dan monoton. Tujuan penelitian adalah untuk menjelaskan pengembangan, pengujian validitas, serta pengujian tingkat kepraktisan dari media pembelajaran *Flip Flap Book* interaktif yang berbasis *Game Based Learning* yang berfokus pada materi kalimat efektif untuk kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan dengan pendekatan pengembangan ADDIE. Subjek penelitian dilibatkan dalam uji coba mencakup ahli di bidang media, materi, bahasa, seorang guru kelas, serta 18 siswa dari kelas IV SDN 1 Trenceng sebagai pengguna. Teknik pengumpulan data menggunakan beberapa instrumen terdiri dari angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil validasi media mencapai 96,1% dengan

kualifikasi Sangat Valid, validasi materi mencapai 95,1% dengan kualifikasi Sangat Sesuai, dan validasi bahasa mencapai 94,8% dengan kualifikasi Sangat Sesuai. Sementara itu, uji kepraktisan melalui angket respons guru memperoleh persentase sebesar 91,6% dengan predikat Sangat Praktis, dan angket respons 18 peserta didik kelas IV SDN 1 Trenceng menghasilkan rata-rata persentase sebesar 87,5% dengan kategori Sangat Praktis. Hasil akhir penelitian membuktikan bahwa media *Flip Flap Book* interaktif berbasis *Game Based Learning* pada materi kalimat efektif ini sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: *flip flap book, game based learning*, kalimat efektif

A. Pendahuluan

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia karena memberikan kesempatan kepada individu untuk memperoleh berbagai pengetahuan dan keterampilan yang bermanfaat dalam aktivitas sehari-hari (Asriyanti & Alfito, 2024). Salah satu aspek pendidikan dalam proses tersebut adalah literasi bahasa, yang merupakan fondasi bagi siswa dalam memahami berbagai mata pelajaran lain, mengingat hampir seluruh informasi pembelajaran disampaikan melalui bahasa (Saharani & Setyaningsih, 2024). Kemampuan berbahasa yang lemah pada diri siswa akan berdampak pada terhambatnya pemahaman terhadap mata pelajaran lainnya (Arsa, 2024). Salah satu kompetensi bahasa yang krusial namun masih sulit dikuasai siswa sekolah dasar adalah kemampuan menyusun kalimat efektif (Nurhadini et al., 2024). Hal ini

terkonfirmasi melalui data pra-penelitian yang diperoleh dari observasi awal terhadap aktivitas pembelajaran dan wawancara terstruktur bersama guru dan siswa di SDN 1 Trenceng pada 19 Januari 2026, yang menunjukkan bahwa pembelajaran materi kalimat efektif belum berjalan optimal; guru kelas IV mengatakan bahwa banyak siswa masih kesulitan membedakan kalimat efektif dan tidak efektif.

Permasalahan tersebut pada dasarnya berakar pada media pembelajaran dimana adanya ketidaksesuaian antara karakteristik belajar siswa dengan media pembelajaran yang ada (Qomariyah et al., 2022). Dari pembelajaran yang masih menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) konvensional, yang terbukti belum mampu menjembatani pemahaman siswa terhadap struktur bahasa yang kompleks (Salsyabilah & Zuhdi, 2025). Hal ini terjadi karena di

dalam pembelajaran yang masih menggunakan metode sederhana kurang efektif dalam menghadapi perubahan proses pembelajaran dari tahun ke tahun (Shalahuddin & Hayuhantika, 2022). Di sisi lain, ketergantungan pada teknologi pembelajaran daring yang tidak diimbangi dengan kesiapan teknis di lapangan justru menghambat relevansi proses pembelajaran itu sendiri (Ristiyanto et al., 2025). Kondisi-kondisi tersebut menegaskan bahwa hambatan belajar yang dialami siswa bukan disebabkan oleh rendahnya kapasitas berpikir mereka, melainkan akibat media pembelajaran yang masih minim dan representatif dengan kebutuhan di dalam kelas. Oleh karena itu, media pembelajaran harus diubah menjadi yang interaktif dan manipulatif, yang bisa mengonversi konsep bahasa yang abstrak menjadi pengalaman belajar nyata sekaligus menumbuhkan keterlibatan aktif siswa.

Sehubungan dengan kebutuhan tersebut, beberapa penelitian terdahulu telah mengeksplorasi penggunaan *flip flap book* maupun *game-based learning (GBL)* sebagai alternatif solusi pembelajaran, namun masih menyisakan kesenjangan yang

signifikan. Media fisik berbasis visual memang sesuai untuk karakteristik siswa sekolah dasar, tetapi pengembangannya umumnya masih bersifat statis dan belum mengintegrasikan mekanisme permainan secara mendalam (Nasrudin, 2025). Di sisi lain, penerapan GBL yang saat ini didominasi oleh platform digital dengan tingkat interaktivitas tinggi kerap terkendala oleh ketergantungan pada stabilitas jaringan internet maupun ketersediaan perangkat gawai (Anwar & Verawati, 2025). Hal tersebut menimbulkan tantangan tersendiri bagi pemerataan kualitas pembelajaran di sekolah dengan keterbatasan infrastruktur (Hendiansyah, 2025). Merujuk karakteristik siswa pada fase perasional konkret yang memerlukan media manipulatif untuk dapat disentuh dan digerakkan secara langsung (Alsafy et al., 2025). Penelitian ini hadir untuk menjembatani kesenjangan tersebut melalui penggabungan prinsip permainan berbasis game ke dalam bentuk fisik *flip flap book* yang tidak mengalami kendala teknis digital, sehingga diharapkan dapat membuat media pembelajaran yang lebih

lengkap, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan saat pembelajaran.

Secara teoretis, Teori Jean Piaget tentang perkembangan kognitif menyatakan bahwa sekolah dasar empat kelas berada di fase operasional konkret, di mana mereka perlu memahami konsep abstrak dengan menggunakan objek nyata, termasuk dalam memahami struktur kalimat. Berdasarkan teori tersebut, penggunaan media pembelajaran fisik dan manipulatif seperti *flip flap book* interaktif dapat menjadi solusi adaptif atas keterbatasan akses teknologi di sekolah, sekaligus sebagai upaya menstimulasi keterlibatan aktif dan motivasi belajar siswa (Ali et al., 2025). Media ini memungkinkan siswa menyusun unsur-unsur kalimat secara mekanik dan kinestetik, sehingga materi kalimat efektif tidak lagi bersifat teoretis dan monoton (Arini & Sesrita, 2024). Dengan memberi siswa benda nyata yang dapat disentuh dan digerakkan secara langsung, media *flip flap book* interaktif berbasis *game-based learning* ini diharapkan menjadi solusi yang relevan dan memenuhi persyaratan kognitif siswa dalam memahami kalimat efektif secara nyata, mengingat selama ini

pembelajaran materi tersebut masih bersifat teoretis.

Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan penelitian ini yaitu untuk memberikan deskripsi tentang proses pengembangan, kevalidan, dan kepraktisan media *flip flap book* interaktif berbasis *game-based learning* pada materi kalimat efektif bagi siswa kelas IV SDN 1 Trenceng Kabupaten Tulungagung. Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan manfaat secara teoretis, sebagai sumbangan kajian pada pengembangan media pembelajaran bahasa secara praktis, sebagai alternatif guru untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kalimat efektif secara lebih interaktif., menyenangkan, dan kontekstual.

B. Metode Penelitian

Untuk penelitian ini, model pengembangan ADDIE digunakan sebagai metode penelitian dan pengembangan (R&D), yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pemilihan model ini didasarkan pada adanya tahapan pengembangan yang terstruktur serta memungkinkan dilakukannya evaluasi yang dilakukan secara formatif selama

setiap tahap pengembangan, sehingga dapat digunakan dengan tepat saat mengembangkan media pembelajaran (Safitri, 2022).

Analisis tahap pertama model ADDIE dilakukan dengan melihat kurikulum, karakteristik siswa, kebutuhan, dan sarana pendukung yang tersedia di sekolah (Gumulya et al., 2022). Tahap design dilakukan dengan merancang media sebagai dasar teknis untuk menerapkan materi kalimat efektif ke dalam bentuk buku *Flip Flap Book* interaktif berbasis *Game Based Learning*. Pada tahap tersebut, peneliti membuat peta materi, membuat rancangan media *Flip Flap Book* Interaktif Berbasis *Game Based Learning* materi kalimat efektif, serta memilih instrumen penelitian. Tahap development merupakan fase di mana produk dituangkan menjadi bentuk fisik dan diuji fungsinya sesuai dengan rancangan teknis sebelumnya, melalui proses produksi prototipe, integrasi konten, serta uji validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas dan observasi terhadap penerapan media dalam kondisi belajar yang nyata di SDN 1 Trenceng untuk menguji kepraktisan

media tersebut. Selanjutnya, pada tahap evaluasi dilakukan pengukuran kualitas serta keberhasilan produk menyeluruh sebagai solusi dalam pembelajaran.

Data dikumpulkan melalui observasi, instruksi, dan angket. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dirancang agar bisa mendapatkan informasi yang detail di setiap tahapan pengembangan, baik dari tahap awal penelitian hingga tahapan uji coba produk selesai.

Penelitian ini melibatkan beberapa subjek uji coba antara lain ahli media, materi, dan bahasa, satu orang guru kelas, serta pengguna yaitu 18 anak kelas empat SDN 1 Trenceng. Hal ini dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan penggunaan media *Flip Flap Book* interaktif berbasis *Game Based Learning* terhadap materi kalimat efektif. Penelitian ini menggunakan instrumen seperti lembar validasi untuk ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, lembar angket respon praktisi (guru) dan pengguna (siswa), serta lembar observasi keterlaksanaan dan kepraktisan. Data tentang tingkat kepraktisan dan kevalidan media yang

dikembangkan diperoleh melalui penggunaan instrumen ini.

Metode analisis data yang digunakan untuk mengembangkan *Flip Flap Book* ini menggunakan pendekatan multi-instrumen untuk mengukur dimensi kepraktisan dan kevalidan media. Kepraktisan diukur melalui angket respons praktisi (guru) dan pengguna (siswa), yang diperkuat dengan hasil observasi keterlaksanaan model pembelajaran. Sementara itu, keefektifan media dinilai berdasarkan peningkatan motivasi belajar siswa. Instrumen validasi dievaluasi menggunakan skala Likert 1-4 berdasarkan standar berikut:

Tabel 1 Kriteria Penilaian Validasi

Kriteria Penilaian Validasi	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Sumber : Putri et al., (2024)

Secara operasional, skor perolehan merupakan akumulasi nilai dari seluruh butir instrumen yang diberikan oleh validator. Sementara itu, skor maksimal ditentukan berdasarkan hasil perkalian antara jumlah butir instrumen, bobot tertinggi pada skala Likert (4), dan jumlah validator yang

terlibat. Peneliti menghitung data dari lembar validasi menggunakan rumus persentase menurut (Putri et al., 2024) :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase kevalidan.

$\sum x$: Total skor yang diberikan oleh semua validator.

$\sum x_i$: Total skor maksimal (jumlah butir $\times$ skor tertinggi $\times$ jumlah validator).

Melalui perbandingan antara skor empiris dan skor maksimal tersebut, peneliti dapat mengevaluasi kevalidan media dari buku flip-flap yang dibuat. Kriteria yang tercantum dalam Tabel 2 menentukan tingkat kevalidan media yang dirincikan berikut ini:

Tabel 2 Tingkat Kevalidan Media dan Kevalidan Materi

Persentase	Kriteria Kelayakan	Tindakan
81% - 100%	Sangat Valid	Implementasi (Tanpa Revisi)
61% - 80%	Valid	Implementasi
41% - 60%	Cukup Valid	Revisi Sebagian
21% - 40%	Kurang Valid	Revisi Besar
0% - 20%	Tidak Valid	Diganti/Dibuat Ulang

Sumber : (Putri et al., 2024)

Rumus persentase yang sama dengan uji kevalidan untuk menghitung analisis kepraktisan yang

diberikan kepada guru (guru) dan siswa (siswa). Selanjutnya, hasil perhitungan diubah menggunakan kriteria yang tercantum dalam Tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3 Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran

Rata-Rata Skor	Kategori	Keputusan Uji
81% - 100%	Sangat Praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
61% - 80%	Cukup Praktis	Boleh digunakan setelah revisi kecil
41% - 60%	Kurang Praktis	Boleh digunakan setelah revisi besar
0% - 40%	Tidak Praktis	Tidak boleh digunakan

(Sumber : Hidayah et al., 2023)

Peneliti melakukan analisis secara terpisah terhadap kelompok responden praktisi (guru) dan kelompok pengguna (peserta didik) guna memperoleh gambaran akurasi penggunaan media dari sudut pandang fasilitator maupun pembelajar. Persentase kepraktisan dari masing-masing kelompok dihitung dengan membandingkan akumulasi skor empiris terhadap skor maksimal ideal menggunakan formula sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kepraktisan (Guru atau Peserta Didik)

$\sum x$ = Total skor yang diperoleh dari seluruh responden dalam satu kelompok.

N = Skor tertinggi dalam skala penilaian (4)

I = Jumlah butir instrumen angket

R = Jumlah responden (1 guru atau 18 peserta didik)

Nilai akhir kepraktisan media dihitung dengan mencari rata-rata gabungan agar sudut pandang praktisi dan pengguna mendapatkan bobot yang seimbang:

$$P_{total} = \frac{P_{guru} + P_{siswa}}{2}$$

Keterangan:

P_{total} : Nilai persentase akhir kepraktisan media pembelajaran secara keseluruhan.

P_{guru} : Nilai persentase kepraktisan berdasarkan hasil angket respon praktisi (guru).

P_{siswa} : Nilai rata-rata persentase kepraktisan berdasarkan hasil angket respon pengguna (peserta didik).

Selain data angket, kepraktisan media juga dianalisis melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Data observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan bagaimana media digunakan sepanjang

pembelajaran berlangsung. Hasil observasi ini berfungsi sebagai data triangulasi untuk memperkuat temuan dari angket serta mengidentifikasi kendala teknis atau hambatan yang muncul selama implementasi media (Teknologi et al., 2025). Informasi tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan produk.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini, model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan sistematis: Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Dari proses pengumpulan data yang terstruktur, disajikan uraian hasil dan analisis data yang diperoleh adalah dengan rincian:

1. Analisis (Analysis)

Analisis kebutuhan dan analisis kinerja adalah dua tahapan penting yang dilakukan pada titik ini (Widyastuti et al., 2024). Berdasarkan pada observasi serta wawancara bersama guru kelas IV, ditemukan bahwa lingkungan sekolah sudah mendukung proses pembelajaran.

Sekolah memiliki kondisi fisik yang tertata, bersih, dan nyaman sehingga mampu menciptakan lingkungan belajar dengan kondisi yang kondusif bagi peserta didik dan guru. Pelaksanaan pembelajaran di sekolah telah mengimplementasikan kurikulum merdeka belajar, yang berfokus pada pembelajaran berdiferensiasi serta penguatan karakter profil pelajar pancasila. Pembelajaran pada muatan Bahasa Indonesia masih mengandalkan metode ceramah dan belum sepenuhnya menerapkan model pembelajaran berbasis permainan yang interaktif. Selain itu, hanya ada sedikit sarana untuk mendukung pembelajaran, terutama dalam hal media pembelajaran. Guru belum memanfaatkan media interaktif yang dapat mendukung proses penalaran struktur kalimat secara konkret, dan masih bergantung pada alat bantu sederhana atau buku teks cetak yang dominan teks naratif.

Untuk menyelesaikan masalah ini, peneliti memilih media buku flip flap interaktif berbasis game-based learning yang mana peserta didik bisa melakukan aktivitas fisik membuka lipatan jendela (flap), berdiskusi kelompok, mencari petunjuk kata, dan

menyusun kalimat efektif secara aktif dan mandiri.

Dalam analisis kebutuhan didapatkan data bahwa Selama penelitian ini, buku teks paket kurikulum merdeka dan papan tulis adalah satu-satunya alat pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas saat menyampaikan materi kalimat efektif. Sedangkan peserta didik sekolah dasar, khususnya di kelas IV, membutuhkan media konkret yang menarik dilihat secara visual, bersifat interaktif, serta menantang melalui aktivitas bermain. Oleh sebab itu, media pembelajaran ini dipilih peneliti.

2. Desain (Design)

Materi Kalimat Efektif, mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV, dimasukkan ke dalam media *flip flap book* interaktif berbasis *game based learning*. Desain media dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan cakupan materi berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media *Flip Flap Book* Interaktif ini dikembangkan sebagai satu kesatuan paket pembelajaran yang dilengkapi dengan buku panduan guru, petunjuk penggunaan buku untuk siswa, permainan edukasi sebuah misi pada buku.

Di dalam media ini, aspek-aspek Game-Based Learning tersebut diintegrasikan secara intensif pada tahap kompetisi atau pelaksanaan tantangan kebahasaan, di mana peserta didik secara aktif memecahkan teka-teki, mekanik permainan seperti Detektif Kalimat, dan Puzzle SPOK untuk menyusun komponen kalimat efektif.

Bagian-bagian media pembelajaran *flip flap book* interaktif berbasis *game-based learning* materi kalimat efektif ini akan dijelaskan sebagai berikut :

a. Cover

Bagian pertama adalah cover/sampul dengan visualisasi sebagai berikut.



Gambar 1 Cover

Sampul menginformasikan nama penyusun, dosen pembimbing, target tingkatan kelas, dan judul produk. Latar belakang sampul didesain menggunakan konteks detektif bahasa guna memberikan petunjuk visual yang jelas mengenai isi materi

sebelum peserta didik mulai membuka isi buku.

b. Petunjuk Penggunaan

Bagian kedua adalah Petunjuk penugasan atau disebut juga halaman navigasi dengan visualisasi sebagai berikut.



Gambar 2 Petunjuk Penggunaan,

Daftar isi, dan Tujuan

Halaman navigasi memuat petunjuk penggunaan media, daftar isi, Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka Fase B.

c. Pengantar Konsep dan Pemantik
 Bagian ketiga merupakan pengantar konsep dan pemantik dengan visualisasi sebagai berikut.



Gambar 3 Visualisasi Pengantar
 Konsep Kalimat Efektif

Halaman ini dirancang menggunakan format dua panel untuk mengenalkan perbedaan dasar antara kalimat rancu dan kalimat efektif melalui contoh kasus kontekstual di lingkungan sekolah secara menyenangkan.

d. Struktur Kebahasaan dan Fitur Flip

Bagian keempat adalah struktur kebahasaan dan fitur flip dengan visualisasi sebagai berikut.



Gambar 4 Ilustrasi Struktur SPOK
 dengan Fitur Flip

Berisi ilustrasi interaktif mengenai struktur SPOK (Subjek, Predikat, Objek, Keterangan). Dengan

memanfaatkan fitur flip (lipatan kertas) yang dapat dibuka-tutup, bagian ini membantu peserta didik untuk mengeksplorasi dan menemukan sendiri potongan-potongan informasi mengenai fungsi masing-masing unsur kalimat.

e. Karakteristik Kalimat Efektif dan Tantangan

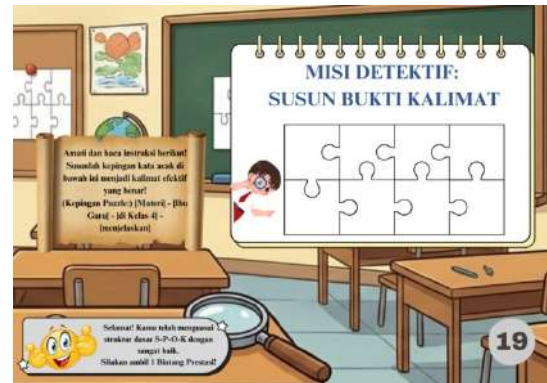
Bagian kelima adalah karakteristik kalimat efektif dan tantangan dengan visualisasi sebagai berikut.



Gambar 5 Visualisasi Ciri-Ciri Kalimat Efektif dan Tantangan Kebahasaan Ciri-ciri kalimat efektif dan tantangan bahasa disini ditampilkan secara rinci, seperti kehematan kata, ketidakambiguan, dan kesesuaian dengan kaidah kebahasaan.

f. Aktivitas Permainan Konstruktif dan Puzzle

Bagian keenam adalah aktivitas permainan konstruktif dan puzzle dengan visualisasi sebagai berikut.



Gambar 6 Aktivitas Permainan Puzzle SPOK dan Detektif Kalimat memuat aktivitas permainan ini berupa "Puzzle SPOK" dan "Detektif Kalimat". Pada halaman ini, potongan kata yang bersifat manipulatif dapat digeser atau dibuka oleh peserta didik untuk menyusun kata acak menjadi kalimat efektif yang utuh. Aktivitas ini mentransformasikan konsep abstrak tata bahasa menjadi pengalaman konkret yang interaktif.

g. Amplop Capaian dan Penghargaan

Bagian ketujuh adalah amplop capaian dan penghargaan dengan visualisasi sebagai berikut.



Gambar 8 Amplop Capaian dan Stiker Bintang Prestasi

Halaman Amplop Capaian hadiah yang berfungsi sebagai bentuk apresiasi atas keberhasilan siswa. Halaman ini dilengkapi dengan kolom khusus tempat siswa menempelkan stiker 'Bintang Prestasi' setelah berhasil memecahkan teka-teki kebahasaan di setiap halaman sebelumnya. Amplop capaian ini memberikan umpan balik instan untuk memperkuat motivasi belajar siswa.

h. Sampul Belakang

Bagian terakhir ini adalah sampul belakang dengan visualisasi sebagai berikut.



Gambar 9 Sampul Belakang Media
Flip Flap Book Interaktif

Bagian sampul belakang memuat identitas instansi peneliti, biodata singkat penulis, serta tempat dan tahun pembuatan media sebagai kelengkapan dokumen publikasi ilmiah.

3. Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan (Development) dilakukan uji kevalidan dan praktisitas. Hasil validasi 2 ahli media keseluruhan dari ketiga aspek menunjukkan bahwa kategori ini sangat valid dengan presentase rata-rata sebesar 96,1%. Hasil validasi dari dua ahli materi keseluruhan dengan ketiga aspek menunjukkan kategori sangat valid dengan nilai rata-rata presentase keseluruhan sebesar 95,1%. Hasil validasi 2 ahli bahasa keseluruhan dari kedua aspek merupakan kategori sangat valid yang nilai rata-rata presentase keseluruhan sebesar 94,8%.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala dan masukan yang ditemukan pada proses validasi, khususnya dari ahli media. Adapun masukan tersebut adalah mengenai visualisasi komponen petunjuk permainan agar lebih tematik. Ahli media memberikan saran untuk memperbaiki tata letak gambar dan pembenahan huruf dalam media agar lebih mengikuti pengantar misi Merespons masukan tersebut, peneliti telah melakukan revisi dengan memperbaiki tata letak gambar maupun tulisan dan pembenahan bentuk tulisan dari latin

ke huruf biasa serta petunjuk penggunaan yang menampilkan karakter detektif cilik serta tata letak petunjuk permainan "Teka-teki SPOK" yang lebih interaktif.

4. Implementasi (Implementation)

Implementasi di kelas IV SD Negeri 1 Trenceng, 18 siswa digunakan sebagai subjek uji coba.. Uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data kepraktisan media *flip flap book* interaktif berbasis *game-based learning (GBL)* langsung di lapangan. Tahap implementasi media pembelajaran *flip flap book* interaktif pada bab kalimat efektif yang dipelajari di kelas IV SD Negeri 1 Trenceng telah berlangsung dengan sangat baik melalui penerapan kolaboratif oleh guru kelas IV.

Hasil penilaian angket respons guru menunjukkan bahwa penggunaan media sangat praktis, dengan kategori Sangat Praktis memperoleh persentase 92,6%, yang dinilai selaras dengan angket respon peserta didik kelas IV dengan capaian persentase sebesar 95,9%, persentase tersebut juga masuk ke dalam kategori Sangat Praktis.

Keterlaksanaan ini didukung oleh bukti dokumentasi penelitian seperti yang ditunjukkan pada

Gambar 10 mengenai keaktifan siswa saat menggunakan media *flip flap book* di kelas bersama guru untuk memilah potongan kata.



Gambar 10 Penggunaan Media

5. Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap evaluasi (evaluation), hasil akhir kebahasaan, kejelasan instruksi permainan, hingga kekuatan daya rekat komponen magnetis telah diperbaiki seluruhnya pada produk akhir (final product). Dengan demikian, media pembelajaran *flip flap book* interaktif berbasis *game-based learning (GBL)* secara resmi diakui valid dan sesuai untuk pembelajaran kelas dasar.

D. Kesimpulan

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis game untuk materi kalimat untuk siswa kelas IV SD Negeri 1 Trenceng. Model ADDIE menggunakan tahapan , analisis desain, pengembangan, pelaksanaan,

dan evaluasi. Media dirancang sebagai paket instruksional lengkap terdiri dari media utama, petunjuk penggunaan, dan panduan guru kemudian dicetak dengan material berkualitas seperti hardcover, Art Paper 210 gsm, fitur flap dan magnetis serta sebelum diuji secara langsung di kelas, divalidasi oleh ahli bahasa, media, dan materi.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat relevan dengan hasil ahli media 96,1%, ahli materi 95,1%, ahli bahasa 94,8% dan sangat praktis dengan hasil respon guru 92,6%, respon siswa 95,9%, sehingga layak digunakan dan efektif meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa. Hasil temuan tersebut, guru disarankan menggunakan media ini dalam pembelajaran kelompok, siswa menggunakannya secara mandiri dan kolaboratif, sekolah mendukung diseminasinya ke kelas lain, serta peneliti selanjutnya melakukan uji eksperimen untuk mengukur efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

Alsafy, M. A. M.. (2025). Analisis Penanaman Nilai-Nilai Kedisiplinan Pada Siswa Kelas Iii

Sd Inpres 12 Kabupaten Sorong. *Frontiers in Veterinary Science*, 13(1), 1–16.

<https://doi.org/10.1038/s41598-022-26846-z%0A>

Anwar, M. S., & Verawati, L. (2025). Kepuasan Pengguna Dan Niat Tetap Menggunakan Smartphone Android: Perspektif Interaktivitas Dan Fitur Perangkat. *Jurnal Lentera Bisnis*, 14(3), 3942–3960.

<https://doi.org/10.34127/jrlab.v14i3.1794>

Arini, & Sesrita, A. (2024). Proses Pembelajaran dan Media yang di Gunakan di SDN Harjasari. *Karimah Tauhid*, 3(2), 1538–1547. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i2.11807>

Arsa, A. T. (2024). Pengaruh Metode Show And Tell Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iv SD Negeri 2 Puja Mulia Kabupaten Bener Meriah. *IAIN Curup*, 9(1), 16–26. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/index>

Asriyanti, F. D., & Alfito, M. (2024). Analisis Faktor Rendahnya Minat Baca Siswa Kelas III Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri 3 Sidorejo. *AKSIOMA : Jurnal Sains Ekonomi Dan Edukasi*, 1(8), 452–460. <https://doi.org/10.62335/m3amh779>

Gumulya, D., Tjakra, G., Halim, C. Y., Prabowo, D., Inetta, G., & Anastasia, W. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Addie Pada Perancangan Media Edukatif Tematik Untuk Siswi Kelas 1 Sekolah Dian Harapan, *Jurnal Lentera Widya*, 4(1), 7–17. <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/lenterawidya/article/view/431%0A>

Nasrudin. (2025). *Mahasiswa dan*

- Akademisi, Volume 1 Nomor 3 Media Visual: Rahasia Di Balik Pemahaman Cepat Materi IPS Siswa SD.* 1, 1–7. <https://jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com/index.php/intelektual/article/view/137>
- Nurhadini, N., Khairudin, K., & Fuaddudin, F. (2024). Penerapan Media Pohon Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(4), 314–325. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i4.356>
- Ristiyanto, T. W., Holilah, E., Suswasarosa, A. O., Hakim, L., & Hasani, A. (2025). Mengevaluasi Efektivitas Teknologi Pembelajaran Jarak Jauh Berdasarkan Kriteria Pedagogis dan Teknis. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 6(4), 2748–2762. <https://doi.org/10.55681/jige.v6i4.4236>
- Ryzca Siti Qomariyah, Inayatul Karimah, Masruro, Rita Soleha, D. F. (2022). Problematika Pentingnya Media Pembelajaran Di Kegiatan Belajar Dan Mengajar. *Jurnal Parameter*, 34(1), 24–38.
- Safitri, M. & A. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Saharani, D., & Setyaningsih, D. (2024). Pengaruh Literasi pada Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Dilaksanakan di Sekolah MI Muhammadiyah Blembem. 1382–1388.
- Shalahuddin, M. H., & Hayuhantika, D. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Kontekstual dengan Media Liveworksheets Pada Materi Lingkaran Di Kelas VIII. *Jurnal Tadris Matematika*, 5(1), 71–86. <https://doi.org/10.21274/jtm.2022.5.1.71-86>
- Teknologi, J., Dan, P., Jtpp, P., Munir, M. M., Mulya, A., Harsono, B., & Suriansyah, A. (2025). Implementasi Media Interaktif Dalam Meningkatkan Numerasi dan literasi Siswa SDN Pekauman 2 Banjarmasin *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*. 03(02), 467–472.
- Widyastuti, Y. M., Oktiarso, T., & Putrianto, N. K. (2024). Perencanaan Dan Analisis Kebutuhan Pengguna Dalam Pengembangan Sistem Informasi Hubungan Pelanggan. *Kurawal - Jurnal Teknologi, Informasi Dan Industri*, 7(1), 01–11. <https://doi.org/10.33479/kurawal.v7i1.1064>