

PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SASTRA MATERI FABEL KELAS II SEKOLAH DASAR

Roma Deswita Devy Purba^{1*}, Bunga Mulyahati², Maisarah³

^{1, 2, 3}, PGSD FKIP Universitas Samudra

¹ romapurba427@gmail.com, ² bungamulyahati@unsam.ac.id,

³ maisarah@unsam.ac.id

ABSTRACT

Literature instruction on fables in second-grade elementary school is still dominated by the use of print media, resulting in a lack of variety in instruction and suboptimal use of digital media. Therefore, there is a need for engaging instructional media that are tailored to the characteristics of the students. This study aims to design and develop a digital flipbook as an instructional tool for teaching fables in second-grade elementary school and to determine the feasibility and practicality of the developed media. This study is a research and development (R&D) project using the ADDIE model, which includes the stages of analyze, design, develop, implement, and evaluate. The study was conducted at Langsa Lama Public Elementary School with 19 second-grade students as research subjects. Data collection techniques included interviews, observations, questionnaires, and documentation. The results of this study indicate that the digital flipbook media was developed using the Canva application and supported by the Heyzine platform, integrating text, images, and audio elements tailored to the students' characteristics. The results of the content and language expert validation achieved a percentage of 97%, categorized as "highly valid," while the media expert validation achieved a percentage of 86%, also categorized as "highly valid." The average media suitability percentage was 91.5%, categorized as "highly valid." The results of the teacher response questionnaire yielded a percentage of 100% in the "very practical" category, and the student response yielded a percentage of 99% in the "very practical" category, resulting in an average practicality percentage of 99.5% in the "very practical" category. Thus, the digital flipbook media developed is deemed highly valid and highly practical, making it suitable for use in teaching fables in second-grade elementary school literature classes.

Keywords: *Development, Digital Flipbook, Literature Education, Fables.*

ABSTRAK

Pembelajaran sastra materi fabel di kelas II sekolah dasar masih didominasi oleh penggunaan media cetak sehingga pembelajaran kurang bervariasi dan pemanfaatan media digital belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain dan mengembangkan media *flipbook* digital pada pembelajaran sastra materi fabel kelas II sekolah dasar serta mengetahui tingkat kelayakan dan praktikalitas media yang dikembangkan. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analyze, design, develop, implement, dan evaluate*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri

Langsa Lama dengan subjek penelitian sebanyak 19 peserta didik kelas II. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *flipbook* digital dikembangkan menggunakan aplikasi *canva* dan berbantuan *platform heyzine* dengan memadukan unsur teks, Gambar, dan audio yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Hasil validasi ahli materi dan bahasa memperoleh persentase sebesar 97% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori sangat valid. Rata-rata persentase kelayakan media sebesar 91,5% dengan kategori sangat valid. Hasil angket respon guru memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis dan respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 99% dengan kategori sangat praktis, sehingga diperoleh rata-rata persentase praktikalitas sebesar 99,5% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media *flipbook* digital yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran sastra materi fabel di kelas II sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, *Flipbook* Digital, Pembelajaran Sastra, Fabel.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar yang berperan dalam mengembangkan potensi peserta didik melalui proses pembelajaran yang terencana (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003). Pendidikan bertujuan membentuk individu yang beriman, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab. Menurut Abdullah (2022), pendidikan menjadi sarana bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal.

Salah satu pembelajaran penting di sekolah dasar adalah sastra, khususnya materi fabel. Fabel merupakan karya sastra yang menampilkan tokoh hewan dengan sifat menyerupai manusia dan

mengandung nilai-nilai moral yang dapat membentuk karakter peserta didik (Annisya & Baadilla, 2022). Agar pembelajaran lebih efektif, diperlukan inovasi media yang mampu menciptakan suasana belajar aktif, menarik, dan bermakna (Tafonao, 2018). Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan variasi pembelajaran, minat, dan hasil belajar peserta didik (Neni & Dewi, 2020). Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan media yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik (Aliyah & Istiqfaroh, 2022).

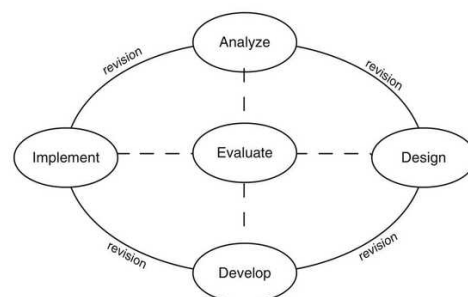
Berdasarkan hasil penelitian di kelas II SDN Langsa Lama, pembelajaran fabel masih mengandalkan media cetak, seperti LKS, buku guru, dan buku siswa.

Materi didominasi oleh narasi teks dengan ilustrasi yang terbatas sehingga kurang menarik, menyebabkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik masih rendah. Selain itu, perangkat pendukung seperti *Chromebook* dan proyektor belum dimanfaatkan secara optimal, padahal Kurikulum Merdeka mendorong pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran (Iskandar dkk., 2025). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif.

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah flipbook digital. *Flipbook* digital merupakan media yang menyajikan buku dalam format digital dengan tampilan menyerupai buku cetak yang dapat dibuka secara interaktif (Aliyah & Istiqfaroh, 2022). Media ini memungkinkan penambahan gambar, video, musik, dan kuis sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik serta membantu peserta didik memahami isi cerita dan nilai moral dalam fabel (Putra dkk., 2023). Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Media *Flipbook* Digital pada Pembelajaran Sastra Materi Fabel Kelas II Sekolah Dasar."

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan (*Research and development/ R&D*). Metode penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi serta mengembangkan suatu produk. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flipbook* digital pada pembelajaran sastra materi fabel kelas II di Sekolah Dasar Negeri Langsa Lama (sugiyono 2023). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, menurut Robert Maribe Branch, yang terdiri dari 5 tahap, yaitu: (1) *Analyze* (analisis), (2) *Design* (perancangan), (3) *Develop* (pengembangan), (4) *implement* (implementasi), dan (5) *Evaluate* (evaluasi).



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE

Sumber:(Branch 2009)

C. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan media *flipbook* digital pada materi fabel untuk peserta didik kelas II SD. Pengembangan media menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Kelayakan media dinilai oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan kepraktisannya diperoleh melalui angket respons guru dan peserta didik kelas II SD Negeri Langsa Lama.

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Meliputi identifikasi kebutuhan, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, sumber daya, sistem penyampaian, dan perencanaan pengembangan. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi media cetak sehingga kurang interaktif, sementara fasilitas seperti *Chromebook* dan proyektor belum dimanfaatkan secara optimal. Oleh karena itu, dikembangkan media *flipbook* digital yang memadukan teks, gambar, dan audio untuk mendukung pembelajaran fabel. Tujuan pembelajaran mengacu pada Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A, yaitu peserta didik mampu membaca, memahami isi, dan mengidentifikasi pesan moral dalam cerita fabel.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

mencakup penyusunan tujuan pembelajaran, instrumen penilaian, pemilihan media, strategi penyampaian, dan pembuatan prototipe. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli materi (17 butir), validasi ahli media (9 butir), angket respons guru (11 butir), dan angket respons peserta didik (10 butir). Multimedia sangat berguna untuk membantu siswa lebih terlibat dalam proses belajar. Dengan kemajuan teknologi saat ini, ada banyak pilihan platform belajar yang menarik dan mudah digunakan, seperti aplikasi Canva. Ini membantu membuat proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan menggunakan multimedia dan platform belajar ini, siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dan mengembangkan keterampilan mereka (Maisarah & Yusnita, 2024). Media dirancang menggunakan Canva dan dikonversi menjadi *flipbook* digital melalui Heyzine. Prototipe dikembangkan berdasarkan materi fabel Bab 5 *Berteman dalam Keberagaman* yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran, kemudian disusun dalam bentuk storyboard yang meliputi halaman sampul, pengantar, materi, kesimpulan, profil penulis, dan penutup sebagai acuan pada tahap pengembangan media.

Tabel 1. Rancangan Sketsa Media *Flipbook* Digital

No.	Nama Rancangan	Desain
1.	Cover	Buku Dongeng Anak Rahasia Kaki Itik Kelas II SD Gambar
2.	Kata Pengantar	Kata Pengantar Isi
3.	Komponen Pembelajaran	Komponen Pembelajaran Capaian Pembelajaran Tujuan Pembelajaran
4.	Identitas Materi	Kenalan Yuk Gambar
5.	Cover Pengantar Cerita	Rahasia Kaki Itik Gambar
6.	Materi	Isi Cerita
7.	Kesimpulan	Gambar dan Isi
8.	Tentang Penulis	Tentang Penulis Isi
9.	Cover Penutup	Gambar

Storyboard yang telah disusun menjadi acuan dalam proses pembuatan media *flipbook* digital pada tahap pengembangan.

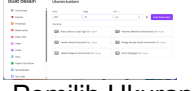
3. Pengembangan (*Develop*)

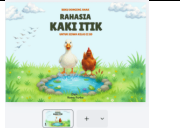
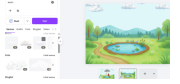
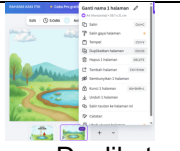
Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan media *flipbook* digital berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap perancangan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi mengembangkan konten, memilih atau mengembangkan media pendukung, mengembangkan media petunjuk untuk peserta didik, mengembangkan petunjuk untuk guru, dan melakukan evaluasi formatif

a. Menghasilkan Bahan Pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti menghasilkan media pembelajaran berupa *flipbook* digital berdasarkan storyboard yang telah dibuat pada tahap perancangan. Proses pengembangan dilakukan dengan menyusun desain media menggunakan aplikasi canva hingga menjadi produk awal. Berikut langkah-langkahnya sebagai berikut:

Tabel 2. Pengembangan Produk Menggunakan Canva.

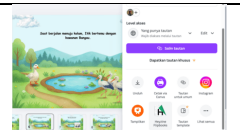
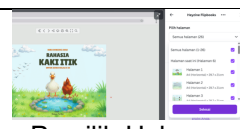
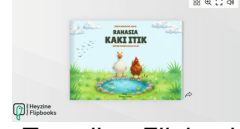
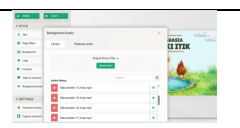
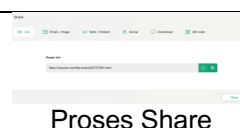
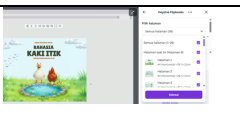
No	Tampilan Gambar	Keterangan
1.	 Tampilan Awal Aplikasi Canva	Peneliti membuka aplikasi canva untuk memulai proses pengembangan media <i>flipbook</i> digital.
2.	 Pemilih Ukuran Desain	Peneliti menentukan ukuran desain <i>flipbook</i> digital yaitu 29,7 cm x 21 cm sesuai kebutuhan media pembelajaran.
3.	 Pemilihan Background	Peneliti memilih warna latar belakang yang sesuai dengan tema materi fabel agar media lebih menarik.

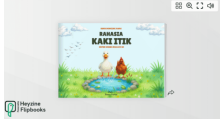
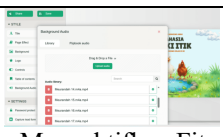
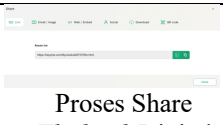
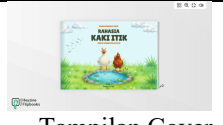
4.	 Pemilihan Elemen Desain	Peneliti menambahkan elemen gambar dan ilustrasi pendukung yang relevan dengan materi fabel.
5.	 Pembuatan Cover Media	Peneliti membuat desain cover <i>flipbook</i> digital sebagai halaman awal media pembelajaran.
6.	 Pemilihan elemen pendukung desain materi	Peneliti memilih elemen pendukung tambahan seperti ikon dan ilustrasi untuk memperkuat tampilan isi materi agar lebih menarik.
7.	 Duplikat Halaman	Peneliti menduplikatkan halaman untuk melanjutkan penyusunan isi media sesuai storyboard yang telah dirancang.
8.	 Penyusunan Isi Materi	Peneliti Menyusun isi materi dengan menambahkan teks pada setiap halaman sesuai <i>storyboard</i> sehingga media <i>flipbook</i> digital telah selesai dilengkapi dengan teks.
9.	 Hasil Akhir Desain Media	Hasil akhir desain media telah selesai dibuat di canva siap dilanjutkan ke tahap berikutnya.

b. Menggabungkan Komponen Pembelajaran

Pada tahap ini, desain media yang telah dibuat di canva kemudian digabungkan menjadi media *flipbook* digital menggunakan heyzine, berikut langkah-langkah yaitu:

Tabel 3. Proses Menggabungkan Media Flipbook Digital pada Heyzine

No	Gambar	Keterangan
1.	 Pemilihan Heyzine Flipbook	Peneliti memilih platform heyzine <i>flipbook</i> sebagai media untuk mengubah desain canva menjadi bentuk <i>flipbook</i> digital.
2.	 Pilih Halaman pada Heyzine Flipbook	Peneliti memilih seluruh halaman desain yang telah dibuat sebelumnya di canva untuk diunggah ke dalam heyzine <i>flipbook</i> .
3.	 Tampilan Flipbook Digital pada Heyzine	Setelah proses pengunggahan, desain yang telah dibuat ditampilkan dalam bentuk <i>flipbook</i> digital yang dapat dibuka secara interaktif.
4.	 Mengaktifkan Fitur Background Audio pada Heyzine	Peneliti menambahkan dan mengaktifkan fitur <i>background</i> audio untuk mendukung penyajian materi agar lebih menarik dan interaktif.
5.	 Proses Share Flipbook Digital kepada Peserta Didik	Media <i>flipbook</i> digital yang telah selesai dikembangkan kemudian dibagikan kepada peserta didik melalui tautan link yang tersedia.
6.	 Pilih Halaman pada Heyzine Flipbook	Peneliti memilih seluruh halaman desain yang telah dibuat

	Pemilih Halaman pada Heyzine <i>Flipbook</i>	sebelumnya di canva untuk diunggah ke dalam <i>heyzine flipbook</i> .
7.	 Tampilan <i>Flipbook</i> Digital pada Heyzine	Setelah proses pengunggahan, desain yang telah dibuat ditampilkan dalam bentuk <i>flipbook</i> digital yang dapat dibuka secara interaktif.
8.	 Mengaktifkan Fitur Background Audio pada Heyzine	Peneliti menambahkan dan mengaktifkan fitur <i>background</i> audio untuk mendukung penyajian materi agar lebih menarik dan interaktif.
9.	 Proses Share <i>Flipbook</i> Digital kepada Peserta Didik	Media <i>flipbook</i> digital yang telah selesai dikembangkan kemudian dibagikan kepada peserta didik melalui tautan link yang tersedia.
10.	 Tampilan Cover	Menampilkan halaman awal media <i>flipbook</i> digital berupa cover yang memuat identitas dan judul materi pembelajaran.
11.	 Isi Materi	Menampilkan isi materi pembelajaran fabel yang disusun secara sistematis sesuai <i>storyboard</i> yang telah dirancang.
12.	 Penutup	Menampilkan halaman akhir media sebagai penutup yang berisi rangkuman atau akhir dari penyajian materi dalam <i>flipbook</i> digital.

c. Melakukan Evaluasi Formatif

Pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap media *flipbook* digital sebelum digunakan dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan oleh ahli materi dan bahasa serta ahli media menggunakan angket skala 1-5 untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan.

a) Validasi Ahli Materi dan Bahasa

Hasil validasi ahli materi dan bahasa dilakukan dalam dua tahap. Pada tahap I, media *flipbook* digital memperoleh persentase sebesar 67% dengan kategori valid. Pada tahap ini, validator memberikan beberapa masukan perbaikan. Di antaranya penggunaan huruf kapital pada nama karakter yang masih belum konsisten serta perlunya pengembangan bahasa dalam cerita agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi tahap I tersebut, peneliti melakukan revisi sesuai saran yang diberikan oleh validator, sebagai berikut:

Tabel 4. Revisi Ahli Materi dan Bahasa

No.	Komentar/saran	Media sebelum validasi	Media setelah validasi
1.	Validator menyarankan peneliti untuk memperbaiki penggunaan huruf kapital pada nama karakter agar lebih konsisten dalam penulisan cerita.		
2.	Validator menyarankan peneliti untuk mengembangkan penggunaan bahasa dalam cerita agar lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik.		

Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran ahli, media kemudian divalidasi kembali pada tahap II. Pada tahap ini diperoleh hasil sebesar 97% dengan kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa media *flipbook* digital yang dikembangkan sudah layak digunakan setelah melakukan perbaikan sesuai masukan validator.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi dan Bahasa

Tahapan	Persentase	Keterangan
Tahap I	67 %	Valid
Tahap II	97 %	Sangat Valid

b) Validasi Ahli Media

Hasil validasi ahli media dilakukan dua tahap. Pada tahap pertama media *flipbook* digital memperoleh persentase 67% dengan

kategori valid. Pada tahap ini, validator memberikan beberapa saran perbaikan, yaitu penyesuaian jenis font dan warna *font* pada bagian cover agar tampilan lebih menarik, penambahan halaman pada isi cerita agar materi lebih lengkap, serta penambahan cover penutup untuk melengkapi tampilan media.

Berdasarkan hasil validasi tahap I tersebut, peneliti melakukan revisi sesuai saran yang diberikan oleh validator, sebagai berikut:

Tabel 2. Revisi Ahli Media

No.	Komentar/saran	Media sebelum validasi	Media setelah validasi
1.	Validator menyarankan peneliti untuk menyesuaikan jenis <i>font</i> dan warna <i>font</i> pada <i>cover</i> agar tampilan media menjadi lebih menarik.		
2.	Validator menyarankan peneliti untuk menambahkan halaman pada cerita agar isi dapat tersampaikan secara lebih lengkap.		
3.	Validator menyarankan peneliti untuk menambahkan <i>cover</i> penutup sebagai pelengkap desain buku cerita digital.		

Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran ahli, media

kemudian divalidasi kembali pada tahap II. Pada tahap ini diperoleh hasil sebesar 86% dengan kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa media *flipbook* digital yang dikembangkan sudah layak digunakan setelah dilakukan perbaikan sesuai masukan validator.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Tahapan	Persentase	Keterangan
Tahap I	67 %	Valid
Tahap II	86 %	Sangat Valid

4. Implementasi (*Implement*)

Tahap implementasi dilakukan setelah media *flipbook* digital dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli. Media diujicobakan pada 22 Mei 2026 di kelas II SD Negeri Langsa Lama yang melibatkan 19 peserta didik dan 1 guru. Pembelajaran menggunakan proyektor dan *Chromebook* yang digunakan secara berpasangan. Setelah pembelajaran, guru dan peserta didik mengisi angket respons untuk mengetahui kepraktisan media.

a. Angket Respons Guru

Angket respons guru diberikan kepada guru kelas II SD Negeri Langsa Lama untuk menilai kepraktisan media *flipbook* digital. Penilaian menggunakan skala Likert 5 poin, yaitu skor 1 (sangat tidak setuju) sampai skor 5 (sangat setuju). Hasil penilaian selanjutnya direkapitulasi untuk mengetahui tingkat kepraktisan media.

Berdasarkan tabel hasil angket respon guru, media *flipbook* digital memperoleh persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinilai mudah digunakan dan mendukung pelaksanaan pembelajaran fabel di kelas II sekolah dasar.

Ketentuan penilaian pada angket respon guru yaitu skor 1 sangat tidak setuju, skor 2 tidak setuju, skor 3 ragu-ragu, skor 4 setuju, skor 5 sangat setuju. Berikut ini rekapitulasi yang diperoleh:

Tabel 4. Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Ketentuan Penilaian
1.	Penyajian materi pada media pembelajaran <i>flipbook</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5	Sangat Praktis
2.	Media pembelajaran <i>flipbook</i> digital memenuhi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.	5	Sangat Praktis
3.	Teks, gambar, dan audio pada media pembelajaran <i>flipbook</i> digital membantu siswa memahami cerita fabel.	5	Sangat Praktis
4.	Penyajian materi pada media pembelajaran <i>flipbook</i> digital disusun secara sistematis.	5	Sangat Praktis
5.	Media pembelajaran <i>flipbook</i> digital memiliki desain tampilan yang menarik.	5	Sangat Praktis
6.	Penyajian gambar dan huruf pada media pembelajaran <i>flipbook</i> digital sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar.	5	Sangat Praktis
7.	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook</i> digital sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar.	5	Sangat Praktis
8.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook</i> digital tidak menimbulkan penafsiran ganda.	5	Sangat Praktis
9.	Penulisan kalimat pada media pembelajaran <i>flipbook</i> digital menggunakan kaidah ejaan bahasa Indonesia yang benar.	5	Sangat Praktis
10.	Media <i>flipbook</i> digital berbantuan aplikasi Heyzine mudah digunakan dalam pembelajaran.	5	Sangat Praktis
11.	Media pembelajaran <i>flipbook</i> digital dapat memudahkan proses pembelajaran.	5	Sangat Praktis
Jumlah Nilai		55	
Persentase		100%	
Kriteria		Sangat praktis	

b. Angket Respon siswa

Pada tahap ini, peneliti menerapkan media flipbook digital kepada peserta didik kelas II SD Negeri Langsa Lama dengan jumlah peserta didik sebanyak 19 siswa orang. Implementasi ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media *flipbook* digital yang dikembangkan. Angket respon peserta didik diisi dengan cara memberikan tanda cheklist pada skala penilaian yang dianggap sesuai dengan media yang dikembangkan oleh peneliti. Ketentuan penilaian pada angket respon peserta didik yaitu skor 1 sangat tidak setuju, skor 2 tidak setuju, skor 3 ragu-ragu, skor 4 setuju, skor 5 sangat setuju. Berikut ini rekapitulasi yang diperoleh:

Tabel 5. Hasil Angket Peserta Didik

Responden	Aspek yang dinilai										Jumlah F	Skor Maksimal N	Persentase Kepraktisan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
R1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
R2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
R3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
R4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
R5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
R6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
R7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
R8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
R9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
R10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
R11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
R12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
R13	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	49	50	98%
R14	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	50	98%
R15	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	48	50	96%
R16	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	48	50	96%
R17	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	48	50	96%
R18	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	47	50	94%
R19	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	46	50	92%
Persentase	99%												
Kriteria	Sangat Praktis												

Berdasarkan tabel hasil angket respon peserta didik, media *flipbook* digital memperoleh persentase kepraktisan sebesar 99% dengan kriteria sangat praktis. Tingginya persentase tersebut menunjukkan

bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan dan dapat mendukung pembelajaran fabel di kelas II sekolah dasar.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Penelitian ini pada tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media *flipbook* digital yang telah dikembangkan berdasarkan hasil penilaian di lapangan. Evaluasi dilakukan melalui dua aspek utama, yaitu kelayakan media dan kepraktisan media dalam proses pembelajaran di kelas II sekolah dasar.

a. Kelayakan *Flipbook* Digital

Penilaian kelayakan media *flipbook* digital dilakukan untuk mengetahui tingkat kesesuaian media yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi ahli di lapangan, baik dari segi materi, bahasa, maupun media.

Tabel 10. Rekapitan Rata-rata Kelayakan *Flipbook* Digital

No	Tahapan Penilaian	Persentase	Kategori
1.	Ahli Materi dan Bahasa	97%	Sangat Valid
2.	Ahli Media	86%	Sangat Valid
Rata-rata		91,5%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dan bahasa serta ahli media, diperoleh rata-rata kelayakan sebesar 91,5% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan

bahwa media *flipbook* digital yang dikembangkan telah sesuai berdasarkan materi, bahasa, dan media sehingga layak digunakan dalam pembelajaran di kelas II sekolah dasar.

b. Kepraktisan *Flipbook* Digital

Penilaian kepraktisan produk diperoleh dari angket respon guru dan angket respon peserta didik yang diberikan setelah kegiatan implementasi selesai dilaksanakan.

Tabel 6. Hasil Kepraktisan *Flipbook* Digital

No	Validator	Persentase	Kategori
1.	Respon Guru	100%	Sangat Praktis
2.	Respon Peserta Didik	99%	Sangat Praktis
Rata-rata		99,5%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil respon guru dan peserta didik, diperoleh rata-rata kepraktisan sebesar 99,5% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media *flipbook* digital mudah digunakan, menarik, serta membantu proses pembelajaran sastra materi fabel di kelas II sekolah dasar.

D. Pembahasan

1. Desain Media *Flipbook* Digital

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas II SD Negeri Langsa Lama, peneliti merancang media *flipbook* digital pada pembelajaran sastra materi fabel sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Fransyaigu et

al. (2024) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran digital merupakan salah satu inovasi yang mampu mengoptimalkan proses pembelajaran di sekolah dasar. Pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta membantu guru menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik. Media ini dirancang dalam bentuk buku digital yang menyajikan materi melalui kombinasi teks, gambar, dan audio dalam satu tampilan sehingga dapat diakses dan digunakan mudah oleh peserta didik. Desain media dibuat menyerupai buku cetak yang dapat dibuka dan dibalik secara digital agar memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Hal ini sejalan dengan Prasasti & Anas (Prasasti and Anas 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* digital mampu menyajikan materi secara interaktif sehingga membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas II SD Negeri Langsa Lama, pembelajaran sastra materi fabel masih didominasi oleh penggunaan media cetak seperti buku siswa, buku guru, dan LKS. Penyajian materi yang lebih banyak berupa teks menyebabkan variasi pembelajaran terbatas sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran belum optimal. Temuan ini

menunjukkan perlunya media yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran saat ini.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti merancang media *flipbook* digital yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Perancangan media ini dilakukan secara sistematis yang meliputi halaman pembuka (*cover*), penyajian cerita fabel, ilustrasi gambar pendukung, serta pesan moral. Setiap bagian dirancang dengan tampilan yang sederhana, penggunaan huruf yang jelas, serta pemilihan warna yang menarik agar mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik. Rancangan tersebut kemudian menjadi dasar dalam pembuatan media *flipbook* digital yang digunakan pada pembelajaran sastra materi fabel di kelas II SD Negeri Langsa Lama.

Selain itu, media yang dikembangkan dilengkapi dengan audio sebagai pendukung pembelajaran. Kehadiran audio memungkinkan peserta didik tidak hanya membaca cerita, tetapi juga mendengarkan isi cerita yang disajikan. Penggabungan unsur teks, gambar, dan audio dalam satu media memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena melibatkan lebih dari satu indera peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahma & Mutiaz (Rahma and Mutiaz 2020) yang menyatakan bahwa kombinasi berbagai unsur multimedia dalam media pembelajaran dapat

meningkatkan keterlibatan dan perhatian peserta didik selama proses belajar berlangsung.

Desain media *flipbook* digital juga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, peserta didik lebih mudah memahami informasi yang disajikan melalui tampilan yang dapat diamati secara langsung. Peserta didik pada tahap operasional konkret membutuhkan bantuan media yang mampu menyajikan konsep secara nyata dan mudah dipahami. Oleh karena itu, penggunaan ilustrasi gambar yang menarik, bahasa yang sederhana, serta dukungan audio dalam media *flipbook* digital diharapkan dapat membantu peserta didik memahami isi cerita fabel dengan lebih mudah (Hazmi 2023).

Hasil penelitian ini didukung oleh Syahfitri et al. (2025) yang menyatakan bahwa media *flipbook* digital berbantuan Canva memiliki tingkat kelayakan dan kepraktisan yang sangat tinggi serta terbukti efektif meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik sekolah dasar. Penggunaan media digital yang interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Dengan demikian, desain media *flipbook* digital yang dikembangkan merupakan hasil rancangan yang didasarkan pada kondisi nyata di lapangan, kebutuhan pembelajaran,

serta karakteristik peserta didik kelas II SD Negeri Langsa Lama. Desain tersebut mengintegrasikan unsur teks, gambar, dan audio dalam satu media sehingga mampu mendukung pembelajaran sastra materi fabel yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

2. Pengembangan Media *Flipbook* Digital

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Prosedur pengembangan media *flipbook* digital menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analyze, design, develop, implement, dan evaluate*. Melalui model ini, peneliti mengembangkan produk berupa media *flipbook* digital pada materi fabel untuk peserta didik kelas II SD Negeri Langsa Lama. Penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian Siregar et al. (2025) yang menyatakan bahwa bahan ajar digital interaktif berbasis *Liveworksheet* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, mempermudah pemahaman konsep, serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik. Pengembangan media pembelajaran berbasis digital memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara lebih aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Proses pengembangan diawali dengan tahap analisis (*analyze*) yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran sebagai dasar dalam pengembangan media.

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap berbagai aspek yang berkaitan dengan proses pembelajaran, meliputi kondisi pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, sumber daya yang tersedia, sistem penyampaian pembelajaran, serta perencanaan pengembangan media. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran sastra materi fabel di kelas II SD Negeri Langsa Lama masih didominasi oleh penggunaan media cetak seperti buku siswa, buku guru, dan LKS. Penyajian materi yang masih berfokus pada teks menyebabkan pembelajaran kurang bervariasi sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran belum optimal. Selain itu, sekolah telah memiliki fasilitas berupa chromebook dan proyektor yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini sejalan dengan pendapat Hidayat & Nizar (Hidayat et al. 2021) yang menyatakan bahwa tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran sebagai dasar dalam menentukan solusi yang tepat. Analisis kebutuhan bertujuan memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran yang menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran.

Tahap kedua adalah perancangan (*design*), pada tahap ini peneliti menyusun tujuan pembelajaran, strategi penilaian, memilih media yang akan dikembangkan, serta merancang tampilan media melalui *storyboard*.

Storyboard disusun sebagai pedoman dalam proses pengembangan media sehingga setiap komponen yang terdapat dalam *flipbook* digital tersusun secara sistematis. Media dirancang dengan memuat halaman cover, kata pengantar, komponen pembelajaran, identitas materi, pengantar cerita, isi cerita fabel, kesimpulan, tentang penulis, dan cover penutup. Selain itu, penggunaan warna, jenis huruf, ilustrasi gambar, dan audio juga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar agar media lebih menarik dan mudah dipahami. Perancangan yang dilakukan secara terstruktur membantu peneliti menghasilkan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Tahap ketiga adalah pengembangan (*develop*), pada tahap ini proses pembuatan media dilakukan menggunakan aplikasi canva untuk mendesain tampilan media, kemudian hasil desain diubah menjadi *flipbook* digital menggunakan platform heyzone. Setelah media selesai dibuat, produk divalidasi oleh ahli materi dan bahasa serta ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum digunakan dalam pembelajaran. Saran dan masukan yang diberikan oleh validator digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi sehingga media yang dikembangkan menjadi lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Proses validasi dan revisi tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media tidak hanya

berfokus pada pembuatan produk, tetapi juga pada penyempurnaan kualitas media agar layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap keempat adalah implementasi (*implement*). Implementasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media dalam pembelajaran serta memperoleh tanggapan dari guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Pada saat pembelajaran berlangsung, peserta didik dapat membaca cerita fabel, melihat ilustrasi gambar, dan mendengarkan audio yang tersedia dalam media. Penggunaan media tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu peserta didik dalam memahami isi cerita yang dipelajari. Menurut Salabi (Salabi 2020) yang menyatakan bahwa implementasi merupakan pelaksanaan rencana dalam bentuk kegiatan nyata untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian Urva et al. (2025) yang menunjukkan bahwa media komik digital memperoleh kategori sangat valid, sangat praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik sekolah dasar. Penyajian materi melalui perpaduan teks dan ilustrasi yang menarik mampu meningkatkan minat membaca serta memudahkan peserta didik memahami isi bacaan. Hal tersebut memperkuat bahwa penggunaan *flipbook* digital pada materi fabel juga berpotensi

meningkatkan keterampilan membaca peserta didik.

Tahap terakhir adalah evaluasi (evaluate). Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kualitas media yang telah dikembangkan melalui hasil validasi ahli materi dan bahasa, ahli media, serta hasil respon guru dan respon peserta didik. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media *flipbook* digital memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dan bahasa maupun ahli media. Selain itu respon guru dan respon peserta didik juga menunjukkan kategori sangat praktis sehingga media layak digunakan dalam pembelajaran sastra materi fabel. Menurut Febrianto & Puspitaningsih (Febrianto and Puspitaningsih 2020) yang menyatakan bahwa evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan produk berdasarkan hasil uji kelayakan dan kepraktisan sehingga dapat diketahui kesesuaian produk untuk digunakan dalam pembelajaran.

Dengan demikian, pengembangan media *flipbook* digital pada pembelajaran sastra materi fabel dilakukan melalui tahap *analyze*, *design*, *develop*, *implement*, dan *evaluate* secara sistematis melalui tahap tersebut dihasilkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, karakteristik pembelajaran sastra, serta kondisi pembelajaran di kelas II SD Negeri Langsa Lama sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang layak dan praktis.

3. Kelayakan Media *Flipbook* Digital

Kelayakan media *flipbook* digital pada pembelajaran sastra materi fabel di kelas II SD Negeri Langsa Lama diketahui melalui proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan bahasa serta ahli media. Validasi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian isi materi, penggunaan bahasa, tampilan media sebelum media digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *flipbook* digital memperoleh persentase sebesar 97% dari ahli materi dan bahasa dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik kelas II sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Utami & Ansori (Utami and Ansori 2025) yang menunjukkan bahwa media *flipbook* digital yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Selain itu, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *flipbook* digital telah memenuhi aspek tampilan, desain, keterbacaan, penggunaan warna, ilustrasi gambar, serta kemudahan penggunaan media. Meskipun telah memperoleh kategori sangat valid, validator tetap memberikan beberapa saran perbaikan yang kemudian digunakan

sebagai dasar dalam melakukan revisi untuk menyempurnakan media yang dikembangkan. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Yulianti & Nuryanto (Yulianti and Nuryanto 2025) yang menyatakan bahwa media *flipbook* interaktif yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak karena mampu menyajikan materi secara menarik dan mudah digunakan oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan bahasa serta ahli media, diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 91,5% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *flipbook* digital yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari aspek isi, bahasa, maupun tampilan media. Temuan ini sejalan Savitri & Hendratno (Savitri and Hendratno 2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran cerita fabel yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media *flipbook* digital yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi fabel di kelas II sekolah dasar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurachmadani et al. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Augmented Reality yang dikembangkan menggunakan model ADDIE memiliki tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas yang sangat tinggi. Media pembelajaran digital mampu

meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif, termasuk *flipbook* digital, dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

4. Praktikalitas Media *Flipbook* Digital

Praktikalitas media *flipbook* digital pada pembelajaran sastra materi fabel di kelas II SD Negeri Langsa Lama diketahui melalui hasil respon guru dan peserta didik setelah media digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil angket respon guru, media *flipbook* digital memperoleh persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan dalam pembelajaran, sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta membantu guru dalam menyampaikan materi fabel kepada peserta didik. Sementara itu, hasil angket respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 99% dengan kriteria sangat praktis.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Mulyahati et al. (2025) yang menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam memanfaatkan Chromebook menjadi salah satu indikator penting keberhasilan digitalisasi pembelajaran di sekolah dasar. Guru yang memiliki kompetensi digital mampu

memanfaatkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, pengembangan media flipbook digital pada penelitian ini mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil respon guru dan peserta didik, diperoleh rata-rata persentase praktikalitas media sebesar 99,5% dengan kriteria sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *flipbook* digital mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik serta mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran sastra materi fabel di kelas II sekolah dasar. Tingginya tingkat praktikalitas ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga dapat digunakan tanpa mengalami kesulitan yang berarti dalam proses pembelajaran. Kemudahan media juga didukung oleh penyajian materi yang sistematis, penggunaan ilustrasi yang menarik, serta adanya audio yang membantu peserta didik memahami isi cerita fabel. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Opdianto dkk, (Opdianto, Reffiane, and Huda 2023) yang memperoleh kategori sangat praktis pada penggunaan media *flipbook* dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini memperkuat temuan Andriani dkk, (Andriani, Hunaifi, and Damariswara 2024) yang menunjukkan bahwa media *flipbook* digital mudah digunakan oleh guru dan peserta didik

selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, Rahmawati (Rahmawati et al. 2023) mengatakan bahwa media *flipbook* digital memperoleh respon positif dari peserta didik karena penyajian materi yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, media *flipbook* digital yang dikembangkan telah memenuhi aspek praktikalitas dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Temuan penelitian ini diperkuat oleh penelitian Sihombing et al. (2026) yang menunjukkan bahwa media *flipbook* digital pada pembelajaran membaca cerita rakyat memenuhi kriteria sangat layak dan sangat praktis berdasarkan hasil validasi ahli serta respons guru dan peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *flipbook* digital mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media *flipbook* digital pada pembelajaran sastra materi fabel kelas II sekolah dasar dirancang berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik dengan memanfaatkan Canva dan Heyzine serta memadukan teks, gambar, dan audio agar sesuai dengan karakteristik peserta didik.
2. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analyze, design,*

develop, implement, dan evaluate. Melalui tahapan tersebut dihasilkan media *flipbook* digital yang telah divalidasi, direvisi, dan diujicobakan dalam pembelajaran.

3. Hasil validasi menunjukkan media *flipbook* digital memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 91,5% dengan kategori sangat valid, sehingga layak digunakan pada pembelajaran sastra materi fabel di kelas II sekolah dasar.
4. Hasil uji kepraktisan menunjukkan media memperoleh rata-rata persentase sebesar 99,5% dengan kategori sangat praktis, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan mudah diterapkan pada pembelajaran sastra materi fabel di kelas II sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2022). Lembaga pendidikan sebagai suatu sistem sosial (Studi tentang peran lembaga pendidikan di Indonesia dalam perspektif Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). *Mamba'ul 'Ulum*, 18(1), 38–48. <https://doi.org/10.54090/mu.56>
- Aliyah, A., & Istiqfaroh, N. (2022). Pengembangan media *flipbook* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi fabel pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–9.
- Annisya, S., & Baadilla, I. (2022). Analisis nilai karakter melalui media animasi fabel dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7888–7895.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York, NY: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Fransyaigu, R., Ayudia, I., Arpilia, R., Mulyahati, B., & Kenedi, A. K. (2024). Inovasi media augmented reality dalam mengoptimalkan pendidikan inklusi di sekolah dasar. Link: https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=1I0sUggAAAAJ&sortby=pubdate&citation_for_view=1I0sUggAAAAJ:Wp0glr-vW9MC
- Hartningtyas, W., & Priyanti, E. (2021). *Bahasa Indonesia: Keluargaku unik untuk SD kelas II*. Jakarta, Indonesia: Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Iskandar, S., Setiasari, I. H. D., & Pratiwi, P. A. (2025). Implementasi prinsip pengembangan Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10, 195–208.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media pembelajaran dalam pembentukan interaksi belajar siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156. <https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>
- Maisarah, M., & Yusnita, N. S. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Canva Pada Pelajaran IPAS Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Madako Elementary School*, 3(1), 1–14.

- <https://doi.org/10.56630/mes.v3i1.222>
- Mulyahati, B., Ayudia, I., Juliati, & Fransyaigu, R. (2025). Profil kemampuan guru sekolah dasar dalam penggunaan Chromebook di Kota Langsa. Link: https://scholar.google.co.id/citations?hl=id&user=1I0sUggAAAAJ&view_op=list_works&sortby=pubdate
- Nurachmadani, N., Sahudra, T. M., & Mulyahati, B. (2025). Development of augmented reality (AR) based learning media to improve educational outcomes for elementary school students. *Alacrity: Journal of Education*, 5(1), 592–608. Link: <https://lppipublishing.com/index.php/alacrity/article/view/692>
- Putra, A. D., Yulianti, D., & Fitriawan, H. (2023). Pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada siswa sekolah dasar. *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2173–2177. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1748>
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78.
- Sihombing, I. N., Mulyahati, B., & Rafli, M. F. (2026). Pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital pada elemen membaca cerita rakyat siswa kelas IVB SDN 2 Meurandeh. *Jurnal Ibtidaiyah*. Link: <http://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/IBTIDAIYAH/article/view/16465>
- Siregar, N., Abdiani, N., & Maisarah. (2025). Pengembangan bahan ajar digital berbentuk LKPD interaktif berbasis Liveworksheet pada materi bangun datar kelas IV sekolah dasar. Link: <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.53621>
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian & pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Syahfitri, E., Mulyahati, B., & Maisarah. (2025). Media pembelajaran *flipbook* digital berbantuan aplikasi Canva untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(4). Link: <https://www.jurnal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/8813>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Urva, M., Mulyahati, B., & Fransyaigu, R. (2025). Pengembangan media pembelajaran komik digital pada materi dongeng untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II sekolah dasar. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(3). Link: https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=Xufha0wAAAAJ&sortby=pubdate&citation_for_view=Xufha0wAAAAJ:blknAaTinKkC