

Pengembangan Media Gambar Seri Berbasis *Flipbook* Untuk Menulis Narasi Pada Siswa Kelas IV SDN 9 Dungaliyo Kabupaten Gorontalo

Fadilah Dai^{*1}, Rusmin Husain², Wiwy Tryanty Pulukadang³,
Fidyawati Monoarfa⁴, Ade Mahniar⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Negeri Gorontalo, Kota Gorontalo, Indonesia

*Corresponding Author: fadiladai20@gmail.com

Info Article Received : 01 Juni 2026 Revised : 02 Juli 2026 Accepted : 01 Agustus 2026 Publication : 31 Agustus 2026	Abstract: <i>This study aims to develop flipbook-based serial picture media as an alternative instructional medium for narrative writing in Grade IV elementary school. The research employed Research and Development (R&D) methodology using the ADDIE model, involving 17 Grade IV students of SDN 9 Dungaliyo, Gorontalo Regency as trial subjects. Product validation was conducted by three expert validators encompassing media, language, and content experts. Aggregate validation results showed a feasibility percentage of 92.30% categorized as "Very Feasible." Practicality testing yielded a teacher response rate of 91.67% and student response rate of 86.84%, with a combined average of 89.25% categorized as "Very Practical." These findings demonstrate that the flipbook-based serial picture media developed through Canva and Heyzine Flipbook platforms is feasible and practical for implementation as an Indonesian Language instructional medium, particularly for narrative writing competency in elementary education.</i>
Keywords: Serial Picture Media, Flipbook, Narrative Writing, ADDIE, Elementary School	
Kata Kunci: Media Gambar Seri, Flipbook, Menulis Narasi, ADDIE, Sekolah Dasar.	
Licensed Under a Creative Commons Attribution 4.0 International License 	
	Abstrak: Kajian ini bertujuan mengembangkan media gambar seri berbasis flipbook sebagai alternatif media pembelajaran menulis narasi di kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation), melibatkan 17 siswa kelas IV SDN 9 Dungaliyo Kabupaten Gorontalo sebagai subjek uji coba. Validasi produk dilakukan oleh tiga validator ahli, mencakup ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi gabungan menunjukkan persentase kelayakan sebesar 92,30% dengan kategori "Sangat Layak." Uji kepraktisan yang melibatkan respons guru memperoleh persentase 91,67%, sementara respons siswa mencapai 86,84%, dengan rata-rata gabungan 89,25% berkategori "Sangat Praktis." Temuan ini mengindikasikan bahwa media gambar seri berbasis flipbook yang dikembangkan melalui platform Canva dan Heyzine Flipbook layak dan praktis diimplementasikan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam kompetensi menulis narasi di sekolah dasar.

INTRODUCTION

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu kompetensi fundamental yang perlu dikembangkan sejak jenjang pendidikan dasar. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara holistik, termasuk kemampuan intelektual dan keterampilan komunikasi yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam konteks ini, Husain (2020) menyatakan bahwa pendidikan merupakan pilar utama keberhasilan individu, sehingga proses pembelajaran yang berkualitas menjadi keniscayaan yang tidak dapat diabaikan. Mata pelajaran Bahasa Indonesia, sebagai sarana komunikasi nasional sekaligus instrumen pengembangan intelektual, menempati posisi sentral dalam kurikulum sekolah dasar (Monoarfa et al., 2024).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar mencakup empat keterampilan berbahasa yang bersifat integratif, yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Menurut Pulukadang (2021), pembelajaran merupakan aktivitas interaksional yang melibatkan peserta didik dengan lingkungan belajar, termasuk sumber belajar dan pendidik. Di antara keempat keterampilan tersebut, menulis menempati peran krusial karena berfungsi sebagai wahana ekspresi gagasan sekaligus stimulasi kemampuan berpikir kritis (Dalman, 2013). Tarigan (2017) menegaskan bahwa penguasaan keempat aspek keterampilan berbahasa saling berkaitan dan secara kolektif menentukan kualitas komunikasi peserta didik. Safitri et al. (2022) menambahkan bahwa karakteristik peserta didik kelas tinggi sekolah dasar memerlukan variasi strategi dan media pembelajaran yang lebih dinamis agar kompetensi berbahasa berkembang secara optimal. Menulis narasi merupakan salah satu kompetensi yang secara eksplisit diajarkan pada peserta didik kelas IV sekolah dasar dalam lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia. Nurasiking et al. (2024) mendefinisikan teks narasi sebagai bentuk tulisan yang memaparkan rangkaian peristiwa secara kronologis untuk membentuk cerita yang koheren. Guslianawati dan Nugraheni (2023) lebih jauh menguraikan bahwa menulis narasi menuntut peserta didik menguasai struktur cerita yang sistematis meliputi orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda serta kemampuan menghadirkan tokoh, latar, dan alur cerita yang logis.

Kompetensi ini tidak hanya melatih keterampilan berbahasa secara teknis, tetapi juga mengembangkan daya imajinasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir terstruktur yang menjadi bekal penting bagi perkembangan kognitif peserta didik. Monoarfa et al.

(2024) menegaskan bahwa peserta didik sekolah dasar seharusnya mampu menulis narasi yang akurat, efektif, dan menggunakan ejaan serta tanda baca yang tepat. Namun demikian, praktik pembelajaran menulis narasi di berbagai sekolah dasar masih menghadapi tantangan yang cukup berarti. Sagita dan Hamzah (2024) mengidentifikasi bahwa perkembangan teknologi, keberagaman latar belakang sosial-budaya peserta didik, serta tuntutan perubahan kurikulum merupakan tantangan utama dalam pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Secara khusus, keterbatasan media pembelajaran yang kreatif dan berbasis digital menjadi kendala yang sering ditemui di lapangan. Wibowo et al. (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan media yang tepat merupakan prasyarat penting dalam mendukung tugas pendidik menyampaikan materi pembelajaran secara efektif. Ketika media yang digunakan terbatas pada pendekatan konvensional dan kurang bervariasi, motivasi belajar peserta didik cenderung menurun dan partisipasi aktif dalam pembelajaran menjadi rendah.

Salah satu solusi yang telah mendapat perhatian dalam literatur akademik adalah penggunaan media gambar seri dalam pembelajaran menulis. Sadiman (2016) mendefinisikan gambar seri sebagai rangkaian gambar yang secara bersama-sama menceritakan sebuah peristiwa secara urut dan kronologis. Sugiharti dan Anggiani (2022) menjelaskan bahwa media gambar seri berfungsi menarik perhatian peserta didik sekaligus memfasilitasi pemahaman alur cerita melalui representasi visual yang berurutan. Febiani Musyadad et al. (2021) menambahkan bahwa gambar seri membantu memvisualisasikan konsep dan situasi yang abstrak menjadi konkret, sehingga memudahkan peserta didik mengembangkan imajinasi dan mengorganisasikan ide dalam bentuk tulisan narasi. Meskipun demikian, dalam wujud konvensional, gambar seri yang dicetak di atas kertas memiliki keterbatasan dari sisi interaktivitas dan daya tarik visual yang relevan dengan gaya belajar generasi digital.

Pemanfaatan teknologi flipbook digital menawarkan solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas media gambar seri. Nuryani dan Abadi (2021) mendefinisikan flipbook sebagai media pembelajaran berbasis elektronik yang menampilkan materi dalam format halaman digital interaktif yang dapat dibolak-balik layaknya buku cetak, namun dilengkapi dengan elemen teks, gambar, dan animasi yang memperkaya pengalaman belajar. Nurjannah et al. (2023) menegaskan keunggulan flipbook dalam hal tampilan yang menarik, kemudahan navigasi, serta kemampuannya mengakomodasi berbagai modalitas belajar peserta didik. Sejumlah kajian sebelumnya telah

mengonfirmasi potensi media berbasis flipbook. Marvelia dan Rukmi (2022) melaporkan persentase kelayakan sebesar 97% dalam pengembangan e-flipbook untuk keterampilan menyimak cerita di kelas IV sekolah dasar. Jannah et al. (2025) membuktikan bahwa bahan ajar flipbook berbantuan Heyzine untuk materi teks narasi memperoleh kelayakan 98,30% dan dinilai sangat praktis digunakan.

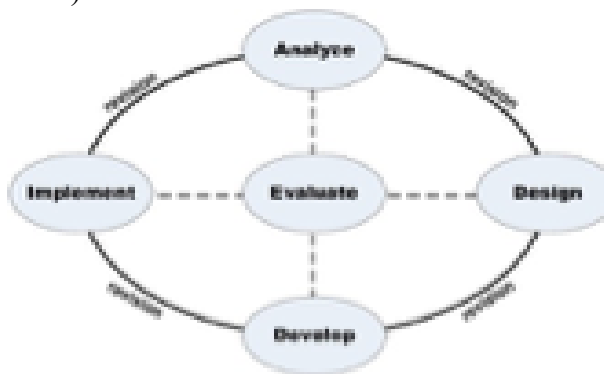
Tinjauan terhadap penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis flipbook di lingkungan sekolah dasar sebagian besar difokuskan pada bahan ajar atau keterampilan menyimak, bukan pada integrasi gambar seri sebagai panduan visual sekuensial untuk menulis narasi secara spesifik. Santi (2024) yang mengembangkan media gambar seri untuk menulis narasi belum mengintegrasikan teknologi flipbook interaktif sebagai basis penyajiannya. Prasati dan Anas (2023) membuktikan validitas flipbook digital untuk kemampuan berpikir kritis, namun tidak mengeksplorasi koneksinya dengan kompetensi menulis narasi melalui gambar seri. Kesenjangan ini membuka peluang pengembangan media yang secara khusus mengintegrasikan keunggulan gambar seri sebagai panduan visual naratif dengan kapabilitas interaktif flipbook digital.

Berdasarkan identifikasi kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media gambar seri berbasis flipbook untuk mendukung pembelajaran menulis narasi pada siswa kelas IV SDN 9 Dungaliyo Kabupaten Gorontalo. Kebaruan penelitian ini terletak pada sintesis antara pendekatan gambar seri yang terbukti efektif sebagai panduan visual naratif dengan teknologi flipbook interaktif yang dikembangkan melalui platform Canva dan Heyzine Flipbook. Penelitian ini secara spesifik mengukur dua dimensi kualitas produk, yaitu tingkat kelayakan berdasarkan penilaian ahli serta tingkat kepraktisan berdasarkan respons pengguna aktual (guru dan siswa), sehingga hasilnya dapat memberikan kontribusi empiris bagi inovasi media pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar.

METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan menciptakan dan memvalidasi produk media pembelajaran secara sistematis. Mengacu pada Zakariah et al. (2020), R&D merupakan metode yang dirancang untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji efektivitas dan kualitasnya dalam konteks penggunaan nyata. Sugiyono (2019) menegaskan bahwa R&D dalam pendidikan mencakup serangkaian proses yang

terstruktur mulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan, pengembangan, hingga pengujian produk. Model pengembangan yang diterapkan adalah ADDIE singkatan dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) yang dipopulerkan oleh Reiser dan Mollenda dan diulas oleh Sutarti dan Irawan (2017). Model ini dipilih karena bersifat sistematis, iteratif, dan memungkinkan evaluasi formatif di setiap tahap pengembangan sehingga kualitas produk dapat terus ditingkatkan (Nurhikmah et al., 2023).



Gambar 1. Pengembangan Model ADDIE **Gambar 2 Tahap Penelitian ADDIE**
 Sumber: Sutarti & Irawan, (2017)

Penelitian dilaksanakan di SDN 9 Dungaliyo yang beralamat di Desa Duwanga, Kecamatan Dungaliyo, Kabupaten Gorontalo, Provinsi Gorontalo, pada periode April hingga Juni 2026. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa instrumen yang saling melengkapi. Lembar observasi analisis kebutuhan dan pedoman wawancara terstruktur dengan guru kelas digunakan pada tahap analisis untuk mengidentifikasi kondisi awal pembelajaran serta kebutuhan pengembangan media. Lembar validasi ahli dirancang khusus untuk masing-masing aspek penilaian: validasi media mencakup aspek visual, desain gambar, dan kesesuaian isi; validasi bahasa mencakup aspek kelugasan, komunikatif, dan kaidah kebahasaan; serta validasi materi mencakup aspek kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran dan kualitas penyajian materi. Selain itu, angket respons guru dan angket respons siswa digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan produk pada tahap implementasi. Data kualitatif berupa masukan, saran, dan komentar dari para validator digunakan sebagai dasar revisi produk secara formatif. Adapun data kuantitatif yang diperoleh dari angket diolah menggunakan rumus persentase kelayakan sebagaimana dikemukakan oleh Fitri dan Haryanti (2020):

$$P = (\Sigma x / \Sigma xi) \times 100\%$$

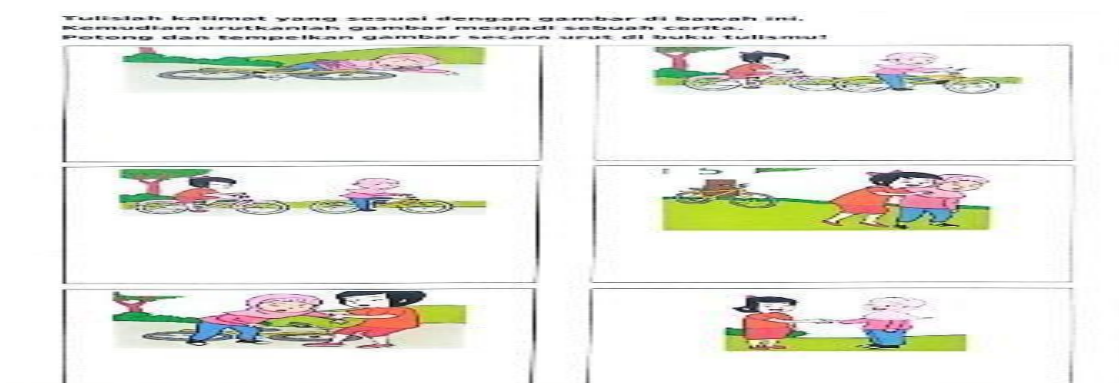
dengan P adalah persentase skor yang diperoleh, Σx adalah jumlah skor yang diperoleh, dan Σx_i adalah jumlah skor maksimal. Klasifikasi kelayakan dan kepraktisan menggunakan rentang persentase berikut: 81%-100% dikategorikan "Sangat Layak/Sangat Praktis," 61%-80% "Layak/Praktis," 41%-60% "Kurang Layak/Cukup Praktis," 21%-40% "Tidak Layak/Kurang Praktis," dan di bawah 20% "Sangat Tidak Layak/Sangat Tidak Praktis" (Fitri & Haryanti, 2020; Atizah et al., 2025).

RESULTS AND DISCUSSION

Result

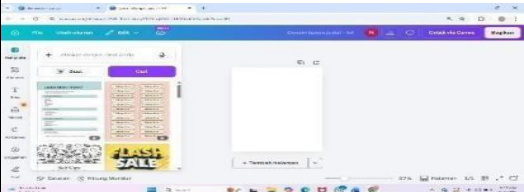
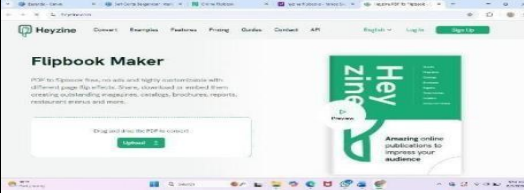
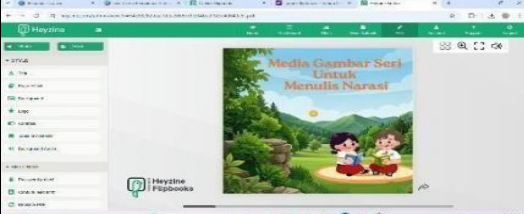
Kondisi Awal Pembelajaran Menulis Narasi

Berdasarkan observasi dan wawancara awal yang dilakukan di kelas IV SDN 9 Dungaliyo, diperoleh gambaran menyeluruh mengenai kondisi pembelajaran menulis narasi sebelum intervensi pengembangan dilakukan. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran menulis narasi masih bertumpu pada metode ceramah satu arah, dengan media pembelajaran yang terbatas pada gambar seri hasil cetakan di atas kertas Houtvrij Schrijfpapier (HVS). Variasi media digital belum diintegrasikan secara optimal ke dalam pembelajaran menulis narasi, meskipun pihak sekolah telah memberikan izin penggunaan perangkat digital oleh peserta didik. Melalui wawancara, guru kelas mengakui bahwa keterbatasan waktu dan kurangnya penguasaan terhadap teknologi pembuatan media digital menjadi faktor utama yang menghambat inovasi media pembelajaran. Akibatnya, siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan imajinasi dan menyusun cerita narasi secara mandiri berdasarkan stimulus visual yang tersedia. Situasi ini mendorong rendahnya antusiasme belajar dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan menulis. Kondisi awal tersebut secara jelas mengindikasikan urgensi pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif, digital, dan kontekstual dengan kebutuhan belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar.



Gambar 3. Media Gambar Seri Pada Kondisi Awal

Tabel 1. *Storyboard* Perancangan Media Gambar Seri berbasis *Flipbook* menggunakan Canva dan Heyzine *Flipbook*

No.	Tampilan	Deskripsi
1.		Membuka aplikasi Canva, kemudian masuk menggunakan akun google yang telah dibuat.
2.		Buat desain baru dengan memilih ukuran terlebih dahulu sesuai yang diperlukan.
3.		Setelah masuk pada tampilan dokumen baru, selanjutnya memilih desain template yang sesuai dengan media yang akan dirancang.
4.		Selanjutnya peneliti mulai mendesain media yang sesuai dan telah disusun serta dibuat semenarik
5.		Media yang telah selesai di desain melalui aplikasi Canva, kemudian akan diunduh dalam bentuk PDF.
6.		Selanjutnya masuk ke Heyzine Flipbook dan daftar menggunakan akun google untuk mengunggah dokumen yang akan dijadikan flipbook
7.		Setelah file berhasil diunggah, akan muncul tampilan seperti pada gambar di samping. Selanjutnya, peneliti menyimpan file melalui fitur save
8.		File yang telah diunggah kemudian dibagikan dalam bentuk barcode atau QR code untuk diakses oleh siswa.

Proses Pengembangan dengan Model ADDIE

Tahap Analysis (Analisis). Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara terstruktur dengan guru dan siswa kelas IV SDN 9 Dungaliyo. Hasil analisis mengonfirmasi tiga temuan utama: (1) guru belum memanfaatkan media digital secara optimal dalam pembelajaran menulis narasi; (2) siswa memiliki minat rendah terhadap media pembelajaran konvensional namun antusias terhadap perangkat digital; dan (3) sekolah telah mengizinkan penggunaan smartphone sebagai sarana belajar, sehingga platform digital memiliki peluang penerapan yang kondusif. Tahap Design (Perancangan). Berdasarkan hasil analisis, peneliti merancang media gambar seri berbasis flipbook dengan menggunakan aplikasi Canva sebagai platform desain utama. Pada tahap ini disusun storyboard yang mencakup alur cerita narasi, pemilihan elemen visual, tata letak halaman, serta penentuan warna dan tipografi yang sesuai dengan karakteristik kognitif peserta didik kelas IV. Bantuan Gemini AI dimanfaatkan untuk menyempurnakan kualitas desain gambar seri yang dikembangkan. Tahap Development (Pengembangan). Realisasi desain dilakukan dengan membangun media gambar seri secara visual di Canva, kemudian mengonversi hasil desain ke dalam format PDF, dan selanjutnya mengubahnya menjadi flipbook interaktif melalui platform Heyzine Flipbook. Media yang dihasilkan disajikan dalam bentuk tautan QR Code yang dapat diakses oleh siswa menggunakan smartphone. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh tiga validator ahli. Masukan dan saran para validator digunakan untuk melakukan revisi produk sebelum tahap implementasi.

Tahap Implementation (Implementasi). Produk yang telah dinyatakan layak oleh para validator diimplementasikan dalam pembelajaran nyata di kelas IV SDN 9 Dungaliyo pada Jumat, 29 Mei 2026. Sebanyak 17 siswa mengakses media gambar seri berbasis flipbook melalui pemindaian QR Code menggunakan smartphone masing-masing. Setelah kegiatan pembelajaran berlangsung, angket respons guru dan siswa diberikan untuk mengukur tingkat kepraktisan media. Tahap Evaluation (Evaluasi). Evaluasi yang dilakukan dalam penelitian ini bersifat formatif, yaitu evaluasi yang berlangsung di setiap tahapan pengembangan sebagai upaya penyempurnaan berkelanjutan. Evaluasi formatif memanfaatkan data kualitatif dari masukan validator serta data kuantitatif dari hasil angket validasi dan respons pengguna. Karena produk telah memperoleh penilaian yang sangat baik pada tahap implementasi, maka tidak dilakukan evaluasi sumatif lebih lanjut.

Kelayakan Media Gambar Seri Berbasis Flipbook

Penilaian kelayakan produk dilakukan melalui tiga jenis validasi yang melibatkan validator berbeda sesuai bidang keahliannya masing-masing. Validasi media oleh Ade Mahniar, M.Pd. menghasilkan skor 34 dari 36 skor maksimal (94,44%), dengan catatan bahwa aspek-aspek seperti kesesuaian tampilan background, harmonisasi warna, dan keselarasan gambar dengan alur cerita memperoleh nilai tertinggi. Validasi bahasa oleh Fidyawati Monoarfa, S.Pd., M.Pd. menghasilkan skor 29 dari 32 skor maksimal (90,62%), dengan aspek keterbacaan bahasa, kesesuaian dengan tingkat kognitif siswa, dan penggunaan bahasa baku dinilai sangat baik.

Adapun validasi materi oleh Dr. Wiwy Triyanty Pulukadang, S.Pd., M.Pd., MCE menghasilkan skor 33 dari 36 skor maksimal (91,66%), dengan aspek kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan ketepatan alur cerita mendapat penilaian sangat positif.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Para Ahli terhadap Media Gambar Seri Berbasis Flipbook

No	Nama Validator	Jenis Validasi	Skor Diperoleh	Skor Maks.	Persentase	Kategori
1	Ade Mahniar, M.Pd.	Validasi Media	34	36	94,44%	Sangat Layak
2	Fidyawati Monoarfa, S.Pd., M.Pd.	Validasi Bahasa	29	32	90,62%	Sangat Layak
3	Dr. Wiwy Triyanty Pulukadang, S.Pd., M.Pd., MCE	Validasi Materi	33	36	91,66%	Sangat Layak
Rata-Rata Persentase					92,30%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, rekapitulasi ketiga komponen validasi menghasilkan rata-rata persentase kelayakan sebesar 92,30% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak." Hasil ini mengindikasikan bahwa media gambar seri berbasis flipbook yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dari segi media, bahasa, dan materi, sehingga dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran menulis narasi di kelas IV sekolah dasar.

Kepraktisan Media Gambar Seri Berbasis Flipbook

Uji kepraktisan dilaksanakan setelah produk dinyatakan layak oleh para validator. Penilaian melibatkan guru kelas sebagai ahli pengguna dan 17 siswa kelas IV sebagai responden utama. Penilaian guru dilakukan oleh Wico Rahim Hamid, S.Pd. selaku wali kelas IV SDN 9 Dungaliyo pada Jumat, 29 Mei 2026.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Angket Respons Guru

Jumlah Skor Diperoleh	Jumlah Skor Maksimal	Persentase	Kategori
22	24	91,67%	Sangat Praktis

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Angket Respons Siswa

Jumlah Responden	Jumlah Skor Diperoleh	Jumlah Skor Maksimal	Persentase	Kategori
17	377	24	86,84%	Sangat Praktis

Respons guru menunjukkan bahwa empat dari enam aspek penilaian memperoleh nilai tertinggi, meliputi kemudahan penerapan media dalam pembelajaran, fungsinya sebagai sumber belajar yang efisien, daya tarik tampilan visual, serta keruntutan dan logisnya penyajian materi antar gambar. Sementara itu, respons 17 siswa kelas IV mengindikasikan penerimaan yang sangat positif terhadap kemudahan penggunaan, kejelasan petunjuk, daya tarik tampilan, serta kemampuan media dalam membantu mereka memahami alur cerita untuk menyusun narasi.

Tabel 4. Rekapitulasi Kepraktisan Media Gambar Seri Berbasis Flipbook

No.	Indikator Penilaian	Persentase	Kategori
1	Respons Guru	91,67%	Sangat Praktis
2	Respons Siswa	86,84%	Sangat Praktis
Rata-Rata		89,25%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata kepraktisan media gambar seri berbasis flipbook dari gabungan penilaian guru dan siswa mencapai 89,25% dengan kategori "Sangat Praktis." Hasil ini menegaskan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar kelayakan akademis, tetapi juga terbukti mudah dan nyaman digunakan dalam konteks pembelajaran nyata di kelas IV sekolah dasar.

Discussion

Kondisi Awal dan Urgensi Pengembangan Media

Kondisi awal pembelajaran menulis narasi di SDN 9 Dungaliyo yang ditandai oleh dominasi metode ceramah dan keterbatasan variasi media merupakan cerminan permasalahan yang lazim ditemukan di berbagai sekolah dasar di Indonesia. Waruwu (2024) menegaskan bahwa latar belakang penelitian pengembangan selalu berangkat dari adanya masalah dalam pengelolaan pembelajaran yang perlu segera ditangani. Pembelajaran yang bersifat satu arah dan tidak melibatkan media yang stimulatif terbukti berkorelasi negatif dengan tingkat partisipasi dan motivasi belajar siswa, khususnya pada generasi yang tumbuh dalam lingkungan digital. Sagita dan Hamzah (2024) mengidentifikasi bahwa kemajuan teknologi secara signifikan mengubah cara

siswa belajar, sehingga pendidik perlu menyesuaikan strategi dan media pembelajaran agar tetap relevan. Keterbatasan yang ditemukan di lapangan yakni guru yang belum memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran menulis narasi meskipun fasilitas pendukung tersedia menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi teknologi dan praktik implementasinya di kelas. Hal ini konsisten dengan temuan Safitri et al. (2022) yang mengungkapkan bahwa perbedaan karakteristik peserta didik pada kelas tinggi sekolah dasar menuntut diferensiasi strategi dan media pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan media gambar seri berbasis flipbook merupakan respons yang tepat dan terukur terhadap kebutuhan pembelajaran yang teridentifikasi.

Proses Pengembangan dan Kualitas Produk

Penerapan model ADDIE dalam penelitian ini terbukti menghasilkan produk media yang sistematis dan berorientasi pada kebutuhan pengguna. Nurhikmah et al. (2023) mengemukakan bahwa keunggulan model ADDIE terletak pada fleksibilitasnya yang memungkinkan penyesuaian di setiap tahap, serta kemampuannya menghasilkan produk pembelajaran yang terukur dan berorientasi pada peningkatan efektivitas belajar. Tahap analisis yang komprehensif memastikan bahwa produk yang dikembangkan benar-benar berbasis pada kebutuhan nyata, bukan sekadar asumsi perancang. Sutarti dan Irawan (2017) menegaskan bahwa siklus R&D yang meliputi kajian literatur, perancangan, pengujian, dan revisi merupakan jaminan kualitas produk pendidikan yang dikembangkan. Penggunaan platform Canva dan Heyzine Flipbook dalam tahap pengembangan mencerminkan orientasi produk terhadap aksesibilitas dan kemudahan penggunaan. Nuryani dan Abadi (2021) mengemukakan bahwa flipbook digital yang dirancang dengan tampilan menarik mampu meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan respons positif yang diperoleh dari guru dan siswa selama implementasi, yang secara konsisten mengapresiasi kemudahan akses melalui QR Code dan daya tarik visual media yang dikembangkan.

Kelayakan Media: Telaah atas Hasil Validasi

Persentase kelayakan gabungan sebesar 92,30% yang diperoleh dari tiga validator ahli mengonfirmasi bahwa media gambar seri berbasis flipbook yang dikembangkan memenuhi standar kualitas yang dipersyaratkan untuk digunakan dalam pembelajaran. Sugiyono (2019) menegaskan bahwa validasi produk merupakan mekanisme penting

untuk menilai rasionalitas dan kualitas produk sebelum implementasi skala luas. Validasi media yang mencapai 94,44% mengindikasikan bahwa aspek desain visual mencakup kesesuaian background, harmonisasi warna, dan keselarasan gambar dengan alur cerita telah dirancang dengan baik sesuai standar media pembelajaran yang efektif. Validasi bahasa sebesar 90,62% menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik kelas IV, mudah dipahami, dan memenuhi kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Monoarfa et al. (2024) menegaskan pentingnya ketepatan bahasa dalam media pembelajaran sebagai faktor yang menentukan kemampuan siswa untuk memahami dan menggunakan informasi yang disajikan. Adapun validasi materi sebesar 91,66% mengonfirmasi bahwa konten yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran dan mampu merangsang kemampuan menulis narasi siswa secara efektif. Hasil kelayakan ini konsisten dengan penelitian-penelitian sejenis yang menguji kualitas media berbasis flipbook di lingkungan sekolah dasar. Marvelia dan Rukmi (2022) melaporkan kelayakan e-flipbook sebesar 97% untuk keterampilan menyimak cerita, sementara Jannah et al. (2025) menghasilkan persentase 98,30% untuk bahan ajar flipbook narasi. Persentase yang diperoleh dalam penelitian ini (92,30%) berada dalam kisaran yang sebanding, menunjukkan konsistensi kualitas pengembangan media flipbook dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kepraktisan Media: Telaah atas Respons Pengguna

Persentase kepraktisan sebesar 89,25% yang bersumber dari gabungan respons guru (91,67%) dan siswa (86,84%) membuktikan bahwa media gambar seri berbasis flipbook bukan sekadar layak secara teoritis, tetapi juga dapat dioperasikan dengan mudah dalam kondisi kelas yang sesungguhnya. Nurjannah et al. (2023) menegaskan bahwa salah satu keunggulan utama media flipbook adalah kemudahannya digunakan oleh pengguna dari berbagai latar belakang kemampuan teknologi, termasuk siswa sekolah dasar. Respons guru yang sangat positif mengindikasikan bahwa media ini tidak membebani guru dalam hal persiapan maupun pelaksanaan pembelajaran. Respons siswa yang mencapai 86,84% mencerminkan penerimaan yang kuat terhadap pendekatan belajar berbasis digital yang ditawarkan oleh media ini. Pulukadang et al. (2022) bahwa keterlibatan aktif dan antusiasme siswa dalam proses belajar merupakan prasyarat penting bagi peningkatan kualitas hasil belajar. Temuan kepraktisan ini

selaras dengan Santi (2024) yang melaporkan bahwa pengembangan media gambar seri mampu meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa secara signifikan.

Selain itu, kemudahan akses melalui QR Code dan kompatibilitas media dengan smartphone yang dimiliki siswa menjadi faktor kunci yang mendukung kepraktisan media ini. Kondisi di SDN 9 Dungaliyo yang telah melegalkan penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran menciptakan ekosistem yang kondusif untuk implementasi media berbasis flipbook. Hal ini menunjukkan bahwa keputusan pengembangan media dengan mempertimbangkan konteks dan infrastruktur yang tersedia di sekolah merupakan pendekatan yang tepat dalam penelitian pengembangan pendidikan (Sutarti & Irawan, 2017). Keunggulan media gambar seri berbasis flipbook dibandingkan media gambar seri konvensional terletak pada kemampuannya mengintegrasikan elemen visual sekuensial dengan fitur interaktivitas digital. Sadiman (2016) mencatat keterbatasan media gambar konvensional yang hanya mengandalkan indera visual tanpa dukungan elemen dinamis lainnya. Media berbasis flipbook melampaui keterbatasan ini dengan menghadirkan pengalaman membaca yang lebih kaya melalui tata letak estetik dan navigasi yang intuitif. Febiani Musyadad et al. (2021) menegaskan bahwa guru seharusnya mempertimbangkan penggunaan media gambar seri yang inovatif dalam pengajaran menulis narasi guna mengoptimalkan hasil pembelajaran. Pengembangan media gambar seri berbasis flipbook dalam penelitian ini menjawab rekomendasi tersebut dengan menghadirkan alternatif yang secara empiris terbukti layak dan praktis.

CONCLUSION

Penelitian ini berhasil mengembangkan media gambar seri berbasis flipbook untuk mendukung pembelajaran menulis narasi pada siswa kelas IV SDN 9 Dungaliyo Kabupaten Gorontalo melalui prosedur model ADDIE yang sistematis. Produk yang dihasilkan mencakup media gambar seri interaktif yang dikembangkan menggunakan platform Canva dan Heyzine Flipbook, serta dapat diakses melalui QR Code dengan perangkat smartphone. Temuan utama penelitian ini meliputi dua aspek penting. Pertama, tingkat kelayakan media yang dinilai oleh tiga validator ahli meliputi validasi media (94,44%), validasi bahasa (90,62%), dan validasi materi (91,66%) menghasilkan persentase rata-rata sebesar 92,30%, yang tergolong dalam kategori "Sangat Layak." Kedua, tingkat kepraktisan yang diukur dari respons guru (91,67%) dan respons siswa (86,84%) menghasilkan rata-rata 89,25%, berkategori "Sangat Praktis." Implikasi praktis penelitian ini adalah bahwa media gambar seri berbasis flipbook dapat dijadikan

alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan belajar generasi digital di sekolah dasar. Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan literatur tentang integrasi teknologi flipbook dalam pembelajaran menulis narasi, sebuah topik yang masih jarang dieksplorasi secara spesifik. Bagi penelitian selanjutnya, direkomendasikan untuk mengembangkan media sejenis dengan cakupan materi yang lebih luas serta mengukur dampaknya terhadap peningkatan kemampuan menulis narasi siswa secara kuantitatif dengan desain eksperimental.

REFERENCES

- Atizah, K., Yusuf, M., & Ilham, D. (2025). Validitas dan kepraktisan LKPD interaktif berbantuan Canva pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Bua Ponrang. *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry*, 2(1), 23–32. <https://doi.org/10.58230/socratika.v1i1.71>
- Dalman. (2013). *Keterampilan menulis*. RajaGrafindo Persada.
- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020). *Metodologi penelitian pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, mixed method, dan research and development*. Madani Media.
- Guslianawati, D., & Nugraheni, A. S. (2023). Meningkatkan kemampuan menulis narasi melalui pembiasaan menulis buku harian pada siswa kelas V MIN 1 Sleman. *Diglossia: Jurnal Kajian Ilmiah Kebahasaan dan Kesusastraan*, 15(1), 103–117. <https://doi.org/10.26594/diglossia.v15i1.2990>
- Husain, R. (2020). Penerapan model kolaboratif dalam pembelajaran di sekolah dasar. *E-Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*.
- Jannah, L. R., Adikara, F. S., & Maharani, S. D. (2025). Pengembangan bahan ajar flipbook berbantuan Heyzine materi teks narasi kelas IV SD. *Borobudur Educational Review*, 5(1), 26–35. <https://doi.org/10.31603/bedr.13361>
- Marvelia, R. H., & Rukmi, A. S. (2022). Pengembangan media e-flipbook untuk keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(7), 1484–1495.
- Monoarfa, F., Aries, N. S., & Ismail, R. P. (2024). Analisis penggunaan bahasa pada Anak Tidak Sekolah (ATS) di masyarakat Bajo Kecamatan Lemito. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 3227–3231. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.1449>

- Musyadad, V. F., Supriatna, A., & Aprilia, D. (2021). Media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 10–18. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.287>
- Nurasiking, Aripa, N., & Wahid, A. (2024). Penilaian kemampuan menulis teks narasi pada siswa sekolah menengah atas. *AUFKLARUNG: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*, 3(3), 33–40. <https://doi.org/10.51574/aufklarung.v3i3.1902>
- Nurhikmah, S., Sandy, S., Ali, R. Z., & Ruswandi, U. (2023). Desain pembelajaran PAI dengan model ADDIE pada materi beriman kepada hari akhir di SMA Plus Tebar Ilmu Ciparay. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 17(2), 1039–1052. <https://doi.org/10.35931/aq.v17i2.1988>
- Nurjannah, N., et al. (2023). Manfaat media pembelajaran flipbook dalam proses pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Nuryani, N. L., & Surya Abadi, I. G. (2021). Media pembelajaran flipbook materi sistem pernapasan manusia pada muatan IPA siswa kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 247–254. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32934>
- Pulukadang, W. T. (2021). *Buku ajar pembelajaran terpadu*. Ideas Publishing.
- Pulukadang, W. T., Basato, F., & Pahrun, R. (2022). Meningkatkan kemampuan menulis kalimat efektif melalui model mind mapping pada siswa kelas V SD Negeri 1 Botupingge Kabupaten Bone Bolango. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 339–352.
- Sadiman, A. S. (2016). *Media pendidikan*. RajaGrafindo Persada.
- Safitri, A., Rusmiati, M. N., Fauziyyah, H., & Prihantini, P. (2022). Pentingnya memahami karakteristik peserta didik sekolah dasar untuk meningkatkan efektivitas belajar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9333–9339. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3886>
- Santi, F. F. U. (2024). *Pengembangan media gambar berseri untuk pembelajaran menulis karangan narasi kelas V SD Negeri 14 Mengkurai tahun pelajaran 2023/2024* [Undergraduate thesis, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang].
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan*. Alfabeta.

- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan*. Deepublish.
- Tarigan, H. G. (2017). *Membina keterampilan menulis paragraf dan pengembangannya*. Angkasa.
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wibowo, D. C., Sutani, P., & Fitrianingrum, E. (2020). Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 3(1), 51–57. <https://doi.org/10.30605/jsqp.3.1.2020.245>
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. H. M. (2020). *Metodologi penelitian kualitatif, kuantitatif, action research, research and development (R&D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warahmah Kolaka.