

## Pengembangan Modul Digital Berbasis *Flipbook* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar

Anisa Nur Fitriani<sup>1\*</sup>, Nugrananda Janattaka<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI  
Email: [anisanf44@gmail.com](mailto:anisanf44@gmail.com)<sup>1\*</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan validitas dan kepraktisan modul digital berbasis flipbook yang dirancang sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Media ini dikembangkan menggunakan aplikasi Canva Pro dan FlipHTML5. Latar belakang penelitian berangkat dari permasalahan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yang berdampak pada rendahnya semangat dan antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung. Subjek penelitian terdiri atas 20 siswa kelas IV dan satu guru wali kelas. Teknik pengumpulan data mencakup wawancara, angket, dan dokumentasi. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Produk akhir berupa modul digital flipbook untuk materi Bahasa Indonesia “Teks Narasi Menggunakan Konjungsi Antarkalimat”. Hasil validasi menunjukkan bahwa modul memperoleh skor sebesar 93,75% dari ahli media dan 98,75% dari ahli materi, yang keduanya berada dalam kategori “sangat baik”. Uji coba lapangan menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 86,5%, juga dalam kategori “sangat praktis”. Dengan demikian, modul digital berbasis flipbook ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Samir.

**Keywords:** Bahasa Indonesia, Flipbook, Modul digital

### PENDAHULUAN

Pendidikan semakin berkembang dengan seiring berkembangnya zaman dan teknologi sudah mulai semakin canggih dari pada dahulu. Perkembangan teknologi saat ini memberikan perubahan yang sangat besar dalam dunia pendidikan. Pendidikan pada era sekarang ini memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas dunia pendidikan. Pengembangan teknologi digital dalam pendidikan harus didukung oleh seluruh elemen pendidikan yaitu salah satunya guru (Ambarwati et al. n.d. 2021). Guru merupakan sumber daya manusia yang menjadi sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran.

Tonggak dalam keefektifan dan keberhasilan pembelajaran adalah seorang guru. Pembelajaran yang efektif bisa dicapai

guru yaitu dengan cara mampu mempersiapkan materi secara terprogram yang sesuai dengan materi yang diajarkan (Noor Akhmadi et al. n.d.2022). Proses pembelajaran yang efektif dipengaruhi dengan adanya pemanfaatan media. Media pembelajaran merupakan alat atau materi yang digunakan seorang guru dalam menyampaikan informasi dan konsep kepada peserta didik.

Media pembelajaran memiliki berbagai macam jenis salah satunya adalah bahan ajar. Bahan ajar merupakan seperangkat materi yang dirancang dan disusun secara sistematis yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dan bahan ajar yang menarik sangat berpengaruh untuk membentuk peserta didik

yang berkualitas (Mulyasari et al. 2023). Jenis bahan ajar salah satunya yaitu bahan ajar bersifat *non* cetak. Bahan ajar *non* cetak merupakan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Bahan ajar *non* cetak yaitu berupa modul *digital*.

Modul digital merupakan sumber belajar yang secara sistematis dirancang serta didasarkan pada kurikulum dan satuan waktu tertentu yang disajikan menggunakan komputer atau perangkat (Sholikha, Farid, and Andriansyah 2022). Modul digital merupakan bentuk alternatif dari bahan ajar yang dapat memuat tulisan dan gambar yang menarik. Modul digital ini mampu membangun situasi yang menyenangkan dan mampu meningkatkan pemahaman materi pembelajaran. Modul digital yang sudah dirancang akan publikasi melalui aplikasi fliphtml5 untuk memberikan fitur *flipping book*.

*Flipbook* adalah bentuk animasi sederhana yang dibuat dengan menggabungkan beberapa lembar halaman secara berurutan. Fitur yang ada pada *flipbook* meliputi halaman yang dapat dibuka secara *flip*. *Flipbook* mempunyai manfaat dalam dunia pendidikan yaitu untuk meningkatkan potensi kualitas pembelajaran. Penggunaan *flipbook* dapat digunakan sebagai alat pembelajaran interaktif. *Flipbook* menjadi salah satu alat yang menyenangkan dan efektif dalam pembelajaran. *Flipbook* adalah salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan dalam pembuatan modul digital (Ramadhina and Pranata 2022).

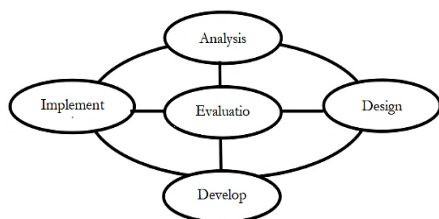
Modul digital berbasis *flipbook* dapat mengurangi penggunaan kertas dalam proses pembelajaran. Pentingnya penggunaan modul digital berbasis *flipbook* yaitu menghemat biaya, lebih fleksibel, interaktif, dan menarik perhatian peserta didik saat pembelajaran. Modul digital berbasis *flipbook* memberikan pembaharuan dalam pembelajaran yaitu sebagai pengganti buku tanpa mengurangi fungsi sebagai sumber informasi. Modul digital ini berisi sekumpulan materi yang disajikan dalam bentuk kalimat yang sederhana, sehingga kalimat mudah dipahami peserta didik. Modul digital berbasis *flipbook* dapat membantu proses pembelajaran dikelas dan dapat meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar peserta didik (Laraphaty et al, 2021).

Proses pembelajaran dikelas yang masih hanya berpaku pada buku cetak tanpa adanya media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran kurang efektif, karena peserta didik kurang minat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Faktor kurangnya penggunaan media dikarenakan guru belum memiliki waktu yang cukup untuk mengembangkan sebuah modul digital dan juga keterbatasan guru terhadap media elektronik. Untuk meningkatkan minat dan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi menggunakan konjungsi antarkalimat maka peneliti berencana untuk mengembangkan modul digital berbasis *flipbook*. Adapun tujuan khusus dari pertanyaan penelitian ini yaitu memberikan penjelasan tentang proses pengembangan, kevalidan media

pembelajaran serta keterterapan media modul digital berbasis *flipbook* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D dengan tahapan ADDIE. Model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan berkoordinasi sesuai fase yang ada (Maghfiroh et al. 2021). Metode tahapan ADDIE terdiri dari beberapa tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).



**Gambar 1.** Langkah model ADDIE

Pelaksanaan penelitian untuk mendata hasil respon peserta didik dilaksanakan bulan April 2025 bertempat di Sekolah Dasar Negeri Samir dengan 20 orang responden kelas IV. Subyek penelitian ini digunakan untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan dari pengembangan media pembelajaran berupa “Modul Digital Berbasis *Flipbook*” pada materi teks narasi menggunakan konjungsi antarkalimat.

Teknik pengumpulan data merupakan alat yang digunakan sebagai penunjang untuk mendapatkan atau mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah observasi, angket, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang

dipergunakan dalam analisis data diantaranya adalah teknik analisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis secara kuantitatif berfungsi untuk menghitung jumlah skor validalitas, kuantifitas dan efisiensi untuk menarik kesimpulan yang dinyatakan sebagai diskripsi hasil persentase.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian pengembangan media modul digital berbasis *flipbook* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV yang telah dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut :

#### 1. Hasil Uji Coba Ahli Media

Hasil uji coba kepada ahli media mendapatkan rata rata presentase 92,5% (Sangat valid namun perlu revisi). Pada tahap uji coba ahli media terdapat 10 indikator. Berikut rincian skor yang diperoleh dari ahli media:

**Tabel 1.** Validasi Ahli Media

No.	Pernyataan	Skor Penilaian	
		Ahli Media 1	Ahli Media 2
1.	Kesesuaian isi materi dengan judul <i>cover</i>	4	4
2.	Kalimat yang digunakan dalam modul digital mudah dipahami	4	4
3.	Kesesuaian gambar dan warna pada isi modul digital	4	4
4.	Tampilan setiap halaman rapi dan tertata	3	4
5.	Kejelasan teks untuk dibaca	4	3
6.	Daya tarik penyajian materi dalam modul digital	3	3
7.	Kemudahan penggunaan modul digital	4	3
8.	Warna tulisan kontras dengan <i>background</i>	4	4
9.	Ukuran dan kalimat huruf sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik	4	4
10.	Bahasa yang digunakan jelas dan komunikatif	4	3
<b>Jumlah Skor</b>		38	36

Dari data diatas, media “modul digital berbasis *flipbook*” memperoleh skor validasi

media sebanyak 95% dari validator 1 dan 90% dari validator 2 yang dihitung dari rumus

$$PSA = \frac{\text{Nilai Keseluruhan}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil rata rata yang diperoleh adalah 92,5%, yang berada pada rentang 86% - 100% termasuk dalam kategori sangat valid. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media termasuk dalam kriteria sangat valid (namun ada revisi). Berdasarkan hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media modul digital berbasis *flipbook* dapat diakses dengan mudah yang mana dapat digunakan kapanpun dan dimanapun tanpa ada keterbatasan waktu dan tempat.

## 2. Hasil Uji Coba Ahli Materi

Hasil dalam uji coba materi mendapatkan rata rata presentase 97,5 %. Pada hasil uji coba ahli materi ini terdapat sepuluh indikator yang diperoleh dari ahli materi, berikut adalah tabel penilaian yang diperoleh dari ahli materi:

**Tabel 2.** Validasi Ahli Materi

No.	Pernyataan	Skor Penilaian	
		Ahli Materi 1	Ahli Materi 2
1.	Modul digital berbasis <i>flipbook</i> berisi materi teks narasi menggunakan konjungsi antarkalimat	4	4
2.	Kesesuaian gambar dengan materi	4	4
3.	Modul digital berbasis <i>flipbook</i> dapat menarik peserta didik untuk belajar	4	4
4.	Materi dapat menambah pemahaman peserta didik pada materi teks narasi menggunakan konjungsi antarkalimat	4	4
5.	Kesesuaian penggunaan materi pada peserta didik	4	4
6.	Materi pada modul digital berbasis <i>flipbook</i> lengkap	3	4
7.	Kesesuaian pengguna judul pada materi pelajaran	4	4
8.	Beberapa soal Latihan dapat menambah pemahaman pada peserta didik	4	4
9.	Materi pada modul digital memiliki tujuan yang jelas	4	4
10.	Modul digital berbasis <i>flipbook</i> menambah pemahaman peserta didik pada materi teks narasi menggunakan konjungsi antarkalimat	3	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>38</b>	<b>40</b>

Dari data diatas hasil uji pada tabel, materi pada “modul digital berbasis *flipbook*” memperoleh skor validasi materi sebanyak 100% dari validator 1 dan 95% dari validator 2 yang dihitung dari rumus

$$PSA = \frac{\text{Nilai Keseluruhan}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil rata rata yang diperoleh adalah 97,5%, yang berada pada rentang 86% - 100% termasuk dalam kategori sangat valid. Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi termasuk dalam kriteria sangat valid (tanpa ada revisi). Media yang dikembangkan mempunyai isi materi terkait tentang teks narasi menggunakan konjungsi antarkalimat, disertai dengan gambar beserta audio dengan tampilan yang menarik. Penyusunan isi media menyesuaikan dengan CP dan tujuan pembelajaran yang terdapat dalam silabus.

## 3. Hasil Uji Angket Respon Guru

Hasil uji angket kepada respon guru untuk menilai kepraktisan penggunaan “modul digital berbasis *flipbook*”, hasil ini merupakan analisis data berdasarkan pada

penilaian yang diberikan oleh guru yang sudah disiapkan oleh peneliti. Dari hasil penilaian angket kepraktisan guru diperoleh nilai sebanyak 95%. Berikut tabel angket kepraktisan guru:

**Tabel 3.** Angket Respon Guru

No	Pernyataan	Skor Penilaian
1.	Modul digital berbasis <i>flipbook</i> sangat mudah digunakan	4
2.	Saya dapat memahami isi materi pada modul digital berbasis <i>flipbook</i>	4
3.	Saya senang dan tertarik dengan tampilan dan desain pada modul digital berbasis <i>flipbook</i> materi teks narasi menggunakan konjungsi antarkalimat	4
4.	Saya sangat antusias dalam penggunaan modul digital berbasis <i>flipbook</i>	4
5.	Saya menyukai gambar animasi pada isi modul digital berbasis <i>flipbook</i>	3

6. Bahasa yang digunakan pada modul digital berbasis <i>flipbook</i> ini mudah saya pahami	4
7. Saya tidak bosan saat pembelajaran teks narasi menggunakan konjungsi antarkalimat di kelas dengan memakai modul digital berbasis <i>flipbook</i>	3
8. Saya dengan mudah menangkap materi pembelajaran dikelas dengan menggunakan modul digital berbasis <i>flipbook</i>	4
9. Modul digital berbasis <i>flipbook</i> ini membuat saya tertarik untuk memahami materi	4
10. Saya sangat terbantu dalam memahami materi dengan mudah saat pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas dengan menggunakan modul digital berbasis <i>flipbook</i>	4
Jumlah Skor	38

Dari data diatas hasil angket respon guru pada “modul digital berbasis *flipbook*” memperoleh skor sebanyak 95% dengan kategori sangat praktis. Media modul digital berbasis *flipbook* tergolong dalam kriteria sangat praktis, karena isi dari media pembelajaran dan cara penggunaan media sangat memudahkan peserta didik dalam pengoperasian media pembelajaran.

#### 4. Hasil Uji Angket Respon Peserta Didik

Hasil uji angket kepada respon guru untuk menilai keterterapan penggunaan “modul digital berbasis *flipbook*”, hasil ini merupakan analisis data berdasarkan pada penilaian yang diberikan oleh peserta didik yang sudah disiapkan oleh peneliti. Dari hasil penilaian angket keterterapan terhadap peserta didik diperoleh nilai rata rata sebanyak 86,5% dengan kategori sangat baik. Berikut tabel angket respon peserta didik :

**Tabel 4.** Angket Respon Peserta Didik

No	Nama	Aspek				Jumlah	Presentase
		1	2	3	4		
	OM			3	7	37	92,5%
	FRP			3	7	37	92,5%
	MIHAR		2	5	3	31	77,5%
	ZAA			1	9	39	97,5%
	DPA			6	4	34	85%
	FPAAR				10	40	100%
	MAFA		1	6	3	32	80%
	AYP			2	8	38	95%
	SAQ		1	3	6	35	87,5%
	CDK		1	7	2	31	77,5%
	AAREH		1	3	6	35	87,5%
	EWS			3	7	37	92,5%
	KDFS			1	9	39	97,5%
	ABS		2	3	5	33	82,5%
	YSMP		4	3	3	29	72,5%
	FAF		4	3	3	29	72,5%
	DAHL		4	4	2	28	70%
	MM		1	4	5	34	85%
	HNF			3	7	37	92,5%
	KRA			3	7	37	92,5%

Media modul digital berbasis *flipbook* tergolong dalam kriteria sangat baik, karena materi pada media mudah dipahami dengan menggunakan bahasa yang sederhana. Penulisan teks materi didukung dengan berbagai macam animasi gambar sehingga peserta didik tertarik dan antusias dalam menggunakan modul digital berbasis *flipbook*.

Hasil dari penelitian bahwa media yang dikembangkan peneliti mempunyai kelebihan yaitu dapat diakses dimana saja dan kapanpun melalui *smartphone* maupun *laptop*. Media yang dikembangkan memuat materi teks narasi menggunakan konjungsi antarkalimat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran peserta didik. Peserta didik memiliki minat belajar yang lebih tinggi ketika pembelajaran menggunakan media pembelajaran dibandingkan dengan mendengarkan dan melihat buku saja. Jadi pada pengembangan media modul digital berbasis *flipbook* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV materi teks narasi

menggunakan konjungsi antarkalimat dinyatakan sangat valid digunakan dalam menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan Modul digital berbasis *flipbook* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV materi teks narasi menggunakan konjungsi antarkalimat dapat ditarik kesimpulan bahwa media valid dan praktis digunakan. Nilai validitas media dan materi teks narasi menggunakan konjungsi antarkalimat memperoleh nilai rata-rata sebesar 92,5% dan 97,5% dengan kriteria sangat valid. Nilai keterterapan dilihat dari respon guru dan peserta didik yang mendapatkan nilai presentase rata-rata sebesar 95% dan 86,5% dikatakan sangat praktis sehingga layak digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi menggunakan konjungsi antarkalimat.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada dosen pembimbing, validator ahli media dan materi, guru kelas IV, peserta didik kelas IV, dan pihak sekolah serta semua yang turut serta membantu dalam terlaksananya penelitian dan penulisan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhmadi, M. N., & Hartono, H. (2022). Pengembangan Modul Digital Ips Materi Menghargai Peninggalan Sejarah Di Lingkungan Setempat. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 7(2), 374-384.
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2021). Studi literatur: Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi

digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173-184.  
doi:10.21831/jitp.v8i2.43560.

- Laraphaty, N. F. R., Riswanda, J., Anggun, D. P., Maretha, D. E., & Ulfa, K. (2021, December). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul). In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi* (Vol. 4, No. 1, pp. 145-156).
- Maghfiroh, Y., & Hardini, A. T. A. (2021). Pengembangan modul pembelajaran matematika materi pecahan kelas V sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP Unma*, 7(2), 272-281.  
doi:10.31949/educatio.v7i2.997.
- Mulyasari, R., & Doly, M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model ADDIE (Sekolah Dasar). *Jurnal Genta Mulia*, 14(1).
- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265-7274. doi:10.31004/basicedu.v6i4.3470.
- Sholikha, S. M., Farid, M. M., & Andriansyah, E. H. (2022). Penggunaan Modul Digital Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Program Percepatan SKS Kota Surabaya. *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan*, 10(1), 73-82.  
doi:10.26740/jepk.v10n1.p73-82.