

PENGEMBANGAN FITBAR (FLIPBOOK INTERAKTIF BERBASIS ANDROID) PADA MATERI TEKS NARASI UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nur Yasmi¹, Hety Diana Septika²

Universitas Mulawarman¹, Universitas Mulawarman²

Pos-el: yasminur1404@gmail.com¹, hetyum@gmail.com²

ABSTRAK

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan menuntut guru menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Kurangnya inovasi penggunaan bahan ajar dan rendahnya pemahaman siswa terhadap teks narasi menjadi dasar pengembangan FITBAR sebagai bahan ajar interaktif untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan tahapan pengembangan dan menelaah kelayakan FITBAR dalam pembelajaran menulis teks narasi. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE melalui lima tahap: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket. Hasil validasi menunjukkan FITBAR memperoleh skor rata-rata 91,33% dengan kategori sangat layak, sedangkan respon pengguna mencapai 88% dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan FITBAR teks narasi dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan sebagai bahan ajar interaktif di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Penelitian Pengembangan, Bahan Ajar, *Flipbook*, Teks Narasi.

ABSTRACT

Advances in science and technology in the field of education require teachers to create creative, innovative learning that is tailored to the needs of students in the digital age. The lack of innovation in the use of teaching materials and students' poor understanding of narrative texts form the basis for the development of FITBAR as interactive teaching material for fourth-grade elementary school students. This study aims to describe the stages of development and examine the feasibility of FITBAR in teaching narrative text writing. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model through five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were obtained through observation, interviews, and questionnaires. The validation results showed that FITBAR obtained an average score of 91.33% in the very feasible category, while user response reached 88% in the very good category. Thus, it can be concluded that FITBAR narrative text is very feasible and effective for use as interactive teaching material in elementary schools.

Keywords: *Development Research, Teaching Materials, Flipbook, Narrative Text.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam memajukan kualitas sumber daya manusia dan menjadi fondasi utama dalam pembangunan bangsa. Melalui pendidikan individu dapat mengembang-

kan potensi, sikap, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan global. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana

untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya berorientasi pada transfer ilmu pengetahuan tetapi juga pembentukan karakter dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Dalam konteks pembelajaran guru memiliki peran penting sebagai fasilitator yang membantu siswa mencapai kompetensi yang diharapkan. Peran tersebut menuntut guru untuk memahami hakikat pembelajaran secara mendalam. Menurut Ham (2021:103) pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar untuk memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif. Oleh karena itu, guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa agar proses belajar berlangsung efektif dan bermakna.

Salah satu komponen penting yang mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran adalah bahan ajar karena bahan ajar berfungsi membantu siswa memahami materi secara sistematis. Sejalan dengan hal tersebut Decenni (2024:70) menjelaskan bahwa bahan ajar merupakan kumpulan informasi atau materi yang disusun secara terorganisir untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan. Dengan demikian bahan ajar yang baik harus mampu menyajikan informasi secara runtut, mudah dipahami, dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) guru dituntut untuk mampu mengembangkan bahan ajar secara mandiri agar lebih inovatif dan relevan dengan era digital. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 20 juga menegaskan bahwa pendidik berkewajiban mengembangkan bahan ajar dan perangkat pembelajaran lainnya untuk mendukung proses belajar

yang efektif. Namun kenyataannya masih banyak guru yang belum melaksanakan kewajiban tersebut. Sejalan dengan pendapat Magdalena (2020) sebagian besar guru belum memiliki kemampuan yang optimal dalam mengembangkan bahan ajar secara mandiri. Hal ini menyebabkan pembelajaran di sekolah dasar cenderung bersifat konvensional dan berpusat pada guru, sehingga peserta didik menjadi pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra-penelitian di SDN 024 Samarinda Utara. Ditemukan bahwa guru belum mengembangkan bahan ajar sendiri dan masih bergantung pada buku paket Bahasa Indonesia terbitan kemendikbudristek (Nukman & Setyowati, 2021). Pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab, sedangkan media interaktif yang digunakan hanya berupa video pembelajaran dari *YouTube*. Hal ini menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi teks narasi masih rendah. Padahal pada buku paket kelas IV Bab 7 "Asal Usul" siswa dituntut untuk menulis teks narasi menggunakan kata penghubung antarkalimat secara mandiri, sementara penjelasan mengenai teks narasi belum disajikan secara lengkap terutama pada keruntutan dan keterpaduan dalam penyusunan teks narasi. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kompetensi yang diharapkan dan materi yang tersedia di dalam buku paket.

Selain itu hasil angket menunjukkan bahwa siswa kelas IV E kesulitan memahami dan menulis teks narasi sehingga penggunaan bahan ajar yang dapat menyajikan materi teks narasi dan dilengkapi gambar, video, dan suara dinilai lebih efektif digunakan dalam pembelajaran karena mayoritas siswa kelas IV E memiliki gaya belajar visual dan auditori. Kemudian sarana prasarana sekolah memadai untuk menunjang pembelajaran berbasis teknologi namun

masih minim dilakukan dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, dibutuhkan bahan ajar interaktif yang mampu menyesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa. Salah satu alternatif untuk menjawab tantangan tersebut adalah penggunaan *flipbook* digital sebagai bahan ajar interaktif. Menurut Martatiyana (2022:45–46) *flipbook* merupakan bahan ajar digital yang memadukan teks, gambar, animasi, video, dan suara, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Ulandari, Syawaluddin, dan Hartoto (2022:107) menambahkan bahwa *flipbook* mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif tanpa bergantung pada jaringan internet. Selain itu pemilihan *flipbook* sebagai bahan ajar interaktif di SD 024 Samarinda Utara juga didasarkan pada kondisi nyata di lapangan, khususnya terkait keterbatasan bahan bacaan yang tersedia di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas dan perpustakaan sekolah, diketahui bahwa ketersediaan bahan bacaan penunjang pembelajaran, terutama buku cerita anak, masih sangat terbatas. Informasi ini diperoleh melalui wawancara terbuka antara peneliti dan penjaga perpustakaan, yang menyatakan bahwa jumlah buku cerita anak di perpustakaan hanya sebanyak 12 buku, dan seluruhnya merupakan sumbangan dari Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Samarinda. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki akses yang sangat terbatas terhadap bahan bacaan menarik yang dapat mendukung kegiatan literasi dan pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *flipbook* digital menjadi solusi yang relevan untuk menghadirkan pengalaman membaca yang lebih variatif, menarik, dan mudah diakses oleh siswa

tanpa bergantung pada ketersediaan buku fisik di perpustakaan.

Berdasarkan uraian tersebut penulis mengembangkan FITBAR (*Flipbook Interaktif Berbasis Android*) sebagai bahan ajar interaktif pada materi teks narasi untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. FITBAR dirancang agar dapat digunakan secara fleksibel melalui perangkat gawai yang dilengkapi dengan materi teks narasi, gambar, video pembelajaran, dan kuis interaktif berbasis aplikasi *Wayground*. *Flipbook* ini memiliki kelebihan yaitu dapat tidak bergantung pada jaringan internet. Pengembangan bahan ajar ini diharapkan dapat menjadi inovasi yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks narasi sekaligus mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* yang bertujuan menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada Lestari, dkk (2023:4). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *flipbook* digital interaktif berbasis *android*, yang divalidasi oleh para ahli untuk menilai kelayakan dan efektivitasnya sebagai bahan ajar. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* Gustafon & Powell (1991). Supardi (2020:55) model ADDIE memiliki keunggulan karena langkah-langkah pengembangannya menunjukkan kesederhanaan tanpa memerlukan proses yang rumit, tetapi tetap mampu menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, serta menarik bagi peserta didik.

Subjek penelitian ini yaitu 30 orang, yang terdiri 18 laki-laki dan 12 perempuan, serta 1 guru kelas 4 SD Negeri 024 Samarinda Utara. Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh melalui wawancara dan penyebaran angket kepada guru dan siswa kelas IV-E sebagai subjek penelitian. Penelitian ini didasari oleh beberapa permasalahan yang ditemukan bahwa proses pembelajaran di SD tersebut memerlukan pengembangan bahan ajar yang lebih inovatif dan kreatif.

Penelitian dilakukan di SD Negeri 024 Samarinda Utara, yang terletak di jalan Bengkuring Raya, Kelurahan Sempaja Selatan, Kecamatan Samarinda Utara, Kota Samarinda. Pemilihan lokasi tersebut didasarkan pada hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas yang mengungkapkan bahwa sekolah belum pernah menerapkan pembelajaran menggunakan *flipbook* dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini terdiri atas dua tahapan utama, yaitu tahap pra-penelitian dan tahap pelaksanaan penelitian. Pada tahap pra-penelitian dilakukan analisis kebutuhan serta studi literatur, sedangkan tahap pelaksanaan dimulai pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Melalui penelitian ini diharapkan peserta didik dapat memahami materi teks narasi dan mampu menulis teks narasi secara mandiri.

Penelitian ini memanfaatkan metode observasi, wawancara, dan angket yang disusun berdasarkan instrumen penelitian. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar observasi, pedoman wawancara, serta angket. Instrumen angket yang digunakan terdiri atas empat jenis, yaitu angket validasi yang diisi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta angket respon yang diberikan kepada peserta didik dan guru sebagai pengguna bahan ajar.

Data dalam penelitian ini terdiri atas data deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Analisis deskriptif kualitatif dilakukan terhadap hasil wawancara dengan guru kelas IV E, angket kebutuhan peserta didik, serta saran dan tanggapan dari validator, guru, dan siswa pada tahap uji coba produk. Data tersebut dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan kondisi lapangan dan kebutuhan pengembangan bahan ajar. Analisis kuantitatif dilakukan terhadap hasil angket validasi dan uji coba produk yang diolah menggunakan skala *Likert*. Data numerik tersebut dihitung dan dijelaskan secara sistematis untuk menggambarkan tingkat kelayakan dan kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan. Rumus uji validitas angket adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

P merupakan persentase hasil validasi, $\sum X$ adalah jumlah skor yang diperoleh, dan $\sum X_i$ merupakan jumlah skor maksimal. Setelah nilai persentase kelayakan dan respon terhadap produk diperoleh, data tersebut dianalisis dengan mengacu pada kriteria penilaian yang diadaptasi dari Arikunto dalam Maria El Puang dkk., (2023:22). Kriteria validasi atau tingkat kelayakan dalam pengembangan bahan ajar interaktif ini dilihat berdasarkan tingkat kevalidan oleh para ahli yang disajikan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1

Kriteria Validasi Bahan Ajar dari Ahli

No	Kriteria/Skor (%)	Kategori Kelayakan
	81-100 %	Sangat Layak
	61-80 %	Layak
	41-60 %	Cukup Layak
	21-40 %	Kurang Layak
	<20 %	Sangat Kurang Layak

Sumber: Arikunto, 2009 dalam Ernawati (2017)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Proses Pengembangan Bahan Ajar

Berikut merupakan proses pengembangan bahan ajar *flipbook* berbasis *android* pada materi teks narasi

menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), dan *Implementation* (Implementasi).

1. *Analysis* (analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dalam pengembangan bahan ajar FITBAR (*Flipbook* Interaktif Berbasis *Android*), proses ini mencakup beberapa langkah yaitu analisis kebutuhan guru dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, analisis kurikulum dan materi ajar, dan analisis peserta didik. Proses analisis dilakukan melalui observasi lapangan dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 21 Januari dan 6 Februari 2025. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 024 Samarinda Utara masih bergantung pada buku paket dengan penerapan model pembelajaran konvensional. Selain itu materi teks narasi belum disampaikan secara mendalam di dalam buku paket sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam menulis teks secara mandiri. Meskipun sarana dan prasarana teknologi di sekolah tergolong memadai, namun pemanfaatannya dalam kegiatan pembelajaran masih sangat terbatas. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar interaktif berbasis teknologi yang menyajikan materi teks narasi secara lengkap serta memfasilitasi peserta didik dalam keterampilan menulis teks narasi.

2. *Design* (Perancangan)

Setelah melalui tahap analisis langkah selanjutnya adalah tahap perancangan. Pada tahap ini penulis menetapkan materi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV yaitu Bab 7 Asal Usul, merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun instrumen soal, merancang struktur dan tampilan bahan ajar FITBAR, menyusun *flowchart* untuk memetakan alur penyajian bahan ajar, dan membuat *storyboard* sebagai

panduan visual dalam proses pengembangan *flipbook*.

3. *Development* (Pengembangan)

Pembuatan FITBAR (*Flipbook* Interaktif Berbasis *Android*) dilakukan pada tahap pengembangan dengan memanfaatkan beberapa aplikasi, yaitu *Canva* berbayar, *Flip PDF Corporate* berbayar, *Website 2 APK Builder* gratis, dan aplikasi *WhatsApp*. Aplikasi *Canva* digunakan untuk merancang desain bahan ajar dalam format PDF, sedangkan *Flip PDF Corporate* berfungsi mengonversi file PDF tersebut menjadi *flipbook* interaktif dalam format HTML. Selanjutnya, *Website 2 APK Builder* digunakan untuk mengubah file HTML menjadi aplikasi berbasis *Android*, dan *WhatsApp* dimanfaatkan sebagai media distribusi aplikasi FITBAR kepada guru dan peserta didik. FITBAR dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif, seperti video pembelajaran dan *games* edukatif yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi teks narasi. Berikut merupakan kisi-kisi desain FITBAR.

Tabel 2.

Kerangka Desain FITBAR

No.	Komponen	Deskripsi
	Identitas <i>flipbook</i>	Judul, mata pelajaran, kelas, dan kompetensi dasar (KD) atau capaian pembelajaran.
	<i>Cover</i>	Desain sampul ukuran kertas A4 Portrait dan memuat judul FITBAR (<i>Flipbook</i> Interaktif Berbasis <i>Android</i>), gambar ilustratif, dan identitas penulis.
	Menu Utama	Berisi tombol navigasi ke setiap bagian seperti petunjuk penggunaan, materi, video, latihan, dan evaluasi.
	Petunjuk Penggunaan	Panduan cara menggunakan FITBAR, mengerjakan kuis, dan berpindah halaman.
	Tujuan Pembelajaran	Menyajikan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP)

No.	Komponen	Deskripsi
		berdasarkan Kurikulum Merdeka.
	Materi Pembelajaran	Menyajikan materi teks narasi Bab 7 <i>Asal Usul</i> , meliputi pengertian, ciri-ciri, struktur, unsur, kaidah kebahasaan, kata penghubung antarkalimat, langkah menulis teks narasi.
	Video Pembelajaran	Video penjelasan materi teks narasi diintegrasikan ke dalam <i>flipbook</i> .
	Latihan soal	Soal latihan berbentuk kuis <i>interaktif</i> menggunakan <i>Wayground</i> dan <i>link</i> kuis yang dapat disematkan di dalam <i>flip pdf corporate</i>

Flipbook interaktif yang telah selesai dikembangkan divalidasi oleh para ahli, meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, dengan menggunakan angket yang telah disusun oleh peneliti. Proses validasi ini bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan bahan ajar serta memperoleh masukan dan saran perbaikan agar produk dapat lebih optimal digunakan dalam kegiatan pembelajaran. *Flipbook* dapat diakses melalui tautan berikut: <https://online.flipbuilder.com/qp/cvn/ylwq/>.

4. Implementation (implementasi)

Pada tahap implementasi, bahan ajar yang sudah diperbaiki sesuai dengan masukan dan hasil penilaian dari para ahli selanjutnya diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Proses pembelajaran diawali dengan pemberian bahan ajar interaktif kepada siswa. Selanjutnya, materi pembelajaran dijelaskan, didiskusikan bersama, diikuti dengan sesi tanya jawab, serta pemberian tugas kepada peserta didik. Tujuan dari proses pembelajaran ini untuk membantu peserta didik memahami materi teks narasi secara mendalam dan mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Pendekatan yang digunakan yaitu kontekstual dengan metode pembelajaran ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan.

Pada tahap ini dilakukan dua jenis uji coba, yaitu uji coba skala kecil yang melibatkan 10 peserta didik dan uji coba skala besar yang melibatkan 30 peserta didik kelas IV-E SD Negeri 024 Samarinda Utara. Uji coba juga melibatkan guru untuk menilai bagaimana guru berperan sebagai pengguna bahan ajar dalam proses pembelajaran. Setelah mempelajari materi guru diminta untuk mengisi angket yang telah disusun oleh peneliti sebagai instrumen evaluasi.

5. Evaluation (evaluasi)

Pada tahap evaluasi peneliti melakukan perbaikan pada setiap tahap pengembangan FITBAR berdasarkan saran dari para ahli. Setiap tahapan pengembangan bahan ajar ditinjau kembali agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna bahan ajar. Masukan, saran, dan catatan dari para ahli dijadikan acuan oleh peneliti dalam melakukan penyempurnaan terhadap bahan ajar. Selama uji coba produk (implementasi) beberapa siswa menghadapi kendala. Beberapa kendala yang muncul selama pelaksanaan antara lain aplikasi FITBAR tidak dapat diinstal pada beberapa perangkat *Android* siswa karena keterbatasan ruang penyimpanan. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti menyediakan alternatif akses melalui pemindaian kode batang (*barcode*) atau tautan (*link*) yang dapat diakses secara daring. Selain itu, terdapat tiga siswa yang tidak membawa gawai saat uji coba produk sehingga kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok.

Kelayan Bahan Ajar FITBAR

1. Validasi Ahli

Validasi ahli bertujuan untuk menilai tingkat efektivitas *Flipbook* FITBAR. Proses ini melibatkan tiga orang ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa. Para validator memberikan penilaian sesuai bidang keahliannya terhadap isi bahan ajar. Hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai dasar untuk menentukan apakah bahan ajar

telah layak digunakan dalam pembelajaran atau masih memerlukan perbaikan. Hasil penilaian validator akan disajikan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3.
Hasil penilaian validator

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	92%	Sangat Layak
Ahli Materi	94%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	88%	Sangat Layak

Hasil validasi para ahli menunjukkan bahwa bahan ajar memperoleh skor rata-rata antara 81–100%, yang termasuk dalam kategori sangat baik dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Uji Coba Produk

Pada tahap ini dilakukan dua jenis uji coba, yaitu uji coba skala kecil yang melibatkan 10 peserta didik dan uji coba skala besar dengan 20 peserta didik kelas IV-E SD Negeri 024 Samarinda Utara. Data diperoleh melalui angket respon siswa pada uji coba skala kecil untuk menilai efektivitas dan daya tarik bahan ajar yang dikembangkan. Data yang diperoleh melalui pengisian angket oleh siswa dan guru setelah menggunakan bahan ajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor angket respon siswa pada uji coba skala kecil mencapai 84%, sedangkan pada uji coba skala besar mencapai 88%. Sementara itu, hasil respon guru memperoleh persentase 92%. Berdasarkan hasil tersebut bahan ajar dinilai memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dengan skor rata-rata berada pada rentang 81–100%, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 4
Rekapitulasi Uji Skala Kecil dan Uji Skala Besar

Aspek	Skala Kecil	Skala Besar
Tampilan	127	378
Materi	123	387
Penggunaan Media	170	555
Skor Maksimum	500	1500
Skor Perolehan	420	1.320
Persentase	84%	88%

Pembahasan

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar yang layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah *Flipbook* interaktif berbasis *Android*. *Flipbook* ini dirancang untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar pada pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 7 menulis teks narasi. FITBAR ini dilengkapi dengan penjelasan materi teks narasi, *games* interakti, soal, dan video pembelajaran.

Pengembangan FITBAR (*Flipbook* Interaktif Berbasis *Android*) untuk peserta didik kelas IV SD semester dua dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), serta evaluasi (*evaluation*) Hayati (2022:85). Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menjelaskan proses pembuatan *flipbook* serta menganalisis kelayakan penggunaan FITBAR sebagai bahan ajar.

Tahap awal dalam proses pengembangan adalah dengan mengidentifikasi kebutuhan dalam pengembangan bahan ajar FITBAR (*Flipbook* Interaktif Berbasis *Android*) pada kegiatan pra-penelitian. Proses ini meliputi beberapa langkah, yaitu analisis kebutuhan guru serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, analisis kurikulum dan materi ajar, serta analisis karakteristik peserta didik. Berdasarkan pra penelitian ditemukan beberapa permasalahan yaitu guru belum mengembangkan bahan ajar secara mandiri, sumber belajar masih terbatas pada buku cetak, penguasaan materi teks narasi siswa rendah, dan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, dikembangkan bahan ajar

berbentuk *flipbook* interaktif berbasis *Android* (FITBAR) yang dirancang agar pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kurikulum. Penelitian ini sejalan dengan temuan Mulyani (2024) dan Hasanah (2024) yang menunjukkan bahwa *flipbook* digital efektif meningkatkan minat belajar dan memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif melalui pemanfaatan teknologi multimedia.

Tahap selanjutnya yaitu perancangan produk, dimulai dari membuat rancangan *storyboard* dan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran di sekolah. Kegiatan ini mencakup penentuan materi, pembuatan contoh teks cerita, rangkuman, dan latihan soal. *Storyboard* dibuat menggunakan *Microsoft Word* dan memuat komponen seperti halaman sampul, panduan penggunaan, tujuan pembelajaran, materi dan contoh teks narasi, latihan, evaluasi, glosarium, serta profil penulis.

Tahap berikutnya yaitu membuat dan mengembangkan produk. Pada tahap ini peneliti mengembangkan produk dengan memanfaatkan berbagai aplikasi dan platform pendukung yang bertujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar yang menarik, interaktif, serta mudah diakses oleh peserta didik. Desain awal bahan ajar dibuat menggunakan *Canva* dengan ukuran A4 dan orientasi potret, mencakup elemen visual, teks, logo, tabel, tombol interaktif, serta kuis berbentuk teka-teki silang. Hasil desain kemudian diunduh dalam format PDF agar kualitas tampilan tetap terjaga.

Selanjutnya, file PDF dikonversi menjadi *flipbook* interaktif menggunakan *Flip PDF Corporate Edition* dengan penambahan fitur multimedia seperti video, tautan interaktif, dan kuis daring berbasis *Quizizz*. Produk yang telah selesai kemudian diprogram menjadi aplikasi *Android* (APK) melalui *Website 2 APK Builder Pro* agar dapat diakses

dengan mudah oleh guru dan peserta didik. Hasil akhir tahap ini berupa produk awal bahan ajar FITBAR yang siap diuji kelayakan dari aspek media, materi, dan bahasa sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Tahap selanjutnya yaitu penerapan bahan ajar. Dilakukan uji coba produk bahan ajar kepada pengguna yaitu guru dan peserta didik kelas IV E. Uji coba dilaksanakan dalam dua tahapan yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil melibatkan 10 peserta didik yang direkomendasikan oleh guru kelas dan memperoleh persentase kelayakan sebesar 84% dengan kategori “sangat layak.” Sementara itu uji coba skala besar melibatkan seluruh peserta didik kelas IV E yang berjumlah 30 peserta didik dengan hasil kelayakan sebesar 88% dalam kategori “sangat layak”. Selain itu hasil penilaian dari guru kelas IV-E menunjukkan persentase sebesar 92% dengan kategori “sangat layak”.

Tahap evaluasi merupakan langkah kelima yang dilaksanakan pada setiap proses pengembangan guna meninjau kembali kesesuaian produk dengan kebutuhan pengguna.

Hasil validasi ahli media dilakukan oleh Ibu R.P.R.H., S.Pd., M.Pd. dari Universitas Mulawarman. Penilaian meliputi 20 butir pernyataan pada aspek tampilan dan aspek pemrograman. Hasil uji kelayakan menunjukkan skor 92% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Kemudian diberikan beberapa saran perbaikan seperti; penghapusan ikon *fullscreen* dan tombol “Mulai” yang tidak berfungsi dengan optimal, penyempurnaan panduan belajar agar lebih deskriptif, penggabungan judul dan isi cerita dalam satu halaman, serta penyesuaian tampilan sampul belakang. Peneliti telah melakukan revisi sesuai saran tersebut.

Validasi dari ahli materi yang dilakukan oleh Bapak M.Z, S.Pd., M.Pd. dari Universitas Mulawarman. Penilaian

mencakup 20 butir pernyataan dalam delapan aspek, antara lain cakupan materi, akurasi, kemutakhiran, keaslian, sistematika sajian, dan kesesuaian bahasa. Hasil uji menunjukkan persentase 94% dengan kategori “Sangat Layak”. Masukan dari validator mencakup perbaikan diksi yang kurang relevan seperti penggantian kata “*loh*” menjadi “*ya*”, serta penyederhanaan istilah pada unsur-unsur teks narasi agar lebih mudah dipahami siswa. Peneliti telah melakukan revisi sesuai arahan tersebut.

Validasi dari ahli Bahasa yang dilakukan oleh Bapak K.H.P S.Pd., M.Pd., dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Balikpapan secara daring. Uji ini bertujuan untuk menilai kesesuaian penggunaan bahasa dalam bahan ajar FITBAR. Instrumen penilaian terdiri atas 10 butir pernyataan yang menilai aspek penggunaan kaidah bahasa, ejaan, kejelasan makna, keterbacaan, kesederhanaan kalimat, serta konsistensi istilah dan simbol. Hasil uji menunjukkan persentase kelayakan sebesar 88%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Validator memberikan beberapa saran perbaikan, antara lain penyesuaian diksi pada pertanyaan pemantik agar tidak menimbulkan kerancuan makna, konsistensi penggunaan kata ganti orang ketiga, penggantian istilah tidak baku seperti “*Ayo Besti*” menjadi “*Ayo Bermain*”, pemisahan antara soal cerita dan cuplikan cerita, serta penambahan materi mengenai kaidah kebahasaan teks narasi. Seluruh saran tersebut telah diimplementasikan oleh peneliti untuk penyempurnaan produk akhir FITBAR.

Hasil angket menunjukkan respon peserta didik memperoleh skor rata-rata 84% pada uji coba skala besar memperoleh skor rata-rata 88% sehingga keduanya dikategorikan sebagai “sangat layak”. Pada uji coba skala besar terdapat indikator yang memperoleh nilai lebih rendah yaitu pada tampilan *flipbook*. Hal ini disebabkan tidak semua siswa

menyukai buku dengan tampilan buku yang memiliki kombinasi warna yang cerah, kemudian penggunaan gambar pada tampilan *flipbook* cenderung monoton sehingga dinilai kurang menarik. Selain itu respon guru memperoleh skor 92% dengan kategori “sangat baik” namun terdapat catatan dari guru bahwa adanya *watermark* dapat menggantu tampilan buku. Meskipun demikian, FITBAR tetap dinilai efektif dan menyenangkan dalam mendukung proses belajar.

Penggunaan bahan ajar FITBAR dapat memberikan manfaat bagi siswa terutama dalam meningkatkan pengetahuan tentang teks narasi serta kemampuan menulis teks narasi. Melalui kegiatan menulis siswa dilatih untuk berpikir kritis, kreatif, dan logis dalam menuangkan ide ke dalam bentuk bahasa tulis yang terstruktur. Kemampuan ini tidak muncul secara alamiah, melainkan diperoleh melalui proses pembelajaran yang terarah dan berkesinambungan Septika (2019:123). Oleh karena itu diperlukan bahan ajar yang menarik dan interaktif agar siswa termotivasi untuk terus mengembangkan kemampuan menulisnya.

Penggunaan bahan ajar FITBAR menjadi salah satu alternatif yang efektif karena, selain menyajikan materi tentang teks narasi, juga dilengkapi dengan games interaktif pada setiap pokok bahasan. Materi mengenai kata penghubung antarkalimat turut disertakan untuk memperkuat kemampuan menulis narasi siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Anzar dkk. (2025) yang menyatakan bahwa kata penghubung berperan penting dalam menjaga keterpaduan ide antarkalimat dan antarparagraf sehingga alur cerita menjadi runtut, logis, dan mudah dipahami. Dengan demikian penggunaan FITBAR dapat membantu siswa memahami konsep teks narasi sekaligus meningkatkan kemampuan dan keterampilan menulisnya.

Selain itu, *Flipbook* memiliki beberapa kelebihan, di antaranya mampu menyajikan materi secara ringkas dan jelas, dapat diakses kapan saja dan di mana saja, serta lebih praktis digunakan. Tampilan *Flipbook* yang interaktif juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif Ibrahim & Juliani (21:2023). Dengan demikian, *flipbook* seperti FITBAR dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menulis teks narasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *flipbook* berbasis *Android* yang dikembangkan melalui FITBAR telah memenuhi tujuan yang diharapkan. Proses pengembangan mengikuti lima tahapan model ADDIE, dan produk yang dihasilkan dinilai layak digunakan dalam kegiatan belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

4. SIMPULAN

Proses dan hasil pengembangan FITBAR (*Flipbook* Interaktif Berbasis *Android*) pada materi teks narasi untuk siswa kelas IV sekolah dasar dilakukan dengan menggunakan pendekatan *Research and Development*. Pengembangan bahan ajar ini mengikuti lima tahapan dalam model ADDIE, yakni Pengembangan, Analisis, Desain, Implementasi, dan Evaluasi. Berdasarkan validasi ahli, FITBAR dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian dari ahli media mencapai 92%, ahli materi 94%, dan ahli bahasa 88% yang semuanya masuk dalam kategori “sangat layak”. Pada uji coba skala kecil memperoleh nilai kelayakan sebesar 84%, pada uji coba skala besar memperoleh nilai kelayakan sebesar 88%, dan respon guru memperoleh nilai kelayakan sebesar 92%, yang semuanya masuk dalam kategori “sangat layak”.

Meskipun bahan ajar ini dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan tidak tergantung pada jaringan internet, terdapat beberapa aspek

yang perlu diperhatikan untuk pengembangan selanjutnya. Disarankan untuk menggunakan *platform* resmi agar *flipbook* yang dihasilkan lebih optimal dan bebas dari *watermark* yang dapat mengganggu tampilan. Selain itu, perlu memastikan bahwa perangkat siswa memiliki kapasitas penyimpanan yang cukup untuk menginstal aplikasi, serta menggunakan berbagai gambar pendukung pada setiap halaman agar tampilan *flipbook* lebih menarik dan tidak monoton

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F. N., Arafah, A. A., & Septika, H. D. (2024). Pengembangan Mabatera (Media Pembelajaran Buku Elektronik Teks Narasi) Pada Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka (JBT)*, 7(2), 525–533.
<https://doi.org/10.36277/basataka.v7i2.482>
- Amelia, D. (2024). *Pengembangan Pembelajaran: Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*.
- Eva Yulian Nukman & Cicilia Erni Setyowati. (2021). *Bahasa Indonesia : Lihat Sekitar* (Edisi Pert). Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Halisa, S. N., Septika, H. D., & Muhlis, M. (2025). Pengembangan Bahan Ajar KALISA (Flipbook Kearifan Lokal Samarinda) pada Teks Deskripsi Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka (JBT)*, 8(1), 92–104.
- Ham, Z. H. (2021). *Belajar dan Pembelajaran: Konsep, Teori, dan Praktek* (Edisi kedua). Penerbit Kalika Sleman.
- Hayati, D. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Al Jahiz: Journal of Biology*

- Education Research*, 3(1), 82–93.
<https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v3i1.4910>
- Juliani, R., & Ibrahim, N. (2023). Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 19–26.
<https://doi.org/10.30651/else.v7i1.14065>
- Lestari, R. D., Disurya, R., & Tanzimah, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Matematika Kelas IV SD. *Innovative: Journal Of Social ...*, 3, 14254–14265.
<http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2048%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/2048/1496>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Martatiyana, Diana Rossa, Lina Novita, R. P. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Manfaat Energi Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1, 99–112.
- Musdalifa, Abdul Rahman Rahim, A. (2025). Analisis Kemampuan Penggunaan Kata Penghubung dalam Karangan Narasi Siswa Kelas III SD Negeri 222 Taggentung Kabupaten Sinjai. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP UNIVERSITAS MANDIRI*, 11(1), 241–249.
- Ningsih, Aulia Mutia dan Suriani, A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Narasi Menggunakan Aplikasi Flip PDF Corporate Berbasis RADEC Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 5387–5395.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14789>
- Putri Weldami, T., & Yogica, R. (2023). ADDIE Branch Model in the Development of Biology E-Learning. *Journal on Education*, 06(01), 7543–7551. Model ADDIE Branch Dalam Pengembangan E-Learning Biologi
- Septika, H. D., & Ilyas, M. (2019). *Peningkatan Pembelajaran Tematik Menulis Pantun Berbantuan Pendekatan Scientific Pada Siswa Kelas V Sdn 002 Samarinda Tahun Ajar 2016/2017*. 12(2), 122–128.
- Supardi. (2020). *Landasan Pengembangan Bahan Ajar* (Edisi Pert). Sanabil.
- Tia, T. N., Puang, D. M. El, & Bunga, M. H. D. (2023). Pengaruh Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 11(1), 79–89.
- Ulandari, R., Syawaluddin, A., & Hartoto. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Jeneponto. *Pinisi Journal of Education*, 2(5), 106–114.