

PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN FONETIK GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS II SD

Gusti Putu Wulan Fitriani¹, Gusti Ayu Putu Sukma Trisna², Kade Sathya Gita Rismawan³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha

¹wulan.fitriani@student.undiksha.ac.id, ²putu.sukma@undiksha.ac.id,

³kade.sathya@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive flipbook media with a phonetic-picture approach and to describe its validity, practicality, and effectiveness in improving the reading ability of second-grade elementary school students. This is a Research and Development study using the ADDIE model, which consists of five stages: analyze, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were 30 second-grade students of SD Negeri 2 Sinabun, selected purposively. Data were collected through questionnaires and tests (pretest and posttest), then analyzed using the Mean formula, the percentage formula, and a paired sample t-test with the help of SPSS. The results show that the media obtained a very good validity from material experts (3.81), media experts (3.92), and design experts (3.80). The practicality level was also very good based on teacher responses (96.5%) and student responses (90.83%). The effectiveness test obtained a significance value of 0.000 (less than 0.05), with the average pretest score of 47.00 increasing to 80.83 in the posttest. Therefore, the interactive flipbook media with a phonetic-picture approach is declared valid, practical, and effective for improving the reading ability of second-grade elementary school students.

Keywords: ADDIE model, Interactive Flipbook, Phonetic Picture, Reading Ability

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flipbook* interaktif dengan pendekatan fonetik gambar serta mendeskripsikan validitas, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas II SD Negeri 2 Sinabun yang dipilih secara purposive. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan tes (*pretest* dan *posttest*), kemudian dianalisis menggunakan rumus *Mean*, rumus persentase, serta uji-t sampel berkorelasi dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh validitas sangat baik dari ahli materi (3,81), ahli media (3,92), dan ahli desain (3,80). Tingkat kepraktisan juga sangat baik berdasarkan respons guru (96,5%) dan respons siswa (90,83%). Hasil uji keefektifan memperoleh nilai signifikansi 0,000 (lebih kecil dari 0,05) dengan rata-rata *pretest* 47,00 meningkat menjadi 80,83 pada *posttest*. Dengan demikian, media *flipbook* interaktif dengan pendekatan fonetik gambar

dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II sekolah dasar.

Kata Kunci: Model ADDIE, *Flipbook* Interaktif, Fonetik Gambar, Kemampuan Membaca

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam mendorong perkembangan individu serta kemajuan suatu bangsa. Hal tersebut sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa penyelenggaraan pendidikan diarahkan pada upaya mengoptimalkan potensi peserta didik agar berkembang menjadi pribadi yang memiliki keimanan, pengetahuan, kreativitas, kemandirian, serta sikap tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui proses pembelajaran, siswa diharapkan secara aktif mengembangkan potensi dirinya, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Susanti, 2021).

Kemampuan membaca merupakan dasar yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar karena menjadi fondasi untuk memahami materi pembelajaran lain. Dengan

membaca, siswa membentuk kemampuan berpikir melalui proses menangkap gagasan atau informasi, memahami, mengimajinasikan, dan menerapkannya (Muliawanti et al., 2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia penting untuk dipelajari karena bahasa memegang peranan penting dalam pengembangan kemampuan sosial, emosional, dan intelektual siswa serta mendukung keberhasilan dalam mempelajari bidang studi apa pun (Handayani, 2023). Lebih dari sekadar alat komunikasi, Bahasa Indonesia merupakan identitas sekaligus alat pemersatu bangsa yang harus dijunjung tinggi (Ivantri, 2021). Secara ideal, siswa kelas II seharusnya sudah mampu mengenali huruf dengan baik, mengeja dengan lancar, serta memahami bacaan sesuai dengan tingkat usianya (Ritonga et al., 2023).

Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan membaca. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 2 Sinabun, Kecamatan Sawan,

Kabupaten Buleleng, ditemukan bahwa nilai ulangan Bahasa Indonesia siswa kelas II belum mencapai tingkat optimal. Dari 30 siswa, sebanyak 20 anak masih mengalami kesulitan dalam belajar membaca dan mengeja, serta belum mampu membedakan huruf yang mirip seperti 'b' dengan 'd' atau 'p' dengan 'q'. Selain itu, metode pembelajaran yang kurang interaktif dan cenderung konvensional menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk belajar. Dari sisi guru, media yang digunakan masih kurang menarik dan kurang bervariasi sehingga suasana kelas terasa membosankan dan tidak mendorong siswa untuk aktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan solusi berupa pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu guru menjelaskan materi sekaligus sesuai dengan karakteristik belajar siswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media *flipbook* interaktif dengan pendekatan fonetik gambar. *Flipbook* merupakan kumpulan halaman yang dapat dibuka dan dibolak-balik seperti buku nyata pada layar monitor sehingga siswa menjadi lebih tertarik

dibandingkan dengan buku teks biasa (Mursidi et al., 2022). Media *flipbook* bersifat fleksibel dan mudah digunakan sehingga siswa dapat belajar secara mandiri di mana saja (Ramadhina & Pranata, 2022). *Flipbook* interaktif merupakan media yang tersusun secara terstruktur dan memuat unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik (Santia & Nurmayani, 2023).

Pendekatan fonetik gambar dipilih karena menekankan pengenalan hubungan antara bunyi (fonem) dan simbol huruf (grafem) dengan bantuan gambar sebagai penguat visual. Melalui pendekatan ini, konsep yang awalnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh anak. Penggunaan media *flipbook* terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar (Puspita Vania & Hidayat, 2024). Hasil serupa juga ditemukan pada pengembangan digital *flipbook* yang mampu meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar (Cholifah & Muslihasari, 2022). Dengan demikian, kombinasi *flipbook* interaktif dan pendekatan

fonetik gambar diyakini relevan untuk membantu siswa memahami hubungan antara huruf, bunyi, dan makna.

Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis model ADDIE efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas rendah (Manora & Halimsyah, 2024). Meskipun demikian, pengembangan *flipbook* interaktif yang secara khusus memadukan pendekatan fonetik gambar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SD masih jarang dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flipbook* interaktif dengan pendekatan fonetik gambar serta menguji kelayakan (validitas), kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model ADDIE dengan lima tahap, yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Hidayat et al., 2021).

Subjek penelitian adalah siswa kelas II SD Negeri 2 Sinabun, Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng, yang berjumlah 30 siswa dan dipilih secara purposive berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan banyaknya siswa yang masih kesulitan membaca serta belum mampu membedakan huruf yang mirip. Pengumpulan data dilakukan melalui metode kuesioner dan metode tes. Kuesioner menggunakan skala penilaian (skala 1–4) yang ditujukan kepada ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, guru, serta siswa untuk mengukur validitas dan kepraktisan media, sedangkan metode tes berupa soal pilihan ganda yang diberikan sebagai *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan membaca siswa.

Prosedur penelitian dilaksanakan secara kronologis mengikuti tahapan ADDIE, dimulai dari tahap analisis kebutuhan, kurikulum, sarana, dan karakteristik siswa; tahap desain berupa penyusunan tujuan pembelajaran, struktur materi fonetik, *storyboard*, serta antarmuka *flipbook*; tahap pengembangan berupa pembuatan produk menggunakan aplikasi Canva dan Heyzine yang dilanjutkan dengan

validasi oleh para ahli; tahap implementasi berupa uji coba produk kepada 30 siswa kelas II; dan tahap evaluasi melalui *pretest* serta *posttest* (Syahid et al., 2024). Data validitas instrumen dianalisis menggunakan rumus *Gregory*, validitas media dihitung dengan rumus *Mean* pada skala empat, dan kepraktisan dianalisis menggunakan rumus persentase. Adapun keefektifan media diuji menggunakan uji-t sampel berkorelasi (*paired sample t-test*) dengan bantuan program SPSS, yang sebelumnya didahului oleh uji prasyarat berupa uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas varians.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Rancangan Media Flipbook Interaktif

Penelitian pengembangan ini menghasilkan satu produk berupa *flipbook* interaktif dengan pendekatan fonetik gambar yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang kemampuan membaca siswa kelas II SD pada topik Keluargaku Unik. Media didesain dengan warna dan gambar yang menarik agar dapat memicu ketertarikan serta semangat

belajar siswa. Pembuatan produk memanfaatkan *software* berupa Canva dan Heyzine untuk memilih karakter, *background*, serta menata teks dan mengonversi *PDF* menjadi *flipbook*, dengan dukungan *hardware* berupa laptop. Produk disajikan dalam bentuk *flipbook* dan *PDF* yang dilengkapi gambar, audio pelafalan, *game* pada halaman 4 dan 6, serta soal evaluasi pada halaman terakhir. Rancang bangun media secara ringkas disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Storyboard Flipbook Interaktif

No	Bagian	Keterangan
1	Cover Depan	Sampul depan <i>flipbook</i> interaktif memuat judul dan ilustrasi pembuka.
2	Petunjuk Penggunaan	Petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, dan daftar isi.
3	Apersepsi	Apersepsi serta pengenalan huruf vokal dan huruf konsonan, beserta <i>game</i> .
4	Huruf dan Bunyi	Suku kata dan membaca kata sederhana yang dilengkapi fitur audio, beserta <i>game</i> .
5	Kalimat Sederhana	Kalimat yang berisi suara dan evaluasi berupa kuis.

Berdasarkan Tabel 1, media *flipbook* interaktif disusun secara berurutan mulai dari cover, petunjuk penggunaan, apersepsi dan pengenalan huruf vokal serta konsonan, materi suku kata dan kata sederhana yang dilengkapi audio,

hingga kalimat sederhana dan evaluasi berupa kuis. Setiap halaman memadukan teks, gambar, dan audio sehingga siswa dapat melatih kemampuan membaca secara mandiri melalui contoh gambar dan suara pelafalan, sekaligus menumbuhkan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Validitas *Flipbook* Interaktif

Validitas *flipbook* interaktif dengan pendekatan fonetik gambar dinilai oleh enam orang ahli yang terdiri atas dua ahli materi, dua ahli media, dan dua ahli desain pembelajaran. Skor penilaian para ahli kemudian dianalisis menggunakan rumus *Mean* untuk memperoleh indeks validitas materi, media, dan desain pembelajaran. Ringkasan skor penilaian para ahli disajikan pada Tabel 2, sedangkan rincian skor tiap butir disajikan pada Tabel 3, Tabel 4, dan Tabel 5.

Tabel 2. Ringkasan Skor Penilaian Para Ahli

Total Skor Penilaian	Ahli Materi	Ahli Media	Ahli Desain
Ahli I dan Ahli II	31 dan 30	46 dan 48	37 dan 39

Tabel 3. Skor Validitas Ahli Materi

Butir Pertanyaan	Skor Ahli I	Skor Ahli II
Butir 01	4	4
Butir 02	4	4

Butir 03	4	3
Butir 04	4	4
Butir 05	4	4
Butir 06	4	3
Butir 07	4	4
Butir 08	3	4
Total Skor	31	30

Tabel 4. Skor Validitas Ahli Media

Butir Pertanyaan	Skor Ahli I	Skor Ahli II
Butir 01	4	4
Butir 02	4	4
Butir 03	3	4
Butir 04	4	4
Butir 05	4	4
Butir 06	4	4
Butir 07	4	4
Butir 08	4	4
Butir 09	3	4
Butir 10	4	4
Butir 11	4	4
Butir 12	4	4
Total Skor	46	48

Tabel 5. Skor Validitas Ahli Desain Pembelajaran

Butir Pertanyaan	Skor Ahli I	Skor Ahli II
Butir 01	4	4
Butir 02	4	4
Butir 03	3	4
Butir 04	3	4
Butir 05	3	4
Butir 06	4	4
Butir 07	4	4
Butir 08	4	4
Butir 09	4	3
Butir 10	4	4
Total Skor	37	39

Tabel 6. Hasil Analisis Validitas Materi, Media, dan Desain

Aspek Ahli	Butir	Total Skor ($\sum x$)	Jumlah Subjek (n)	Rata-rata (M)	Kualifikasi
Materi	1-8	61	30	3,81	Sangat Baik

Media	1–12	94	30	3,92	Sangat Baik
Desain	1–10	76	30	3,80	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 6, validitas ahli materi memperoleh rata-rata skor 3,81, ahli media 3,92, dan ahli desain pembelajaran 3,80. Ketiga aspek tersebut berada pada kualifikasi sangat baik berdasarkan kriteria penilaian skala empat. Dengan demikian, media *flipbook* interaktif dengan pendekatan fonetik gambar dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca pada muatan Bahasa Indonesia kelas II sekolah dasar.

Kepraktisan *Flipbook* Interaktif

Kepraktisan media diukur berdasarkan respons guru dan respons siswa terhadap *flipbook* interaktif dengan pendekatan fonetik gambar. Respons guru dianalisis dengan rumus persentase dan dikonversi ke dalam kriteria skala empat. Hasil uji kepraktisan oleh guru disajikan pada Tabel 7 dan hasil uji coba respons siswa disajikan pada Tabel 8.

Tabel 7. Analisis Uji Kepraktisan oleh Guru

Praktisi	Skor Penilaian	Skor Maksimal	Persentase	Rata-rata
Praktisi I	42	44	95%	96,5%

			(Sangat Baik)
Praktisi II	43	44	98%

Tabel 8. Analisis Uji Coba Respons Siswa

Responden	Skor Penilaian	Skor Maksimal	Persentase	Rata-rata
1	36	44	82%	90,83% (Sangat Baik)
2	38	44	86%	
3	38	44	86%	
4	41	44	93%	
5	43	44	98%	
6	44	44	100%	

Berdasarkan Tabel 7 dan Tabel 8, uji kepraktisan oleh guru memperoleh persentase rata-rata sebesar 96,5%, sedangkan uji coba respons siswa memperoleh persentase rata-rata sebesar 90,83%. Kedua hasil tersebut berada pada rentang 90–100% dengan kualifikasi sangat baik, sehingga produk tidak memerlukan revisi dan media *flipbook* interaktif dengan pendekatan fonetik gambar dinyatakan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Efektivitas *Flipbook* Interaktif

Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana *flipbook* interaktif dengan pendekatan fonetik gambar dapat meningkatkan

kemampuan membaca siswa kelas II. Pengujian menggunakan desain *one group pretest-posttest* sehingga perbedaan skor sebelum dan sesudah penggunaan media dapat dianalisis secara kuantitatif. Data nilai *pretest* dan *posttest* dari 30 siswa disajikan pada Tabel 9, sedangkan ringkasan statistik deskriptifnya disajikan pada Tabel 10.

Tabel 9. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa

N o	K o d e	<i>Pre tes t</i>	<i>Pos ttes t</i>	N o	K o d e	<i>Pre tes t</i>	<i>Pos ttes t</i>
1	R1	45	80	16	R16	40	80
2	R2	50	70	17	R17	45	75
3	R3	45	85	18	R18	50	90
4	R4	40	85	19	R19	55	75
5	R5	30	70	20	R20	45	95
6	R6	40	80	21	R21	50	80
7	R7	55	90	22	R22	45	85
8	R8	50	80	23	R23	40	85
9	R9	45	75	24	R24	60	80
10	R10	45	80	25	R25	45	85
11	R11	55	70	26	R26	40	95
12	R12	40	85	27	R27	50	75
13	R13	50	80	28	R28	55	75
14	R14	55	75	29	R29	55	70
15	R15	50	85	30	R30	40	90

Tabel 10. Hasil Analisis Deskriptif Data Uji Keefektifan

No	Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
----	-----------	----------------	-----------------

1	<i>Mean</i>	47,00	80,83
2	<i>Median</i>	45,00	80,00
3	<i>Varians</i>	44,138	50,140
4	<i>Standar Deviasi</i>	6,640	7,080
5	<i>Nilai Minimum</i>	30	70
6	<i>Nilai Maksimum</i>	60	95

Tabel 11. Hasil Uji Normalitas (*Kolmogorov-Smirnov*)

Data	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	0,152	30	0,076
<i>Posttest</i>	0,147	30	0,098

Tabel 12. Hasil Uji Homogenitas Varians (*Levene*)

Dasar Pengujian	<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
<i>Based on Mean</i>	0,040	1	58	0,843
<i>Based on Median</i>	0,022	1	58	0,883

Tabel 13. Hasil Uji Hipotesis (*Paired Sample t-test*)

Pasangan	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviasi</i>	<i>t hitung</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Pretest</i>	-	10,88	-	2	0,00
<i>Posttest</i>	33,8	2	17,0	9	0

Berdasarkan Tabel 10 sampai Tabel 13, rata-rata nilai *pretest* sebesar 47,00 meningkat menjadi 80,83 pada *posttest*. Uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* memperoleh nilai signifikansi 0,076 untuk *pretest* dan 0,098 untuk *posttest* (lebih besar dari 0,05) sehingga data berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas memperoleh nilai signifikansi 0,843 sehingga data dinyatakan homogen.

Hasil uji-t sampel berkorelasi memperoleh nilai t hitung sebesar 17,029 yang lebih besar dari t tabel 2,001 pada taraf signifikansi 5%, dengan nilai signifikansi 0,000 (lebih kecil dari 0,05), sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *flipbook* interaktif dengan pendekatan fonetik gambar.

Berdasarkan Tabel 14, revisi produk dilakukan dengan mengikuti masukan keenam ahli, antara lain menyesuaikan penggunaan gambar agar lebih kontekstual dan nyata, menata keseimbangan teks dan gambar, melengkapi petunjuk *game* dan audio, serta menyesuaikan pilihan kata dengan kemampuan siswa kelas rendah. Perbaikan tersebut dijadikan pedoman untuk menyempurnakan *flipbook* interaktif sebelum diuji cobakan secara luas kepada siswa.

Revisi Produk *Flipbook* Interaktif

Tabel 14. Masukan, Saran, dan Komentar Para Ahli terhadap Produk

No	Ahli	Masukan, Saran, dan Komentar
1	Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.	Gunakan gambar yang sesuai konteks dan berurutan; atur penempatan teks dan gambar secara proporsional; lengkapi petunjuk <i>game</i> dan audio; ganti gambar dengan yang lebih nyata dan menarik; teks uraian tidak perlu dicetak tebal.
2	Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.	Perbaiki kata pada bagian apersepsi; sesuaikan pilihan kata dengan kemampuan siswa; perbaiki kesesuaian antara audio soal dan pilihan jawaban.
3	Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.	Materi sudah relevan untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar kelas II.

Pembahasan

Rancang Bangun *Flipbook* Interaktif

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran yang inovatif berupa *flipbook* interaktif dengan pendekatan fonetik gambar pada topik Keluargaku Unik. Media dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Hidayat et al., 2021). Model ADDIE dipilih karena bersifat instruksional dan memiliki urutan kegiatan yang sistematis sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran, sehingga terbukti efektif dalam

pengembangan media (Syahid et al., 2024).

Tahap analisis dilakukan dengan menganalisis kurikulum, kebutuhan, karakteristik siswa, dan media. Hasil analisis kurikulum dijadikan dasar pengembangan media agar sesuai dengan kurikulum yang berlaku di SD Negeri 2 Sinabun, sedangkan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa menunjukkan bahwa media yang digunakan sebelumnya belum mampu mewadahi keberagaman gaya belajar siswa. Pada tahap desain, peneliti menyusun tujuan pembelajaran, struktur materi yang menyelaraskan huruf, gambar, dan bunyi, *storyboard*, serta antarmuka *flipbook* yang menggunakan warna cerah, ilustrasi menarik, dan navigasi sederhana agar mudah digunakan siswa kelas rendah.

Tahap pengembangan dilaksanakan dengan merealisasikan *flowchart* dan *storyboard* menjadi produk, kemudian diuji validitasnya oleh para ahli dan direvisi sesuai saran. Pada tahap implementasi, produk diuji cobakan kepada 30 siswa kelas II melalui fasilitas *Chromebook*, dan pada tahap evaluasi dilakukan penilaian kemampuan membaca melalui *pretest* dan *posttest*. Pengembangan media yang demikian

penting dilakukan karena setiap siswa memiliki kebutuhan dan tingkat pemahaman yang berbeda sehingga media harus disesuaikan dengan kebutuhan belajar mereka (Diana et al., 2022).

Kepraktisan *Flipbook* Interaktif

Uji kepraktisan melibatkan guru dan siswa kelas II di SD Negeri 2 Sinabun sebagai responden. Hasil uji kepraktisan oleh guru memperoleh persentase sebesar 96,5% dengan kualifikasi sangat baik berdasarkan pedoman pencapaian skala empat (90–100%). Hal ini menunjukkan bahwa *flipbook* interaktif telah memenuhi standar kepraktisan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kepraktisan tersebut tidak hanya terlihat dari angka persentase, tetapi juga dari terpenuhinya berbagai indikator kepraktisan. Tampilan *flipbook* dinilai menarik karena disertai *game* dan kuis akhir materi yang mampu meningkatkan minat, menjaga konsentrasi, serta menghilangkan rasa bosan siswa. Sajian media yang dilengkapi petunjuk jelas serta keseimbangan tata letak teks dan gambar turut mengoptimalkan

keterbacaan sehingga materi lebih mudah diterima siswa.

Penilaian respons siswa mengukur aspek materi, bahasa, penyajian, kejelasan penulisan dan gambar, serta tampilan, dan memperoleh hasil sebesar 90,83% dengan kualifikasi sangat baik. Penyajian materi yang dilengkapi gambar dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, penggunaan bahasa yang rapi, serta visualisasi yang jelas dan menarik menjadikan media mudah dipahami sekaligus mendorong siswa lebih aktif dalam belajar. Pengembangan media yang sesuai dengan karakteristik siswa terbukti penting karena dapat menumbuhkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Diana et al., 2022).

Efektivitas *Flipbook* Interaktif

Uji efektivitas pada pembelajaran Bahasa Indonesia topik Keluargaku Unik menggunakan uji-t sampel berkorelasi dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat efektivitas penggunaan *flipbook* interaktif dengan pendekatan fonetik gambar untuk

meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II sekolah dasar.

Efektivitas tersebut tidak hanya ditunjukkan oleh hasil statistik, tetapi juga oleh peningkatan skor *pretest* dan *posttest*. Sebelum menggunakan media, rata-rata nilai *pretest* siswa adalah 47,00 yang termasuk kategori rendah, kemudian meningkat menjadi 80,83 yang termasuk kategori tinggi setelah menggunakan media. Peningkatan ini didukung oleh sifat media yang interaktif, mulai dari tahap persiapan belajar, mendengarkan huruf, bermain *game*, membaca kalimat sederhana, hingga bagian evaluasi, sehingga siswa terlibat aktif dan termotivasi selama pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa *flipbook* interaktif efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Yulianti & Nuryanto, 2025).

Temuan ini juga memperkuat hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media *flipbook* digital mampu meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar (Cholifah & Muslihasari, 2022). Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkup materi, jenjang, dan mata pelajaran yang dikembangkan, yaitu

hanya pada topik Keluargaku Unik untuk muatan Bahasa Indonesia kelas II semester ganjil, serta jumlah subjek yang terbatas pada 30 siswa dengan desain *one group pretest-posttest*. Pengembangan media serupa berbasis model ADDIE juga terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas rendah (Manora & Halimsyah, 2024).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* interaktif dengan pendekatan fonetik gambar pada topik Keluargaku Unik berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE dan dinyatakan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validitas yang berada pada kualifikasi sangat baik dari ahli materi (3,81), ahli media (3,92), dan ahli desain (3,80); tingkat kepraktisan yang sangat baik berdasarkan respons guru (96,5%) dan respons siswa (90,83%); serta hasil uji keefektifan yang memperoleh nilai t hitung 17,029 lebih besar dari t tabel 2,001 dengan signifikansi 0,000, di mana rata-rata nilai *pretest* 47,00

meningkat menjadi 80,83 pada *posttest*. Dengan demikian, media *flipbook* interaktif dengan pendekatan fonetik gambar terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Cholifah, T. N., & Muslihasari, A. (2022). Pengembangan digital *flipbook* berbasis dolanan lokal untuk meningkatkan literasi membaca siswa SD di Desa Palaan pada era Covid-19. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(2). <https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i2.6843>
- Diana, O., Putri, N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar Sosial Humaniora*.
- Handayani, K. (2023). Mengasah keterampilan komunikasi melalui pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Hidayat, F., Rahayu, C., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Ivantri, R. (2021). Model pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD. *Jurnal Pendidikan Islam Anak*.
- Manora, E., & Halimsyah, A. (2024). Pengembangan media gambar berbasis metode global untuk

- meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia).
- Muliawanti, S. F., Amalia, A. R., Nurasiah, I., & Hayati, E. (2022). Analisis kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III sekolah dasar. Jurnal Cakrawala Pendas, 8(2).
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2605>
- Mursidi, A. P., Prananto, I. W., Arifani, F., & Setyawati, R. (2022). Pengembangan *flipbook* interaktif untuk siswa kelas 5 sekolah dasar pada materi siklus air. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(2).
<https://doi.org/10.30659/pendas.9.2.128-141>
- Puspita Vania, A., & Hidayat, O. S. (2024). Pengaruh media *flipbook* terhadap kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas II sekolah dasar di Kecamatan Duren Sawit. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri.
- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan e-modul berbasis aplikasi *flipbook* di sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 6(4).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470>
- Ritonga, A. A., Purba, A. Z., Nasution, F. H., Adriyani, F., & Azhari, Y. (2023). Keterampilan membaca pada pembelajaran kelas tinggi di tingkat MI/SD. Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa, 2(3).
<https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3.988>
- Santia, E., & Nurmayani, N. (2023). Bahan ajar *flipbook* interaktif berbasis problem based learning untuk meningkatkan pemahaman materi siswa sekolah dasar. Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan, 9(1).
<https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i1.46101>
- Susanti, M. M. I. (2021). Implementasi ekstrakurikuler wajib pendidikan kepramukaan di sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 5(4).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1134>
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran. Journal of International Multidisciplinary Research, 2(5).
- Yulianti, P. K., & Nuryanto, S. (2025). Pengembangan media pembelajaran *flipbook* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar menganalisis fakta dan opini peserta didik kelas V SD. Penda: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.
- Icahayati, K., Yudiana, K., & Trisna, G. A. P. S. (2024). Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar.
- Berliningrum, C., Trisna, G. A. P. S., & Novi, D. A. (2025). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Melalui Permainan Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Fokus Belajar Siswa Sekolah Dasar.
- Wiryantini, K. T., Werang, B. R., & Trisna, G. A. P. S. (2021). Penggunaan Media Audiovisual Berbasis Metode Montessori Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 SD.