



Pengembangan Media E-Taler Berbasis *Flipbook Heyzine* untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Rani Setiawaty¹, Fatikhatus Najikhah², Tri Iftitahur Rohmah³, Aminatus Sholihah⁴, Ranti Wahyuni⁵, dan Ratna Dwi Aryanti⁶

Universitas Muria Kudus, Indonesia

*Correspondence: E-mail: rani.setiawaty@umk.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the low reading literacy skills of fourth-grade students at SD 2 Karangbener. The aim of the study was to develop a digital learning media based on legend stories in the form of a flipbook to improve students' reading literacy abilities. The study used a Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which consists of the stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Instruments used included pretests, posttests, media validation sheets, and student and teacher response questionnaires. The effectiveness of the media was tested using a t-test to determine the significant difference before and after its use, and an N-Gain test was used to measure the improvement in students' reading literacy skills. Validation by media experts, material experts, and education practitioners showed results in the "very good" category. Trials with teachers and students indicated that the flipbook media was effective, engaging, and increased student interest and participation in learning. The N-Gain test showed an average score of 0.79, which falls into the high category, indicating that this media is feasible and effective for use in Indonesian language learning in elementary schools.

© 2025 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 07 Jun 2025

First Revised 20 Jul 2025

Accepted 24 Oct 2025

First Available online 31 Oct 2025

Publication Date 01 Nov 2025

Keyword:

Flipbook, Legend Story;

Reading Literacy;

E-Taler

1. PENDAHULUAN

Penguatan kemampuan literasi menjadi fokus utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam memahami dan menulis teks nonfiksi. Guru dituntut untuk merancang proses pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman dan kontekstual, dengan tetap mempertahankan penguatan literasi siswa yang dapat mendukung pengembangan keempat keterampilan berbahasa secara menyeluruh (Suratimah et al., 2023). Literasi merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran di lingkungan sekolah, terutama di jenjang sekolah dasar. Penguasaan kemampuan literasi menjadi keharusan bagi peserta didik agar mereka lebih siap dan mudah dalam mengikuti tahapan pembelajaran selanjutnya secara efektif dan berkelanjutan.

Menurut Nuraisyah et al., (2023) Literasi merupakan aktivitas yang memiliki peran penting dan cakupan yang luas dalam mengembangkan kemampuan serta menumbuhkan minat membaca pada setiap individu. Sedangkan menurut (Sari, 2024) Literasi adalah kumpulan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki seseorang dalam hal membaca, menulis, berbicara, berhitung, serta menyelesaikan masalah sesuai dengan tingkat kemampuannya. Berdasarkan pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa literasi mencakup serangkaian kemampuan dasar yang penting dimiliki oleh setiap individu, seperti membaca, menulis, berbicara, berhitung, dan memecahkan masalah. Selain itu, literasi juga berperan penting dalam meningkatkan minat baca dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 15 April 2025 di SD 2 Karangbener, khususnya pada siswa kelas IV, masih ditemukan rendahnya kemampuan literasi membaca. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, sebagian besar siswa belum mampu memahami isi bacaan dengan baik, terutama pada teks cerita rakyat yang memuat unsur cerita kompleks. Selain itu, minat baca siswa tergolong rendah, karena media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan LKS cetak yang kurang menarik. Siswa cenderung pasif saat kegiatan membaca berlangsung, dan tidak menunjukkan ketertarikan untuk mengeksplorasi isi cerita secara mendalam. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum optimal dalam membangun keterampilan literasi yang menyenangkan dan bermakna.

Idealnya, proses pembelajaran membaca di sekolah dasar, khususnya kelas IV, perlu dirancang secara menarik dan interaktif agar siswa terdorong untuk aktif dalam memahami isi bacaan. Media pembelajaran yang digunakan harus mampu menghadirkan pengalaman membaca yang menyenangkan, sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif adalah penggunaan media berbasis digital yang menyajikan teks, gambar, suara, dan animasi secara terpadu untuk memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa. Media pembelajaran sendiri dapat dipahami sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk memudahkan proses penyampaian materi, terutama konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami siswa. Media tidak hanya menjadi perantara antara guru dan peserta didik, tetapi juga berperan sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas dan dinamika dalam proses pembelajaran (Wulandari et al., 2024). Salah satu media yang bisa dikembangkan adalah flipbook digital. Menurut Haryanti (2023) Flipbook merupakan perangkat lunak yang menampilkan efek menyerupai gerakan membuka halaman buku, namun didukung oleh berbagai media digital seperti animasi, video, gambar, dan audio untuk memperkaya pengalaman membaca. Berdasarkan uraian di atas, penggunaan media pembelajaran

Flipbook dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa.

Penggunaan media flipbook berbasis cerita rakyat atau legenda dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif karena menyajikan cerita lokal yang sarat dengan nilai-nilai budaya, sekaligus meningkatkan kemampuan memahami struktur dan isi bacaan. Penelitian oleh [Erhami et al., \(2023\)](#) menunjukkan bahwa media flipbook sangat valid dan praktis digunakan untuk materi menyimak teks cerita rakyat pada siswa kelas IV. Hal ini sejalan dengan temuan ([Ananta et al., 2016](#)) dalam pengembangan media permainan KANYA, yang menunjukkan bahwa penggunaan media inovatif mampu meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, [Aryani et al., \(2022\)](#) mengungkapkan bahwa kesulitan membaca pada siswa sekolah dasar dapat diatasi melalui pendekatan media yang bervariasi dan menarik secara visual, karena siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami makna bacaan akibat rendahnya minat dan daya ingat membaca.

Pengembangan media pembelajaran dapat memberikan iklim pembelajaran yang kondusif, meningkatkan “rasa” penasaran peserta didik terhadap materi yang dipelajari, serta memperkuat kemampuan kreativitas dan kemampuan memecahkan masalah terhadap masalah yang diberikan ([Lake et al., 2023](#)). Keterbaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media flipbook berbasis cerita legenda lokal sebagai bentuk literasi kontekstual, yang tidak hanya mengembangkan kemampuan membaca, tetapi juga menanamkan nilai budaya dan diuji secara menyeluruh dari segi kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan di kelas IV SD 2 Karangbener.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa rendahnya kemampuan literasi membaca siswa kelas IV SD 4 Gondangmanis menjadi permasalahan yang perlu segera diatasi melalui inovasi pembelajaran yang tepat. Pengembangan media flipbook berbasis cerita legenda merupakan salah satu alternatif solusi yang relevan karena mampu menyajikan teks bacaan dalam bentuk digital yang menarik serta mengangkat cerita lokal yang dekat dengan kehidupan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk: (1) mendesain media flipbook berbasis cerita legenda yang menarik dan sesuai konteks budaya, (2) mengetahui tingkat kelayakan media dari segi isi dan desain, (3) mengetahui kepraktisan media saat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, dan (4) mengetahui keefektifan media dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas IV sekolah dasar.

2. METODE

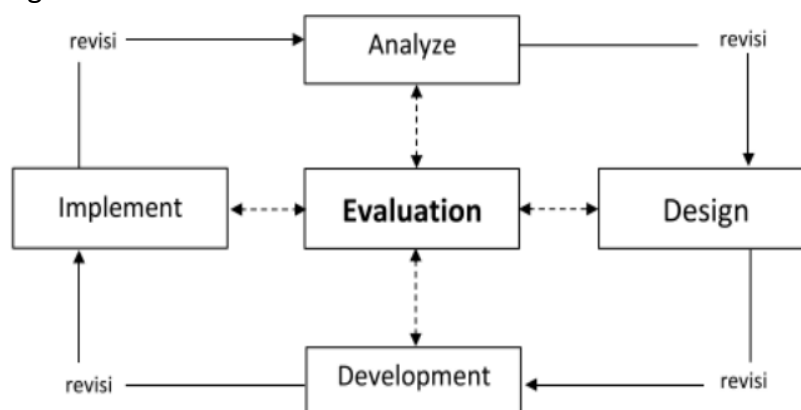
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang dilakukan untuk menciptakan dan menguji keabsahan suatu produk. Tidak seperti jenis penelitian lainnya, penelitian ini menghasilkan produk yang siap digunakan secara langsung ([Afrilia & Sukartiningsih, 2024](#)). Produk-produk yang dihasilkan meliputi berbagai alat atau media pendidikan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran ([Lake et al., 2023](#)).

Instrumen penelitian disusun untuk mendukung proses pengembangan serta mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah tes kemampuan literasi membaca dalam bentuk pretest dan posttest, yang bertujuan untuk mengukur perubahan kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media flipbook. Data hasil tes dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui

signifikansi perbedaan hasil belajar, serta dihitung nilai N-Gain untuk melihat sejauh mana peningkatan kemampuan literasi membaca siswa.

Selain itu, digunakan lembar validasi yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan untuk menilai aspek isi, tampilan visual, kebahasaan, dan teknis media. Penelitian ini juga menggunakan angket respons siswa yang mencakup daya tarik, kemudahan penggunaan, keterbacaan, dan keterlibatan dalam pembelajaran. Angket guru digunakan untuk memperoleh pandangan mengenai manfaat, kesesuaian dengan kurikulum, dan kemudahan implementasi media di kelas. Rangkaian instrumen ini memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai kualitas, efektivitas, dan penerimaan media flipbook berbasis cerita legenda dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar.

Dalam penelitian ini, produk pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran flipbook berbasis cerita legenda untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa SD, dengan model pengembangan yang diterapkan adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi (Afrilia & Sukartiningsih, 2024). Adapun langkah-langkah dalam model ADDIE sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah Penelitian dan Pengembangan ADDIE (Hidayat & Nizar, 2021)

Beberapa tahapan tersebut meliputi (1) Analisis. Analisis ini digunakan untuk mengidentifikasi penyebab kesenjangan kinerja pembelajaran dalam konteks penelitian, guna merancang strategi dan instruksi yang tepat berdasarkan data empiris. Analisis dilakukan angket dan wawancara, wawancara adalah teknik pengambilan data melalui pertanyaan yang diajukan secara lisan kepada responden (Siregar & Harahap, 2019) (2) Desain. Tahap desain bertujuan memastikan metode pembelajaran dan evaluasi tepat, serta menutup celah pengetahuan dan keterampilan siswa. Guru perlu menjaga keselarasan pandangan dengan siswa agar terjalin ikatan belajar. (3) Pengembangan. ahap Develop bertujuan menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang telah direncanakan. Guru mengidentifikasi kebutuhan, mengembangkan media dan alat pembelajaran, serta merancang evaluasi formatif. (4) Implementasi. Tahap implementasi bertujuan menyiapkan lingkungan belajar dan melibatkan siswa dalam pembelajaran. Guru perlu menyesuaikan kondisi kelas agar siswa dapat membangun pengetahuan baru. (5) Evaluasi. Penentuan kriteria evaluasi, pemilihan alat evaluasi yang tepat, dan pelaksanaan evaluasi menjadi prosedur umum yang terkait dengan tahap evaluasi (Hidayat & Nizar, 2021).

Penelitian ini menggunakan data kualitatif yang berasal dari kritik, saran, komentar, dan rekomendasi dari validator media. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh melalui skor angket yang diisi oleh para ahli dan praktisi saat validasi produk, serta angket respon siswa

dan guru saat uji coba produk. Dalam proses validasi data dikumpulkan dengan kuisioner melalui validator. Validator yang digunakan adalah guru kelas IV dan V SD 2 Karangbener. Selanjutnya nilai yang didapatkan diolah dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%, \text{ (Lake et al., 2023)}$$

Hasil validasi menghasilkan persentase kelayakan produk yang digunakan untuk menentukan apakah media pembelajaran flipbook layak diuji coba atau perlu direvisi, berdasarkan pedoman kualifikasi uji validasi produk pada Tabel 1.

Tabel 1. Pedoman kualifikasi uji validasi

Presentase	Kualifikasi	Tindak Lanjut
85%-100%	Sangat layak	Implemetasi
75%-84%	Layak	Implementasi
55%-74%	Cukup Layak	Revisi
<55%	Kurang Layak	Revisi

Sumber, (Lake et al., 2023)

Media pembelajaran *flipbook* dapat diterapkan atau diuji coba kepada siswa apabila persentase kelayakannya mencapai 75%–100% dengan kualifikasi “layak” atau “sangat layak”. Kemudian untuk menilai efektivitas penggunaan *flipbook* dalam proses pembelajaran, peneliti menggunakan dua pendekatan analisis, yaitu uji T (*paired sample t-test*) dan analisis *N-Gain*. Uji T digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Selain uji T, peneliti juga menggunakan metode analisis *N-Gain* (*Normalized Gain*) untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa secara individual. Peningkatan tersebut dihitung menggunakan rumus *N-Gain* sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan:

g adalah nilai gain ternormalisasi.

Skor Posttest adalah nilai yang diperoleh setelah pembelajaran.

Skor Pretest adalah nilai sebelum pembelajaran.

Skor Maksimum adalah nilai tertinggi yang mungkin dicapai (Afrilia & Sukartiningsih, 2024).

Kriteria berikut sebagai penentu nilai yang telah dihitung menggunakan rumus *n-gain*:

Tabel 2. Kriteria Penentu Hasil *N-Gain*

Presentase	Kriteria	Tafsiran
$g > 0,7$	Tinggi	Peningkatan hasil belajar sangat signifikan; media pembelajaran sangat efektif.
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	Terdapat peningkatan hasil belajar yang cukup; media cukup efektif namun masih dapat ditingkatkan.
$g < 0,3$	Rendah	Peningkatan hasil belajar kurang signifikan; media pembelajaran perlu dievaluasi kembali.

Sumber: (Afrilia & Sukartiningsih, 2024)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk media flipbook interaktif bernama *E-Taler (E-Flipbook Legenda Berbasis Heizine)*, yang dirancang khusus untuk siswa kelas empat sekolah dasar. Produk ini dikembangkan dengan tujuan meningkatkan keterampilan literasi membaca

siswa melalui pendekatan pembelajaran kontekstual dan menyenangkan, dengan menggunakan legenda sebagai bahan bacaan utama. Media *flipbook* ini berfungsi sebagai solusi untuk berbagai tantangan pembelajaran yang diidentifikasi di lapangan, seperti minat membaca siswa yang rendah, keterbatasan bahan ajar visual, dan kurangnya media digital yang mendukung pembelajaran literasi yang berakar pada budaya lokal. E-Taler dikembangkan tidak hanya untuk memperkaya proses pembelajaran tetapi juga untuk memberikan pengalaman membaca interaktif dan visual yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari dan lingkungan budaya siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu: 1) Tahap Analisis; 2) Tahap Desain; 3) Tahap Pengembangan; 4) Tahap Implementasi; dan 5) Tahap Evaluasi. Proses pengembangan dijelaskan sebagai berikut.

a. Tahap Analisis

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mungkin menyebabkan terjadinya kesenjangan dalam pencapaian pembelajaran. Dalam tahap ini, guru dituntut untuk mampu merumuskan jenis instruksi yang dapat mengatasi kesenjangan tersebut, menetapkan standar capaian yang diperlukan untuk menutup celah tersebut, serta merancang strategi pembelajaran yang efektif berdasarkan data empiris yang menunjukkan potensi keberhasilan instruksi tersebut (Hidayat & Nizar, 2021). Selama tahap analisis, para peneliti mengidentifikasi kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan keterampilan literasi membaca siswa. Ketika hasil analisis disajikan kepada siswa dalam proses pembelajaran, umumnya muncul dua respons. Pertama, siswa mengusulkan agar analisis direvisi. Kedua, siswa menerima hasil analisis tersebut tanpa keberatan. Apabila terdapat permintaan untuk melakukan perubahan, maka perlu dilakukan pengulangan pada tahap analisis, baik secara menyeluruh maupun sebagian, serta menyusun kembali dokumen rangkuman analisis berdasarkan masukan yang diberikan (Azmi et al., 2024). Berdasarkan pengamatan dan diskusi dengan guru kelas empat dan lima di SD 2 Karangbener, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami teks bacaan akibat kurangnya media interaktif dan menyenangkan. Selain itu, buku teks yang digunakan terbatas, monoton, dan tidak mencerminkan konteks budaya lokal siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara, ditemukan bahwa siswa kelas empat mengalami kesulitan dalam memahami bahan bacaan dan cenderung mudah bosan, terutama saat membaca teks naratif. Siswa menunjukkan keterbatasan dalam mengenali unsur-unsur penting dalam cerita, seperti karakter, latar, dan alur, serta kesulitan memahami makna keseluruhan bahan bacaan. Selain itu, motivasi dan minat siswa dalam membaca legenda rendah karena bahan bacaan yang tersedia dianggap tidak menarik dan tidak disajikan dalam format visual yang menarik. Guru dan siswa hanya mengandalkan buku perpustakaan, yang jumlah dan ragamnya terbatas, dan tidak ada media digital audio-visual yang secara khusus menampilkan legenda lokal yang relevan dengan kehidupan siswa. Dalam konteks ini, *flipbook* interaktif berbasis Hezine sangat dibutuhkan sebagai media pembelajaran alternatif yang mampu mengatasi keterbatasan tersebut. Berdasarkan hasil analisis, peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan pengembangan media digital berbasis legenda lokal yang disajikan dalam format yang menarik secara visual melalui *flipbook*.

b. Tahap Design

Peneliti merancang media *flipbook* E-Taler dengan memperhatikan struktur dan tampilan yang sesuai untuk siswa sekolah dasar. Desain mencakup halaman depan, indikator tujuan pembelajaran, penyajian cerita legenda, ilustrasi pendukung, serta soal latihan yang

mendorong siswa berpikir kritis. Pemilihan warna, jenis huruf, dan tata letak disesuaikan agar ramah anak dan menarik secara visual. Flipbook dirancang tidak hanya dalam bentuk teks, tetapi juga dilengkapi ilustrasi dan efek visual interaktif yang menyerupai buku fisik, sehingga pengalaman membaca menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.



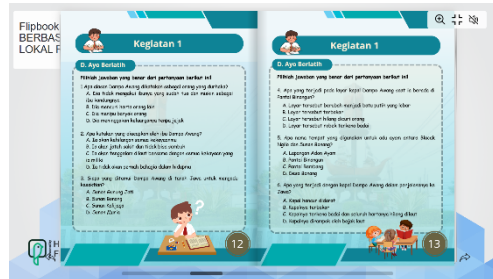
Gambar 2. Menu Judul

Gambar 3. Menu TP dan Indikator



Gambar 4. Menu Materi

Gambar 5. Menu Materi



Gambar 6. Menu Evaluasi

c. Tahap Development

Dalam tahap pengembangan, media *flipbook* E-Taler dikembangkan secara digital menggunakan platform *Heyzine* dan diverifikasi oleh para ahli media, ahli materi pelajaran, dan praktisi pendidikan. Verifikasi dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi persyaratan dalam hal konten, tampilan, bahasa, dan penyajian materi.

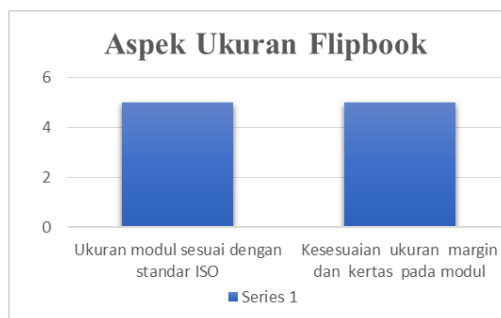
1. Hasil Validasi Ahli Media

Media yang didesain kemudian divalidasi oleh ahli media. Berikut hasil validasi oleh ahli media.



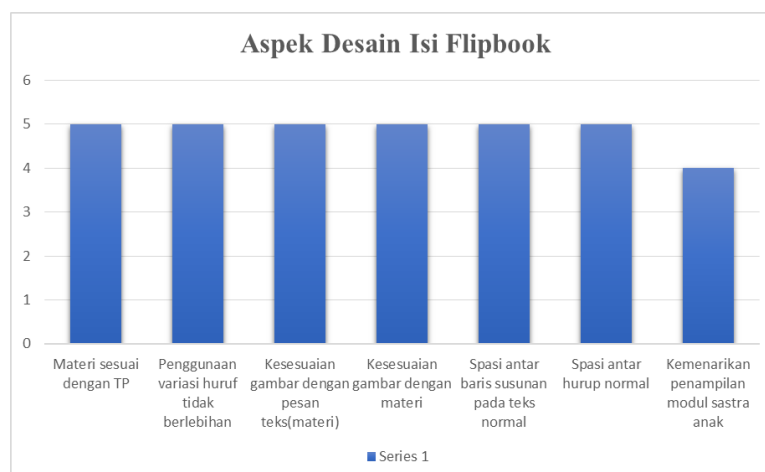
Gambar 7. Hasil Validasi Aspek Cover Flipbook

Berdasarkan gambar 7, dapat dilihat bahwa media tersebut tergolong sangat baik atau sangat terpuji sesuai dengan kulit modul menggambarkan materi nilai 5, tidak banyak kombinasi jenis huruf nilai 5, warna judul kontras dengan latar belakang nilai 5, ukuran judul nilai 5, sehingga dapat disimpulkan bahwa penilaian aspek ukuran dalam media menunjukkan skor rata rata sebesar 5.



Gambar 8. Hasil Validasi Aspek Ukuran Flipbook

Berdasarkan gambar 8 dapat disimpulkan bahwa penilaian aspek ukuran dalam media menunjukkan skor rata rata sebesar 5. bahwa aspek ukuran modul sesuai dengan standar ISO nilai 5, Kesesuaian ukuran margin dan kertas pada modul nilai 5, sehingga layak digunakan tanpa perlu perbaikan.

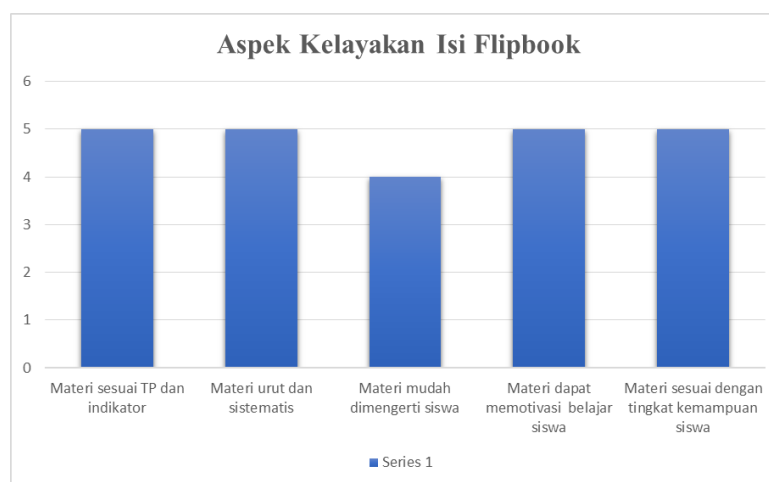


Gambar 9. Hasil Validasi Aspek Desain Isi

Berdasarkan gambar 9, menunjukkan bahwa flipbook tergolong sangat baik dalam kesesuaian materi sesuai dengan TP nilai 5, pengaturan variasi huruf tidak berlebihan nilai 5, kesesuaian gambar dengan pesan teks (materi) nilai 5, kesesuaian gambar dengan materi nilai 5, spasi antar baris susunan pada teks normal nilai 5, spasi antar huruf normal nilai 5, kemenarikan penampilan modul sastra anak nilai 4. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penilaian aspek desain isi dalam media menunjukkan skor rata rata sebesar 4,8.

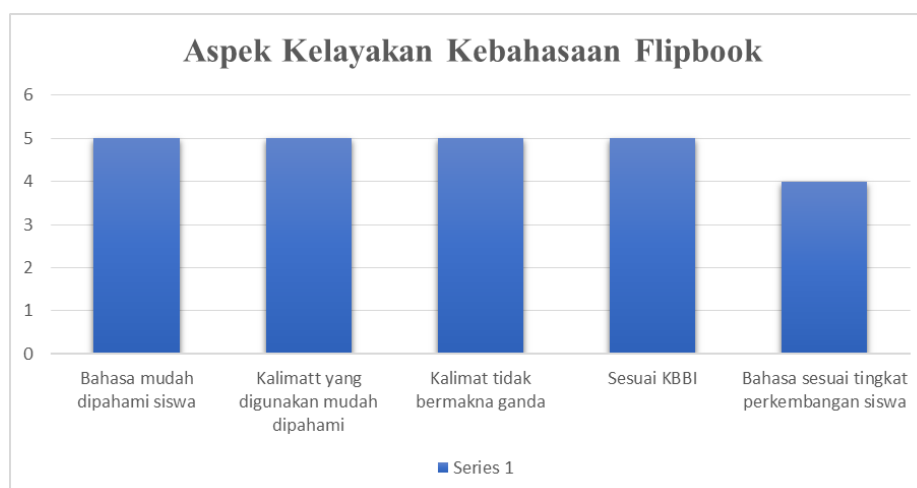
2. Hasil Validasi Ahli Materi

Selanjutnya Media yang didesain kemudian divalidasi oleh ahli materi. Berikut hasil validasi oleh ahli media



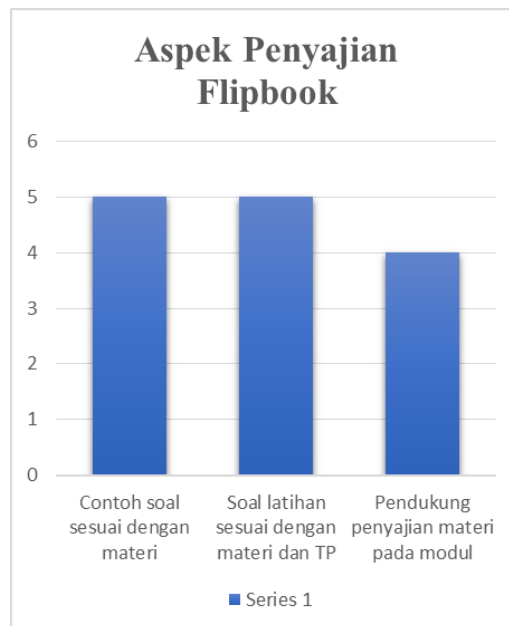
Gambar 10. Hasil Validasi Aspek Kelayakan Isi

Berdasarkan gambar 10 dapat disimpulkan bahwa penilaian aspek kelayakan isi dalam media menunjukkan skor rata rata sebesar 4,8. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa tergolong sangat baik dalam materi sesuai TP dan indikator nilai 5, materi urut dan sistematis nilai 5, materi mudah dimengerti siswa nilai 4, materi dapat memotivasi belajar siswa nilai 5, materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa nilai 5.



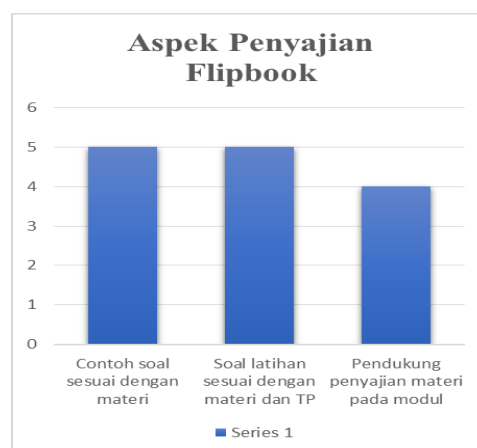
Gambar 11. Hasil Validasi Aspek Kebahasaan

Berdasarkan gambar 11, penilaian menunjukkan bahwa bahasa mudah dipahami siswa nilai 5, kalimat yang digunakan mudah dipahami nilai 5, kalimat tidak bermakna ganda nilai 5, sesuai KBBI nilai 5, bahasa sesuai tingkat perkembangan siswa nilai 4. Dinilai baik dan layak digunakan tanpa perlu perbaikan. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penilaian aspek kelayakan kebahasaan dalam media menunjukkan skor rata rata sebesar 4,8.



Gambar 12. Hasil Validasi Aspek Penyajian

Berdasarkan gambar 12 dapat disimpulkan bahwa penilaian aspek penyajian dalam media menunjukkan skor rata rata sebesar 4,7. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa contoh soal dalam setiap kegiatan belajar sesuai dengan materi, soal latihan diakhir pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran mudah dipahami, dan pendukung penyajian materi pada modul jelas.

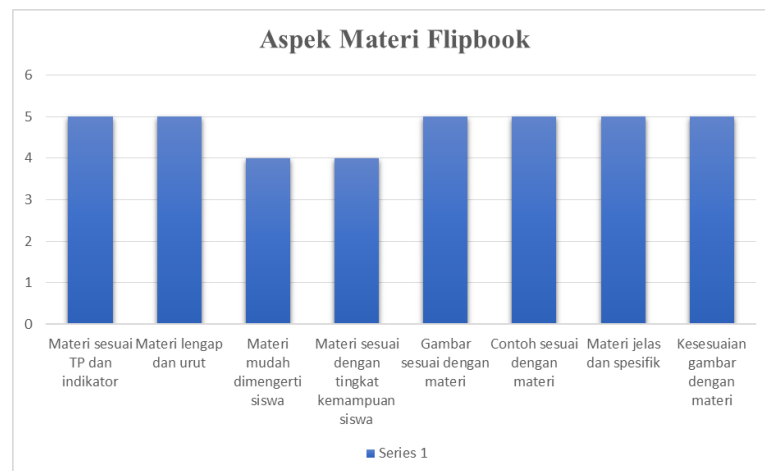


Gambar 13. Hasil Validasi Aspek Belajar Mandiri

Berdasarkan gambar 13 dapat disimpulkan bahwa penilaian aspek belajar mandiri dalam media menunjukkan skor rata rata sebesar 5. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa tingkat belajar siswa berada pada kategori sedang atau cukup.

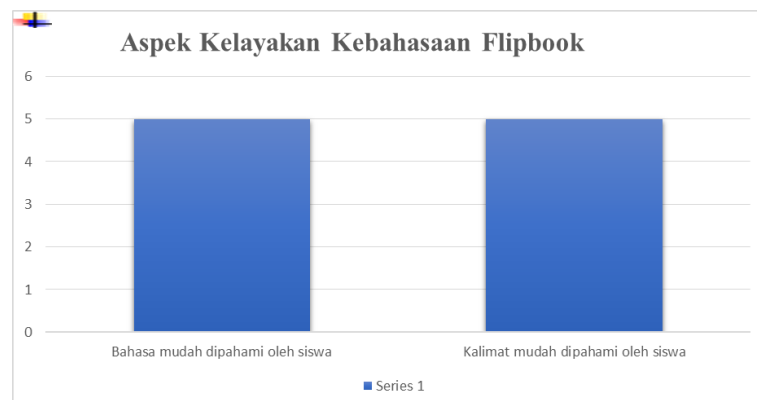
3. Hasil Validasi Ahli Praktisi

Media yang didesain kemudian divalidasi oleh ahli media. Berikut hasil validasi oleh ahli media



Gambar 14. Hasil Validasi Aspek Kebahasaan

Berdasarkan gambar 14 dapat disimpulkan bahwa materi sesuai TP dan indikator nilai 5, materi lengkap dan urut nilai 5, materi mudah dimengerti siswa nilai 4, materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa nilai 4, gambar sesuai dengan materi nilai 5, materi jelas dan spesifik nilai 5, kesesuaian gambar dengan materi dinilai sangat baik nilai 5, memperkuat pemahaman siswa terhadap isi modul. dalam disimpulkan bahwa penilaian aspek Materi dalam media menunjukkan skor rata rata sebesar 4,7.



Gambar 15. Hasil Validasi Aspek Kebahasaan

Berdasarkan gambar 15 dalam disimpulkan bahwa penilaian aspek kelayakan kebahasaan dalam media menunjukkan skor rata rata sebesar 5. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa struktur kalimat, tata bahasa yang digunakan mudah dipahami, sesuai dengan kaidah bahasa indonesia.

Tabel 3. Hasil Nilai Validasi Ahli Media, Materi, Praktisi

Validator	Nilai	Presentase	Kategori
Ahli Media	4,9	98%	Sangat Baik
Ahli Materi	4,8	96%	Sangat Baik
Ahli Praktisi	4,8	96%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil validasi dari tiga ahli, dapat disimpulkan bahwa media flipbook E-Taler yang didasarkan pada legenda sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran. Tingkat kesesuaian yang tinggi ini memberikan landasan yang kuat bahwa media yang dikembangkan mampu memenuhi standar kualitas dalam hal konten, tampilan, dan fungsionalitas, serta relevan untuk digunakan dalam meningkatkan keterampilan literasi membaca siswa kelas empat sekolah dasar.

4. Respon Guru

Dalam uji coba terbatas ini, Guru kelas 4, memberikan skor 94 dari 100, setara dengan 94%, menunjukkan bahwa guru sangat menyetujui efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa. Respons siswa juga menunjukkan hasil yang menggembirakan, dengan tingkat penerimaan media rata-rata 93,43% di antara tujuh siswa yang diwawancarai

Tabel 4. Hasil Respon Guru

Skor yang diperoleh	94
Skor maksimal	100
Rata rata presentase	94%

Siswa menyatakan bahwa mereka menikmati penggunaan media ini karena desainnya yang menarik, kemudahan penggunaannya, dan cerita yang menarik dipenuhi dengan gambar. Flipbook E-Taler dianggap mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih hidup, memudahkan pemahaman teks bacaan, dan menginspirasi antusiasme siswa dalam membaca.

5. Hasil Respon Siswa

Tanggapan siswa terhadap penggunaan media flipbook E-Taler menunjukkan hasil yang sangat positif. Berikut hasil respon dari siswa.

Tabel 5. Hasil Uji Sampel Siswa

Sampel Siswa	Skor (Mak.100)	Presentase	Kelayakan
1	92	92%	Sangat Layak
2	92	92%	Sangat Layak
3	96	96%	Sangat Layak
4	92	92%	Sangat Layak
5	96	96%	Sangat Layak
6	94	94%	Sangat Layak
7	92	92%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada tujuh siswa kelas empat dalam uji coba terbatas, diperoleh persentase kesesuaian rata-rata sebesar 93,43%, yang masuk dalam kategori sangat sesuai. Persentase tinggi ini menunjukkan bahwa media flipbook E-Taler berhasil memenuhi harapan siswa sebagai alat belajar yang menarik dan efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, terutama dalam bidang literasi membaca.

Tanggapan siswa terhadap media ini menunjukkan bahwa flipbook E-Taler memiliki tampilan visual yang menarik, mudah digunakan, dan dilengkapi dengan fitur interaktif yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Ilustrasi yang ditampilkan memperkuat pemahaman terhadap isi legenda, sementara navigasi yang sederhana memungkinkan siswa menjelajahi materi secara mandiri tanpa kesulitan. Pendekatan berbasis teknologi ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat membaca siswa, karena menawarkan pengalaman belajar yang berbeda dari buku cetak konvensional. Selain itu, keterlibatan siswa dalam aktivitas membaca meningkat, seperti terlihat dari antusiasme mereka dalam menyelesaikan tugas membaca dan menjawab latihan yang tersedia dalam media ini.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media flipbook E-Taler tidak hanya sesuai dalam hal konten dan desain, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa secara keseluruhan, baik dalam membaca maupun menulis. Respons positif siswa menjadi bukti bahwa media ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar.

d. Tahap *Implementation*

Setelah melewati tahap validasi, media flipbook E-Taler diterapkan secara terbatas kepada siswa kelas IV di SD 2 Karangbener untuk menentukan respons pengguna dan efektivitas media. Para peneliti menggunakan instrumen pretest dan posttest sebagai alat untuk mengukur peningkatan kemampuan membaca siswa. Pretest diberikan sebelum penggunaan media flipbook, sedangkan posttest diberikan setelah proses pembelajaran menggunakan media E-Taler selesai. Untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media flipbook, dilakukan uji Paired Sample T-Test. Berikut hasilnya:

T-Test

[DataSet0]

Paired Samples Statistics					
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Pair 1 PRETEST	57.86	7	4.880	1.844	
POSTTEST	91.43	7	4.756	1.798	

Paired Samples Correlations			
	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRETEST & POSTTEST	7	.513	.239

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-33.571	4.756	1.798	-37.970	-29.173	-18.676	6	.000

Gambar 16. Hasil Uji T

Berdasarkan hasil analisis SPSS, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0.000, yang lebih kecil dari 0.05. Nilai Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan kata lain, media pembelajaran flipbook secara statistik signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil pretest dan posttest kemudian dianalisis menggunakan rumus gain normalisasi untuk mengukur tingkat peningkatan yang terjadi pada siswa. Penggunaan teori gain normalisasi bertujuan untuk memastikan bahwa pengukuran efektivitas tidak hanya didasarkan pada skor mentah, tetapi juga memperhitungkan potensi peningkatan maksimal setiap siswa.

Tabel 6. Hasil *N Gain*

No.	Siswa	N-Gain	Kriteria
1.	Siswa 1	0,8	Tinggi
2.	Siswa 2	0,8	Tinggi
3.	Siswa 3	0,8	Tinggi
4.	Siswa 4	0,8	Tinggi
5.	Siswa 5	0,7	Tinggi
6.	Siswa 6	0,7	Tinggi
7.	Siswa 7	0,6	Sedang
	Rata-rata	0,79	Tinggi

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh nilai N-Gain untuk masing-masing siswa setelah diterapkannya media pembelajaran flipbook. Dari tujuh siswa yang dianalisis, enam di antaranya memperoleh nilai N-Gain antara 0,7 hingga 0,8, yang termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan satu siswa memperoleh nilai 0,6, yang berada dalam kategori sedang. Rata-rata nilai N-Gain secara keseluruhan adalah 0,79, yang dikategorikan sebagai tinggi menurut klasifikasi Hake.

Nilai N-Gain yang tinggi ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan media flipbook dalam pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media flipbook efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, karena sebagian besar siswa mengalami peningkatan pemahaman terhadap materi setelah pembelajaran berlangsung.

Hasil ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual interaktif seperti flipbook, pop-up book, dan e-komik secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Penelitian oleh (Hana et al., 2023) menunjukkan bahwa penggunaan pop-up book pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan minat baca siswa secara signifikan, dengan ketuntasan belajar meningkat dari 83,33% di siklus I menjadi 96,65% di siklus II. Selanjutnya, penelitian oleh (Wijaya et al., 2020) pada pengembangan media komik digital berbasis karakter pahlawan menunjukkan perbedaan signifikan hasil belajar antara kelas kontrol dan eksperimen, di mana kelas eksperimen mencatat selisih rata-rata pretest-posttest sebesar 53,03 dibandingkan 34,38 pada kelas kontrol. Sementara itu, penelitian oleh (Cahyono et al., 2023) mengenai media e-komik berbasis etnomatematika juga menemukan peningkatan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan skor N-Gain sebesar 0,363 dalam kategori sedang, yang menunjukkan efektivitas media terhadap perubahan hasil belajar siswa.

e. Tahap *Evaluation*

Tahap evaluasi dilakukan setelah implementasi untuk menilai kelebihan dan kelemahan media yang dikembangkan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa E-Taler memiliki potensi besar untuk digunakan secara luas dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa pada teks naratif berdasarkan legenda. Namun, disarankan agar pengembangan lebih lanjut mencakup penambahan fitur interaktif seperti kuis dan permainan edukatif, serta memperluas jangkauan cerita dari berbagai daerah untuk memperkaya pengetahuan budaya siswa. Selain itu, uji coba skala besar sangat dianjurkan untuk memperoleh data yang lebih komprehensif dan representatif guna mendukung efektivitas keseluruhan media ini.

4. KESIMPULAN

Telah dikembangkan media flipbook interaktif bernama E-Taler berbasis legenda lokal yang ditujukan untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV SD. Hasil uji validasi menunjukkan media ini sangat layak digunakan, dengan penilaian dari ahli media sebesar 98%, ahli materi 96%, dan ahli praktisi 96%. Dari sisi kepraktisan, guru memberikan respons positif sebesar 94%, dan siswa menunjukkan rata-rata skor 93,43%, menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan disukai. Efektivitas media diuji melalui uji Paired Sample T-Test yang menunjukkan hasil signifikan ($\text{Sig. } 0,000 < 0,05$), serta uji N-Gain dengan rata-rata skor 0,79 dalam kategori tinggi, yang menandakan peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan.

5. REFERENSI

- Afrilia, N. M., & Sukartiningsih, W. (2024). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva untuk Keterampilan Membaca Dongeng Siswa Kelas II SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(3), 418–432.
- Ananta, A. F. Q., Khairani, F., Andriyani, R., & Setiawaty, R. (2016). Pengembangan Permainan Kanya Sebagai Media Pembelajaran Materi Kalimat Tanya Siswa Kelas 3 Sd 6 Gondangmanis. *NUSRA : Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1–23.
- Andriani, R., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2024). Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Mencermati Tokoh yang terdapat pada Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(7), 7403–7416.
- Aryani, V., Susanti, E., Peby Andriyani, R., & Setyawati, R. (2022). Analisis Kesulitan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I. *Seminar Nasional LPPM UMMAT*, 1, 424–436.
- Azmi, S. A., Junaidi, J., Sripatmi, S., & Wahidaturrahmi, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(1), 384–399.
- Cahyono, B., Rohman, A. A., Setyawati, R. D., & Dzakiyyah, R. 'Ilmi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-komik Berbasis Etnomatematik dan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Geometri MTs. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(2), 2283.

- Dwi Suratimah, & Ngatmini Ngatmini. (2023). Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Pemahaman Siswa. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 138–154.
- Erhami, S., Hetilaniar, & Aldora Pratama. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Menyimak Teks Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 848–856.
- Hana, Y., K, S. W., Utami, R., Wijayanti, L., Wilda, A., & Najikhah, F. (2023). Penerapan Media Pop Up Book Terhadap Minat Baca Siswa Kelas Iv SDN 3 Karangbener. *ADIJAYA :Jurnal Multidisiplin*, 01(03), 481–489.
- Haryanti, A. (2023). Pengembangan Media E-Flipbook untuk Keterampilan Menulis Teks Informatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1818–1829.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Lake, A. C. O. R., Lipikuni, H. F., & Jenahut, K. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Cerita Rakyat Nusa Tenggara Timur untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa. *Cakrawala Indonesia*, 8(1), 1–10.
- Nuraisyah, S., Risandi, A., & Sri Utami, I. I. (2023). Peningkatan Literasi Membaca Anak Melalui Pojok Baca. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1), 81–88.
- Sari, N. P. (2024). Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar Literasi Menggunakan Metode Active Learning pada Cerita Nonfiksi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5 . 4 SD Dharma Karya UT. *Jurnal Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah FIP UMJ*, 478–484.
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal Kediri Pada Materi Mencermati Tokoh Yang Terdapat Pada Cerita Fiksi Kelas Iv Sekolah Dasar. *Journal GEEJ*, 7(2), 162–174.
- Siregar, A. Z., & Harahap, N. (2019). Strategi dan Teknik Penulisan Karya Tulis Ilmiah dan Publikasi. In deepublish (Vol. 11, Issue 1).
- Wijaya, S. N., Johari, A., & Wicaksana, E. J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Karakter Hero Indonesia Pada Materi Sistem Peredaran Darah Development Of Learning Media Of Digital Comic Based On Indonesian Heroic Character On Circulatory System Material. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 4(2), 67–78.
- Wulandari, D. D., Khoirinida, N., Fitriya, A. N., Pujianti, R., & Setiawaty, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Game Edukasi Pada Materi Hakikat NKRI Kelas 4 SDN 3 Undaan Kidul. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(1), 40–52.