

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* MENGGUNAKAN *STORYBOARD* UNTUK MATERI MENULIS TEKS EKSPLANASI DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Noviana Fitria Irsanti¹, Heru Subrata²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya

E-mail: *novianafitriairsanti@gmail.com¹

ABSTRAK

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Namun, di bidang pendidikan, guru masih menghadapi tantangan dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang efektif. Observasi di kelas V UPT SD Negeri 24 Gresik menunjukkan pembelajaran secara umum hanya menggunakan buku cetak sehingga siswa mudah bosan. Siswa juga kesulitan menulis teks tentang terjadinya sebuah peristiwa atau fenomena. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* untuk materi menulis teks eksplanasi di kelas V sekolah dasar serta menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model *ADDIE* yang dilaksanakan di UPT SD Negeri 24 Gresik dengan subjek 2 guru dan 25 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, validasi ahli, angket, dan tes. Instrumen penelitian berupa lembar validasi, angket kepraktisan, lembar observasi, serta lembar *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data meliputi analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* dinyatakan sangat valid dengan rata-rata nilai validasi ahli materi 98% dan ahli media 100%. Kepraktisan media dinyatakan sangat praktis dengan persentase angket guru 96% dan siswa 93,12%. Media juga efektif dengan nilai *N-gain* sebesar 0,65 (kategori sedang) dan peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dari 0% pada *pretest* menjadi 64% pada *posttest*. Disarankan agar guru dan sekolah memanfaatkan serta mengembangkan media pembelajaran ini untuk pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas pengembangan untuk materi dan subjek yang lebih luas.

Kata kunci

***flipbook*, *storyboard*, menulis teks eksplanasi, media pembelajaran**

ABSTRACT

Education plays an important role in improving the quality of human resources. However, teachers still face challenges in developing and using effective learning media. Observations in Grade V of UPT SD Negeri 24 Gresik show that learning mostly relies on printed books, making students easily bored and struggling to write texts about events or phenomena. This study aims to develop *flipbook* learning media using a *storyboard* for explanatory text writing in Grade V elementary school and to test its validity, practicality, and effectiveness. This research used a Research and Development (R&D) approach with the *ADDIE* model, conducted at UPT SD Negeri 24 Gresik with 2 teacher and 25 Grade V students as subjects. Data were collected through interviews, observations, expert validation, questionnaires, and tests. Instruments included validation sheets, practicality questionnaires, and pretest and posttest sheets. Data analysis covered validity, practicality, and effectiveness. Results showed the *flipbook* learning media using a *storyboard* was highly valid, with an average score of 98% from material experts and 100% from media experts. Its practicality was very high, with teacher and student scores of 96% and 93.12%, respectively. The media was also effective, with an *N-gain* score of 0.65 (moderate category) and student mastery increasing from 0% to 64%. It is recommended that teachers and schools use and further develop this media to create engaging and effective learning. Future research should expand development for other materials and broader subjects.

Keywords | *flipbook, storyboard, explanatory text writing, learning media*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dapat mendorong kemajuan dalam pembangunan bangsa atau negara (Wati & Asri, 2021). karena pendidikan merupakan hal penting bagi sebuah negara, maka Indonesia merumuskan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang meliputi pengembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, peningkatan kualitas sumber daya manusia untuk berkontribusi pada kemajuan dan pembangunan bangsa, serta peningkatan kesadaran dan tanggung jawab sebagai warga negara yang demokratis.

Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai bentuk dan cara, merangsang pikiran, perasaan, dan motivasi siswa, sehingga menciptakan proses belajar yang efektif serta menambah pengetahuan baru guna mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Daniyati et al., 2023). subrata pembelajaran dengan menggunakan teknologi dapat mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Subrata et al., 2025). Media pembelajaran yang digunakan harus memperhatikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, relevansi dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta kemampuan guru dalam merencanakan dan mengelola media tersebut. Media juga harus tepat digunakan sesuai situasi kelas, tidak menimbulkan distraksi, dan mendukung pengelolaan waktu secara efektif dalam proses pembelajaran (Subrata et al., 2025). Pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran juga perlu disesuaikan dengan karakteristik materi yang diajarkan dan kebutuhan serta kemampuan siswa pada saat pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan harus efektif saat digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Observasi dan wawancara dilakukan di UPT SD Negeri 24 Gresik. Wawancara dilakukan dengan guru kelas V UPT SD Negeri 24 Gresik. Secara umum, proses pembelajaran hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak. Siswa pada kelas terkait memiliki karakteristik yaitu cenderung mudah bosan dengan kegiatan pembelajaran dan cenderung kesulitan untuk menulis sebuah teks tentang terjadinya sebuah peristiwa atau fenomena. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks eksplanasi di kelas V UPT SD Negeri 24 Gresik membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran penting untuk dilakukan agar dapat membantu guru dan siswa pada tantangan dan kesulitan yang mereka hadapi. Media pembelajaran yang perlu dikembangkan merupakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah tersebut, khususnya pada materi menulis teks eksplanasi yang masih menjadi tantangan.

Dari berbagai macam jenis media pembelajaran, salah satu jenis media pembelajaran yang dapat menjadi solusi adalah media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard*. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan pada sekolah tempat penelitian. Media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* dapat dikembangkan dengan menyesuaikan pada materi pembelajaran dan kemampuan serta kebutuhan siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* dan *storyboard* terbukti valid, praktis, dan efektif dalam mendukung proses belajar mengajar. Penelitian oleh (Jannah et al., 2024) menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis *storyboard* pada materi keadaan cuaca kelas III sangat valid dan praktis.

Penelitian ini menggunakan pendekatan yang lebih inovatif pada materi menulis teks eksplanasi di sekolah dasar melalui kombinasi media pembelajaran *flipbook* dan *storyboard*. Adapun penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Menggunakan *Storyboard* untuk Materi Menulis Teks Eksplanasi di Kelas V Sekolah Dasar"

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* untuk materi menulis teks eksplanasi di kelas V sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang telah dinilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya untuk digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran serta karakteristik siswa.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan. Jenis penelitian ini dipilih karena model penelitian pengembangan adalah proses yang dimulai dengan menganalisis masalah. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* untuk materi menulis teks eksplanasi di kelas V sekolah dasar yang telah diuji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran tersebut. Jadi, jenis penelitian *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan cocok digunakan untuk penelitian ini

Prosedur penelitian yang digunakan adalah model *ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluation)*. Model ini dipilih karena model *ADDIE* sering digunakan dalam pengembangan produk atau model pembelajaran tertentu. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan tes.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model *ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluation)*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di UPT SD Negeri 24 Gresik, hasil yang telah diperoleh akan dijelaskan sesuai dengan tahapan model *ADDIE*. Hasil yang diperoleh di setiap tahapan adalah sebagai berikut :

1) Tahap Analisis

Tahap analisis adalah tahap pertama dari model *ADDIE*. Tahap analisis dibagi menjadi tiga yaitu analisis kebutuhan pengembangan produk, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa. Tahap analisis yaitu sebagai berikut :

a. Analisis Kebutuhan Pengembangan Produk

Analisis ini dilakukan dengan melakukan observasi di tempat penelitian yaitu di kelas V UPT SD Negeri 24 Gresik dan melakukan wawancara dengan guru kelas terkait. Produk yang dibutuhkan adalah untuk materi menulis teks eksplanasi di kelas V UPT SD Negeri 24 Gresik.

b. Analisis Kurikulum

Analisis ini dilakukan dengan melakukan wawancara dan diskusi bersama guru kelas V UPT SD Negeri 24 Gresik. Analisis yang dilakukan yaitu meliputi analisis kurikulum, analisis pada CP (Capaian Pembelajaran) dan TP (Tujuan Pembelajaran).

Tabel 1: Analisis Kurikulum, CP (Capaian Pembelajaran) dan TP (Tujuan Pembelajaran)

Kurikulum
Kurikulum Merdeka
CP (Capaian Pembelajaran)
Capaian Umum Pada akhir fase C, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan dan konteks sosial. Peserta didik menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi dan pesan dari paparan lisan dan tulis tentang topik yang dikenali dalam teks narasi dan informatif. Peserta didik mampu menanggapi dan mempresentasikan informasi yang dipaparkan; berpartisipasi aktif dalam diskusi; menuliskan tanggapannya terhadap bacaan menggunakan pengalaman dan pengetahuannya; menulis teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalamannya dengan lebih terstruktur. Peserta didik memiliki kebiasaan membaca untuk hiburan, menambah pengetahuan, dan keterampilan. Capaian per Elemen Menulis Peserta didik mampu menulis teks eksplanasi, laporan, dan eksposisi persuasif dari gagasan, hasil pengamatan, pengalaman, dan imajinasi; menjelaskan hubungan kausalitas, serta menuangkan hasil pengamatan untuk meyakinkan pembaca. Peserta didik mampu menggunakan kaidah kebahasaan dan kesastraan untuk menulis teks sesuai dengan konteks dan norma budaya; menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan. Peserta didik menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosakata secara kreatif.
TP (Tujuan Pembelajaran)
1. Dengan mengamati media pembelajaran <i>flipbook</i> menggunakan <i>storyboard</i>, peserta didik dapat menganalisis teks eksplanasi dengan benar. C4 2. Dengan mengamati media pembelajaran <i>flipbook</i> menggunakan <i>storyboard</i>, peserta didik dapat menyajikan contoh teks eksplanasi dengan benar. P3

c. Analisis Karakteristik Siswa

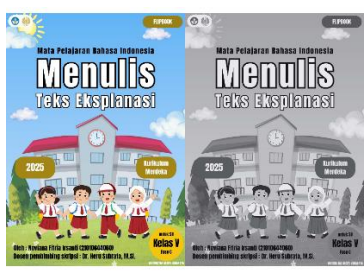
UPT SD Negeri 24 Gresik dan wawancara bersama guru kelas terkait. Siswa kelas V UPT SD Negeri 24 Gresik memiliki karakteristik yaitu cenderung mudah bosan dengan pembelajaran. Siswa kelas V UPT SD Negeri 24 Gresik juga cenderung kesulitan untuk menulis sebuah teks tentang terjadinya sebuah peristiwa atau fenomena.

2) Tahap Desain

Tahap desain merupakan tahap perencanaan. Pada tahap perencanaan yaitu merancang media pembelajaran, merancang lembar instrumen validasi media pembelajaran, lembar angket kepraktisan, lembar *pretest* dan *posttest*, serta lembar observasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Pada proses

merancang media pembelajaran, media pembelajaran yang dirancang adalah media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* yang disesuaikan dengan hasil tahap analisis di tempat penelitian yaitu di kelas V UPT SD Negeri 24 Gresik. Media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* dirancang dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* memiliki ukuran A4 pada aplikasi *Canva*.

Tabel 2. Desain Awal Media Pembelajaran

No	Desain	Keterangan
1.		Cover media pembelajaran terdiri dari cover berwarna dan cover hitam putih di halaman selanjutnya.

3) Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan adalah tahap membuat produk secara menyeluruh hingga dapat digunakan. Tahap pengembangan terdiri dari pengembangan media pembelajaran, hingga kemudian melakukan validasi media pembelajaran kepada ahli/validator. Tahap pengembangan yaitu sebagai berikut :

a. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* disesuaikan dengan tahap analisis dan tahap desain. Desain media pembelajaran telah dibuat oleh peneliti menggunakan aplikasi *Canva* pada tahap desain. Setelah desain media pembelajaran selesai dibuat di aplikasi *Canva*, peneliti mengubahnya menjadi bentuk *PDF*, setelah itu peneliti menggunakan aplikasi *Heyzine Flipbooks* untuk menjadikan desain tersebut menjadi bentuk *flipbook*. Peneliti juga menambahkan beberapa video di dalamnya. Setelah selesai, peneliti menyalin *link* media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* agar dapat dibagikan pada pihak terkait untuk dapat menggunakan media pembelajaran tersebut. Peneliti juga memastikan media pembelajaran dapat diakses menggunakan *smartphone* atau *laptop*.

Tabel 3: Pengembangan Media Pembelajaran Tahap Awal

No	Gambar	Keterangan
1.		Setelah desain media pembelajaran selesai dibuat di aplikasi <i>Canva</i> , desain media pembelajaran diubah menjadi bentuk <i>PDF</i> .

b. Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

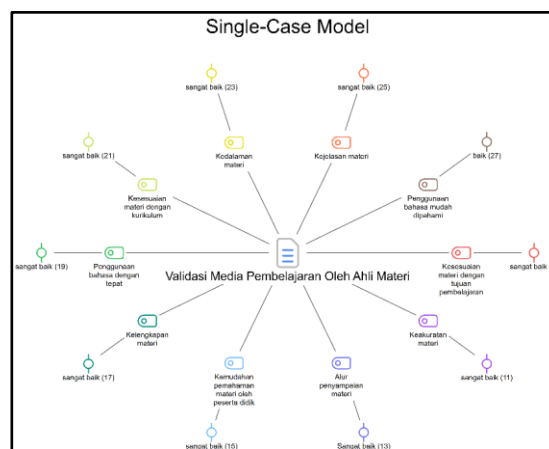
Setelah media pembelajaran selesai dibuat, pada tahap ini dilakukan uji validasi terhadap media yaitu uji validasi materi oleh ahli materi dan uji validasi media oleh ahli media. Peneliti akan melakukan revisi apabila terdapat saran dari ahli materi dan ahli media.

1) Validasi ahli materi

Pada tahap ini, media pembelajaran dibagikan kepada ahli materi untuk dilakukan validasi. Ahli materi pada tahap ini merupakan dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya. Ahli materi adalah Bu Eva Amalia, M.Pd. Berikut adalah data hasil validasi materi media pembelajaran :

Tabel 4: Data Hasil Validasi Materi Media Pembelajaran *Flipbook* Menggunakan *Storyboard*

No.	Aspek yang divalidasi	Skor Penilaian
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
2.	Keakuratan materi	5
3.	Alur penyampaian materi	5
4.	Kemudahan pemahaman materi oleh peserta didik	5
5.	Kelengkapan materi	5
6.	Penggunaan bahasa dengan tepat	5
7.	Kesesuaian materi dengan kurikulum	5
8.	Kedalaman materi	5
9.	Kejelasan materi	5
10.	Penggunaan bahasa mudah dipahami	4
JUMLAH		49



Gambar 1: Data Hasil Validasi Materi Media Pembelajaran *Flipbook* Menggunakan *Storyboard* dengan MAXQDA

Jumlah skor yang diperoleh dari validasi materi media pembelajaran oleh ahli materi akan dihitung menggunakan rumus kevalidan sebagai berikut :

Keterangan :

P : Persentase nilai validasi

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

f : Jumlah skor yang diperoleh

N : Skor maksimal

100 % : Konstanta

(Shalawah & Mintohari, 2021)

Perhitungan validasi materi media pembelajaran adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{49}{50} \times 100\%$$

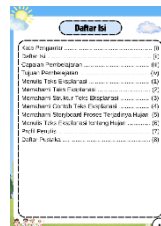
$$P = 98\%$$

Berdasarkan data di atas, kevalidan materi media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* mendapatkan nilai **98%** dengan kriteria **“Sangat Valid”**. Media pembelajaran layak digunakan dengan sedikit revisi.

Peneliti melakukan wawancara untuk memperoleh tanggapan dari ahli materi mengenai media pembelajaran. Data terkait hal tersebut digambarkan dengan menggunakan *MAXQDA*. Kode pada *MAXQDA* mewakili aspek yang ditanyakan kepada ahli materi untuk menilai media pembelajaran. Pemetaan kode pada *MAXQDA* menunjukkan terdapat 10 aspek penilaian ahli materi pada media pembelajaran dengan 9 jawaban “sangat baik” dan 1 jawaban “baik”.

Berdasarkan data, media pembelajaran dinilai “Sangat Valid” dan secara umum dinilai “Sangat Baik”, serta layak digunakan dengan sedikit revisi berdasarkan ahli materi. Ahli materi juga memberikan saran untuk perbaikan media pembelajaran. Saran dari validator / ahli materi media pembelajaran adalah perlu untuk memperhatikan dan memperbaiki tata bahasa pada media pembelajaran juga perlu memperbaiki posisi dan penulisan pada media pembelajaran. Revisi media pembelajaran setelah validasi materi media pembelajaran Revisi media pembelajaran setelah validasi materi media pembelajaran adalah sebagai berikut :

Tabel 5. Revisi Setelah Validasi Materi Media Pembelajaran

No .	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
1.			Pada daftar isi, nomor halaman diberi titik – titik.

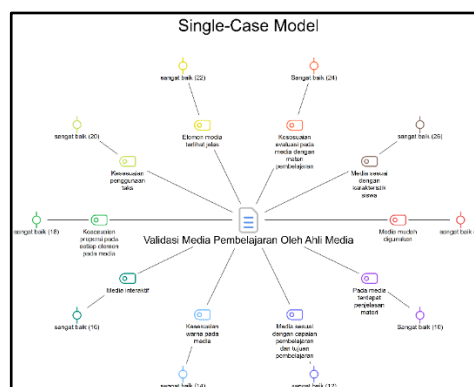
2) Validasi ahli media

Pada tahap ini, media pembelajaran dibagikan kepada ahli media untuk dilakukan validasi. Ahli media pada tahap ini merupakan dosen jurusan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Ahli media adalah Bapak Dr. Fajar Arianto, S.Pd., M.Pd. Berikut adalah data hasil validasi media :

Tabel 6. Data Hasil Validasi Media Pembelajaran *Flipbook* Menggunakan *Storyboard*

No.	Aspek yang divalidasi	Skor Penilaian
1.	Media mudah digunakan	5
2.	Pada media terdapat penjelasan materi	5

3.	Media sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	5
4.	Kesesuaian warna pada media	5
5.	Media interaktif	5
6.	Kesesuaian proporsi pada setiap elemen pada media	5
7.	Kesesuaian penggunaan teks	5
8.	Elemen media terlihat jelas	5
9.	Kesesuaian evaluasi pada media dengan materi pembelajaran	5
10.	Media sesuai dengan karakteristik siswa	5
JUMLAH		50



Gambar 2. Data Hasil Validasi Media Pembelajaran *Flipbook* Menggunakan *Storyboard* dengan *MAXQDA*

Jumlah skor yang diperoleh dari validasi media oleh ahli media akan dihitung menggunakan rumus kevalidan sebagai berikut :

Keterangan :

P : Persentase nilai validasi

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

f : Jumlah skor yang diperoleh

N : Skor maksimal

100 % : Konstanta

(Shalawah & Mintohari, 2021)

Perhitungan validasi media pembelajaran adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{50}{50} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Berdasarkan data di atas, kevalidan media oleh ahli media mendapatkan nilai **100%** dengan kriteria "**Sangat Valid**". Media pembelajaran layak digunakan tanpa revisi.

Peneliti melakukan wawancara untuk memperoleh tanggapan dari ahli media mengenai media pembelajaran. Data terkait hal tersebut digambarkan dengan

menggunakan MAXQDA. Kode pada MAXQDA mewakili aspek yang ditanyakan kepada ahli media untuk menilai media pembelajaran. Pemetaan kode pada MAXQDA menunjukkan terdapat 10 aspek penilaian ahli media pada media pembelajaran dengan 10 jawaban “Sangat Baik”.

Berdasarkan data, media pembelajaran dinilai “Sangat Valid” dan dinilai “Sangat Baik” oleh ahli media. Media pembelajaran layak digunakan tanpa revisi berdasarkan ahli media.

4) Tahap Implementasi

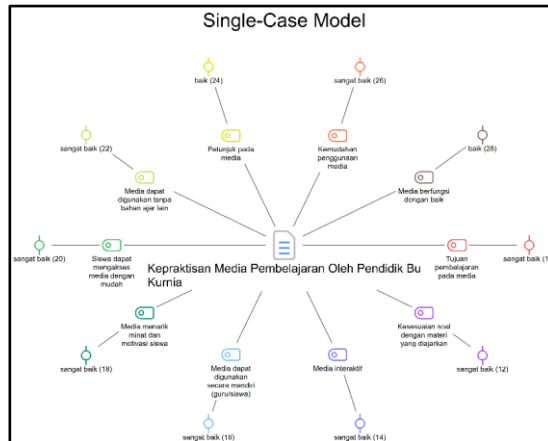
Setelah peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran sesuai dengan penilaian dan saran oleh ahli materi dan ahli media, tahap selanjutnya adalah tahap implementasi. Tahap implementasi dilakukan di tempat penelitian yaitu di kelas V UPT SD Negeri 24 Gresik. Penelitian dilakukan dengan melibatkan 25 siswa kelas V UPT SD Negeri 24 Gresik. Pada tahap ini, lembar angket kepraktisan media pembelajaran, lembar observasi pembelajaran menggunakan media pembelajaran, serta lembar *pretest* dan *posttest* akan diisi oleh pihak terkait.

a. Lembar Angket Kepraktisan Media Pembelajaran Oleh Pendidik

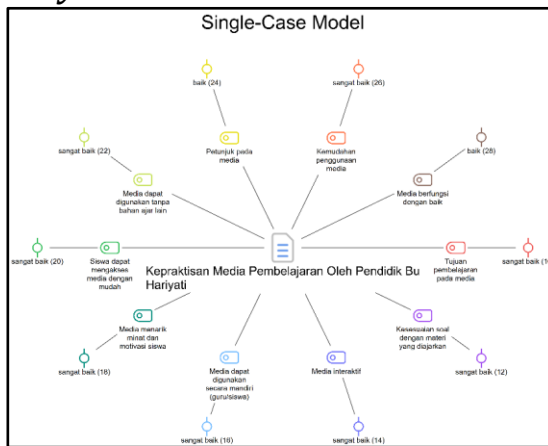
Lembar Angket kepraktisan media pembelajaran oleh pendidik diisi oleh guru kelas V UPT SD Negeri 24 Gresik yaitu Bu Kurnia Purwandari, S.Pd. dan 1 guru UPT SD Negeri 24 Gresik lain yang mengamati pembelajaran menggunakan media pembelajaran yaitu Bu Hariyati Nawaningsih, S.Pd.. Skala angket kepraktisan menggunakan skala *likert* (Hikmiah & Ismail, 2021). Hasil pengisian angket kepraktisan media pembelajaran oleh pendidik adalah sebagai berikut :

Tabel 7: Data Hasil Angket Kepraktisan Media Pembelajaran Flipbook Menggunakan Storyboard Oleh Pendidik

No.	Aspek Penilaian	1	2	3	4	5	Skor
1.	Tujuan pembelajaran pada media	-	-	-	-	2	10
2.	Kesesuaian soal dengan materi yang diajarkan	-	-	-	-	2	10
3.	Media interaktif	-	-	-	-	2	10
4.	Media dapat digunakan secara mandiri (guru/siswa)	-	-	-	-	2	10
5.	Media menarik minat dan motivasi siswa	-	-	-	-	2	10
6.	Siswa dapat mengakses media dengan mudah	-	-	-	-	2	10
7.	Media dapat digunakan tanpa bahan ajar lain	-	-	-	-	2	10
8.	Petunjuk pada media	-	-	-	2	-	8
9.	Kemudahan penggunaan media	-	-	-	-	2	10
10.	Media berfungsi dengan baik	-	-	-	2	-	8
JUMLAH							96



Gambar 3: Data Hasil Angket Kepraktisan Media Pembelajaran Flipbook Menggunakan Storyboard Oleh Pendidik Bu Kurnia dengan MAXQDA



Gambar 4: Data Hasil Angket Kepraktisan Media Pembelajaran Flipbook Menggunakan Storyboard Oleh Pendidik Bu Hariyati dengan MAXQDA

Jumlah skor yang diperoleh dari angket kepraktisan media pembelajaran oleh pendidik akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase nilai kepraktisan

$\sum x$: Jumlah Nilai Jawaban

$\sum xi$: Jumlah nilai ideal/maksimal

(Dewi & Mintohari, 2024)

Perhitungan hasil angket kepraktisan media pembelajaran oleh pendidik sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{96}{100} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Berdasarkan data di atas, kepraktisan media pembelajaran oleh pendidik mendapatkan nilai **96%** dengan kriteria **"Sangat praktis"**.

Peneliti melakukan wawancara untuk memperoleh tanggapan dari pendidik mengenai media pembelajaran. Data terkait hal tersebut digambarkan dengan menggunakan *MAXQDA*. Kode pada *MAXQDA* mewakili aspek yang ditanyakan kepada pendidik untuk menilai media pembelajaran. Pemetaan kode pada *MAXQDA* menunjukkan terdapat 10 aspek penilaian pendidik pada media pembelajaran dengan pendidik 1 terdapat 8 jawaban “Sangat Baik” dan 2 jawaban “Baik” serta pendidik 2 terdapat 8 jawaban “Sangat Baik” dan 2 jawaban “Baik”.

Berdasarkan data, media pembelajaran dinilai “Sangat praktis” dan secara umum dinilai “Sangat Baik” oleh pendidik. Media pembelajaran mudah digunakan berdasarkan penilaian pendidik

b. Lembar Angket Kepraktisan Media Pembelajaran Oleh Peserta Didik

Lembar angket kepraktisan media pembelajaran oleh peserta didik diisi oleh 25 siswa kelas V UPT SD Negeri 24 Gresik. Pengisian dilakukan pada saat tahap implementasi yaitu saat kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Skala angket kepraktisan menggunakan skala *likert*. Hasil pengisian angket kepraktisan media pembelajaran oleh peserta didik adalah sebagai berikut :

Tabel 8. Data Hasil Angket Kepraktisan Media Pembelajaran *Flipbook* Menggunakan *Storyboard* Oleh Peserta Didik

No.	Aspek Penilaian	1	2	3	4	5	Skor
1.	Tujuan pembelajaran pada media	-	-	1	4	20	119
2.	Kesesuaian soal dengan materi yang diajarkan	-	-	-	9	16	116
3.	Media interaktif	-	-	-	10	15	115
4.	Media dapat digunakan secara mandiri (guru/siswa)	-	-	-	10	15	115
5.	Media menarik minat dan motivasi siswa	-	-	2	9	14	112
6.	Siswa dapat mengakses media dengan mudah	-	-	1	4	20	119
7.	Media dapat digunakan tanpa bahan ajar lain	-	-	2	15	8	106
8.	Petunjuk pada media	-	-	-	5	20	120
9.	Kemudahan penggunaan media	-	-	-	8	17	117
10.	Media berfungsi dengan baik	-	-	-	-	25	125
JUMLAH							1.164

Jumlah skor yang diperoleh dari angket kepraktisan media pembelajaran oleh peserta didik akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase nilai kepraktisan

$\sum x$: Jumlah Nilai Jawaban

$\sum xi$: Jumlah nilai ideal/maksimal

(Dewi & Mintohari, 2024)

Perhitungan hasil angket kepraktisan media pembelajaran oleh peserta didik sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{1.164}{1.250} \times 100\%$$

$$P = 93,12\%$$

Berdasarkan data di atas, kepraktisan media pembelajaran oleh peserta didik mendapatkan nilai 93,12% dengan kriteria "Sangat praktis".

c. *Pretest* dan *Posttest*

Pada tahap implementasi, *pretest* dan *posttest* dikerjakan oleh 25 siswa kelas V UPT SD Negeri 24 Gresik. *Pretest* dikerjakan siswa sebelum menggunakan media pembelajaran, sedangkan *posttest* dikerjakan oleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran. *Pretest* dan *posttest* yang telah dikerjakan siswa dinilai menggunakan rubrik penilaian. Hasil nilai *pretest* dan *posttest* kemudian dihitung dengan menggunakan rumus *N-gain* sebagai berikut :

$$N - gain = \frac{posttest - pretest}{100 - pretest}$$

Hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dihitung dengan rumus *N-gain* adalah sebagai berikut :

Tabel 9. Data Hasil Perhitungan *N-gain* *Pretest* Dan *Posttest*

Perhitungan <i>N-Gain</i> Score							
No .	Nama Siswa	<i>Pret est</i>	<i>Post est</i>	<i>Post-Pre</i>	<i>Skor Ideal (100)-Pre</i>	<i>N-Gain Score</i>	<i>N-Gain Score Persen</i>
1.	Adelia	45	71	26	55	0,47	47,27
2.	Asyifatul	40	90	50	60	0,83	83,33
3.	Bagas	35	67	32	65	0,49	49,23
4.	Biancha	36	88	52	64	0,81	81,25
5.	Citra	57	95	38	43	0,88	88,37
6.	Farid	34	86	52	66	0,79	78,79
7.	Hafsandy	34	68	34	66	0,52	51,52
8.	Henokh	34	77	43	66	0,65	65,15
9.	Kayane	34	62	28	66	0,42	42,42
10.	Lanang	34	73	39	66	0,59	59,09
11.	Maulana Irsha	45	82	37	55	0,67	67,27
12.	Maulana Malik	34	76	42	66	0,64	63,64
13.	Moch Abizar	34	81	47	66	0,71	71,21
14.	Mohammad Angga	35	81	46	65	0,71	70,77

15.	Muhamad Rasyid	34	83	49	66	0,74	74,24
16.	Muhammad Akbar	34	80	46	66	0,70	69,70
17.	Muhammad Hafidz	44	90	46	56	0,82	82,14
18.	Muhammad Haikal	39	71	32	61	0,52	52,46
19.	Muhammad Rafif	41	82	41	59	0,69	69,49
20.	Muhammad Satria	35	89	54	65	0,83	83,08
21.	Muhammad Taufiq	34	54	20	66	0,30	30,30
22.	Nada	34	78	44	66	0,67	66,67
23.	Rafiandra	34	57	23	66	0,35	34,85
24.	Rama	37	81	44	63	0,70	69,84
25.	Salma	38	82	44	62	0,71	70,97
Rata-rata						0,65	64,92

Berdasarkan data di atas, nilai *N-gain* yang didapat oleh media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* adalah 0,65. *N-gain* tersebut termasuk peningkatan “Sedang”.

Selain dihitung *N-gain* untuk mengetahui adanya peningkatan nilai dari pelaksanaan *pretest* dan *posttest*, dihitung juga ketuntasan hasil belajar siswa setelah mengerjakan *pretest* dan *posttest*. Perhitungan ketuntasan hasil belajar siswa setelah mengerjakan *pretest* dan *posttest* adalah dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\sum \text{siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

(Dewi & Mintohari, 2024)

Perhitungan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada *pretest* sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\sum \text{siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

$$P = \frac{0}{25} \times 100\%$$

$$P = 0\%$$

Sedangkan untuk perhitungan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada *posttest* sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\sum \text{siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

$$P = \frac{16}{25} \times 100\%$$

$$P = 64\%$$

Berdasarkan data di atas, hasil persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada *pretest* yaitu **0%** merupakan kriteria **“Sangat Kurang Baik”** sedangkan hasil persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada *posttest* yaitu **64%** merupakan kriteria **“Baik”**. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada ketuntasan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

5) Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari model pengembangan *ADDIE*. Pada tahap evaluasi data hasil penelitian digunakan untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap evaluasi, data hasil penelitian diolah dan dianalisis untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran.

3.2 Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai bentuk dan cara, merangsang pikiran, perasaan, dan motivasi siswa, sehingga menciptakan proses belajar yang efektif serta menambah pengetahuan baru guna mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Daniyati et al., 2023). Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* yang telah diuji kevalidan, kepraktisan dan keefektifannya. Hal ini sejalan dengan penelitian (Mahdiyatana & Istianah, 2022) yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

Kevalidan media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* diperoleh dari hasil validasi media pembelajaran oleh ahli materi dan ahli media. Hal ini sejalan dengan penelitian (Margareta & Julianto, 2025) yang menyatakan bahwa kevalidan media pembelajaran didapatkan melalui hasil validasi media dan materi yang melibatkan validator ahli untuk menilai valid atau tidaknya media yang dikembangkan. Kevalidan materi media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* oleh ahli materi mendapatkan nilai 98% dengan kriteria “Sangat Valid”. Kevalidan media oleh ahli media mendapatkan nilai 100% dengan kriteria “Sangat Valid”. Secara umum media pembelajaran juga dinilai “Sangat Baik”, serta layak digunakan berdasarkan ahli materi dan ahli media. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* dapat dinyatakan “Sangat Valid”. Hal ini sejalan dengan penelitian (Kencana & Damayanti, 2024) yang menyatakan bahwa kevalidan media dengan presentase $80\% < P \leq 100\%$ dinyatakan dengan kriteria “Sangat Valid”.

Kepraktisan media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* diperoleh dari hasil pengisian angket kepraktisan oleh pendidik dan peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian (Afifah & Mintohari, 2025) yang menyatakan bahwa data kepraktisan media pembelajaran didapatkan dari respon angket peserta didik dan angket guru. Berdasarkan data, kepraktisan media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* oleh pendidik mendapatkan nilai 96% dengan kriteria “Sangat praktis”. Secara umum media pembelajaran juga dinilai “Sangat Baik”, serta mudah digunakan berdasarkan penilaian pendidik. Kepraktisan media pembelajaran oleh peserta didik mendapatkan nilai 93,12% dengan kriteria “Sangat praktis”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* dapat dinyatakan “Sangat praktis”. Hal ini sejalan dengan penelitian (Aulia & Mintohari, 2023) yang menyatakan bahwa kepraktisan media pembelajaran dengan presentase 81-100% dinyatakan dengan kriteria “Sangat praktis”.

Kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran dapat diperoleh dari tanggapan serta respon ahli dan pengguna media pembelajaran seperti pendidik dan peserta didik, sedangkan keefektifan media pembelajaran dapat diperoleh dari hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Keefektifan media pembelajaran menurut (Oktaviani & Rukmi, 2023) adalah

apabila dengan menggunakan media pembelajaran tersebut terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang terlihat dari perbedaan nilai *pretest* dan *posttest*, serta didukung oleh nilai N-gain. Terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* saat menggunakan media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* yaitu terjadi peningkatan nilai *posttest* dibanding nilai *pretest*. Nilai N-gain yang didapat oleh media pembelajaran menggunakan *storyboard* adalah 0,65. N-gain tersebut termasuk peningkatan “Sedang”. Terdapat peningkatan yang signifikan pada ketuntasan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media *flipbook* pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* yaitu hasil persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada *pretest* yaitu 0% merupakan kriteria “Sangat Kurang Baik” sedangkan hasil persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada *posttest* yaitu 64% merupakan kriteria “Baik”. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* merupakan media pembelajaran yang efektif. Hal ini sejalan dengan (Fallah & Mintohari, 2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran efektif apabila mampu meningkatkan pemahaman dan ketuntasan hasil belajar siswa melalui nilai *pretest* dan *posttest*.

Media pembelajaran pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* telah dinilai valid, praktis dan efektif. Namun, media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* memiliki kekurangan. Kekurangan media pembelajaran ini yaitu sangat dipengaruhi oleh internet. Pada penelitian ditemukan bahwa dari 25 siswa terdapat 2 siswa yang memiliki kendala loading lama yang dapat terjadi karena koneksi internet. Hal ini sejalan dengan (Khairunnisa et al., 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *flipbook* memiliki ketergantungan pada data internet. Tanpa akses internet, siswa tidak dapat membuka atau mengakses materi pembelajaran tersebut. Kekurangan lain media pembelajaran ini yaitu meskipun petunjuk pada media pembelajaran telah baik, namun penggunaannya masih harus dengan arahan oleh pendidik. Pendidik pada pembelajaran memiliki peran yang penting. Hal ini sejalan dengan (Sari et al., 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran lebih efektif jika digunakan dengan bimbingan guru, karena guru berperan penting sebagai instruktur, motivator, dan fasilitator. Meskipun media dilengkapi petunjuk, penggunaannya tetap memerlukan arahan guru untuk mengoptimalkan proses belajar siswa.

Media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Meling et al., 2019) yang menyatakan bahwa setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing – masing. Media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* memiliki kelebihan dan kekurangan. Media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* layak digunakan dalam proses pembelajaran karena memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hal ini sejalan dengan (Margareta & Julianto, 2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran karena telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* untuk materi menulis teks eksplanasi di kelas V sekolah dasar dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- a. media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* dinyatakan “Sangat Valid”. Hal ini dibuktikan dengan kevalidan materi media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* oleh ahli materi mendapatkan nilai 98% dengan kriteria

- “Sangat Valid”. Kevalidan media oleh ahli media mendapatkan nilai 100% dengan kriteria “Sangat Valid”.
- b. media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* dinyatakan “Sangat praktis”. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengisian angket kepraktisan oleh pendidik dan peserta didik. Kepraktisan media pembelajaran oleh pendidik mendapatkan nilai 96% dengan kriteria “Sangat praktis”. Kepraktisan media pembelajaran oleh peserta didik mendapatkan nilai 93,12% dengan kriteria “Sangat praktis”.
 - c. Media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* merupakan media pembelajaran yang efektif. Hal ini dibuktikan oleh terjadinya peningkatan nilai posttest dibanding nilai pretest pada penggunaan media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard*. Nilai N-gain yang didapat oleh media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* adalah 0,65. N-gain tersebut termasuk peningkatan “Sedang”. Terdapat juga peningkatan yang signifikan pada ketuntasan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *flipbook* menggunakan *storyboard* yaitu hasil persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada pretest yaitu 0% merupakan kriteria “Sangat Kurang Baik” sedangkan hasil persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada posttest yaitu 64% merupakan kriteria “Baik”.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Falla, D. N., & Mintohari. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BERBASIS MAKE A MATCH TENTANG SISTEM KERANGKA MANUSIA PADA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR.
- Khairunnisa, R., Pamungkas Alamsyah, T., Asih, I., & Syachruraji, A. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FLIP-BOOK DIGITAL PADA SUBTEMA “AKU ANAK MANDIRI” DI KELAS 3 SEKOLAH DASAR. <https://heyzine.com>
- Margareta, S., & Julianto. (2025). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas IV SD Pada Materi Transformasi Energi. 13(2), 364–379.
- Meling, M., Pendidikan, M., Sekolah, G., Universitas, D., & Wacana, K. S. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. © 2019-Indonesian Journal of Primary Education, 3(1), 20–28.
- Oktaviani, T. N., & Rukmi, A. S. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK KETERAMPILAN MENULIS TEKS DONGENG FABEL SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR.
- Sari, E., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN.
- Subrata, H., Ekaningsih, N., Fa'izulloh, Z. D., Marwah, Zuhri, M. N., & Lubis, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran di Era Digital: Tren, Teknologi, dan Implementasi.
- Subrata, H., Hidayah, Sutrisno, Rivana, A., Rambe, N. R., & Lubis, M. (2025). Pembelajaran Berbasis Teknologi: Strategi untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Digital.