Borobudur Educational Review
Vol. 05 No. 01 (2025) pp. 26-35
e-ISSN: 2797-0302

Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Berbantuan *Heyzine* Materi Teks Narasi Kelas IV SD

Latifah Roudhotul Jannah[1], **Fahmi Surya Adikara**[1*], **Siti Dewi Maharani**[1]
[1] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Indonesia
*email: fahmi.adikara@fkip.unsri.ac.id

DOI: https://doi.org/10.31603/bedr.13361

Abstract

Research on the Development of Flipbook Teaching Materials Assisted by Heyzine Narrative Text Material for Grade IV SD adopts the ADDIE development model which is modified into four stages, namely Analyze, Design, Development, and Implementation. Data collection was carried out through three methods: interviews, expert evaluations, and response surveys. The research findings revealed a very high level of validity from various aspects: the material validity reached 93.75%, the media validity was 87%, and the assessment from the practicing teacher obtained a perfect score of 100%. Overall, this product has an average validity of 93% which falls into the highly valid category. Meanwhile, the practicality aspect of the product also showed very satisfying results: the individual trial achieved a perfect score of 100%, the small group trial obtained 89.2%, and the large group trial got 98.3%. The average value of product practicality reached 95.5% which is classified as very practical. Based on these results, it can be concluded that the flipbook teaching materials developed have very good quality and are feasible to be implemented in the learning process at school.

Keywords: *Research and Development ; Teaching Materials ; Flipbook*

Abstrak

Penelitian tentang Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Berbantuan *Heyzine* Materi Teks Narasi Kelas IV SD mengadopsi model pengembangan ADDIE yang di modifikasi menjadi empat tahapan, yaitu *Analyze, Design*, *Development*, dan *Implementation*. Pengumpulan data dilaksanakan melalui tiga metode: wawancara, evaluasi ahli, dan survei respon. Temuan penelitian mengungkapkan tingkat kevalidan yang sangat tinggi dari berbagai aspek: validitas materi mencapai 93,75%, validitas media sebesar 87%, dan penilaian dari guru praktisi memperoleh nilai sempurna 100%. Secara keseluruhan, produk ini memiliki rata-rata validitas 93% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Sementara itu, aspek kepraktisan produk juga menunjukkan hasil yang sangat memuaskan: uji coba perorangan mencapai nilai sempurna 100%, uji coba kelompok kecil memperoleh 89,2%, dan uji coba kelompok besar mendapat 98,3%. Rata-rata nilai kepraktisan produk mencapai 95,5% yang tergolong

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *flipbook* yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik dan layak diimplementasikan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: Penelitian dan Pengembangan ; Bahan Ajar ; *Flipbook*

1. Pendahuluan

Konsep dan teori yang terkandung dalam bahan ajar berperan penting dalam membantu peserta didik memahami isi pembelajaran secara optimal. Menurut (Haerunnisa et al., 2020) Peranan dari bahan ajar sendiri untuk peserta didik ialah memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri, tanpa bergantung pada kehadiran guru atau teman. Bahan ajar juga membantu peserta didik mempelajari materi secara bertahap dan sistematis, dan mendorong mereka untuk mengarahkan diri dalam proses belajar. Peserta didik dapat menentukan waktu dan tempat belajar mereka, dan mengatur kecepatan belajar mereka sesuai kemampuan mereka dan peserta didik juga dapat mengembangkan potensi serta kemampuannya dengan bahan ajar.

Peserta didik pada jenjang SD/MI mempelajari beberapa mata pelajaran. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi pada salinan nya nomor 56 tahun 2022 salah satu pelajarannya ialah Bahasa Indonesia. Pelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan yang harus dikuasai yaitu membaca, mendengarkan, menulis dan berbicara (Sahputra Sitorus et al., 2023) Membaca adalah salah satu keterampilan berbahasa tulis yang bersifat reseptif, membaca dapat memperkuat kemampuan berpikir, mempertajam pandangan, serta memperluas wawasan seseorang karena melalui membaca, seseorang menerima informasi dan pengalaman baru (Arwita Putri et al., 2023). Membaca sambil memahami harus dibiasakan sejak tingkat sekolah dasar agar peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam membaca dalam pembelajaran sekolah dasar, termasuk membaca teks narasi. Teks narasi adalah kumpulan cerita yang diceritakan secara kronologis sehingga pembaca dapat memahaminya (Alimah & Indihadi, 2022) Teks narasi banyak ditemukan di buku peserta didik namun banyak peserta didik, terutama di sekolah dasar, dapat membaca dengan lancar, tetapi mereka tidak tahu apa arti dan isi apa yang mereka baca (Ardiyanto et al., 2021).

Saat ini teknologi terus berkembang pesat dan mempengaruhi berbagai bidang kehidupan, salah satunya ialah pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan guna mempermudah proses pembelajaran sangat diperlukan, misalnya dengan menggunakan komputer, internet, atau perangkat mobile untuk mengakses informasi. Selain itu, teknologi juga bisa digunakan untuk menyusun materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (Lubis, 2022). (Dian Putra et al., 2023) dengan penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Flipbook Digital* untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Peserta didik Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa *flipbook digital* cukup efektif dalam pembelajaran. Selain itu (Brenda et al., 2023) dengan judul penelitian "Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Berbasis Web pada Muatan IPA di Sekolah Dasar" menunjukkan *flipbook* ini layak dijadikan bahan pembelajaran. Kemudian (Taslim, 2022) dengan penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Ogan Komering Ilir Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Di Kelas IV SDN 1 Lebung Batang" mendapatkan hasil yang menunjukkan kriteria sangat praktis yang berarti bahan ajar layak dan dapat digunakan pada

pembelajaran di sekolah. Serta penelitian (Aurelia Putri, 2023) dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook Digital* Materi Indonesia Kaya Budaya Menggunakan Aplikasi *Heyzine* Pada Fase B" sangat valid dan sangat layak untuk diterapkan di kelas IV SD. Meskipun teknologi telah banyak digunakan dalam pembelajaran khususnya bahan ajar *flipbook* tetapi masih terdapat peserta didik yang kesulitan untuk memahami pelajaran khususnya Bahasa Indonesia Teks Narasi.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SDN 107 Palembang pada materi teks narasi mata pelajaran Bahasa Indonesia ditemukan bahwa bahan ajar yang digunakan oleh guru adalah buku cetak, namun terkadang menggunakan menggunakan Video pembelajaran dari Youtube yang ditayangkan melalui LCD proyektor. Bahan Ajar yang digunakan tersebut sudah sering kali digunakan sehingga peserta didik mengalami kejenuhan saat belajar karena suasana yang monoton dan bahan ajar yang tidak interaktif bahkan terkesan hanya satu arah. Hal ini mengakibatkan kurang nya motivasi peserta didik untuk belajar dan berujung pada tidak meningkatnya pemahaman peserta didik. masih ada beberapa kekurangan di dalamnya. Bahan Ajar Flipbook adalah salah satu dari banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat buku digital. Flipbook dapat membantu buku digital dapat menjadi media interaktif, yang membuat membaca buku lebih menyenangkan dan tidak membosankan (Fitriasari et al., 2021.) Buku digital memiliki banyak media visual dan audio visual, menarik minat peserta didik untuk mempelajari topik tertentu (Ambarita et al., 2021). Jadi, guru yang bisa membuat buku digital dapat membuat pelajaran menjadi menyenangkan bagi peserta didik (Fitriasari et al., 2021)

Penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar *Flipbook* Materi Teks Narasi kelas IV SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Flipbook* dibuat dengan bantuan Aplikasi *Canva* yang kemudian di jadikan *Flipbook* menggunakan aplikasi *Heyzine*. Penelitian ini memiliki fokus utama untuk menghasilkan produk bahan ajar *flipbook*, mengetahui kelayakan atau kevalidan serta mengetahui kepraktisannya.

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk dalam penelitian ini adalah *research and development* (R&D). Subjek penelitian terdiri dari 18 siswa yang berasal dari kelas IV B SDN 107 Palembang. Penelitian ini menggunakan tahapan pengembangan menurut ADDIE yang terdiri dari *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation* (Aisyah et al., 2024) Namun, peneliti hanya sampai di tahapan *implementation*. Tahap *Analyze* mencakup analisis kebutuhan peserta didik dan analisis kurikulum. Tahap *Design* mencakup pemilihan aplikasi, perancangan materi pembelajaran, perancangan pembuatan bahan ajar, dan perancangan kerangka bahan ajar. Tahap *Development* mencakup pengembangan bahan ajar, validasi ahli dan praktisi serta revisi bahan ajar. Tahapan terakhir yaitu *Implementation* dilakukan dengan Uji Coba Peserta Didik yang dibagi menjadi 3 kelompok uji coba yaitu Uji coba perorangan sebanyak 3 orang, Uji coba kelompok kecil 6 orang dan uji coba kelompok besar sebanyak 9 orang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, lembar validasi, angket respon peserta didik dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari wawancara, yang terdiri dari lembar wawancara, berisi daftar pertanyaan yang telah disusun sebelumnya. Selain itu,

data kualitatif juga diperoleh dari para ahli (desain, materi, dan praktisi) selama kegiatan validasi, termasuk ulasan dan rekomendasi untuk perbaikan bahan ajar yang telah dibuat oleh peneliti agar bahan ajar dapat dipelajari peserta didik. Data tambahan termasuk data analisis mengenai kebutuhan bahan ajar yang dikumpulkan dan dianalisis untuk mendapatkan informasi yang mendukung pembuatan bahan ajar yang baik. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari kualitas produk oleh Ahli Media, Ahli Materi, Praktisi Guru serta Angket Respon Peserta Didik. Hasil analisis data yang didapat dari penilaian uji validasi para ahli dan praktisi ditentukan kriteria nya jelas melalui Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Jawaban Validasi

Nilai Jawaban	Keterangan Nilai
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Hasil yang telah didapatkan kemudian dijumlahkan lalu dibagi dengan total nilai keseluruhan untuk menghitung rata rata dari validasi yang sudah dilakukan. Rumus nya adalah:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\sum Nilai\ Validator}{\sum Nilai\ Maksimal} \times 100\%$$

Hasil persentase yang diperoleh dari rumus di atas kemudian dinyatakan dalam tabel kategori tingkat kevalidan bahan ajar yang jelas dalam Tabel 2.

Tabel 2. Kategori Tingkat Kevalidan Bahan Ajar

Nilai Persentase(%)	Keterangan Kevalidan
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Cukup Valid
21-40	Kurang Valid
0-20	Sangat Kurang Valid

Sumber : (Qeisha Kaukaba et al., 2022)

Berdasarkan Tabel 2. kategori Tingkat kevalidan bahan ajar, produk dinyatakan valid atau layak jika secara kategori dengan persentase pencapaian ≥ 61%. Jika produk tidak mencapai angka tersebut maka dilakukan validasi ulang.

Analisis Data Angket Respon Peserta Didik merupakan respon balik yang diberikan peserta didik terhadap bahan ajar yang telah digunakan dalam proses pembelajaran. Angket yang digunakan menggunakan skala Gutman yang mana untuk menjawab pertanyaan digunakan “Ya” atau “Tidak” dengan memberi checklist di kolom yang telah disediakan, nilai tertinggi yang di dapat yaitu 1 dan nilai terendah yaitu 0 (Qeisha Kaukaba et al., 2022). Kriteria nya jelas di Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Respon Peserta Didik

Nilai Jawaban	Keterangan Kevalidan
1	Ya
0	Tidak

Sumber: (Qeisha Kaukaba et al., 2022)

Hasil yang didapatkan kemudian dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Respon Peserta Didik} = \frac{\sum Nilai\ Respon\ Peserta\ Didik}{\sum Nilai\ Maksimal} \times 100\%$$

Hasil Persentase kemudian dikategorikan dalam tabel kepraktisan bahan ajar yang jelas dalam Tabel 4.

Tabel 4. Kategori Tingkat Kepraktisan Bahan Ajar

Nilai Persentase(%)	Keterangan Kevalidan
81-100	Sangat Praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup Praktis
21-40	Kurang Praktis
0-20	Sangat Kurang Praktis

Sumber : (Qeisha Kaukaba et al., 2022)

Berdasarkan Tabel 4kategori tingkat kepraktisan bahan ajar, produk dinyatakan praktis jika secara kategori dengan persentase pencapaian ≥ 61%.

3. Hasil dan pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Validitas bahan ajar *flipbook* dievaluasi melalui proses validasi menyeluruh yang melibatkan tiga kategori ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi guru. Masing-masing validator memberikan penilaian dan masukan berdasarkan keahlian dan perspektif khusus mereka untuk mengukur kelayakan dan kualitas produk yang dikembangkan. Proses validasi ini bertujuan untuk mendapatkan masukan membangun, mengidentifikasi kekurangan, serta melakukan perbaikan yang menyeluruh guna menghasilkan bahan ajar *flipbook* yang berkualitas tinggi, sesuai dengan standar pendidikan dan kebutuhan pembelajaran saat ini. Berikut hasil validasi yang didapatkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi

No.	Jenis Validasi	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Persentase	Kategori Nilai
1.	Ahli Materi	75	80	93,75%	Sangat Valid
2.	Ahli Media	87	100	87%	Sangat Valid
3.	Praktisi Guru	80	80	100%	Sangat Valid
	Jumlah	242	260	93%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 5. dapat diketahui bahwa bahan ajar yang dikembangkan sangat valid. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai yang diberikan. Dari 2 ahli dan 1 praktisi didapatkan jumlah nilai nya 242 dengan nilai maksimal 260 dan persentase 93% yang termasuk kategori Sangat Valid. Kepraktisan bahan ajar *flipbook* diukur melalui serangkaian uji coba menyeluruh yang melibatkan peserta didik dalam tiga tahapan berbeda: uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Setiap tahapan uji coba dirancang untuk memperoleh data nyata tentang tingkat kemudahan, kemanfaatan, dan efektivitas penggunaan bahan ajar dalam konteks pembelajaran. Proses evaluasi bertahap ini memastikan bahwa bahan ajar tidak hanya memenuhi kriteria konsep, tetapi juga terbukti praktis dan efektif dalam penggunaan langsung di lingkungan pendidikan. Uraian hasil angket uji coba peserta didik dijabarkan dengan jelas pada Tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Peserta Didik

No.	Jenis Validasi	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Persentase	Kategori Nilai
1.	Perorangan	42	42	100%	Sangat Praktis
2.	Kelompok Kecil	75	84	89,2%	Sangat Praktis
3.	Kelompok Besar	120	122	98,3%	Sangat Praktis
	Jumlah	237	248	95,5%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 6. Hasil Uji Coba Peserta Didik yang dibagi menjadi 3 jenis validasi yaitu perseorangan, kelompok kecil dan kelompok besar mendapatkan kategori nilai sangat praktis. Dari 3 kelompok tersebut mendapatkan jumlah nilai 237 dengan jumlah nilai maksimal 248 dan persentase 95,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *Flipbook* berbantuan *Heyzine* materi teks narasi kelas IV SD ini valid dan praktis untuk digunakan.

3.2 Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) yang difokuskan pada pengembangan bahan ajar *flipbook* materi Teks Narasi menggunakan aplikasi *Heyzine*. Penelitian mengadopsi model pengembangan ADDIE, namun hanya dilaksanakan empat tahap dari lima tahap yang ada, yakni *Analyze, Design, Develop*, dan *Implementation*. Pembatasan tahapan ini dilakukan karena tahap Evaluation sudah dilakukan pada setiap tahap apabila diperlukan (Rustamana et al., 2023)

Tahapan analisis peneliti memulainya dengan melakukan serangkaian kegiatan yang meliputi analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru kelas 4 SD untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, analisis peserta didik guna mengetahui kemampuan dan faktor motivasional dalam belajar, serta analisis materi pembelajaran untuk menentukan capaian dan indikator pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4 SD. Melalui proses analisis yang mendalam tersebut, peneliti berhasil memilih materi yang tepat untuk dikembangkan menjadi bahan ajar *flipbook*.

Berdasarkan hasil analisis, peneliti mengembangkan bahan ajar *flipbook* materi Teks Narasi untuk kelas 4 SD dengan tujuan utama membimbing peserta didik memahami materi secara aktif dan mandiri. Harapannya, bahan ajar *flipbook* ini dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih

bermakna dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi Teks Narasi, sehingga peserta didik dapat terlibat secara penuh dan mengembangkan potensi belajarnya dengan optimal.

Setelah menyelesaikan tahap analisis, peneliti melanjutkan ke tahap perancangan yang mencakup tiga kegiatan utama: merancang penyajian materi, merancang kerangka media, dan merancang instrumen. Perancangan penyajian materi dilakukan dengan menyesuaikan capaian dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tahap perancangan kerangka media dilakukan secara komprehensif, meliputi penyusunan struktur bahan ajar mulai dari sampul depan, bagian pembuka (yang terdiri dari deskripsi buku, daftar isi, petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran), bagian isi (berisi materi tentang pengertian teks narasi, unsur-unsur teks narasi, struktur teks narasi, contoh teks narasi, dan evaluasi), hingga bagian penutup yang mencakup daftar referensi, profil pengembang, dan sampul belakang.

Tahap terakhir dalam perancangan adalah pembuatan instrumen, yang terdiri dari lembar validasi untuk ahli materi, ahli media, dan praktisi guru guna mengetahui kelayakan produk sebelum diujicobakan, serta angket respon peserta didik untuk mengukur tanggapan terhadap bahan ajar flipbook yang dikembangkan. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, peneliti mengimplementasikan rancangan yang telah disusun. Setelah produk bahan ajar *flipbook* selesai dibuat, dilakukan validasi oleh tiga validator: Ibu Mazda Leva Okta Safitri, M.Pd. (ahli materi), Ibu Dr. Erna Retna Safitri, M.Pd. (ahli media), dan Bapak Rayan S. Pd, M. Pd. (praktisi guru).

Para validator memberikan penilaian pada lembar validasi, disertai komentar dan saran untuk perbaikan produk. Hasil penilaian menunjukkan bahwa ahli materi memberikan skor 93,75% dengan kategori sangat valid, ahli media memberikan skor 87% dengan kategori sangat valid, sementara praktisi guru memberikan skor 100% dengan kategori sangat valid. Rata-rata keseluruhan dari ketiga penilaian tersebut adalah 93% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi ini, produk bahan ajar *flipbook* yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat valid dan siap untuk diujicobakan kepada peserta didik setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan.

Setelah produk selesai direvisi berdasarkan komentar dan saran validator, peneliti melanjutkan ke tahap implementasi yang dilaksanakan di kelas 4 B SD Negeri 107 Palembang melalui tiga tahap uji coba: uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Pada uji coba perorangan yang melibatkan 3 peserta didik, diperoleh nilai 100% dengan kategori sangat praktis. Uji coba kelompok kecil yang dilakukan terhadap 6 peserta didik menghasilkan nilai 89,2% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya, uji coba kelompok besar yang melibatkan 9 peserta didik mencapai nilai rata-rata 98,3% dengan kategori sangat praktis.

Rata-rata keseluruhan dari ketiga tahap uji coba tersebut adalah 95,5% dengan kategori sangat praktis, yang secara definitif menyatakan bahwa produk bahan ajar *flipbook* yang dikembangkan sangat layak digunakan. Bahan ajar flipbook materi teks narasi berbantuan aplikasi *Heyzine* memungkinkan peserta didik menggunakan elemen interaktif seperti tautan, video, audio, dan animasi untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran. Seperti yang dikemukakan (Ririn Novelina et al., 2023) media *flipbook* mampu menyajikan konten kreatif dengan fitur gambar dan video, menciptakan tampilan yang lebih menarik dan atraktif dibandingkan buku konvensional.

Hasil yang didapatkan menunjukkan keselarasan dengan penelitian terdahulu pada latar belakang, namun terdapat pembaharuan di dalam nya yang meliputi penggunaan media yang berbantuan aplikasi *heyzine*, bentuk media yang sudah non konvensional, mata pelajaran Bahasa Indonesia, teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, lembar validasi dan angket respon peserta didik dan analisis data yang digunakan ialah kualitatif dan kuantitatif, dan banyak populasi sejumlah 18 orang yang terbagi ke dalam 3 kelompok uji coba.

Keunggulan bahan ajar *flipbook* terletak pada aksesibilitasnya yang dapat diakses secara online melalui berbagai perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau ponsel pintar. Hal ini memudahkan peserta didik untuk belajar kapan dan di mana saja, sekaligus berkontribusi pada upaya pengurangan penggunaan kertas dan menciptakan bahan ajar yang ramah lingkungan. Menurut (Utami et al., 2022) menegaskan bahwa *flipbook* bersifat *portable*, ringkas, mudah disalin, hemat biaya, dan hemat kertas namun tetap memenuhi kebutuhan belajar.

Bahan ajar yang dikembangkan ini memiliki peran penting sebagai alat bantu guru untuk mengembangkan variasi proses belajar mengajar, menghadirkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik. Penggunaan aplikasi *Heyzine* dalam pembuatan produk terbukti cukup sederhana dan mudah dioperasikan oleh guru, sebagaimana ditegaskan oleh (Dayanti et al., 2021). *Flipbook* merupakan representasi konkret dari perkembangan teknologi pendidikan, di mana lembaran digital dapat disajikan dengan beragam elemen multimedia seperti animasi, gambar, video, dan audio yang dirancang secara kreatif dan interaktif.

Konsep utama pengembangan bahan ajar ini adalah menciptakan sarana pembelajaran yang tidak sekadar informatif, melainkan juga menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Melalui desain yang inovatif, *flipbook* bertujuan untuk memaksimalkan keterlibatan peserta didik, memudahkan proses pemahaman materi, dan mendorong tercapainya tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih atraktif. Keseluruhan karakteristik tersebut menjadikan bahan ajar *flipbook* ini layak dan strategis untuk diimplementasikan dalam konteks proses belajar mengajar di kelas.

4. Kesimpulan

Penelitian Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Materi Teks Narasi Berbantuan *Heyzine* pada Kelas IV SD di SD Negeri 107 Palembang dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan: *analyze, design, development*, *implementation*, dan *evaluation.* Namun, peneliti membatasi pelaksanaan penelitian hingga tahap *implementation*. Hasil validasi produk menunjukkan tingkat kevalidan yang sangat tinggi. Penilaian dari ahli materi mencapai 93,75%, ahli media sebesar 87%, dan praktisi guru mencapai 100%, dengan rata-rata keseluruhan validitas produk sebesar 93% yang dikategorikan sangat valid. Uji kepraktisan dilakukan melalui tiga tahap uji coba terhadap 18 peserta didik. Tahap uji perorangan dengan 3 peserta didik memperoleh nilai 100%, uji coba kelompok kecil dengan 6 peserta didik mencapai 89,2%, dan uji coba kelompok besar dengan 9 peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 98,3%. Dari ketiga tahap uji coba tersebut, diperoleh rata-rata persentase kepraktisan sebesar 95,5% yang dikategorikan sangat praktis. Berdasarkan hasil analisis dan pengujian yang komprehensif, Bahan Ajar *Flipbook* Materi Teks Narasi Berbantuan *Heyzine* pada

Kelas IV SD yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah, dengan bukti validitas dan kepraktisan yang sangat tinggi. Saran peneliti adalah hasil dari penelitian ini bisa berguna dan menjadi referensi untuk penelitian pengembangan selanjutnya.

Referensi

Aisyah, A. P., Prabandari, A. R., Natalia, E., Rahmadhani, N., Susanti, E., Meryansumayeka, M., Zulkardi, Z., & Yukans, S. S. (2024). Pengembangan alat peraga PROLUCC pada materi volume tabung dan kerucut. *Borobudur Educational Review*, *4*(1), 50–60. https://doi.org/10.31603/bedr.11695

Alimah, M., & Indihadi, D. (2022). Analisis Teks Narasi Implementasi Strategi Mind Mapping Peserta Didik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, *4*(4), 5512–5519. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3245

Ambarita, J., Helwaun, H., Van Houten, L., Agama, I., & Ambon, K. N. (2021). Workshop Pembuatan E-book Sebagai Bahan Ajar Elektronik Interaktif Untuk Guru Indonesia Secara Online di Tengah Covid 19. In *Community Engagement & Emergence Journal* (Vol. 2).

Ardiyanto, D., Sulistyawati, I., Pgri, U., & Surabaya, A. B. (2021). *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar PROBLEMATIKA PEMAHAMAN TEKS NARASI PADA SISWA KELAS 4 SDN MARGOREJO 1/403 SURABAYA* (Issue 1). http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa

Arwita Putri, Riris Nurkholidah Rambe, Intan Nuraini, Lilis Lilis, Pinta Rojulani Lubis, & Rahmi Wirdayani. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, *3*(2), 51–62. https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i2.1984

Aurelia Putri, F., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FAKULTAS KEGURUAN DAN, P. (2023). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FLIPBOOK DIGITAL MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA MENGGUNAKAN APLIKASI HEYZINE PADA FASE B SKRIPSI oleh*.

Brenda, R., 1‧ , S., Budiono, H., Guru, P., Dasar, S., Jambi, U., Kunci, K., Pengembangan, :, & Ajar, B. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Berbasis Web pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. In *Journal of Education Research* (Vol. 4, Issue 3).

Dayanti, Z. R., Respati, R., & Gyartini, R. (2021). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK FLIPBOOK DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA DAERAH SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR. *Journal of Elementary Education*, *04*, 5.

Dian Putra, A., Yulianti, D., Fitriawan, H., Digital, F., Pembelajaran, E., Ajar, B., & Dasar, S. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 6, Issue 4). http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id

Haerunnisa, N., Wahyudi, A., & Nasution, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Kampung Nambangan Sebagai Sumber Pendidikan Karakter Siswa pada Pembelajaran IPS di SD. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *4*(2), 19. https://doi.org/10.30651/else.v4i2.4771

Lubis, S. (2022). Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, *2*(12), 1121–1126. https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1121-1126

Pembuatan Buku Elektronik dengan Aplikasi Flipbook Bagi Guru Sekolah Menengah Putri Fitriasari, P., Fahriza Fuadiah, N., & Dwi Nopriyanti, T. (2021). *CommunityEducation Engagement Journal*. http://journal.uir.ac.id/index.php/ecej

Qeisha Kaukaba, S., Wilujeng Fattikasari, D., Zulfatur Rizqiyah, D., & Lutfi, A. (2022). LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBANTUAN APLIKASI PHET PADA MATERI ASAM BASA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK STUDENT WORKSHEET ASSISTED BY PHET SIMULATION ON ACID-BASE MATERIALS TO INCREASE STUDENTS LEARNING MOTIVATION. *UNESA Journal of Chemical Education*, *11*(2), 143–157.

Ririn Novelina, Herlinda, H., Rian Vebrianto, Aramudin, A., & Mery Berlian. (2023). Penilaian dan Evaluasi Media Flipbook Digital Berbasis Pendekatan STEAM dengan Instruksional ADDIE pada Materi Keseimbangan Ekosistem. *Jurnal Pendidikan Mipa*, *13*(3), 701–707. https://doi.org/10.37630/jpm.v13i3.1099

Rustamana, A., Agustin, N., Pisma, V. Al, & Syams, A. W. A. (2023). Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Cetak: Storyboard. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, *1*(4), 1–6.

Sahputra Sitorus, K., Purwaka, A., Cuesdeyeni, P., Poerwadi, P., Mingvianita, Y., & Palangka Raya, U. (2023.). *Penggunaan Model PJBL Pada Pembelajaran Menulis Puisi Dengan Pemanfaatan Media Youtube Pada Peserta Didik Kelas X IPS-1 Semester II SMA Negeri 5 Palangka Raya Tahun Pembelajaran 2022/2023* (Vol. 2, Issue 1).

Taslim. (2022.) Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Ogan Komering Ilir Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Di Kelas IV SDN 1 Lebung Batang. Skripsi. Palembang FKIP Unsri

Utami, F. M., Listiani, I., & Sari, M. K. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 03 Madiun Lor. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, *3*, 122–128. http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID