

Analisis Kevalidan dan Kepraktisan *Flipbook* Digital Petualangan Literasi Nusantara pada Pembelajaran Unsur Intrinsik SD

Karisma Budy Ramadhani^{a,1*}, Nurul Istiq'faroh^{b,2}, Maura Adien Nasywa Hamidiah^{c,3}, Dewi Aprillya^{d,4}

^{a,b,c,d}Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

¹24010644164@mhs.unesa.ac.id; ²nurulistiqlfaroh@unesa.ac.id; ³24010644165@mhs.unesa.ac.id;

⁴24010644167@mhs.unesa.ac.id

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<i>Sejarah Artikel:</i> Diterima: 8 April 2026 Direvisi: 17 Mei 2026 Disetujui: 8 Juni 2026 Tersedia Daring: 1 Juli 2026 <i>Kata Kunci:</i> <i>Flipbook Digital</i> Kepraktisan Kevalidan Literasi Membaca Sekolah Dasar	Kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar masih tergolong rendah, yang salah satunya disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan kurang menarik sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa, khususnya dalam menganalisis unsur intrinsik cerita. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran <i>Flipbook</i> Digital berbasis cerita rakyat Sumatera Utara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods yang mengombinasikan data kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian terdiri dari satu guru sebagai validator ahli media untuk menilai aspek kevalidan, serta dua guru dan satu kelas siswa kelas V sekolah dasar untuk menilai aspek kepraktisan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi, angket respon guru dan siswa, serta observasi. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata (<i>mean</i>) dari setiap aspek penilaian untuk menentukan kualifikasi kevalidan dan kepraktisan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media <i>Flipbook</i> Digital memperoleh kategori baik hingga sangat baik pada aspek tampilan, kegrafikan, keamanan, kesesuaian materi, dan kepraktisan penggunaan dengan rata-rata skor 3,8. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki instruksi yang jelas, menarik, serta efisien dalam mendukung proses pembelajaran. Temuan kualitatif juga menunjukkan bahwa penggunaan media mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman terhadap unsur intrinsik cerita. Dengan demikian, media pembelajaran <i>Flipbook Digital</i> berbasis cerita rakyat Sumatera Utara dinyatakan valid dan praktis digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar.

ABSTRACT
<i>Keywords:</i> <i>Digital Flipbook</i> <i>Elementary School</i> <i>Practicality</i> <i>Reading Literacy</i> <i>Validity</i>

Students' reading literacy skills in elementary schools are still relatively low, which is partly caused by the use of less varied and less engaging learning media, resulting in low student involvement in the learning process. Therefore, innovative learning media are needed to improve students' interest and understanding, especially in analyzing intrinsic elements of stories. This study aims to analyze the validity and practicality of a digital Flipbook learning media based on North Sumatran folklore in Indonesian language learning at the elementary school level. This study employed a mixed methods approach that combines quantitative and qualitative data. The research subjects consisted of one teacher as a media expert validator to assess the validity aspect, as well as two teachers and

one class of fifth-grade elementary school students to assess the practicality aspect. Data were collected through validation sheets, teacher and student response questionnaires, and observations. The data were analyzed using descriptive quantitative techniques by calculating the mean score of each assessment aspect to determine the level of validity and practicality of the media. The results show that the digital Flipbook media achieved good to very good categories in aspects of display, graphics, safety, content suitability, and practicality, with an average score of 3.8. Furthermore, the practicality test indicates that the media is easy to use, has clear instructions, is engaging, and is efficient in supporting the learning process. Qualitative findings also reveal that the use of the media increases student engagement and facilitates understanding of intrinsic elements of stories.

©2026, Karisma Budy Ramadhani, Nurul Istiq'faroh,
Maura Adien Nasywa Hamidiah, Dewi Aprillya
This is an open access article under CC BY-SA license



1. Pendahuluan

Unesco menjelaskan bahwa kemampuan literasi merupakan hak setiap orang dan merupakan dasar untuk belajar sepanjang hayat. Budaya literasi tentunya sangat penting ditingkatkan di sekolah. Kemampuan dasar literasi yang berupa kemampuan membaca menulis harus menjadi prioritas utama dalam dunia pendidikan. Hal ini dikarenakan literasi membaca merupakan kompetensi fundamental dalam pendidikan dasar yang tidak hanya memengaruhi pencapaian akademik pada mata pelajaran bahasa, tetapi juga meningkatkan pemahaman siswa di berbagai disiplin ilmu lainnya (Fatma Rabia et al., 2024). Banyak manfaat yang didapatkan dari hasil membaca. Dengan membaca, kita bisa mendapatkan informasi dan pengetahuan, kemudian kita mampu memenuhi tuntutan intelektual, meningkatkan minat terhadap suatu bidang, dan mampu meningkatkan konsentrasi (Rusli et al., 2023). Pemahaman membaca merupakan keterampilan literasi dasar yang secara signifikan memengaruhi pencapaian akademik dan keberhasilan belajar sepanjang hayat di pendidikan dasar. Seiring dengan reformasi pendidikan saat ini, terdapat kebutuhan mendesak akan pendekatan pedagogis inovatif yang mampu mengintegrasikan berbagai domain kognitif siswa (Penelitian et al., 2026). Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa secara menyeluruh, mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Mubin & Aryanto, 2024).

Literasi merupakan kemampuan seseorang untuk membaca, memahami, menggunakan, dan menganalisis berbagai bentuk teks dan informasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Penerapan literasi dalam kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menekankan pada pemahaman bacaan yang mendalam, analisis teks, dan kemampuan berpikir kritis. Pentingnya peningkatan literasi di sekolah dasar melalui praktik literasi yang baik adalah untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, inovatif, kreatif, dan menanamkan sifat budi pekerti (Putri1 et al., 2024). Menurut Setiawan et al., (2023), Hakekat Pembelajaran inovatif adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga berbeda dengan pembelajaran pada umumnya yang dilakukan oleh guru (konvensional). Namun demikian, dalam praktik pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar sering kali belum berjalan secara optimal. Banyak siswa menunjukkan kurangnya antusiasme dalam mengikuti pembelajaran

karena materi kerap disajikan secara monoton dan terlalu berfokus pada kegiatan menulis semata. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi teks maupun menganalisis unsur intrinsik cerita secara menyeluruh (Akip, 2025). Literasi membaca merupakan keterampilan yang penting dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar karena membantu siswa memahami informasi dan meningkatkan hasil belajar (Shella2024). Namun di lapangan, minat baca siswa SD masih tergolong rendah, sehingga menjadi hambatan dalam meningkatkan kemampuan literasi mereka dan proses pembelajaran di sekolah dasar masih cenderung berpusat pada penggunaan buku paket tematik dari pemerintah sebagai sumber utama pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mudah mengalami kebosanan karena kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, pada materi fabel, peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memahami isi cerita karena penyajian materi dalam buku tematik hanya berupa teks tanpa didukung media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif untuk menunjang pemahaman peserta didik. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang bervariasi menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan literasi siswa (Aliyah & Istiq'faroh, 2022).

Keadaan tersebut memerlukan upaya dari guru untuk merubah cara penyampaian materi dan menciptakan suasana kelas yang aman, nyaman, serta kondusif. Salah satu langkah yang dapat diambil adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang variatif dan menarik untuk menciptakan iklim kelas yang lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini didukung oleh teori wosiri dan Biringan yang menyatakan kondisi tersebut dapat disebabkan oleh kurang menariknya metode pembelajaran yang digunakan oleh guru serta minimnya keterkaitan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari (Woisiri & Biringan, 2025). Pembelajaran yang masih bersifat monoton dan berpusat pada guru cenderung membuat siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga menurunkan minat dan motivasi belajar mereka. Selain itu, materi yang tidak dikaitkan dengan konteks kehidupan siswa menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami makna pembelajaran secara mendalam, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh. Menurut Rahman (2022), motivasi belajar adalah faktor kunci dalam mencapai keberhasilan pendidikan. Dengan meningkatnya motivasi belajar, peserta didik cenderung lebih aktif, kreatif, dan gigih dalam mengejar tujuan akademiknya (Milala et al., 2024). Menurut teori Self Determination yang dikemukakan oleh Decidan Ryan (1985), motivasi intrinsik siswa dapat berkembang apabila proses belajar dirancang dengan suasana yang menyenangkan, menantang dan relevan dengan kehidupan nyata (Aliyah & Istiq'faroh, 2022). Oleh karena itu, guru perlu kreatif dalam memilih media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Sayuti et al., 2025). Pengelolaan pembelajaran lebih efektif dan efisien dengan media pembelajaran, guru dapat terbantu untuk tidak perlu banyak menulis atau mengilustrasikan di papan tulis. Ilustrasi dan tulisan yang dibutuhkan dapat dipenuhi guru dengan waktu yang tepat dan cepat melalui fasilitas yang terdapat pada komputer. Oleh karena itu, guru perlu kreatif dalam memilih media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa.

Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran

(Sayuti et al., 2025). Media ini berfungsi sebagai sumber belajar yang memuat materi pembelajaran dan mampu merangsang minat serta motivasi siswa untuk belajar (Haya et al., 2024). Di era digital saat ini, inovasi metode pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Salah satu tantangan bagi pendidik adalah menyajikan isi pelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Bagi peserta didik, penguasaan teknologi dapat menunjang proses berpikir dan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dimana pelajar saat ini sangat lekat dengan teknologi. Pengelolaan pembelajaran lebih efektif dan efisien dengan media pembelajaran, guru dapat terbantu untuk tidak perlu banyak menulis atau mengilustrasikan di papan tulis. Ilustrasi dan tulisan yang dibutuhkan dapat dipenuhi guru dengan waktu yang tepat dan cepat melalui fasilitas yang terdapat pada komputer. Oleh karena itu, pendidik harus menguasai teknologi untuk menerapkannya dalam proses pembelajaran. Salah satu minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran adalah dengan mengintegrasikan teknologi. Integrasi teknologi ini juga mengacu pada adaptasi terhadap pendidikan abad ke-21 (Sumakul et al., 2024). Di era digital saat ini, inovasi metode pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Salah satu tantangan bagi pendidik adalah menyajikan isi pelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Bagi peserta didik, penguasaan teknologi dapat menunjang proses berpikir dan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dimana pelajar saat ini sangat lekat dengan teknologi. Oleh karena itu, pendidik harus menguasai teknologi untuk menerapkannya dalam proses pembelajaran. Salah satu minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran adalah dengan mengintegrasikan teknologi. Integrasi teknologi ini juga mengacu pada adaptasi terhadap pendidikan abad ke-21.

Ilustrasi dan tulisan yang dibutuhkan dapat dipenuhi guru dengan waktu yang tepat dan cepat melalui fasilitas yang terdapat pada komputer. Menurut teori Self Determination yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (1985), motivasi intrinsik siswa dapat berkembang apabila proses belajar dirancang dengan suasana yang menyenangkan, menantang dan relevan dengan kehidupan nyata. Aoliah (Aliyah & Istiq'faroh, 2022) Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan, kita diharapkan mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu cara untuk mencapai hal tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi untuk menciptakan dan mengembangkan berbagai alat bantu pembelajaran (Oktafiani & Tarigan, 2024). Dengan berkembangnya teknologi informasi, penggunaan media pembelajaran digital menjadi solusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Pengembangan media pembelajaran dapat menciptakan atmosfer belajar yang positif, meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang diajarkan, serta memperkuat kreativitas dan kemampuan dalam memecahkan masalah. Guru dan orang tua dapat berperan aktif dengan memanfaatkan media digital untuk mengembangkan metode pembelajaran membuat konten edukatif yang lebih menarik dan partisipatif (Kaka et al., 2025). Misalnya, seperti video pembelajaran, podcast, maupun infografis interaktif, siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang abstrak. Hal ini sejalan dengan pendapat Rontree yang menyatakan bahwa salah satu peran media pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran juga berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Oemar Hamalik dalam Wahyuningtyas (2020:24) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu,

mengemukakan bahwa media pembelajaran yang berkualitas adalah media yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Media dikatakan valid apabila telah melalui penilaian validator, praktis apabila mudah digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran, serta efektif apabila mampu meningkatkan aktivitas, respon positif, dan hasil belajar siswa. (Salwa et al., 2025).

Meskipun begitu, studi-studi tersebut masih lebih banyak menitikberatkan pada pengembangan keterampilan mendengarkan dan evaluasi produk, serta belum secara khusus meneliti pengaruh media *Flipbook* dalam memperkuat kemampuan analisis elemen-elemen intrinsik dari cerita rakyat. Di samping itu, belum ada penelitian yang secara eksklusif menciptakan media *Flipbook* dengan isi cerita rakyat dari Sumatera Utara yang ditujukan untuk membantu siswa kelas V di sekolah dasar dalam menganalisis elemen-elemen intrinsik dengan cara yang lebih mendalam dan terstruktur. Konteks budaya lokal dari Sumatera Utara juga belum sepenuhnya dimanfaatkan sebagai dasar literasi budaya dalam proses pembelajaran elemen-elemen intrinsik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji validitas dan praktikalitas media pembelajaran *Flipbook* Digital berbasis cerita rakyat Sumatera Utara dalam pembelajaran elemen intrinsik Bahasa Indonesia pada siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan teoritis dalam pengembangan media pembelajaran digital yang memperhatikan literasi budaya serta sumbangan praktis bagi para pengajar dalam menyediakan pilihan media pembelajaran yang inovatif, sesuai konteks, serta mendukung kemampuan analitis para siswa.

2. Metode

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran digital. Pendekatan yang digunakan adalah *Mixed Methods* (kombinasi kuantitatif dan kualitatif) untuk menguji kevalidan serta kepraktisan media dalam meningkatkan pemahaman unsur intrinsik melalui pendekatan *deep learning* (Creswell, 2023). Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam moda tatap muka menggunakan model *Cooperative Learning* yang mengintegrasikan metode diskusi kelompok, penugasan, permainan edukatif, serta refleksi (Wajdi et al., 2024).

Data penelitian meliputi data kuantitatif dari skor angket dan data kualitatif berupa saran validator serta hasil observasi aktivitas siswa kelas 5 SD. Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh dari satu guru yang berperan sebagai validator ahli media untuk menilai aspek kevalidan, sedangkan subjek pada uji kepraktisan melibatkan dua guru dan satu kelas siswa kelas V sekolah dasar. Fokus data spesifik terletak pada respon siswa terhadap fitur petualangan nusantara dalam *Flipbook* yang dirancang untuk memicu keterlibatan mendalam (*Deep Learning*) sesuai materi Bahasa Indonesia (Sitepu, 2021).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui instrumen lembar validasi ahli media dan angket respon pengguna yang menggunakan skala Likert untuk menjamin objektivitas penilaian. Selain itu, peneliti juga menggunakan teknik dokumentasi. Creswell, (2023) menyebutkan bahwa dokumentasi adalah proses pengumpulan data dari berbagai sumber tertulis seperti dokumen, arsip, atau bahan lainnya yang relevan dengan fenomena penelitian (Septi et al., 2026). Selain itu, observasi terstruktur dan dokumentasi hasil refleksi digunakan untuk memantau efektivitas metode diskusi dan permainan edukatif dalam kelas (Anirowati et al., 2025). Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif persentase untuk menentukan kualifikasi kelayakan media berdasarkan kriteria keberhasilan yang ditetapkan (Rukminingsih, 2021).

3. Hasil dan Pembahasan

Validasi ahli media bertujuan untuk menilai kelayakan produk media pembelajaran Flipbook dari segi kepraktisan media, tampilan media, kelayakan kegrafikan, keamanan digunakan, dan kesesuaian materi. Proses penilaian ini dilakukan oleh satu validator yang ahli di bidang media menggunakan instrumen berupa lembar angket penilaian. Rekapitulasi data hasil uji validasi oleh ahli media tersebut disajikan pada Tabel 1, berikut ini:

Tabel 1. Tabel Hasil Uji Validitas Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor (1–4)	Kriteria
1	Kepraktisan Media	3,5	Baik
2	Tampilan Media	4	Sangat Baik
3	Kelayakan Kefrafikan	3,75	Baik
4	Keamanan Digunakan	4	Sangat Baik
5	Kesesuaian Materi	3,75	Baik

Berdasarkan hasil penilaian terhadap media *Flipbook* digital Literasi Nusantara, diperoleh skor pada lima aspek dengan rentang nilai 1-4. Secara umum, seluruh aspek menunjukkan kategori baik hingga sangat baik, yang mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Kepraktisan Media memperoleh skor 3,5 dengan kriteria baik. Hal ini menunjukkan bahwa media cukup mudah digunakan oleh pengguna, baik dari segi navigasi maupun pengoperasian. Tampilan Media mendapatkan skor 4 dengan kriteria sangat baik. Ini berarti desain visual, tata letak, dan estetika media dinilai sangat menarik dan mampu meningkatkan minat pengguna. Kelayakan Kefrafikan memperoleh skor 3,75 dengan kriteria baik. Artinya, aspek grafis seperti pemilihan warna, gambar, dan tipografi sudah sesuai dan mendukung penyampaian materi. Keamanan Digunakan mendapatkan skor 4 dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media aman digunakan tanpa risiko teknis atau konten yang tidak sesuai. Kesesuaian Materi memperoleh skor 3,75 dengan kriteria baik. Ini menandakan bahwa isi materi dalam flipbook telah relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Secara keseluruhan, rata-rata skor dari seluruh aspek adalah sekitar 3,8, yang termasuk dalam kategori baik hingga sangat baik. Dengan demikian, media *Flipbook* digital Literasi Nusantara dinyatakan layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran, serta dapat mendukung proses pembelajaran secara efektif. Uji kepraktisan oleh guru bertujuan untuk menilai tingkat kepraktisan penggunaan produk media pembelajaran *Flipbook* dari segi kemudahan penggunaan, kejelasan instruksi, dan efisiensi waktu dalam proses pembelajaran. Proses penilaian ini dilakukan oleh dua guru kelas menggunakan instrumen berupa lembar angket kepraktisan. Rekapitulasi data hasil uji kepraktisan oleh guru tersebut disajikan pada Tabel 2, berikut ini:

Tabel 2. Tabel Hasil Uji Kepraktisan Guru

No	Responden	Aspek		
		Kemudahan Penggunaan	Kejelasan Instruksi	Efisiensi Waktu
1	Guru 1	20	15	4
2	Guru 2	20	15	4

Berdasarkan hasil uji kepraktisan yang disajikan pada tabel di atas, diketahui bahwa media pembelajaran *Flipbook* Digital Petualangan Literasi Nusantara memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan respon guru. Hal ini ditunjukkan dari penilaian dua orang guru yang memberikan skor maksimal pada aspek kemudahan penggunaan (20) dan kejelasan instruksi (15), serta skor tinggi pada aspek efisiensi waktu (4). Skor yang konsisten dari kedua responden menunjukkan bahwa media mudah dioperasikan tanpa memerlukan keterampilan teknis yang kompleks, serta memiliki instruksi yang jelas sehingga memudahkan guru dalam memahami alur penggunaan maupun dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu, dari segi efisiensi waktu, media ini dinilai mampu membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena materi disajikan secara terstruktur dan dapat langsung digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa media tidak hanya praktis digunakan oleh siswa, tetapi juga sangat mendukung guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, sehingga layak untuk diterapkan. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa media pembelajaran yang praktis ditandai dengan kemudahan penggunaan, kejelasan instruksi, serta efisiensi dalam mendukung proses pembelajaran (W. N. Hidayat et al., 2024)(F. Hidayat & Nizar, 2021).

Tabel 3. Tabel Hasil Uji Kepraktisan Siswa

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata Skor	Kriteria
1.	Kemudahan Penggunaan	3,6	Baik
2.	Kejelasan Penyajian Media	3,4	Baik
3.	Daya Tarik Media	3,5	Baik
4.	Efisiensi Waktu dan Kegiatan	3,5	Baik

Berdasarkan hasil uji kepraktisan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori baik pada seluruh aspek penilaian, yaitu kemudahan penggunaan dengan rata-rata skor 3,6, kejelasan penyajian media sebesar 3,4, daya tarik media sebesar 3,5, serta efisiensi waktu dan kegiatan sebesar 3,5. Hasil ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kepraktisan karena mudah digunakan oleh peserta didik tanpa memerlukan keterampilan khusus, memiliki penyajian materi yang jelas sehingga mudah dipahami, serta mampu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media juga dinilai efisien karena dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan tidak memerlukan waktu tambahan yang lama dalam penggunaannya. Secara keseluruhan, media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan praktis dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena mampu mendukung keterlaksanaan pembelajaran secara efektif dan efisien, sesuai dengan karakteristik media yang baik yaitu mudah digunakan, jelas, menarik, dan efisien. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Putra et al., (2023) yang menyatakan bahwa kepraktisan media pembelajaran ditentukan oleh kemudahan akses, kemudahan penggunaan, serta efisiensi waktu dalam penggunaannya di kelas.

4. Kesimpulan

Media pembelajaran Flipbook Digital berbasis cerita rakyat Sumatera Utara memiliki tingkat kelayakan dan kepraktisan yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Hasil analisis kuantitatif menunjukkan bahwa media memperoleh kategori baik hingga sangat baik pada aspek tampilan, kegrafikan, keamanan, kesesuaian materi, serta kepraktisan penggunaan. Selain itu, hasil analisis kualitatif yang diperoleh dari observasi dan respon pengguna menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, membantu pemahaman terhadap elemen-elemen intrinsik cerita, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, media pembelajaran Flipbook Digital dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung peningkatan kemampuan literasi membaca, khususnya dalam menganalisis unsur intrinsik cerita pada siswa sekolah dasar.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pengampu mata kuliah Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses perkuliahan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru dan peserta didik kelas V sekolah dasar yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini serta membantu dalam proses pengumpulan data. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga kegiatan penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

6. Daftar Pustaka

- Akip, M. (2025). *ANALISIS STRATEGI PENGAJARAN BAHASA INDONESIA PADA KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS IV SD NEGERI 14 KELAKIK*. 3(4).
- Aliyah, A., & Istiq'faroh, N. (2022). Pengembangan Media FlipBook Bahasa Indonesia Materi Fabel Kelas IV SD. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–9.
- Anirowati, L., Rahma, S., & Komariah, N. (2025). Education Evaluation Models. *Indonesian Journal of Social Science and Education (IJOSSE)*, 1(3), 133–145.
- Creswell. (2023). Metode Penelitian Bagi Pemula. 978-623-459-522-2, Juni, 2023(2), 1–23.
- Fatma Rabia, S., Abdul Nasir Zakaria, G., Nurul, Alfi Muhimmah, H., & Hadi Wibowo, A. (2024). Study on Reading Literacy in Elementary Schools: Bibliometric Analysis 2013-2023. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 58–70. <https://doi.org/10.26740/eds.v8n1.p58-70>
- Haya, A. F., Khofifah, I. N., Ainia, V. N., Azahra, D. B., Angelyta, S., Istiq'faroh, N., & Zahroh, U. A. (2024). Pengembangan Media Ajar Wallchart pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 di Sekolah Dasar. *Tumoutou Social Science Journal*, 1(2), 158–163. <https://doi.org/10.61476/vqbcw270>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). 2. Evaluasi kep. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
- Hidayat, W. N., Smaragdina, A. A., Kirana, K. C., Firmasyah, M. F., Ramadhani, A., Mas, L., Akbar, I., & Sari, R. K. (2024). The Effectiveness of Flipbook-Based Learning Media Using Problem-Based Learning on Students' Interest in UX Design Course. *Edu Komputika Journal*, 11(1), 39–49. <https://doi.org/10.15294/edukom.v11i1.10696>

- Kaka, M. A., Zebua, S. H., Bahagia, Y. A., Lisa, R. F., & Puja, A. (2025). Penggunaan Media Digital sebagai Alat untuk Meningkatkan Literasi Kewarganegaraan dan Etika di Kalangan Remaja. *Tumoutou Social Science Journal*, 2(2), 116–123. <https://doi.org/10.61476/8magfd38>
- Milala, D., Walujan, M., & Pangalila, T. (2024). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Tumoutou Social Science Journal*, 1(1), 15–20.
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Oktafiani, W., & Tarigan, Y. A. B. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall sebagai Kuis Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn di SMA Negeri 2 Tondano. *Tumoutou Social Science Journal*, 1(1), 31–35. <https://doi.org/10.61476/gecqw06>
- Penelitian, J., Ashari, S., Kholidya, C. F., & Istiq, N. (2026). *Jurnal Teknologi Pendidikan : Integration of Computational Elements in the Development of Teaching Materials to Enhance Reading Comprehension Skills of Elementary School Students : A Systematic Literature Review Jurnal Teknologi Pendidikan* : 11(2), 203–218.
- Putra, Y. I., Fadli, R., & Dahry, S. (2023). Meta analyzing the ease of use of e-modules in learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(4), 338–343. <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i4.62229>
- Putri1, I. T. A., Agusdianita2, N., & Desri3. (2024). *Literasi dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar Era Digital*. 7(3), 2057–2066.
- Rukminingsih. (2021). Metode Penelitian Pendidikan. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Salwa, U., Rhomadhona, L. P., Ervianto, D. N. P., Witono, M. H., Rahmawati, S., Istiq'faroh, N., & Zahroh, U. A. (2025). Pengembangan Media Buku Interaktif Bahasa Indonesia “Satu Titik” Guna Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Tumoutou Social Science Journal*, 2(1), 18–26. <https://doi.org/10.61476/45vdaz77>
- Sayuti, A. S. L., Berliani, M. K., Lestari, S., Saputra, D. D., Amalia, H., Istiq'faroh, N., & Zahroh, U. A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Digital LiBeRu dalam Membangun Lingkungan Belajar yang Interaktif dan Menyenangkan. *Tumoutou Social Science Journal*, 2(1), 27–41. <https://doi.org/10.61476/3h35zp97>
- Septi, I., Setyaningsih, E., Aina, P., & Sagita, R. (2026). *Pengaruh Self-Confidence Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 3(1), 1–8.
- Setiawan, R., Muhimmah, H. A., Subrata, H., Istiq'faroh, N., Abidin, Z., & Noerdiana, A. F. (2023). Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Inovatif Tingkat Sekolah Dasar Dengan Teori Belajar Sibernetika. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(2), 117–122. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n2.p117-122>
- Shella Salsabila1, Eko Kuntarto2, S. N. (2024). *EKSPLORASI PEMAHAMAN LITERASI MEMBACA TEKS NARASI PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR*. 09.

- Sitepu, E. N. (2021). , E. N. (2021). PROSIDING PENDIDIKAN DASAR URL: <https://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/index> MPSitepuedia Pembelajaran Berbasis Digital. URL: <https://Journal.Mahesacenter.Org/Index.Php/Ppd/Index>, 1, 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195RO>. URL: <https://Journal.Mahesacenter.Org/Index.Php/Ppd/Index>, 1, 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Sumakul, H. I., Tendean, S. V., & Lonto, A. L. (2024). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran. *Tumoutou Social Science Journal*, 1(1), 21–30. <https://doi.org/10.61476/xy1xwh12>
- Wahyu Titis Kholifah1□, F. K. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Cerita Bergambar Tematik untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Wajdi, Farid; Astiswijaya, Nike; Suandi; Hozairi; Usman, E. (2024). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*.
- Woisiri, C. J., & Biringan, J. (2025). Strategi Pembelajaran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Mata Pelajaran PPKn di SMA Advent Waropen Papua. *Tumoutou Social Science Journal*, 2(2), 74–79. <https://doi.org/10.61476/r7xdmx91>