



Studi Kelayakan dan Kepraktisan Media Flipbook Berbasis Kearifan Lokal Sulawesi Utara dalam Pembelajaran Semantik Kelas 5 SD

Aulia Sava kamila^{1*}, Indriana Dwi Saputri², Sofyan Hadi Saputri³, Rani Setiawaty⁴,

¹⁻⁴ Universitas Muria Kudus, Indonesia

Email: 202433015@std.umk.ac.id¹, 202433020@std.umk.ac.id², 202433030@std.umk.ac.id³, rani.setiawaty@umk.ac.id⁴

*Penulis Korespondensi: 202433015@std.umk.ac.id

Abstract. Indonesian language learning in elementary schools, especially on figurative language, still faces various problems, such as difficult to understand material, limited learning media, and low student interest and understanding. This is also experienced by fifth-grade students of SD 1 Mlati Lor who have difficulty recognizing types of figurative language and understanding their meaning well in context. This study aims to develop an interactive flipbook media about figurative language that highlights the local wisdom of North Sulawesi and test its feasibility and practicality for semantic learning. The method used in this study is research and development (R&D) with the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were fifth-grade students of SD Negeri 1 Mlati Lor. Data collection was carried out through interviews, observations, validation by material and media experts, questionnaires for teachers and students, and learning outcome tests. Data were analyzed using qualitative and quantitative descriptive approaches. The results of the study indicate that the interactive flipbook media inspired by the local wisdom of North Sulawesi was considered very valid by experts. Furthermore, practicality testing demonstrated that teachers and students responded in the "very practical" category, indicating that the media was easy to use and well-received in learning. The application of local cultural elements has been shown to help students understand figurative language concepts more clearly and meaningfully. Therefore, the developed flipbook can be used as an alternative Indonesian language learning medium to improve students' semantic understanding and cultural knowledge in elementary schools.

Keywords: Elementary School; Figures Of Speech; Interactive Flipbook; Local Wisdom; Semantic Learning.

Abstrak. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya pada materi majas, masih menghadapi berbagai masalah, seperti materi yang sulit dipahami, keterbatasan media pembelajaran, serta rendahnya minat dan pemahaman siswa. Hal ini juga dialami oleh siswa kelas 5 SD 1 Mlati Lor yang kesulitan dalam mengenali jenis-jenis majas dan memahami maknanya dengan baik dalam konteks. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media flipbook interaktif tentang majas yang mengangkat kearifan lokal Sulawesi Utara dan menguji kelayakan serta kepraktisannya untuk pembelajaran semantik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 SD Negeri 1 Mlati Lor. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, validasi oleh ahli materi dan media, angket untuk guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Data dianalisis dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flipbook interaktif yang terinspirasi oleh kearifan lokal Sulawesi Utara dinilai sangat valid oleh para ahli. Selain itu, uji kepraktisan menunjukkan respon dari guru dan siswa dalam kategori sangat praktis, yang berarti media ini mudah digunakan dan diterima dengan baik dalam pembelajaran. Penerapan unsur budaya lokal terbukti membantu siswa memahami konsep majas secara lebih jelas dan bermakna. Dengan demikian, flipbook yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia yang alternatif untuk meningkatkan pemahaman semantik dan pengetahuan budaya siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: Flipbook Interaktif; Kearifan Lokal; Majas; Pembelajaran Semantik; Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar memainkan peranan yang sangat krusial dalam membentuk kemampuan berbahasa, berpikir, dan memahami makna sejak dini. Bahasa bukan hanya digunakan untuk bertukar informasi, melainkan juga sebagai media pengembangan kemampuan kognitif dan afektif siswa. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia

idealnya dirancang agar siswa mampu memahami makna bahasa secara kontekstual, tidak sekadar menghafal konsep. Namun, praktik pembelajaran di sekolah dasar sering bersifat teoritis dan kurang melibatkan siswa secara aktif sehingga pemahaman makna bahasa belum berkembang secara optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Setiawaty, 2024)

Salah satu materi Bahasa Indonesia yang menuntut pemahaman makna secara mendalam adalah gaya bahasa atau majas. Materi majas berkaitan erat dengan kajian semantik karena menuntut siswa memahami makna kiasan, perbandingan, dan makna tersirat dalam suatu tuturan atau teks. Pada kenyataannya, siswa sekolah dasar sering mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi jenis-jenis majas serta memahami penggunaannya dalam konteks kalimat. Kesulitan tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa karena pembelajaran majas masih dianggap abstrak dan sulit dipahami. Oleh karena itu, materi majas memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih konkret dan kontekstual (Martina & Sofian Hadi, 2025)

Permasalahan dalam pembelajaran majas tidak terlepas dari keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru. Media pembelajaran memiliki fungsi strategis sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar lebih mudah dipahami siswa. Media yang tepat dapat merangsang perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa, sekaligus membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak. Penggunaan media yang kurang bervariasi menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif menjadi kebutuhan penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (Setiawaty et al., 2024)

Perkembangan teknologi membuka peluang pemanfaatan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran. Salah satu media digital yang relevan untuk digunakan di sekolah dasar adalah media interaktif berbasis *flipbook*. *Flipbook* merupakan buku digital yang memiliki tampilan menyerupai buku cetak, namun dilengkapi dengan fitur interaktif seperti animasi, audio, gambar, dan video. Media ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga siswa tidak hanya membaca, tetapi juga terlibat aktif dalam pembelajaran. Penggunaan *flipbook* digital dinilai mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia (Yunitasari et al., 2025)

Selain aspek teknologi, pembelajaran yang efektif juga perlu memperhatikan konteks budaya siswa. Integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi karena disajikan sesuai dengan lingkungan sosial dan budaya yang mereka kenal. Kearifan lokal berperan dalam menanamkan nilai budaya sekaligus memperkaya makna pembelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran berbasis budaya lokal mampu

menciptakan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, pengembangan media *flipbook* berbasis kearifan lokal, termasuk budaya Sulawesi Utara, menjadi alternatif yang relevan dalam pembelajaran majas (Setiawaty et al., 2025)

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 1 Mlati Lor kelas V, pembelajaran majas masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks. Kondisi tersebut menyebabkan Siswa tidak terlalu aktif dan tidak menunjukkan semangat dalam proses belajar. Mereka juga menemui masalah dalam mengerti arti majas sebab tidak ada media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Para guru memerlukan media pembelajaran yang gampang digunakan, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penemuan ini menekankan betapa pentingnya menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya bagus dari segi isi, tetapi juga mudah diterapkan di kelas. (Wijayanti et al., 2025)

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran berupa media interaktif *flipbook* majas berbasis kearifan lokal Sulawesi Utara. Media ini diharapkan mampu membantu siswa memahami makna majas secara lebih konkret dan kontekstual dalam pembelajaran semantik. Selain itu, media yang dikembangkan perlu diuji dari aspek kelayakan dan kepraktisannya agar dapat digunakan secara optimal oleh guru dan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kelayakan dan kepraktisan media interaktif *flipbook* majas berbasis kearifan lokal Sulawesi Utara dalam pembelajaran semantik di kelas V SD 1 Negeri Mlati Lor (Setiawaty et al., 2025)

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009). Model ADDIE terdiri atas lima tahapan utama, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Dalam penelitian ini, proses pengembangan dibatasi hingga tahap implementasi, karena tujuan penelitian difokuskan pada penilaian kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran berupa *flipbook* Pesona Gaya Bahasa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V.

Tahap pertama adalah analisis (*Analyze*), yang Tujuan dari langkah ini adalah untuk mengenali seluruh kebutuhan dalam belajar. Pada fase ini, dilakukan pemeriksaan kebutuhan siswa, sifat-sifat murid di kelas V, kecocokan materi dengan Kurikulum Bahasa Indonesia Fase C, dan juga analisis terhadap alat belajar yang selama ini dipakai. Hasil dari pemeriksaan ini menunjukkan bahwa murid-murid memerlukan alat belajar yang lebih terlihat, interaktif, serta

menarik untuk membantu mereka memahami materi tentang gaya bahasa yang bersifat abstrak. Maka dari itu, perlu dibuat media flipbook sebagai pilihan alternatif alat belajar.

Tahap kedua yaitu perancangan (*Design*). Pada tahap ini disusun rancangan awal media *flipbook* Pesona Gaya Bahasa yang meliputi perencanaan isi materi, struktur penyajian, alur pembelajaran, desain tampilan halaman, ilustrasi pendukung, serta pemilihan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian yang meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan siswa, lembar observasi, serta soal pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa.

Tahap ketiga adalah pengembangan (*Development*), yaitu tahap merealisasikan rancangan menjadi produk nyata. Pada tahap ini dilakukan pembuatan media *flipbook* Pesona Gaya Bahasa sesuai dengan desain yang telah disusun. Materi dan ilustrasi disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai siswa. Selanjutnya, media yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, kebahasaan, tampilan, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Saran dan masukan dari para validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media sebelum diuji coba kepada siswa.

Tahap keempat yaitu implementasi (*Implementation*). Pada tahap ini, *flipbook* Pesona Gaya Bahasa yang telah dinyatakan layak oleh para ahli diujicobakan kepada siswa kelas V SD Negeri 1 Mlati Lor melalui kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media, kemudahan penggunaan, serta respons siswa dan guru terhadap media yang dikembangkan. Selama proses pembelajaran, peneliti melakukan observasi untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran dan keterlibatan siswa.

Tahap terakhir adalah evaluasi (*Evaluation*). Evaluasi dilakukan secara berkala pada setiap langkah pengembangan agar dapat memperbaiki kekurangan yang ada. Di samping itu, evaluasi akhir dilakukan setelah tahap penerapan dengan cara menganalisis hasil kuesioner dari guru dan siswa, lembar pengamatan, serta hasil belajar siswa yang didapat dari pretest dan posttest. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai seberapa layak dan praktis media *flipbook* yang telah dibuat.

Subjek yang diteliti dalam kajian ini adalah murid-murid kelas V di SD Negeri 1 Mlati Lor yang terlibat dalam percobaan baik dalam skala kecil maupun besar. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah pengambilan sampel acak sederhana. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara untuk menganalisis kebutuhan, mengamati proses belajar,

menggunakan lembar validasi dari ahli materi dan media, kuesioner dari tanggapan guru dan siswa, serta tes untuk mengukur hasil belajar dengan pretest dan *posttest*.

Instrumen penelitian menggunakan skala Likert 1–4 dalam bentuk checklist yang kemudian diubah menjadi persentase untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran. Setelah proses validasi, data angket dianalisis untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media *flipbook* Pesona Gaya Bahasa.

a. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

Subjek dari penelitian ini adalah murid-murid dari kelas V di SD Negeri 1 Mlati Lor yang berpartisipasi dalam percobaan kecil dan besar. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah pengambilan sampel acak sederhana.

Teknik pengumpulan data menggunakan:

- 1) Lembar wawancara (analisis kebutuhan)
- 2) Lembar observasi (pelaksanaan pembelajaran)
- 3) Lembar validasi ahli materi dan ahli media
- 4) Angket respon guru dan siswa
- 5) Pretest dan posttest hasil belajar

Instrumen menggunakan skala Likert 1–4 dalam bentuk checklist untuk mengubah skor menjadi persentase. Setelah validasi, dilakukan uji kepraktisan melalui angket guru dan siswa.

Rumus perhitungan persentase:

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

Keterangan:

P= Nilai akhir

f = Perolehan skor

N= Skor maksimum

Teknik analisis data yang diambil menggunakan analisis kualitatif deskriptif (saran ahli, observasi) dan kuantitatif deskriptif (validitas, kepraktisan, dan hasil belajar). Kategori penilaian mengacu pada Arikunto (2019) dan Riduwan & Sunarto (2017) sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media.

Interval	Kategori	Keterangan
<21%	Sangat Tidak Valid	Sangat tidak layak
21-40%	Tidak Valid	Tidak layak
41-60%	Cukup Valid	Cukup layak
61-80%	Valid	Layak
81-100%	Sangat Valid	Sangat layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media.

Interval	Kategori	Keterangan
81-100%	Sangat Praktis	Tidak ada perbaikan
61-80%	Praktis	Sedikit perbaikan
41-60%	Cukup Praktis	Sedikit perbaikan
21-40%	Kurang Praktis	Perlu perbaikan
0-20%	Tidak Praktis	Perlu perbaikan

Sumber: Data Peneliti

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap pengembangan aplikasi Pesona Gaya Bahasa jadi bagian penting dalam penelitian ini karena tahap ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang layak dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar. Tahap pengembangan dilakukan setelah proses analisis dan perancangan selesai, dengan fokus pada pembuatan aplikasi, validasi, serta penyempurnaan media supaya bisa digunakan secara optimal dalam pembelajaran bahasa.

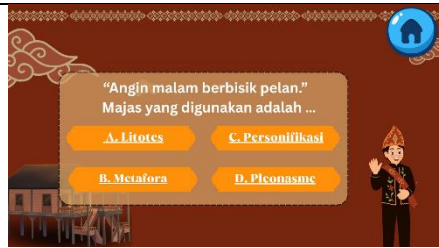
Flipbook Pesona Gaya Bahasa dikembangkan menggunakan Canva dan Microsoft PowerPoint untuk membuat konten visual dan desain tampilan. Selanjutnya, hasil desain tersebut dikombinasikan dengan <https://heyzine.com/flip-book/00ac9414d7.html>

agar bisa diubah menjadi *Flipbook*. Dalam proses perancangannya, dipilih jenis huruf Canva Sans karena tampilannya sederhana, jelas, dan mudah dibaca oleh siswa sekolah dasar. Materi yang dimuat dalam *Flipbook* meliputi pengenalan berbagai gaya bahasa, contoh penggunaannya dalam kalimat dan teks sederhana, latihan mengidentifikasi gaya bahasa, serta pemahaman isi bacaan yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Keunikan *Flipbook* Pesona Gaya Bahasa terletak pada pengintegrasian kearifan lokal Sulawesi Utara dalam materi pembelajaran. Ilustrasi dan teks yang ditampilkan memuat unsur budaya daerah seperti rumah adat Walewangko, tarian Maengket dan Kabasaran, kain khas Benteenan, serta tradisi masyarakat pesisir Sulawesi Utara yang dekat dengan pengalaman siswa. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan meningkatkan pemahaman siswa terhadap gaya bahasa, tetapi juga menumbuhkan rasa cinta dan kepedulian terhadap budaya daerah. Setelah aplikasi selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi untuk menilai kelayakan isi, tampilan, bahasa, serta keterpaduan unsur budaya lokal. Masukan dan saran dari para ahli kemudian digunakan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan sebelum aplikasi diujicobakan kepada siswa dan guru di SD Negeri 1 Mlati Lor. Berikut merupakan desain dari *Flipbook* Pesona Gaya Bahasa.

Tabel 3. Desain Aplikasi Pesona Gaya Bahasa.

Halaman (Fitur)	Penjelasan
	Tampilan utama <i>flipbook</i> Pesona Gaya Bahasa berupa <i>cover</i> dan judul materi pembelajaran, terdapat tombol “Play” untuk memulai.
	Halaman kedua <i>flipbook</i> Pesona Gaya Bahasa berisi petunjuk penggunaan, selain itu terdapat tombol Beranda, <i>next</i> untuk memulai.
	Halaman ketiga adalah daftar isi yang mencakup susunan materi, submateri, serta halaman setiap bagian dalam aplikasi Pesona Gaya Bahasa.
	Halaman materi mengenal Jenis-jenis majas dan contoh majas.

Halaman (Fitur)	Penjelasan
	Halaman Ke-12 berisi soal pilihan ganda terdiri dari 1-10 soal. Bagian kanan atas terdapat tombol beranda.
	Halaman ke-41 berisi <i>quiz</i> dengan 10 soal pilihan ganda, sebagai bentuk penilaian pemahaman materi majas yang hasil akhirnya adalah skor. Bagian kanan atas terdapat tombol beranda.

Sumber: Data Peneliti (2025)

Uji Kelayakan Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi materi majas dengan kurikulum, ketepatan konsep semantik, kejelasan bahasa, serta keterpaduan unsur kearifan lokal Sulawesi Utara. Penilaian dilakukan oleh dua validator ahli materi dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi

Validator Ahli	Total Skor	Presentase (%)	Kriteria
Validator Media I	32	89%	Sangat Layak
Validator Media II	30	83%	Sangat Layak
Rata-rata	31	86	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media *flipbook* telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V dan layak digunakan tanpa revisi besar. Beberapa saran yang diberikan validator berupa penyederhanaan kalimat pada bagian definisi majas serta penambahan variasi contoh kontekstual.

Hasil Kelayakan Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menilai aspek tampilan, desain visual, navigasi, keterbacaan, dan interaktivitas media *flipbook*. Penilaian dilakukan oleh dua validator ahli media dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Media.

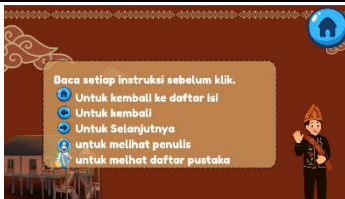
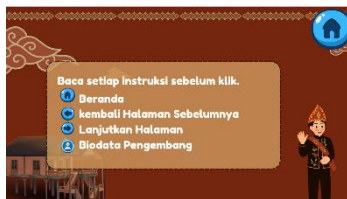
Validator Ahli	Total Skor	Presentase (%)	Kriteria
Validator Media I	35	87,5%	Sangat Layak
Validator Media II	34	85%	Sangat Layak
Rata-rata	34,5	86	Sangat Layak

Berdasarkan hasil tersebut, media *flipbook* dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Tampilan visual dinilai menarik, penggunaan warna sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta navigasi mudah dioperasikan. Saran yang diberikan berupa penyesuaian ukuran huruf pada beberapa halaman agar lebih nyaman dibaca siswa.

Hasil Revisi Media

Revisi desain merupakan proses perbaikan, perubahan, dan penambahan dari desain awal setelah melalui tahap validasi. Revisi ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan desain akhir yang lebih baik dan layak digunakan. Proses revisi desain disesuaikan dengan komentar serta saran yang diberikan oleh validator ahli pada lembar validasi yang telah disediakan. Berikut ini merupakan hasil revisi pengembangan media berdasarkan masukan dari validator ahli media, materi, dan bahasa.

Tabel 6. Revisi Desain Aplikasi Pesona Gaya Bahasa.

Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Fitur tombol memulai ganti bentuk yang menarik.		
Kalimat harus di sederhanakan.		
Font diubah lebih menarik, contoh kata majas di <i>bold</i> .		

Sumber: Data Peneliti (2025)

Hasil Uji Kepraktisan Pesona Gaya Bahasa

Uji kepraktisan aplikasi Pesona Gaya Bahasa dilakukan untuk mengetahui seberapa layak dan mudah aplikasi ini digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Hasil dari uji kepraktisan yang telah dilakukan ditunjukkan sebagai berikut.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Respon Guru.

No	Indikator	Aspek	Skor	Presentase (%)	Kriteria
1.	Materi	1-4	13	81,25	Sangat Layak
2.	Penyajian	5-8	14	87,5	Sangat Layak
3.	Bahasa	9-12	12	100	Sangat Layak
4.	Tampilan	13-16	6	75	Layak
Total Skor			45	86,21	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

No	Indikator	Aspek	Skor	Presentase (%)	Kriteria
1.	Materi	1-4	51	85%	Sangat Layak
2.	Penyajian	5-8	54	83%	Sangat Layak
3.	Bahasa	9-12	61	79%	Layak
4.	Tampilan	13-16	52	86,6%	Sangat Layak
Total Skor			218	83,4	Sangat Layak

Sumber: Data Peneliti (2025)

Penilaian mengenai seberapa praktis aplikasi yang bernama Pesona Gaya Bahasa melibatkan guru dan murid yang secara langsung menggunakan aplikasi ini dalam belajar Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Dari hasil kuesioner yang mengukur kepraktisan, jawaban dari guru mendapatkan total nilai 45 dengan persentase mencapai 86,21%, sementara jawaban dari siswa juga menunjukkan persentase kepraktisan yang tinggi di setiap aspek yang dievaluasi. Secara umum, temuan tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Pesona Gaya Bahasa tergolong sangat layak untuk dijadikan media dalam proses pembelajaran.

Pertama, tentang materi. Di bagian ini, pengajar memberikan nilai 13 dengan persentase 81,25%, yang jatuh dalam kategori sangat baik. Pengajar berpendapat bahwa materi yang ada di aplikasi sudah sesuai dengan tujuan belajar, perkembangan siswa, dan mudah dimengerti. Di sisi lain, siswa memberikan tanggapan positif dengan nilai 51 dan persentase 85%, yang juga termasuk dalam kategori sangat baik. Ini menunjukkan bahwa materi dalam aplikasi dianggap jelas, menarik, dan membantu siswa dalam memahami gaya bahasa dengan lebih mudah.

Kedua, mengenai cara penyajian. Dari penilaian yang dilakukan oleh guru, cara penyajian mendapatkan nilai 14 dengan persentase 87,5% dan masuk dalam kategori sangat baik. Guru berpendapat bahwa penyajian materi dalam aplikasi disusun dengan teratur, interaktif, dan

dapat menarik minat siswa selama proses belajar. Tanggapan siswa juga mencerminkan hasil yang serupa, dengan persentase 87,5% dan kriteria sangat baik. Siswa merasa bahwa penyajian materi tidak membosankan dan gampang untuk diikuti.

Ketiga, aspek bahasa. Pada aspek bahasa, guru memberikan penilaian sangat baik dengan skor 12 dan persentase 100%, yang berarti sangat layak. Guru menilai bahwa bahasa yang digunakan dalam aplikasi sudah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia, komunikatif, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Respon siswa juga menunjukkan hasil yang positif dengan skor 61 dan persentase 79%, yang termasuk kategori layak. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sudah cukup jelas dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Keempat, aspek tampilan. Pada aspek tampilan, guru memberikan skor 6 dengan persentase 75% yang termasuk kategori layak. Guru menilai bahwa tampilan aplikasi sudah cukup menarik, baik dari segi warna, tata letak, maupun jenis huruf yang digunakan. Sementara itu, siswa memberikan skor 52 dengan persentase 86,6%, yang juga termasuk kategori sangat layak. Siswa merasa tampilan aplikasi menarik dan membuat mereka lebih semangat dalam belajar.

Berdasarkan hasil penilaian dari guru dan siswa pada keempat aspek tersebut, dapat disimpulkan bahwa *flipbook* Pesona Gaya Bahasa memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar

Pembahasan

Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media interaktif *flipbook* majas berbasis kearifan lokal Sulawesi Utara berada pada kategori sangat valid. Hal ini menandakan bahwa materi, desain, dan interaktivitas media telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V serta selaras dengan kurikulum yang berlaku.

Kepraktisan media yang ditunjukkan melalui respon guru sebesar 86,5% dan respon siswa yang seluruhnya berada di atas 80% membuktikan bahwa media *flipbook* mudah digunakan dan diterima dengan sangat baik oleh pengguna. Media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif dalam memahami materi majas.

Integrasi kearifan lokal dalam media *flipbook* memberikan konteks pembelajaran yang lebih bermakna. Contoh majas yang diambil dari budaya dan cerita daerah Sulawesi Utara membantu siswa mengaitkan konsep semantik dengan pengalaman nyata, sehingga pemahaman siswa terhadap majas menjadi lebih baik. Temuan ini sejalan dengan pendapat

bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal dapat meningkatkan pemahaman konsep dan literasi siswa.

Dengan demikian, media interaktif *flipbook* Pesona Gaya Bahasa tidak hanya layak dan praktis digunakan, tetapi juga efektif sebagai media pembelajaran semantik yang kontekstual dan berbasis budaya lokal.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran Flipbook Pesona Gaya Bahasa berbasis kearifan lokal Sulawesi Utara dapat dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 86% dengan kategori sangat layak, yang menandakan bahwa materi majas yang disajikan telah sesuai dengan kurikulum, tujuan pembelajaran, serta tingkat perkembangan kognitif siswa. Selain itu, penggunaan bahasa yang komunikatif dan penyajian contoh yang kontekstual turut mendukung ketercapaian kompetensi pembelajaran secara optimal.

Selain kelayakan materi, aspek media juga mendapatkan penilaian yang sangat baik. Validasi oleh ahli media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 86% dengan kategori sangat layak. Ini menunjukkan bahwa elemen visual, pengaturan layout, pilihan warna, keterbacaan huruf, dan navigasi dalam flipbook telah dirancang dengan baik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan saran dari validator, seperti menyederhanakan kalimat, mengubah ukuran huruf, dan meningkatkan desain tombol navigasi, terbukti membuat media ini lebih nyaman dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil uji kepraktisan yang melibatkan guru dan siswa juga menunjukkan respon yang sangat positif terhadap penggunaan Flipbook Pesona Gaya Bahasa. Respon guru memperoleh persentase sebesar 86,21% dengan kategori sangat layak, sedangkan respon siswa mencapai 83,4% yang juga termasuk kategori sangat layak. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media ini dinilai mudah dioperasikan, menarik, serta mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi gaya bahasa. Integrasi kearifan lokal Sulawesi Utara dalam materi pembelajaran menjadikan proses belajar lebih bermakna dan kontekstual, sehingga Flipbook Pesona Gaya Bahasa berpotensi menjadi media pembelajaran alternatif yang inovatif dan relevan bagi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

REFERENSI

- Adabiah, R., & Chandra. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall untuk menyukseskan pembelajaran majas di sekolah dasar. *Jossama*. <https://jossama.com>
- Andriani, R., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2023). Pengembangan media flipbook digital berbasis kearifan lokal Kediri pada materi mencermati tokoh yang terdapat pada cerita fiksi kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 3(4).
- Anengsih, P., Pujiastuti, H., & Dewi, R. S. (2024). Pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal dengan media flipbook untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 404–413. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1514>
- Febriani, R., Hairunisa, & Syafruddin. (2025). Pengembangan media flipbook digital berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Lambda Journal, Lembaga "Bale Literasi*, 5(2), 439–450. <https://doi.org/10.58218/lambda.v5i2.1536>
- Febriyanti, N. S., Suryaningtyas, W., & Triastuti, I. R. R. (2025). Peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia materi majas metafora melalui media meta warna siswa kelas 4 SDN Kandangan 1 Surabaya.
- Martina, A., & Sofian Hadi, M. (2025). Pengaruh kreativitas guru dan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi majas di kelas VI SD. *Jiip.stkipyapisdmpu.ac.id*.
- Mursidi, A. P., Prananto, I. W., Arifani, F., & Setyawati, R. (2022). Pengembangan flipbook interaktif untuk siswa kelas 5 sekolah dasar pada materi siklus air. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 128. <https://doi.org/10.30659/pendas.9.2.128-141>
- Musyaffa, I. F., Zulaeha, I., & Purwati, P. D. (2024). Pengembangan media pembelajaran Mabajema: Mari belajar jenis majas berbasis model Circ upaya peningkatan pemahaman materi majas pada siswa kelas V SD Negeri Tambangan 02 Kota Semarang.
- Najikhah, F., Masfuah, S., Fatimah, S., Anggraini, R., & Styarningsih, M. (2024). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa dalam materi majas metafora.
- Nisa, H. M. N. A., Usman, U., & Hasriani, H. (2025). Majas dalam novel *Buya Hamka* karya Ahmad Fuadi. *Panthera: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 5(4), 908–915. <https://doi.org/10.36312/panthera.v5i4.616>
- Priyanti, E., Sugono, D., & Hasbullah. (2023). Analisis majas persamaan, metafora, dan personifikasi novel *Jantera Bianglala* karya Ahmad Tohari, 6(1), 12530. <https://kbbi.web.id>
- Rinawati, A., & Ngatmini. (2025). Apresiasi sastra majas di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 4(9).
- Salahuddin, A., Asmara, D. N., & Anggraini, F. (2024). Pengembangan media pembelajaran Codibook (learning comic berbasis digital book) pada pembelajaran bahasa Indonesia materi majas kelas V SD. In | *Jurnal CONSILIUM (Education and Counseling Journal)*.
- Setiawaty, R. (2024). Eksplorasi media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berbicara di SD 2 Kesambi Kudus (Vol. 4, Issue 3). <https://dmi-journals.org/deiktis/index>

- Setiawaty, R., Alfiandi, M. N., Lestari, P., Haidir, M., Alhamdani, Y., Astuti, L. D., & Izharifa, F. R. (2024). Pengembangan media pembelajaran Kapiko sebagai sarana pembelajaran konjungsi bahasa Indonesia. *PEDAGOGIK: Vol. XII (Issue 2)*.
- Setiawaty, R., Najikhah, F., Kristiyani, L., Andayani, S., & Anggraeni, R. (2025). Pengembangan flipbook tradisi buku (sastra legenda berbasis literasi budaya Kudus) untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 1(1), 37. <https://doi.org/10.24176/jpp.v8i1.15265>
- Setiawaty, R., Najikhah, F., Rohmah, T. I., Sholihah, A., Wahyuni, R., & Aryanti, R. D. (2025). Pengembangan media E-Taler berbasis flipbook Heyzine untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas IV sekolah dasar. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jppd/index>
- Wijayanti, K., Nisa, F. K., Sintiyawati, E. P., Aurelya, E. E., & Setiawaty, R. (2025). Pengembangan flipbook Emosapus berbasis literasi budaya Semarang untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi pada siswa kelas IV sekolah dasar.
- Yulianti, P. K., & Nuryanto, S. (2025). Pengembangan media pembelajaran flipbook interaktif untuk meningkatkan hasil belajar menganalisis fakta dan opini peserta didik kelas V SD.
- Yunitasari, E., Dewi, T. R., & Dewi, S. E. K. (2025). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar.