

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbook Digital 'KALIFE' untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Efektif

Setiawanda Desy Rahmawati¹, Arifka Aulia Wijayanti², Khoirunnisa³,
Windi Tri Yunita⁴, Rani Setiawaty⁵

¹²³⁴⁵ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus

* Corresponding Author: 202333038@std.umk.ac.id

Abstrak

Kemampuan menulis kalimat efektif merupakan kompetensi penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, namun kondisi di lapangan menunjukkan bahwa lebih dari 60% siswa kelas IV masih menghasilkan kalimat yang kurang koheren dan tidak sesuai kaidah. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media flipbook digital 'KALIFE' (Kalimat Efektif) sebagai media pembelajaran menulis kalimat efektif bagi siswa kelas IV SD; (2) mendeskripsikan tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media; serta (3) menganalisis efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat efektif siswa. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE dan desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah 15 siswa kelas IV SD NU Tanwirul Qulub, Kudus, yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dianalisis menggunakan uji paired sample t-test dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 54,2 (pre-test) menjadi 84,2 (post-test). Uji paired sample t-test menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan kemampuan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media KALIFE. Uji N-Gain menghasilkan rata-rata skor 0,6598 (65,97%) yang termasuk kategori sedang. Disimpulkan bahwa media flipbook digital KALIFE layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran menulis kalimat efektif di kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci : *flipbook digital, kalimat efektif, media pembelajaran interaktif, menulis, sekolah dasar*

Abstract

The ability to write effective sentences is an essential competency in Indonesian language learning at the elementary school level; however, field observations reveal that more than 60% of fourth-grade students still produce incoherent sentences that do not conform to standard grammatical rules. This study aimed to: (1) develop the 'KALIFE' (Kalimat Efektif/Effective Sentence) digital flipbook as an interactive learning medium for fourth-grade elementary school students; (2) describe the feasibility level of the media based on evaluations by material and media experts; and (3) analyze the effectiveness of the KALIFE media in improving students' effective sentence writing skills. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model with a one-group pretest-posttest design. The research subjects consisted of 15 fourth-grade students of SD NU Tanwirul Qulub, Kudus, selected through purposive sampling. Data were analyzed using a paired sample t-test and N-Gain analysis. The results showed that the mean score increased from 54.2 (pre-test) to 84.2 (post-test). The paired sample t-test yielded a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a statistically significant difference in students' writing ability before and after the use of KALIFE media. The N-Gain analysis produced a mean score of 0.6598 (65.97%), categorized

as moderate. It is concluded that the KALIFE digital flipbook is both feasible and effective as an interactive learning medium for teaching effective sentence writing to fourth-grade elementary school students.

Keywords : *digital flipbook, effective sentences, interactive learning media, writing, elementary school.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kemampuan komunikasi tertulis peserta didik sejak dini. Salah satu kompetensi mendasar yang harus dikuasai siswa adalah kemampuan menyusun kalimat efektif, sebagaimana diamanatkan dalam Kurikulum Merdeka yang menitikberatkan pada penguasaan literasi secara fungsional dan bermakna (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2025). Kalimat efektif adalah kalimat yang mendukung suatu gagasan atau ide kalimat yang mudah dipahami penulis atau pembicara, sehingga tidak menimbulkan salah tafsir atau kebingungan dipihak penerima pesan (Allifah et al., 2025). Dalam kondisi yang ideal, proses pembelajaran menulis seharusnya didukung oleh ketersediaan media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, serta mampu mendorong partisipasi aktif siswa agar pemahaman terhadap konsep kalimat efektif dapat terbentuk secara mendalam (Suhirman & Farady Marta, 2025). Oleh karena itu, kualitas media yang digunakan dalam pembelajaran menjadi salah satu elemen kunci yang menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi menulis, baik di kelas rendah maupun kelas tinggi.

Akan tetapi, kondisi yang dijumpai di lapangan, seperti SD NU Tanwirul Qulub pada tahun ajaran 2025/2026 semester genap, menunjukkan kenyataan yang berbeda dari harapan tersebut. Berdasarkan temuan dari observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas IV di beberapa sekolah dasar, diketahui bahwa sebagian besar siswa masih menghadapi hambatan dalam menulis kalimat yang memenuhi unsur kejelasan, kehematan, dan kecermatan (Widianto et al., 2024). Data penilaian formatif pun mengungkapkan bahwa lebih dari separuh siswa kelas IV, yakni di atas 60 persen, menghasilkan kalimat yang kurang koheren, tidak padu, atau tidak sejalan dengan kaidah tata bahasa yang berlaku. Selain itu, minat dan semangat belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, terutama pada materi menulis, terbilang masih rendah. Hal ini disebabkan oleh dominasi metode ceramah serta latihan soal yang konvensional dalam proses pembelajaran, tanpa disertai penggunaan media yang mampu menarik perhatian siswa (Shabrina et al., 2025). Kondisi demikian mengisyaratkan adanya jurang yang cukup lebar antara capaian kompetensi yang diinginkan dengan realita yang terjadi di ruang kelas.

Kesenjangan yang terjadi tersebut dipicu oleh sejumlah faktor, antara lain minimnya ketersediaan media pembelajaran yang relevan dan menarik bagi siswa usia sekolah dasar, serta kurang bervariasinya strategi pengajaran yang diterapkan guru dalam menyampaikan materi kalimat efektif (Harapani et al., 2022). Guru cenderung hanya bertumpu pada buku teks sebagai sumber belajar utama, sehingga pengalaman belajar siswa menjadi tidak bervariasi dan terasa membosankan. Padahal, siswa kelas IV berada pada tahap perkembangan operasional konkret yang memerlukan penyajian materi melalui media visual yang nyata dan mampu menarik minat mereka (Junanah et al., 2025). Akibatnya, kualitas

tulisan siswa pun menjadi kurang memadai, ditandai dengan minimnya struktur kalimat, banyaknya gagasan yang tidak logis, serta keterbatasan kemampuan mengungkapkan pikiran secara tertulis dengan bahasa yang baik dan benar. Apabila kondisi ini tidak segera mendapatkan penanganan yang tepat, maka dikhawatirkan akan berdampak pada terhambatnya perkembangan literasi siswa di jenjang pendidikan selanjutnya (Sumpna & Musyadad, 2025).

Berdasarkan identifikasi terhadap berbagai permasalahan di atas, penelitian ini mengusulkan sebuah solusi berupa pengembangan media flipbook digital berbasis konten yang dinamakan 'KALIFE' (Kalimat Efektif). Flipbook adalah media pembelajaran dalam wujud buku digital yang dapat dibalik-balik secara interaktif, yang menyajikan konten dalam bentuk teks, gambar, ilustrasi, dan animasi sederhana yang dikemas secara menarik dan mudah dipahami (Setiawaty et al., 2026). Media KALIFE secara khusus dirancang untuk membantu siswa kelas IV SD dalam memahami konsep kalimat efektif melalui pendekatan visual yang konkret, penyajian contoh-contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, serta latihan mandiri yang tersusun secara sistematis. Dalam pengembangannya, media ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang telah terbukti mampu menghasilkan media pembelajaran yang tervalidasi dan dikembangkan secara sistematis (Tegeh & Kirna, 2021). Dengan mengakomodasi prinsip-prinsip desain pembelajaran yang berpusat pada kebutuhan siswa, media KALIFE diharapkan dapat mendorong peningkatan motivasi belajar sekaligus kemampuan menulis kalimat efektif siswa secara nyata dan terukur.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengeksplorasi pemanfaatan media flipbook dalam proses pembelajaran di sekolah dasar dan secara umum menunjukkan hasil yang menggembirakan. (Putri & Damayanti, 2025) membuktikan bahwa media flipbook digital mampu memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD. Sementara itu, (Meilinda et al., 2024) mengungkapkan bahwa penggunaan flipbook interaktif berkorelasi dengan peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik. Adapun (Imelda et al., 2026) yang mengembangkan media flipbook untuk siswa sd menyimpulkan bahwa media tersebut layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Namun demikian, penelitian yang secara spesifik mengembangkan media flipbook untuk pembelajaran menulis kalimat efektif pada siswa kelas IV SD masih sangat jarang ditemukan. Penelitian-penelitian sebelumnya belum menyentuh ranah pengembangan media flipbook yang secara integratif dan terstruktur memuat konten kaidah kebahasaan kalimat efektif. Oleh karena itu, kebaruan dari penelitian ini terletak pada pengembangan media KALIFE sebagai flipbook tematik yang khusus membahas kalimat efektif, dirancang dengan konten linguistik yang kaya, ilustrasi yang kontekstual, serta latihan interaktif yang mengacu pada pendekatan komunikatif, khususnya untuk siswa kelas IV SD.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini memiliki tiga tujuan utama: (1) mengembangkan media flipbook 'KALIFE' sebagai sarana pembelajaran menulis kalimat efektif bagi siswa kelas IV SD; (2) mendeskripsikan tingkat kelayakan media flipbook 'KALIFE' berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media; serta (3) menganalisis efektivitas penggunaan media flipbook 'KALIFE' dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat efektif siswa kelas IV SD. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan yang berarti bagi upaya pengembangan media pembelajaran bahasa

Indonesia yang inovatif, terutama dalam mendukung penguatan kemampuan literasi tulis siswa di jenjang sekolah dasar, sejalan dengan semangat yang diusung oleh Kurikulum Merdeka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sebagaimana yang dikembangkan oleh (Tegeh & Kirna, 2013), disertai desain *one group pretest-posttest design* sebagai rancangan uji efektivitas produk. Model ADDIE dipilih karena tahapannya yang sistematis dan saling berkesinambungan, sehingga dipandang sesuai untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif digunakan pada jenjang sekolah dasar (Sugiyono, 2019). Penelitian dilaksanakan di SD NU Tanwirul Qulub, Kecamatan Demaan, Kabupaten Kudus, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 selama kurang lebih satu bulan. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas IV SD NU Tanwirul Qulub yang berjumlah 28 siswa, dengan sampel sebanyak 15 siswa yang ditetapkan melalui teknik *purposive sampling*, yakni pemilihan sampel secara intentional berdasarkan kriteria rendahnya kemampuan menulis kalimat efektif serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran inovatif di kelas tersebut (Creswell, J. W, 2014). Proses pengembangan produk juga melibatkan satu ahli materi dan satu ahli media dalam rangka validasi kelayakan flipbook digital KALIFE sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media flipbook digital KALIFE, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan menulis kalimat efektif siswa kelas IV yang mencakup lima aspek, yakni kejelasan gagasan, kehematan kata, kecermatan penulisan, kelogisan, dan kesatuan makna. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media dengan skala Likert 1–4, angket respons siswa, serta tes unjuk kerja menulis berupa *pretest* dan *posttest* yang diskor menggunakan rubrik penilaian holistik dengan skor maksimal 20. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, pengisian angket validasi ahli, angket respons siswa, serta pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Validitas media diuji melalui validasi konten ahli dengan kriteria layak apabila persentase skor mencapai $\geq 70\%$ (Arikunto, 2016).

Data hasil validasi ahli dan angket respons siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif, sedangkan data *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk menguji signifikansi perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan, serta rumus N-Gain untuk mengukur besaran peningkatan kemampuan siswa dengan kategorisasi tinggi apabila $g > 0,70$, sedang apabila $0,30 \leq g \leq 0,70$, dan rendah apabila $g < 0,30$ (Hake, 1999). Adapun data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara disajikan secara deskriptif kualitatif sebagai data pendukung untuk memperkuat interpretasi hasil pengembangan media KALIFE dalam konteks pembelajaran menulis kalimat efektif di kelas IV sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

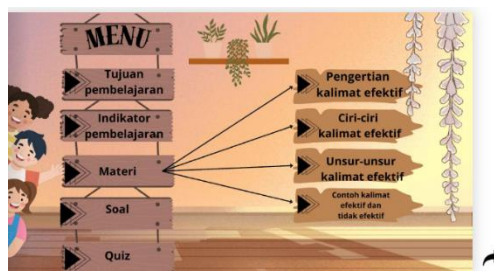
HASIL

1. Pengembangan Media Flipbook Digital KALIFE

Pengembangan media flipbook digital KALIFE dilakukan melalui tiga tahap awal model ADDIE, yaitu analysis, design, dan development, sebelum produk divalidasi oleh ahli dan diimplementasikan kepada siswa. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan siswa kelas IV terhadap media pembelajaran kalimat efektif yang konkret, visual, dan kontekstual, sesuai dengan karakteristik siswa pada tahap operasional konkret. Hasil analisis tersebut kemudian dijadikan dasar dalam menyusun rancangan desain media pada tahap design, yang meliputi penentuan struktur isi, alur penyajian materi, serta gaya visual yang akan digunakan. Media KALIFE dikembangkan menggunakan platform flipbook digital Heyzine Flipbooks yang memungkinkan konten disajikan dalam format buku elektronik interaktif yang dapat dibalik halaman demi halaman secara daring, dilengkapi fitur unduh, cetak, perbesar tampilan, dan navigasi suara, sehingga memudahkan siswa maupun guru mengakses media kapan pun dan di mana pun. Berikut beberapa tampilan media pembelajaran berbasis Flipbook "KALIFE" (Kalimat Efektif) yang telah divalidasi oleh validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Media pembelajaran ini disusun menggunakan platform **Heyzine Flipbook** dan dapat diakses melalui tautan berikut <https://bit.ly/FlipbookKALIFE>



Gambar 1. Halaman cover *Flipbook* "KALIFE"



Gambar 2. Halaman menu *Flipbook* "KALIFE"



Gambar 3. Halaman materi *Flipbook* "KALIFE"



Gambar 4. Halaman Quiz Flipbook "KALIFE"

Dari sisi desain visual, halaman sampul media KALIFE dirancang dengan latar suasana ruang kelas yang hangat dan ramah anak, menampilkan ilustrasi animasi tiga siswa sekolah dasar yang sedang beraktivitas penuh semangat di depan papan tulis, dilengkapi rak buku, jendela, dan bingkai foto sebagai elemen pelengkap yang memperkuat kesan lingkungan belajar yang nyata. Judul materi "MATERI KALIMAT EFEKTIF" ditampilkan secara menonjol pada papan tulis berwarna gelap dengan tipografi tebal berwarna putih, dipadukan dengan bingkai berwarna oranye cerah yang kontras dan menarik perhatian siswa usia sekolah dasar. Pemilihan palet warna hangat seperti oranye, kuning, dan krem pada keseluruhan tampilan dimaksudkan untuk menciptakan kesan ceria, ramah, dan tidak membosankan, sementara penggunaan ilustrasi karakter anak yang ekspresif berfungsi membangun kedekatan emosional serta motivasi belajar siswa sejak halaman pertama dibuka. Penataan elemen visual yang konsisten antara sampul dan halaman-halaman isi selanjutnya juga dirancang agar siswa dapat menavigasi materi kalimat efektif secara runtut, mulai dari pengenalan konsep, contoh penerapan, hingga latihan mandiri, sehingga aspek estetika dan fungsi pedagogis media dapat berjalan secara seimbang.

2. Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Sebelum diimplementasikan kepada siswa, media pembelajaran flipbook digital KALIFE terlebih dahulu divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakannya. Proses validasi dilakukan oleh satu validator yang berasal dari SD NU Tanwirul Qulub dengan bidang keahlian guru kelas dan dilaksanakan pada 4 Juni 2025. Penilaian menggunakan lembar validasi dengan skala 1-5, dan media dinyatakan layak apabila persentase skor mencapai $\geq 70\%$. Hasil validasi ahli media memperoleh total skor 78 dari skor maksimal 100 dengan persentase sebesar 78%, sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh total skor 63 dari skor maksimal 75 dengan persentase sebesar 84%. Kedua hasil tersebut disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Aspek Penilaian	Validator	Total Skor	Persentase	Kategori
Ahli Media	D	78 / 100	78%	Layak
Ahli Materi	A F	63 / 75	84%	Layak

Berdasarkan Tabel 1 di atas, hasil validasi ahli media memperoleh persentase skor sebesar 78%, sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase skor sebesar 84%.

Kedua persentase tersebut berada di atas ambang batas kelayakan $\geq 70\%$, sehingga media pembelajaran flipbook digital KALIFE dinyatakan *layak digunakan dengan revisi* dalam proses pembelajaran. Validator ahli media memberikan catatan perbaikan berupa penambahan beberapa animasi yang lebih menarik dan penambahan video atau audio visual yang lebih interaktif. Adapun validator ahli materi menyarankan agar pemilihan bahasa dalam flipbook dibuat lebih baik, animasi lebih menarik bagi siswa, serta contoh-contoh kalimat lebih dihubungkan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Berdasarkan masukan tersebut, media KALIFE telah direvisi sesuai saran sebelum diimplementasikan kepada siswa.

3. Deskripsi Data Nilai Pre-test dan Post-test

Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design* yang dilaksanakan pada 15 siswa kelas IV SD NU Tanwirul Qulub. Data kemampuan menulis kalimat efektif dikumpulkan melalui *pre-test* yang diberikan sebelum penerapan media pembelajaran interaktif berbasis flipbook digital KALIFE, serta *post-test* yang diberikan setelah perlakuan selesai dilaksanakan. Rekapitulasi nilai *pre-test* dan *post-test* seluruh subjek penelitian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Nilai Pre-test dan Post-test Kemampuan Menulis Kalimat Efektif

Siswa	Pre-test	Post-test
Siswa 1	73	83
Siswa 2	56	76
Siswa 3	33	70
Siswa 4	80	90
Siswa 5	53	83
Siswa 6	50	83
Siswa 7	75	100
Siswa 8	46	93
Siswa 9	43	73
Siswa 10	46	83
Siswa 11	70	96
Siswa 12	46	90
Siswa 13	46	83
Siswa 14	56	90
Siswa 15	40	70
Rata-rata	54,2	84,2

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *pre-test* siswa adalah 54,2, sedangkan nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 84,2. Selisih rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* sebesar 30 poin menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis kalimat efektif siswa setelah diberikan perlakuan berupa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis flipbook digital KALIFE. Peningkatan ini secara deskriptif mengindikasikan bahwa

penggunaan media KALIFE memberikan dampak positif yang cukup signifikan terhadap kemampuan menulis kalimat efektif siswa kelas IV SD NU Tanwirul Qulub.

4. Uji Paired Sampels t-Test

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-Test* untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis kalimat efektif siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis flipbook digital KALIFE. Hasil uji disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre Test - Post Test	-30,00000	10,68377	2,75854	-35,91647	-24,08353	-10,875	14	,000

Berdasarkan Tabel 2 terdapat beberapa komponen, yaitu *Paired Differences*, *95% Confidence Interval of the Difference*, *Upper*, nilai *t*, *df*, dan *Sig. (2-tailed)*. *Paired Differences* merupakan selisih rata-rata antara nilai *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk melihat perubahan hasil sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Selanjutnya, *95% Confidence Interval of the Difference* menunjukkan rentang kepercayaan sebesar 95% terhadap perbedaan rata-rata kedua data, sehingga dapat menggambarkan perkiraan letak selisih rata-rata yang sebenarnya. Nilai *t* merupakan hasil perhitungan statistik uji *t* yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara dua data yang dibandingkan. Sementara itu, *df (degree of freedom)* adalah derajat kebebasan yang diperoleh dari jumlah sampel dikurangi satu ($n-1$). Adapun *Sig. (2-tailed)* merupakan nilai signifikansi atau *p-value* yang digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test*.

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh nilai Mean *Paired Differences* sebesar -30,000 dengan standar deviasi 10,68377 dan *Std. Error Mean* sebesar 2,75854. Nilai *t* hitung yang diperoleh adalah -10,875 dengan derajat kebebasan (*df*) sebesar 14 dan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000. Oleh karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis kalimat efektif siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis flipbook digital KALIFE. Hasil ini mengonfirmasi bahwa perlakuan yang diberikan berpengaruh secara nyata terhadap peningkatan kemampuan menulis kalimat efektif siswa kelas IV SD NU Tanwirul Qulub.

5. Uji N-Gain

Untuk mengukur besaran efektivitas peningkatan kemampuan menulis kalimat efektif siswa, dilakukan uji N-Gain. Uji ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan

yang terjadi dari kondisi awal (*pre-test*) ke kondisi akhir (*post-test*) setelah diberikan perlakuan berupa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis flipbook digital KALIFE. Hasil perhitungan N-Gain disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	15	,37	1,00	,6598	,17884
NGain_Persen	15	37,04	100,00	65,9781	17,88378
Valid N (listwise)	15				

Berdasarkan Tabel 4 hasil uji N-Gain dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 15 siswa, diperoleh nilai N-Gain *Score* minimum sebesar 0,37 dan maksimum sebesar 1,00, dengan rata-rata (*Mean*) sebesar 0,6598 dan standar deviasi sebesar 0,17884. Adapun dalam bentuk persentase, N-Gain *Persen* menunjukkan nilai minimum sebesar 37,04%, nilai maksimum sebesar 100,00%, dengan rata-rata sebesar 65,9781% dan standar deviasi sebesar 17,88378. Berdasarkan kriteria kategorisasi N-Gain yang dikemukakan oleh Hake (1999), nilai rata-rata N-Gain *Score* sebesar 0,6598 berada pada rentang $0,30 \leq g \leq 0,70$, sehingga termasuk dalam kategori **sedang**. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis flipbook digital KALIFE mampu meningkatkan kemampuan menulis kalimat efektif siswa kelas IV SD NU Tanwirul Qulub secara cukup signifikan, meskipun belum sepenuhnya mencapai kategori tinggi. Dengan demikian, media KALIFE terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan menulis kalimat efektif siswa, dan berpotensi untuk dioptimalkan lebih lanjut guna mencapai efektivitas yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Berdasarkan Tabel 1, hasil penilaian para ahli media menunjukkan persentase skor sebesar 78% dan para ahli materi mencapai 84%, keduanya melebihi batas kelayakan minimal 70%. Oleh karena itu, media pembelajaran flipbook digital KALIFE dianggap layak digunakan dengan beberapa perbaikan. Validator media ahli merekomendasikan penambahan animasi yang lebih menarik serta elemen audio visual yang lebih interaktif. Sementara itu, validator materi ahli menyarankan peningkatan dalam pemilihan bahasa dan penggunaan contoh kalimat yang lebih sesuai dengan kehidupan sehari-hari para siswa. Semua masukan tersebut sudah diperbaiki dalam media yang digunakan sebelum diterapkan dalam proses belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis flipbook digital KALIFE yang dirancang menggunakan model ADDIE terbukti mampu meningkatkan kemampuan menulis kalimat efektif siswa kelas IV SD NU Tanwirul Qulub. Hal ini tercermin dari peningkatan rata-rata nilai siswa yang signifikan, yakni dari 54,2 pada *pre-test* menjadi 84,2 pada *post-test*, dengan selisih sebesar 30 poin. Peningkatan tersebut sejalan dengan karakteristik media flipbook digital yang mampu menyajikan materi secara visual, interaktif, dan menarik, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh (Ramadani et al., 2025)

yang menegaskan bahwa pemanfaatan media digital berbasis visual secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman konsep kebahasaan siswa sekolah dasar, karena penyajian materi melalui tampilan yang dinamis dan interaktif lebih mudah diterima oleh siswa dibandingkan dengan media cetak konvensional. Selain itu, (Aisy et al., 2025) juga menyatakan bahwa media berbasis teknologi yang didesain secara terstruktur dapat merangsang motivasi intrinsik siswa dalam belajar menulis, yang pada akhirnya berdampak langsung pada peningkatan kualitas tulisan mereka.

Hasil uji *paired sample t-test* memperoleh nilai *t* hitung sebesar -10,875 dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang mengonfirmasi adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara kemampuan menulis kalimat efektif siswa sebelum dan sesudah penggunaan media KALIFE. Hasil ini selaras dengan temuan (Setiawaty et al., 2025) yang menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia secara konsisten menghasilkan perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan, dengan nilai signifikansi yang jauh di bawah 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa media KALIFE tidak hanya berperan sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga berfungsi sebagai katalisator yang mempercepat proses internalisasi kaidah kalimat efektif dalam diri siswa. Lebih lanjut, (Astari et al., 2024) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar terbukti mampu memperkuat penguasaan kompetensi berbahasa secara terukur dan berkelanjutan.

Adapun hasil uji *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0,6598 atau setara dengan 65,9781% yang termasuk dalam kategori **sedang** berdasarkan kriteria Capaian ini mengindikasikan bahwa media KALIFE memberikan kontribusi yang cukup bermakna dalam mendorong peningkatan kemampuan menulis kalimat efektif siswa, meskipun masih terdapat ruang untuk optimalisasi lebih lanjut agar dapat mencapai kategori tinggi. Perolehan *N-Gain* pada kategori sedang ini dapat dijelaskan melalui beberapa faktor, di antaranya durasi implementasi yang relatif singkat, yaitu kurang lebih satu bulan, serta heterogenitas kemampuan awal siswa yang cukup bervariasi, sebagaimana terlihat dari rentang nilai *pre-test* antara 33 hingga 80. Kondisi ini relevan dengan temuan (Huljanah & Zai, 2025) yang menyatakan bahwa efektivitas media pembelajaran digital pada kategori sedang merupakan capaian yang wajar dalam implementasi jangka pendek, dan dapat ditingkatkan melalui penggunaan yang lebih intensif serta berkelanjutan. Sementara itu, (Adelianty et al., 2024) menambahkan bahwa variasi kemampuan awal siswa merupakan salah satu variabel moderasi yang turut memengaruhi perolehan skor *N-Gain*, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih diferensiasi dalam penerapan media untuk mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Dengan demikian, secara keseluruhan media KALIFE terbukti efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran menulis kalimat efektif di kelas IV sekolah dasar, serta berpotensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut guna mencapai tingkat efektivitas yang lebih optimal.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis flipbook digital 'KALIFE' (Kalimat Efektif) menggunakan model ADDIE yang dinyatakan valid dan layak berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media dengan persentase skor $\geq 70\%$ serta mendapat respons positif dari siswa. Penggunaan media KALIFE terbukti efektif meningkatkan kemampuan menulis kalimat efektif siswa kelas IV SD NU Tanwirul Qulub, ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dari 54,2 pada pretest menjadi 84,2 pada posttest, hasil uji paired sample t-test dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, serta nilai N-Gain sebesar 0,6598 (65,97%) yang termasuk kategori sedang. Dengan demikian, media KALIFE layak direkomendasikan sebagai alternatif media inovatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi kalimat efektif di kelas IV sekolah dasar, sekaligus berpotensi mendukung penguatan literasi tulis siswa dalam semangat Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelianty, V., Pada, A., Karmila, W., & Achmad, S. (2024). Efektivitas Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas Iv Sdn 57 Pepabri Kota Palopo. *Jurnal Metafora Pendidikan*, 2(2), 46–59.
- Aisy, F. R., Zuliana, E., & Setiawaty, R. (2025). Penerapan Model Think Talk Write dengan Bantuan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 3 Prambatan Lor. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5, 1303–1313.
<https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1845>
- Arikunto. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Allifah, N., Fitri, A. N., Lestari, B. I., & Oktaviana, N. S. (2025). Kalimat Efektif. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(6), 9703–9708.
- Astari, N. K., Gading, I. K., & Wibawa, I. M. C. (2024). Media Video Pembelajaran Interaktif Kontekstual pada Muatan PPKn untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(1), 50–59.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i1.77429>
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Harapani, P., Nurhasanah, N., & Mahpudin. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Pengembang Potensi Belajar Dalam Aspek Keterampilan Membaca Siswa. *Journal of Innovation in Primary Education*, 1(1), 22–32.
- Huljanah, M., & Zai, E. K. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(5), 54–62.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/risoma.v3i5.1109>
- Imelda, R., Marwan, & Syahrin, A. (2026). Flipbook Media Analysis To Increase Reading Interest And English Learning Achievement At Sd Negeri 8 Simpang Keuramat , North Aceh Regency. *Jurnal Bahasa, Sastra & Pengajaran*, 13(1), 193–201.
<https://doi.org/https://journal.unismuh.ac.id/index.php/konfiks>
- Junanah, S., Safitri, N., Farhurahman, O., Islam, U., Sultan, N., & Hasanuddin, M. (2025). Penerapan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 74–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1450>
- Meilinda, G., Sunaengsih, C., & Sujana, A. (2024). Penggunaan Media Flipbook Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Materi Cahaya dan Sifatnya. *Academy of Education Journal*, 15(1), 978–990.
<https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2351>
- Putri, A. E., & Damayanti, M. I. (2025). Pengembangan Media Smart Box Untuk Kemampuan Menulis Kalimat Majemuk Setara Dan Kalimat Majemuk Bertingkat Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Jppgsd)*, 13(2), 349–363.
- Ramadani, D. A., Usman, H., & Yunus, M. (2025). *Utilization of Audiovisual Media in Understanding Procedural Texts in Grade IV at SDN Jatimekar 6*. 21(June), 1–10.
<https://doi.org/https://doi.org/10.17509/md.v21i1.84643>
- Setiawaty, R., Ikmala Maulida, A., Putri Wijayanti, D., & Farma Dynata, V. (2026). Media Majaku Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Literasi Pemahaman Sintaksis Tataran Kalimat Majemuk Siswa SD. *LEKSIKON: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, & Budaya*, 4(April), 38–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.59632/leksikon.v4i1.592>
- Setiawaty, R., Ilmiyyah, N., Putri, P. T., & Khoryati, M. (2025). Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar : Systematic Literatur Riview. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(4), 4471–4478.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3552> Article
- Shabrina, A., Putri, R., Khairi, A., Pgri, S., Trunojoyo, A. J., Barat, G., Batuan, K., & Sumenep, K. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(April), 120–131.
- Suhirman, & Farady Marta, R. (2025). *Media Pembelajaran* (L. Dwi (ed.); p. 244). CV. Askara Sastra Media.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumpana, & Musyadad, F. (2025). Analisis Penerapan Gerakan Literasi Sekolah Pada Minat Baca Peserta Didik Kelas II SD Negeri Kepek Tahun Ajaran 2024/2025. *DIKDASTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-SD-An*, 11(1), 103–110.
- Tegeh & Kirna. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Widianto, N. A., Putri, R. A., Juniar, A. D., Utami, R. P., Ahammi, F., Purwo, A., & Utomo, Y. (2024). *Tingkat Keterbacaan dan Keefektifan Kalimat pada Teks Narasi sebagai Bahan Ajar Membaca Pemahaman di Buku Narasi Literasi Bahasa Indonesia Kelas IX Terbitan Direktorat Pendidikan*. 2(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/semantik.v2i4.1080>