

Pengembangan SNAMMI Berbasis *Flipbook* Digital untuk Pembelajaran Menulis Narasi Siswa Kelas IV SD

Diterima:

10 Juni 2026

Disetujui:

21 Juli 2026

Diterbitkan:

28 Juli 2026

^{1*}Intan Fauziyah, ²Ali Ismail, ³Dadan Djuanda

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Sumedang

^{1,2,3}Jl. Mayor Abdurahman No. 211, Kotakaler, kec. Sumedang Utara,

Kabupaten Sumedang, Jawa Barat.

E-mail: ^{1*}intanf.4@upi.edu, ²ali_ismail@upi.edu, ³dadandjuanda@upi.edu

*Corresponding Author

Abstrak—Kemampuan siswa kelas IV sekolah dasar dalam menulis teks narasi masih tergolong rendah, terutama dalam memahami struktur cerita dan menyusun alur secara runtut. Di sisi lain, media pembelajaran yang digunakan belum mampu memberikan pendampingan secara bertahap dalam proses menulis. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Struktur Narasi Mind Mapping Interaktif (SNAMMI) berbasis flipbook digital sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendukung keterampilan menulis teks narasi siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Media yang dikembangkan mengintegrasikan materi struktur teks narasi, metode mind mapping, scaffolding, serta flipbook dalam satu media pembelajaran digital interaktif. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 93,8% dari ahli materi dan 93,4% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Pengujian kualitas media menunjukkan nilai adaptability sebesar 100% dan performance efficiency dengan waktu respons rata-rata 2,11 detik. Uji coba terbatas juga menghasilkan respons siswa sebesar 97% dengan kategori sangat positif. Dengan demikian, media SNAMMI berbasis flipbook digital layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang membantu pemahaman struktur teks narasi serta menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Kata Kunci: SNAMMI; Flipbook Digital; Mind Mapping; Teks Narasi; ADDIE.

Abstract—The narrative writing skills of fourth-grade elementary school students remain relatively low, particularly regarding the understanding of story structure and the logical sequencing of plot events. Furthermore, existing instructional media have failed to provide the necessary step-by-step guidance throughout the writing process. This study aimed to develop the Structure Narrative Mind Mapping Interactive (SNAMMI) digital flipbook as an alternative learning media for teaching narrative writing to fourth-grade elementary school students. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The developed media integrates narrative text structure, the mind mapping method, scaffolding, and a digital flipbook into a single interactive digital learning media. Validation results indicate that the media achieved scores of 93.8% from subject matter experts and 93.4% from media experts, placing it in the highly feasible category. Quality testing demonstrated an adaptability score of 100% and a performance efficiency with an average response time of 2.11 seconds. A limited-scale trial also yielded a 97% positive response rate from students. Therefore, the SNAMMI digital flipbook is considered a feasible alternative learning media that aids in understanding narrative text structure while creating a more engaging learning experience.

Keywords: SNAMMI; Flipbook Digital; Mind Mapping; Teks Narasi; ADDIE.

I. PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan salah satu kompetensi berbahasa yang perlu dikuasai siswa sekolah dasar karena berperan dalam membantu siswa menuangkan gagasan, pengalaman, maupun pemikirannya secara tertulis. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV, siswa diharapkan mampu menulis teks narasi dengan memperhatikan struktur cerita yang terdiri atas orientasi, komplikasi, dan resolusi. Melalui kegiatan menulis, siswa tidak hanya belajar menulis dengan benar, tetapi juga dilatih untuk mengungkapkan ide atau pengalaman secara sistematis [1]. Menulis teks narasi tidak hanya menuntut kemampuan menyusun kata, kalimat, dan paragraf secara tepat, tetapi juga mengharuskan siswa mampu mengembangkan rangkaian peristiwa menjadi cerita yang utuh, logis, dan menarik. Namun demikian, kemampuan menulis narasi siswa masih tergolong relatif rendah [2]. Penelitian lain menyatakan pendekatan pembelajaran yang digunakan guru masih berfokus pada pendekatan yang direkomendasikan dalam kurikulum dan belum diimbangi dengan penerapan pendekatan lain yang disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran. Kondisi tersebut berpotensi menghambat pengembangan keterampilan menulis siswa apabila tidak diikuti dengan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi [3]. Penguasaan struktur tersebut menjadi dasar penting agar siswa dapat menghasilkan tulisan yang sistematis dan mudah dipahami. Pada praktiknya, pembelajaran menulis teks narasi masih menghadapi tantangan yang menyebabkan tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal. Temuan lain menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kendala menemukan ide, menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan, serta mengembangkan ide menjadi cerita yang utuh dan runtut [4]. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterampilan menulis teks narasi masih menjadi salah satu tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Selain dipengaruhi oleh kemampuan siswa, permasalahan tersebut juga berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang belum mampu mendukung proses menulis secara optimal. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru kelas IV, media pembelajarn yang digunakan selama ini masih didominasi oleh PowerPoint yang berfungsi sebagai sarana penyampaian materi. Meskipun dapat membantu guru menjelaskan materi pembelajaran, media tersebut cenderung bersifat informatif dan belum mampu memfasilitasi partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Akibatnya, siswa kurang memperoleh bantuan yang memadai untuk memahami struktur teks narasi dan mengembangkan cerita secara bertahap.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut adalah metode *mind mapping*. Metode ini memungkinkan siswa mengorganisasikan dan menghubungkan berbagai gagasan melalui ilustrasi visual yang terstruktur sehingga proses pengembangan ide menjadi lebih mudah dilakukan [5]. Selain itu, melalui *mind mapping* yang telah disusun, siswa dapat mengembangkan setiap kerangka menjadi sebuah cerita yang utuh. Sehingga proses menulis menjadi lebih terarah, jelas, dan runtut [6]. *Mind mapping* memanfaatkan pendekatan visual dalam menyajikan informasi sehingga dapat membantu meningkatkan memori kerja, mengorganisasikan informasi secara lebih sistematis, serta mengurangi beban kognitif yang diperlukan dalam proses pengolahan informasi [7]. Sehingga metode ini tidak hanya dapat membantu siswa menghasilkan ide cerita, tetapi ini dapat memfasilitasi penyusunan alur cerita yang lebih logis dan sistematis.

Dalam membantu siswa mengembangkan ide menjadi teks narasi yang utuh, penerapan *mind mapping* perlu didukung oleh strategi pembelajaran yang memberikan bantuan sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah *scaffolding*. Pada saat siswa menghadapi tugas yang baru atau sulit, guru dapat memberikan bimbingan secara lebih intensif, misalnya melalui penjelasan, contoh, atau instruksi. Seiring meningkatnya pemahaman dan keterampilan siswa, bantuan tersebut secara bertahap dikurangi hingga akhirnya siswa mampu menyelesaikan tugas secara mandiri [8].

Selain didukung oleh strategi pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran juga membutuhkan media yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Salah satu karakteristik media pembelajaran yang mendukung keterlibatan tersebut adalah interaktif. Media interaktif memungkinkan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, seperti mengeksplorasi materi, melakukan latihan, serta mengambil keputusan. Keterlibatan aktif tersebut mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis, meningkatkan komunikasi, serta memperkuat partisipasi dalam proses belajar [9]. Perkembangan teknologi telah mendorong hadirnya berbagai media digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, salah satunya flipbook digital. Media ini mampu mengintegrasikan beragam unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi ke dalam satu media pembelajaran. Perpaduan berbagai elemen tersebut tidak hanya membuat penyajian materi lebih menarik, tetapi juga membantu siswa memahami konsep secara lebih optimal [10]. Sejumlah penelitian juga menunjukkan bahwa *flipbook* digital memiliki tingkat validitas dan respons positif yang tinggi serta mampu meningkatkan motivasi siswa selama proses pembelajaran [11]. Di samping itu, penggunaan media digital interaktif terbukti dapat

meningkatkan motivasi belajar sehingga pembelajaran berlangsung lebih menarik, inovatif dan efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran [12].

Sejumlah hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *mind mapping* efektif membantu siswa dalam mengembangkan gagasan dan menyusun teks narasi secara lebih runtut [6]-[7]. Penelitian lain menunjukkan bahwa penerapan *scaffolding* mampu membantu siswa menyelesaikan tugas secara mandiri [8]. Di sisi lain, penelitian mengenai *flipbook* digital menyatakan bahwa media tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi siswa, serta kualitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih interaktif [13], [14], [12]. Meskipun demikian, kedua pendekatan tersebut masih banyak dikembangkan secara terpisah. Penelitian tentang *mind mapping* umumnya berfokus pada penerapan metode pembelajaran tanpa didukung media digital interaktif yang memfasilitasi proses belajar secara mandiri, sedangkan penelitian mengenai *flipbook* digital lebih banyak menekankan pengembangan media sebagai sarana penyampaian materi, namun belum mengintegrasikan strategi pembelajaran yang mampu membimbing siswa menyusun teks narasi secara bertahap. Selain itu, penelitian sebelumnya juga belum mengombinasikan struktur teks narasi, metode *mind mapping*, bantuan bertahap, dan *flipbook* digital interaktif dalam satu media pembelajaran yang dirancang secara terpadu untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Kondisi tersebut menunjukkan masih adanya kesenjangan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan keempat komponen tersebut untuk mendukung proses menulis teks narasi secara lebih sistematis.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini mengembangkan media Struktur Narasi *Mind Mapping* Interaktif (SNAMMI) berbasis *flipbook* digital sebagai alternatif media pembelajaran menulis teks narasi bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menawarkan pendekatan yang berbeda karena mengintegrasikan struktur teks narasi, metode *mind mapping*, strategi *scaffolding*, dan media *flipbook* digital interaktif dalam satu media pembelajaran yang terpadu. Integrasi tersebut dirancang untuk membimbing siswa secara bertahap dalam menemukan ide, menyusun alur cerita, dan mengembangkan alur cerita berdasarkan struktur teks narasi, hingga menghasilkan teks narasi yang utuh. Dengan demikian, media SNAMMI tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media yang mendukung proses belajar menulis teks narasi secara sistematis, interaktif dan mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media SNAMMI berbasis *flipbook* digital, mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan ahli materi dan ahli

media, serta memperoleh gambaran respons siswa terhadap penggunaan media yang dikembangkan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan suatu produk pembelajaran sekaligus menilai efektivitasnya sebelum diterapkan [15]. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* [16]. Model tersebut dipilih karena menyediakan langkah-langkah pengembangan yang sistematis, fleksibel serta memudahkan proses evaluasi pada setiap tahap pengembangan. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Sumedang. Subjek penelitian terdiri atas seorang guru kelas IV dan 24 siswa kelas IV yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Penentuan subjek didasarkan pada kesesuaian karakteristik siswa dengan tujuan penelitian, yaitu pembelajaran menulis teks narasi, serta kebutuhan media yang dapat membantu siswa memahami struktur teks narasi secara lebih terarah.

Tahapan penelitian mengacu pada model ADDIE [16]. Tahap *analisis dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur* dengan guru kelas IV untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, kesulitan siswa dalam menulis teks narasi, media yang selama ini digunakan, serta kebutuhan media pembelajaran yang lebih interaktif. Tahap *desain* meliputi penyusunan materi, perancangan *storyboard*, serta penyusunan alur media SNAMMI. Selanjutnya, pada tahap *development*, rancangan yang telah disusun dikembangkan menjadi produk dan divalidasi oleh empat validator, yaitu dua ahli materi yang terdiri atas seorang dosen PGSD dengan keahlian di bidang pembelajaran bahasa Indonesia dan seorang guru yang bersertifikat Guru Penggerak, serta dua ahli media yang merupakan dosen PGSD dengan keahlian di bidang media pembelajaran. Validasi dilakukan untuk memperoleh masukan dan perbaikan. Tahap *implementasi dilakukan melalui uji adaptabilitas, uji efisiensi performa*, dan uji coba terbatas pada siswa kelas IV. Tahap *evaluation*, dilakukan untuk evaluasi akhir terhadap setiap tahap pengembangan media.

Variabel yang diukur dalam penelitian ini meliputi kelayakan media dan respons siswa terhadap penggunaan media SNAMMI. Kelayakan media diperoleh melalui penilaian ahli materi dan ahli media, sedangkan respons siswa diperoleh melalui hasil pengisian angket setelah penggunaan media. Selain itu, kualitas teknis media dievaluasi melalui pengujian *adaptability and performance efficiency* berdasarkan karakteristik perangkat lunak ISO/IEC 25010 [17].

Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik wawancara, observasi, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, dan angket respons siswa. Setiap instrumen disusun berdasarkan indikator yang disesuaikan dengan tujuan pengembangan media. Kisi-kisi instrumen validasi ahli media, validasi ahli materi, dan respons siswa disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3.

TABEL 1. KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Aspek	Indikator
Kesesuaian Materi	1. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.
	2. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa.
	3. Kesesuaian unsur cerita dengan kemampuan siswa.
Kelengkapan Latihan	4. Latihan menulis orientasi.
	5. Latihan menulis komplikasi.
	6. Latihan menulis resolusi.
	7. Latihan menentukan tema.
	8. Latihan menentukan tokoh.
	9. Latihan menentukan latar tempat.
	10. Latihan menentukan latar waktu.
	11. Latihan menentukan latar suasana.
	12. Latihan menentukan alur permasalahan.
	13. Latihan menentukan alur penyelesaian.
Bantuan Bertahap	14. Kalimat inti.
	15. Pertanyaan pemandu
	16. Petunjuk pada setiap tahap.
	17. Penyusunan cerita secara sistematis.
	18. Pertanyaan analisis.
Kebahasaan	19. Kemudahan bahasa.
	20. Kejelasan kalimat.

Untuk mengetahui kelayakan media, digunakan angket yang disusun dari beberapa aspek yang disajikan pada Tabel 2.

TABEL 2. KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Aspek	Indikator
Tampilan dan Navigasi	1. Kemenarikan tampilan.
	2. Kesesuaian warna.
	3. Fungsi tombol navigasi.
	4. Fungsi daftar isi.
Desain dan Layout	5. Tata letak.
	6. Jenis huruf.
	7. Ukuran huruf.
	8. Sistematika halaman.
Web Latihan	9. Kejelasan unsur cerita.
	10. Kejelasan alur kegiatan.
	11. Kemudahan interaksi.
Kemudahan Penggunaan	12. Kemudahan akses.
	13. Kemandirian penggunaan.

14. Kejelasan petunjuk penggunaan.

Untuk mengetahui respons siswa terhadap media SNAMMI, digunakan angket yang disusun dari beberapa aspek yang disajikan pada Tabel 3.

TABEL 3. KISI-KISI ANGKET RESPONS SISWA

Aspek	Indikator
Minat dan Motivasi	1. Ketertarikan menggunakan media.
	2. Kemenarikan tampilan.
	3. Motivasi belajar.
Kemudahan penggunaan	4. Kemudahan navigasi.
	5. Kejelasan tampilan.
	6. Kejelasan petunjuk penggunaan.
Manfaat	7. Bantuan dalam menulis bertahap.
	8. Bantuan menyusun struktur teks narasi melalui <i>mind mapping</i> .
	9. Kemudahan menentukan ide.
	10. Bantuan memahami cerita.
	11. Kemudahan menyusun cerita secara runtut.

Data hasil wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, data hasil validasi ahli dan respons siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus persentase. Hasil perhitungan kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori kelayakan media dan kategori respons siswa. Data hasil observasi uji *adaptability* dianalisis menggunakan persentase ketercapaian fungsi media pada berbagai *browser* dan perangkat, sedangkan data observasi uji *performance efficiency* dianalisis menggunakan GTmetrix dengan menganalisis waktu respons (*fully loaded time*) media sebagai indikator efisiensi kinerja. Seluruh hasil analisis digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media SNAMMI berbasis *flipbook* digital sebagai media pembelajaran menulis teks narasi bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil penilaian dari validator diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan untuk menentukan tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Kriteria interpretasi tersebut disajikan pada Tabel 4.

TABEL 3. KRITERIA INTERPRETASI KELAYAKAN

Skor	Kategori Kelayakan
76% - 100%	Sangat Layak, dapat digunakan tanpa revisi.
51% - 75%	Layak, dapat digunakan namun perlu revisi kecil.
26% - 50%	Tidak Layak, disarankan tidak digunakan sebelum revisi besar.
0% - 25%	Sangat Tidak Layak, tidak dapat digunakan.

Data respons siswa kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria respons siswa yang disajikan pada Tabel 5.

TABEL 4. KRITERIA INTERPRETASI RESPONS SISWA

Skor	Kategori
76% - 100%	Sangat Positif
51% - 75%	Positif
26% - 50%	Kurang Positif
0% - 25%	Tidak Positif

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analysis

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran menulis teks narasi pada siswa kelas IV. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, diketahui bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami struktur teks narasi. Dalam proses pembelajaran, media yang digunakan guru belum sepenuhnya mampu memfasilitasi siswa dalam memahami struktur teks narasi maupun menyusun alur cerita secara sistematis. Selain itu, siswa membutuhkan pendampingan berupa pertanyaan pemandu, contoh teks, analisis unsur cerita, dan panduan menulis yang dapat membantu menyusun teks narasi sesuai dengan struktur. Di sisi lain, sekolah telah didukung oleh fasilitas yang memadai, seperti akses internet, proyektor, *smartboard*, dan *Chromebook*. Kondisi tersebut menjadi dasar pengembangan media *Struktur Narasi Mind Mapping Interaktif* (SNAMMI) berbasis *flipbook* digital sebagai alternatif media pembelajaran menulis teks narasi.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pengembangan media SNAMMI diperlukan untuk membantu siswa mengatasi kesulitan dalam memahami struktur teks narasi dan menyusun alur cerita. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang mengungkapkan bahwa siswa sekolah dasar masih mengalami kendala dalam menemukan ide, mengembangkan alur, dan menuangkan gagasan secara runtut dalam teks narasi [18]. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif dinilai penting karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar. Ketersediaan sarana pendukung di sekolah juga menjadi faktor penting yang mendukung implementasi media digital dalam pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan media SNAMMI merupakan upaya untuk menjawab kebutuhan pembelajaran.

Design

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, media SNAMMI dirancang dalam bentuk *flipbook* digital yang mengintegrasikan materi struktur teks narasi, metode *mind mapping*, latihan dan evaluasi. Desain media disusun dengan mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar

melalui penggunaan warna, ilustrasi, ikon, dan tipografi yang menarik serta mudah dipahami. Seluruh komponen media kemudian diintegrasikan menggunakan platform Canva dan Heyzine sehingga menghasilkan media digital yang interaktif dan mudah diakses melalui berbagai perangkat.



GAMBAR 1. COVER MEDIA SNAMMI BERBASIS *FLIPBOOK* DIGITAL

Cover media dirancang menggunakan kombinasi warna cerah, ilustrasi, dan tipografi sederhana untuk menarik perhatian siswa sekolah dasar. Desain tersebut tidak hanya berfungsi sebagai identitas media, tetapi juga bertujuan membangun kesan pertama yang positif sehingga dapat meningkatkan minat siswa untuk mempelajari materi. Pemilihan unsur visual tersebut disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran yang kaya akan ilustrasi. Selain itu, metode *mind mapping* diintegrasikan dalam penyajian materi dan latihan untuk membantu siswa mengorganisasi ide sebelum menulis.



GAMBAR 2. MIND MAPPING PADA MEDIA SNAMMI

Mind mapping digunakan sebagai bantuan awal sebelum siswa menyusun teks narasi. Penyajian ide dalam bentuk cabang memudahkan siswa melihat hubungan antara tokoh, latar, konflik dan penyelesaian sehingga alur cerita menjadi runtut. Penyusunan ide secara visual juga berfungsi sebagai *scaffolding* yang membantu siswa mengembangkan gagasan secara bertahap sebelum menuliskannya ke dalam bentuk paragraf. Dengan demikian, metode *mind mapping* dapat membantu siswa merencanakan isi cerita serta menyusun tulisan secara lebih terstruktur [19]. Oleh karena itu, desain media SNAMMI dirancang tidak hanya untuk menyajikan materi, tetapi juga untuk memfasilitasi siswa dalam menyusun teks narasi secara lebih sistematis.

Development

Tahap *development* difokuskan pada penyempurnaan media SNAMMI berbasis *flipbook* digital melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan produk sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

TABEL 5 HASIL REKAPITULASI VALIDASI AHLI MATERI

No	Aspek	Hasil Penilaian	
		Ahli 1	Ahli 2
1.	Kesesuaian Materi	12	12
2.	Kelengkapan Latihan	30	40
3.	Bantuan Bertahap	20	20
4.	Kebahasaan	8	8
Skor Total		70	80
Skor Maksimal		80	80
Persentase		87,5%	100%
Rata - rata		93,8%	
Kategori		Sangat Layak	

Berdasarkan hasil validasi pada Tabel 6, media memperoleh persentase kelayakan sebesar 93,8% dengan kategori sangat layak. Persentase tersebut menunjukkan bahwa isi media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan materi struktur teks narasi. Beberapa masukan dari validator, seperti penambahan unsur intrinsik, analisis unsur cerita, tujuan pembelajaran yang lebih spesifik, dan kalimat inti, digunakan sebagai dasar penyempurnaan media.



GAMBAR 3. HALAMAN MATERI SETELAH REVISI AHLI MATERI

Gambar 3 menunjukkan salah satu hasil penyempurnaan media berdasarkan masukan ahli materi, yaitu penambahan analisis unsur intrinsik pada contoh teks. Penyajian analisis tersebut membantu siswa memahami fungsi setiap unsur pembangun cerita sebelum menyusun teks narasi secara mandiri.

TABEL 6. HASIL REKAPITULASI VALIDASI AHLI MEDIA

No	Aspek	Hasil Penilaian	
		Ahli 1	Ahli 2
1.	Tampilan dan Navigasi	22	27
2.	Desain dan Layout	16	14
3.	Web Latihan	12	12
4.	Kemudahan Pengguna	12	12
Skor Total		62	65
Skor Maksimal		68	68
Persentase		91,2%	95,6%
Rata - rata		93,4%	
Kategori		Sangat Layak	

Berdasarkan validasi ahli, persentase rata-rata sebesar 93,4% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek tampilan, navigasi, desain, dan kemudahan penggunaan sehingga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Masukan dari validator berupa perbaikan kontras warna, penyederhanaan jenis huruf, dan penyesuaian ukuran tombol navigasi digunakan untuk meningkatkan keterbacaan dan kemudahan penggunaan media.



GAMBAR 4. HALAMAN MEDIA SNAMMI

Perubahan yang dilakukan setelah proses validasi meliputi perbaikan kontras warna, jenis huruf, dan ukuran tombol navigasi. Revisi tersebut bertujuan meningkatkan keterbacaan sekaligus mempermudah siswa dalam mengoperasikan media selama proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil validasi menunjukkan bahwa media SNAMMI telah memenuhi aspek kelayakan materi dan media sehingga layak digunakan dalam pembelajaran menulis teks narasi. Integrasi flipbook digital, mind mapping, contoh teks, dan latihan bertahap mendukung proses belajar siswa secara lebih sistematis dan interaktif. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan integrasi berbagai komponen multimedia dalam flipbook digital mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik [20]. Selain itu, penggunaan mind mapping dalam media membantu siswa mengorganisasikan gagasan secara lebih sistematis sebelum menulis [21].

Implementation

Setelah dinyatakan layak oleh validator, media SNAMMI berbasis *flipbook* digital diimplementasikan melalui pengujian kualitas media dan uji coba terbatas kepada 24 siswa kelas IV. Hasil implementasi media disajikan pada Tabel 8.

TABEL 7 HASIL IMPLEMENTASI MEDIA SNAMMI

Aspek	Hasil	Kategori
<i>Adaptability</i>	100%	Sangat Baik
<i>Performance Efficiency (Time Behavior)</i>	2,11 detik	Baik
Respons Siswa	97%	Sangat Positif

Berdasarkan Tabel 8, hasil pengujian *adaptability* menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 100% yang menunjukkan bahwa media dapat diakses dan dijalankan dengan baik pada berbagai *browser* dan perangkat. Hasil ini menunjukkan bahwa media memiliki kompatibilitas yang baik sehingga dapat digunakan secara fleksibel dalam berbagai kondisi pembelajaran. Kompatibilitas yang tinggi merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan media agar dapat digunakan secara optimal pada berbagai perangkat [22]. Sementara itu, pada aspek *performance efficiency*, media memperoleh rata-rata waktu respons sebesar 2,11 detik. Waktu respons tersebut menunjukkan bahwa media memiliki kinerja yang cepat sehingga siswa dapat mengakses setiap fitur tanpa mengganggu pembelajaran [20].

Pada uji coba terbatas, diperoleh persentase respons siswa sebesar 97% dengan kategori sangat positif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media ini diterima dengan sangat baik karena memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta membantu siswa memahami teks narasi. Tingginya respons siswa menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Hasil tersebut selaras dengan penelitian yang menyatakan media *flipbook* memperoleh respons sangat positif karena mampu menyajikan materi secara menarik, sistematis, dan mudah dipahami oleh siswa [23]. Selain itu, perpaduan unsur visual dan fitur interaktif dalam media juga berkontribusi terhadap meningkatnya minat belajar siswa sekolah dasar [24]. Dengan demikian, hasil implementasi menunjukkan bahwa media SNAMMI telah memenuhi aspek kualitas teknis dan memperoleh respons yang sangat positif dari siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media ini layak digunakan untuk mendukung pembelajaran menulis teks narasi di kelas IV sekolah dasar.

Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan untuk meninjau hasil pengembangan media SNAMMI berbasis *flipbook* digital berdasarkan masukan dari validator, hasil pengujian kualitas produk, dan respons siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan berdasarkan saran ahli telah meningkatkan kualitas materi, tampilan, dan kemudahan penggunaan media. Selain itu, pengujian kualitas menunjukkan bahwa media dapat berfungsi dengan baik pada berbagai *browser* dan perangkat dengan waktu respons sebesar 2,11 detik yang masih berada di bawah batas waktu respons 10 detik untuk perangkat lunak yang dikategorikan baik [25]. Uji coba terbatas juga menunjukkan bahwa media memperoleh respons yang sangat positif dari siswa.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa media SNAMMI berbasis *flipbook* digital telah memenuhi aspek kelayakan materi, kelayakan media, kualitas teknis, dan respons siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi *flipbook* digital, metode *mind mapping*,

dan *scaffolding* mampu mendukung siswa dalam memahami struktur teks narasi serta menyusun alur cerita secara lebih sistematis. Dengan demikian, media SNAMMI berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran untuk pembelajaran menulis teks narasi kelas IV sekolah dasar.

IV. KESIMPULAN

Pengembangan media Struktur Narasi *Mind Mapping* Interaktif (SNAMMI) berbasis *flipbook* digital berhasil menghasilkan media yang dirancang untuk mendukung pembelajaran menulis teks narasi pada siswa kelas IV sekolah dasar. Media ini mengintegrasikan metode *mind mapping*, *scaffolding*, dan *flipbook* digital sehingga mampu memberikan pendampingan kepada siswa dalam menyusun struktur teks narasi serta mengembangkan alur secara lebih sistematis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media SNAMMI memenuhi aspek kelayakan materi, kelayakan media, dan kualitas teknis, serta memperoleh respons yang sangat positif dari siswa, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran menulis teks narasi. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Uji coba media hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah subjek yang terbatas sehingga hasil yang diperoleh masih terbatas pada konteks pelaksanaan penelitian. Selain itu, penelitian ini belum menguji efektivitas media SNAMMI terhadap peningkatan keterampilan menulis teks narasi siswa, melainkan hanya berfokus pada pengembangan media tersebut.

Media SNAMMI diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital yang lebih interaktif untuk mendukung pembelajaran menulis teks narasi di sekolah dasar. Bagi pengembang media pembelajaran, penelitian ini menunjukkan bahwa pengintegrasian *flipbook* digital, metode *mind mapping*, dan *scaffolding* berpotensi menghasilkan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media SNAMMI melalui desain eksperimen dengan jumlah subjek yang lebih besar serta melibatkan sekolah yang lebih beragam. Selain itu, pengembangan berikutnya dapat menambahkan fitur-fitur interaktif agar dapat diterapkan pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Ijirana, M. R. Saraswati, and R. AR, "Meningkatkan Keterampilan Menulis Menggunakan Media Interaktif pada Siswa Kelas II SDN 25 Palu," vol. 5, no. 1, pp. 165–179, 2024.
- [2] A. Y. Wijayanti, I. Zulaeha, H. B. Mardikantoro, and R. Pristiwati, "The Influence of Digital Textbooks on Narrative Writing Skills of Primary School Teacher Education Students," vol. 16, no. 3, pp. 924–931, 2025.
- [3] D. Melinda, D. Djuanda, and D. Gusrayani, "Pengaruh Pendekatan Writing Process Terhadap

- Keterampilan Menulis Opini Siswa Sekolah Dasar,” vol. 5, no. 20, 2022.
- [4] R. Agusti, S. R., and R. Hakim, “Peningkatan kemampuan Menulis Narasi Berbasis Pendekatan Konstruktivisme di Sekolah Dasar,” vol. 5, no. 2, pp. 930–942, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i2.820.
- [5] N. G. Kustian, “Penggunaan Metode Mind Mapping dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *J. Inov. Ris. Akad.*, vol. 1, no. 1, pp. 30–37, 2021, [Online]. Available: <https://doi.org/10.51878/academia.v1i1.384>
- [6] D. Widiawati, P. Khairiyah, and A. Ratnaningsih, “Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi dengan Metode Mind Mapping Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Seren,” vol. 5, pp. 314–324, 2025.
- [7] M. Sun, C. Zhu, M. Wang, J. Luo, E. Manalo, and R. Wegerif, “Impact of visual stimuli on mind mapping-supported creativity task performance and experience,” *Think. Ski. Creat.*, vol. 61, no. March, p. 102221, 2026, doi: 10.1016/j.tsc.2026.102221.
- [8] S. Wibowo, M. N. Wangid, and F. M. Firdaus, “The relevance of Vygotsky ’ s constructivism learning theory with the differentiated learning primary schools,” vol. 19, no. 1, 2025, doi: 10.11591/edulearn.v19i1.21197.
- [9] M. Afandi, S. Yustiana, A. Husaini, and S. Wahyuningsih, “Development of Artificial Intelligence-Based Interactive Learning Media to Improve Elementary School Students ’ Civic Skills,” vol. 10, pp. 507–528, 2026.
- [10] S. Prihatiningtyas, N. Shofiyah, S. R. Yunus, I. B. Ma’arif, and I. A. Putra, “Enhancing science literacy through fl ipbook-based STEM Qur ’ an e-modules: a case study in Islamic boarding schools,” no. 2025, pp. 1–12, doi: 10.1057/s41599-025-05054-w.
- [11] R. Nur’azizah, A. Ismail, and R. L. Panjaitan, “Pengembangan Flipbook PANDA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SD pada Materi Perubahan Wujud Benda,” vol. 10, 2025.
- [12] D. Novela, A. Suriani, and S. Nisa, “Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar,” *J. Pract. Learn. Educ. Dev.*, vol. 4, no. 2, pp. 100–105, 2024, doi: 10.58737/jpled.v4i2.283.
- [13] R. D. Prasasti and N. Anas, “Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik,” *Munaddhomah*, vol. 4, no. 3, pp. 694–705, 2023, doi: 10.31538/munaddhomah.v4i3.589.
- [14] A. N. Fitriani and N. Janattaka, “Pengembangan Modul Digital Berbasis Flipbook Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar,” *JUPEIS J. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, vol. 4, no. 3, pp. 23–28, 2025, doi: 10.57218/jupeis.vol4.iss3.1645.
- [15] S. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- [16] M. Safitri and M. R. Azis, “ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengamangan Multimedia Learning,” *J. Pendidik. Dasar*, vol. Vol. 3, no. no 2, p. hal. 50-58, 2022.
- [17] N. Ratnaduhita, Y. Sudianto, and A. Kusumawati, “ISO/IEC 25020:Analisis Kualitas Sistem E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Online,” vol. 05, pp. 8–20, 2023.
- [18] M. K. Ningrum, D. A. D. Saputro, and S. Rani, “Analisis Keterampilan Menulis Teks Narasi pada Siswa Kelas IV di SDN Pati Kidul 03,” vol. 2, no. 3, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v2i3.1008>
- [19] A. P. Rahayu, “Penggunaan Mind Mapping dari Perspektif Tony Buzan dalam Proses Pembelajaran,” vol. 11, no. April 2021, pp. 65–80, 2021.
- [20] R. D. Fitriani, D. Setyowati, and S. Suriyana, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flipbook Pada Muatan IPAS Kelas IV SDN 15 Sungai Raya,” vol. 3, pp. 24–36, 2025.
- [21] I. R. Fadilla, A. Bella, U. Khairunnisa, and Y. Ningsih, “Pengaruh Pembelajaran Mind Mapping terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi di Sekolah Dasar,” vol. 4, pp. 6417–6420, 2022.
- [22] K. M. D. Gayatri, N. A. P. Lestari, and N. P. J. Artini, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Digital Pada Materi Gaya Untuk Siswa Kelas IV SD,” vol. 7, no. 2, pp. 287–293, 2025.
- [23] M. H. R. ZH, A. Ardiansyah, M. S. Dewi, and F. Nikmatullah, “Analisis Respon Siswa dan Guru

- terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Online Pada Pelajaran Al-Qur'an Hadist di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu," vol. 8, pp. 17–31, 2022.
- [24] T. A. Zahra, R. K. Dewi, D. A. Lestari, and R. G. Nugraha, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook "Karakter Anak Bangsa, Indonesia Beradab" untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar," vol. 8, no. 1, pp. 615–623, 2024.
- [25] R. D. R. Dako and W. Ridwan, "Pengujian karakteristik Functional Suitability dan Performance Efficiency," vol. 3, pp. 66–71, 2021.