

Pengembangan Media Flipchart Interaktif Berbasis Pengalaman Motorik Halus Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Peserta didik Madrasah Ibtidaiyah

1. Isma Nailun Naja

Universitas Hasyim Asy'ari Jombang,
Indonesia
nelynaja628@gmail.com

2. Siti Rofi'ah

Universitas Hasyim Asy'ari Jombang,
Indonesia
sitirofiah@unhasy.ac.id

ABSTRAK

This study was motivated by the limited utilization of interactive learning media in Indonesian language teaching for students in the first grade of Madrasah Ibtidaiyah, which resulted in less optimal development of early literacy skills. The study aimed to describe the development process and examine the feasibility of an interactive flipchart based on fine motor experiences to strengthen early literacy among first-grade students at Mambaul Ulum Megaluh Jombang. A Research and Development (R&D) approach employing the ADDIE model was applied in this study. The model encompasses five sequential stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were obtained through observation, interviews, questionnaires, and documentation involving one teacher and 22 first-grade students. The developed product was an interactive flipchart integrated with puzzles, letter cards, picture cards, and literacy activities that engaged students in tracing, matching, arranging letters, and beginning reading and writing practices. The overall validation result from media, material, and learning experts reached an average score of 88%, categorized as highly feasible. Furthermore, students' responses reached 97.5%, demonstrating a very high level of acceptance and engagement. The findings indicate that the interactive flipchart effectively supports students' participation, concentration, and enthusiasm while strengthening their early literacy skills. Therefore, the developed media is suitable for supporting early literacy learning in first-grade Madrasah Ibtidaiyah students.

Keyword: Interactive Flipchart, Fine Motor Skill Experiences, Interactive Flipchart

Informasi Artikel

Naskah Diterima:
25 Juli 2026

Naskah Direvisi
25 Agustus 2026

Naskah Diterbitkan:
25 September 2026

A. PENDAHULUAN

Pada era Pendidikan saat ini, guru dituntut agar mampu menciptakan proses belajar yang aktif, inovatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik (Fitria & Martha, 2020). Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu komponen utama dalam mendukung terciptanya pembelajaran yang bermakna, terutama bagi peserta didik sekolah dasar (SD) dan madrasah ibtidaiyah (MI) yang dimana masih berada pada fase oprasional konkret. Oleh karena itu, pemahaman konsep akan lebih optimal apabila peserta didik memperoleh pengalaman belajar langsung, aktivitas manipulatif, serta penggunaan media yang melibatkan aspek visual dan kinestetik dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah, kemampuan literasi dasar yang mencakup membaca dan menulis permulaan merupakan kompetensi awal yang harus dikuasai peserta didik sebagai fondasi utama dalam mengikuti pembelajaran pada jenjang berikutnya (Ramadhani et al., 2025). Namun, hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan di MI Mambaul Ulum Megaluh Jombang memberikan hasil bahwa kemampuan membaca dan menulis peserta didik masih memerlukan peningkatan. Beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf-huruf, membaca suku kata, serta menyusun kata sederhana. Selain itu proses belajar di kelas masih memerlukan media yang interaktif untuk memberikan keterlibatan aktif peserta didik secara optimal dalam aktivitas membaca dan menulis sehingga memberikan pengalaman belajar yang diperoleh sepenuhnya bermakna.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Media interaktif

mampu meningkatkan partisipasi peserta didik karena mendukung terjalannya interaksi antara peserta didik dan materi pembelajaran melalui berbagai aktivitas yang menarik dan menyenangkan (Amilia et al., 2024). Pada peserta didik usia sekolah dasar, aktivitas yang melibatkan pengalaman motorik halus seperti menebalkan huruf, menyusun puzzle, mencocokkan gambar dan kata, merangkai huruf menjadi kata, serta menulis sederhana dapat membantu memperkuat pemahaman konsep sekaligus melatih koordinasi gerak tangan dan jari. Pengalaman motorik halus memiliki kontribusi penting terhadap perkembangan kemampuan literasi awal karena keterampilan menulis dan membaca memerlukan koordinasi visual-motor yang baik (Syaifullah, 2020). Oleh karena itu, integrasi aktivitas motorik halus ke dalam media pembelajaran menjadi strategi yang relevan untuk mendukung penguatan literasi awal peserta didik.

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia telah banyak dilakukan. Achriyati et al. mengembangkan media flipchart untuk meningkatkan keterampilan membaca intensif peserta didik sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flipchart yang memadukan unsur gambar, teks, warna, dan latihan interaktif memperoleh kategori sangat layak serta mendapatkan respons positif dari peserta didik (Achriyati et al., 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Ridwan yaitu, mengembangkan media papan kata untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut layak dan efektif digunakan untuk membantu peserta didik dalam kegiatan membaca dan menulis (Ridwan et al., 2023).

Meskipun demikian, penelitian terdahulu masih berfokus pada

pengembangan media sebagai sarana penyampaian materi dan belum secara khusus mengintegrasikan pengalaman motorik halus sebagai bagian utama dari desain pembelajaran. Padahal, keterlibatan aktivitas fisik yang terarah mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik kelas awal. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan media flipchart interaktif berbasis pengalaman motorik halus yang mengintegrasikan aktivitas menyusun puzzle, menebalkan huruf, merangkai kata, menggunakan kartu huruf, serta mencocokkan kartu bergambar dalam satu media pembelajaran. Media ini dirancang berdasarkan karakter peserta didik kelas I Madrasah Ibtidaiyah untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendukung penguatan literasi awal.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran flipchart interaktif berbasis pengalaman motorik halus serta menganalisis tingkat kelayakan media tersebut dalam mendukung penguatan literasi awal peserta didik kelas I MI Mambaul Ulum Megaluh Jombang. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan inovasi media pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah.

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Media Flipchart Interaktif

Media dalam perspektif Pendidikan merupakan instrument yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses

belajar mengajar. Kata media pembelajaran berasal dari Bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti “tengah”. Dalam Bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Gerlach dan Ely menyatakan bahwa media, apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah media.

Secara umum, media pembelajaran terdiri dari dua jenis, yaitu media proyeksi dan media non proyeksi. Pada penelitian ini, peneliti memilih menggunakan media pembelajaran Flipchart. Flipchart adalah alat bantu edukasi berbentuk lembaran-lembaran kertas besar yang disusun dalam sebuah stand atau bingkai, memungkinkan guru atau peserta didik untuk membalik atau membuka halaman demi halaman secara manual saat digunakan dalam proses pembelajaran. Informasi dapat disajikan dengan menggunakan kata-kata atau gambar (Taihuttu, 2025).

Menurut Munadi, flipchart merupakan salah satu media visual yang terdiri atas kumpulan lembaran kertas berukuran besar yang disusun pada sebuah gantungan sehingga dapat dibalik secara berurutan sesuai kebutuhan penyajian materi. Penggunaan flipchart dalam kegiatan pembelajaran memerlukan perencanaan dan keterampilan guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Guru harus menguasai materi yang akan disampaikan serta memahami teknik penggunaan media tersebut. Selain itu, penempatan flipchart harus mempertimbangkan keterlihatan bagi seluruh peserta didik, disertai dengan pengaturan posisi duduk yang mendukung

proses belajar. Pada tahap awal pembelajaran, guru memperkenalkan pokok materi yang akan dibahas, kemudian menampilkan setiap lembar flipchart secara sistematis sambil memberikan penjelasan yang relevan. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi sebagai bentuk stimulasi terhadap aktivitas berpikir dan pemahaman konsep. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan penyimpulan materi oleh guru dalam memperkuat pemahaman peserta didik tentang materi yang telah dipelajari (Nurhasanah, 2024).

Interaktivitas dalam pembelajaran telah menjadi fokus utama dalam upaya meningkatkan efektifitas pembelajaran dengan cara yang lebih mudah dipahami peserta didik untuk membangun keterampilan kritis dan tetap mempertahankan elemen kesenangan dan tantangan (Dermawan & Malik, 2024).

Saat ini, media menjadi alat yang memudahkan, mempercepat, dan meningkatkan manfaat proses komunikasi (Aulia, 2024). Dalam kegiatan pembelajaran, keberhasilan pencapaian tujuan belajar sangat dipengaruhi oleh kesesuaian antara metode mengajar dan media yang digunakan. Pemanfaatan media pembelajaran visual bertujuan untuk meningkatkan semangat peserta didik dan mendorong keaktifan mereka dalam belajar, hal ini membuat pelajaran lebih menarik dan membawa kesegaran serta variasi dan kebaruan pada pengalaman peserta didik, sehingga menghindari peserta didik dari kebosanan dan ketidakaktifan selama proses belajar.

2. Pengalaman Motorik Halus Peserta didik Madrasah Ibtidaiyah

Kemampuan motorik merupakan dasar dari kemampuan fisik yang

dibutuhkan untuk berbagai kegiatan dan olahraga (Rosalina et al., 2025). Semua unsur motorik pada setiap anak dapat berkembang melalui kegiatan olahraga dan aktivitas bermain yang melibatkan otot. Menurut Cureton kemampuan motorik adalah untuk mengembangkan kesanggupan dan kemampuan setiap orang berperan dalam meningkatkan kinerja. Dengan keterampilan fisik yang baik, seseorang memiliki landasan untuk menguasai berbagai tugas motorik tertentu (Ningsih et al., 2020).

Perkembangan motorik dibedakan menjadi dua kategori: keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus. Keterampilan motorik halus mencakup aktivitas yang melibatkan penggunaan otot kecil serta memerlukan koordinasi mata dan tangan, seperti aktivitas melipat, memotong, atau merangkai manik-manik. Di sisi lain, keterampilan motorik kasar meliputi gerakan-gerakan yang menggunakan kelompok otot besar dan memerlukan daya yang signifikan, seperti berlari, berjalan, dan melompat.

Keterampilan motorik dalam Pendidikan dasar, tidak ada perbedaan penting antara laki – laki dan perempuan, namun beberapa fitur dipertimbangkan untuk meningkatkan kinerja. Anak laki – laki memiliki kecenderungan terhadap Latihan kekuatan, kecepatan, mengalahkan lawan, dengan bimbingan yang tepat dapat meningkatkan efisiensi. Sementara perempuan lebih menyukai Gerakan ekspresif, sering ditandai dengan kurangnya ekonomis, namun cenderung keakuratan teknis (Permatasari, 2025).

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas peserta didik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia melibatkan empat kemampuan berbahasa yang diharapkan dapat dikuasai oleh peserta didik: mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis (Azkia & Rohman, 2020).

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, berpikir, dan berkomunikasi peserta didik. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik tidak hanya mendapatkan wawasan tentang kaidah bahasa, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam aspek mendengar, berbicara, membaca, dan menulis yang menjadi fondasi bagi keberhasilan belajar pada berbagai bidang ilmu (Tarigan, 2015). Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan menumbuhkan minat baca, meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra, mengembangkan kepekaan rasa, serta memperluas wawasan kehidupan peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk membentuk kemampuan komunikasi yang efektif sekaligus mengembangkan aspek intelektual, emosional, dan sosial peserta didik.

Secara teoretis, pemahaman mengenai hakikat bahasa menjadi landasan penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Anderson (dalam Tarigan, 2015) menjelaskan bahwa bahasa memiliki beberapa karakteristik mendasar. Pertama, bahasa merupakan suatu sistem yang tersusun atas unsur-unsur yang saling berkaitan dan membentuk kesatuan yang teratur. Kedua, bahasa berfungsi sebagai lambang yang digunakan manusia untuk menyampaikan informasi, gagasan, pikiran, dan perasaan. Ketiga, bahasa merupakan

bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia dan digunakan sebagai sarana komunikasi. Keempat, bahasa mengandung makna sehingga setiap bentuk bahasa yang digunakan harus merepresentasikan konsep atau gagasan tertentu yang dapat dipahami oleh penutur dan mitra tutur. Kelima, bahasa bersifat konvensional, yaitu penggunaan lambang-lambang bahasa didasarkan pada kesepakatan yang berlaku dalam suatu masyarakat bahasa. Selain itu, bahasa juga bersifat arbitrer, produktif, dinamis, dan sosial karena berkembang sesuai kebutuhan masyarakat penggunaannya (Chaer, 2014).

Bahasa merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia, karena digunakan dalam aktivitas sehari – hari, khususnya dalam berkomunikasi. Melalui bahasa, manusia dapat saling berinteraksi dan menyampaikan berbagai maksud (Hafman, 2022). Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana berpikir, membangun pengetahuan, dan mengembangkan interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dirancang secara sistematis agar peserta didik mampu memahami serta menguasai penggunaan bahasa secara efektif, baik dalam konteks akademik maupun sosial.

C. METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Pendekatan bertujuan untuk mengembangk produk berupa media pembelajaran melalui serangkaian kegiatan penelitian dan pengembangan yang terstruktur. Hasil pengembangan kemudian divalidasi dan dievaluasi untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan

memenuhi kriteria kelayakan serta dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti yaitu model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry, model ini adalah salah satu model desain pembelajaran sistematis. Model ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementasi, Delivery, and Evaluations.

Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi terhadap permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Tahap ini mencakup analisis kebutuhan untuk mengetahui kondisi nyata peserta didik guna memahami perbedaan tingkat pemahaman yang dimiliki oleh masing – masing peserta didik. Menganalisis kurikulum untuk mengetahui kesesuaian media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan capaian pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Menganalisis tujuan pembelajaran untuk memastikan kesesuaian antara media yang dikembangkan dengan kompetensi dan hasil belajar yang dicapai peserta didik. Menganalisis media interaktif sebagai sarana penyampaian materi kepada peserta didik. Tahap desain pengembangan media pembelajaran, yaitu media pembelajaran yang dikembangkan untuk peserta didik di kelas 1 MI, pada tahap ini dilengkapi perancangan media flipchart untuk peserta didik. Tahap pengembangan yaitu merealisasikan bentuk dari produk yang dikembangkan. Media interaktif flipchart yang dikembangkan harus berdasarkan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik. Tahap implementasi dilakukan setelah mendapatkan penilaian dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, agar media yang dikembangkan layak diterapkan. Tahap evaluasi dilakukan selama pengembangan

untuk perbaikan dan penyempurnaan produk.

Jenis data yang dikumpulkan dibagi menjadi dua jenis, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang didapatkan melalui wawancara dan catatan observasi terkait tanggapan, kritik, serta saran dari validator. Data kuantitatif yang didapat melalui angket penilaian yang dibagikan kepada ahli validator, peserta didik melalui uji kelompok kecil dan uji lapangan

Teknik pengumpulan data dilakukan peneliti yaitu dengan melakukan wawancara, angket, dokumentasi. Wawancara bertujuan agar melibatkan interaksi antara peneliti dan responden untuk memperoleh data. angket untuk mengetahui data dan informasi terhadap produk yang dikembangkan sebagai bahan perbaikan bagi peneliti. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang bersumber dari berbagai dokumen tertulis. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Dokumentasi yang digunakan meliputi foto kegiatan pembelajaran, profil madrasah, media pembelajaran yang digunakan, serta hasil kinerja peserta didik. Analisis data untuk menentukan tingkat kelayakan media flipchart dilakukan dengan menghitung persentase skor yang diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total yang akan diperoleh dari validator

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal

Setelah diperoleh hasilnya, kemudian akan dilihat tingkat kelayakan berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kelayakan

Presentase	Keterangan
$25\% < \text{skor} \leq 37,5\%$	Tidak Layak
$37,5 < \text{skor} \leq 62,5\%$	Cukup Layak
$62,5\% < \text{skor} \leq 87,5\%$	Layak
$87,5\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan berupa media flipchart interaktif berbasis pengalaman motorik halus untuk pembelajaran bahasa indonesia, lebih khusus dalam menyimak, membaca, dan menulis. Penelitian dan pengembangan ini melalui tahapan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation):

Analysis (Analisis)

Hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa pembelajaran di kelas 1 MI Mambaul Ulum, guru masih sangat jarang menggunakan media pembelajaran dan cenderung menggunakan metode konvensional. Dari hasil analisis diketahui bahwa peserta didik memerlukan media yang tepat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Media flipchart menjadi salah satu media yang layak untuk dikembangkan dalam upaya mendukung proses pembelajaran.

Design (Perancangan)

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun kerangka konsep untuk menentukan capaian pembelajaran, menentukan materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Menyusun rancangan awal media pembelajaran flipchart berupa lembaran yang dapat dibolak – balikkan dengan jumlah 10 halaman yang setiap halamannya memiliki fungsi

berbeda. Media interaktif flipchart dirancang untuk memudahkan proses belajar dan memberikan pengalaman motorik halus peserta didik kelas 1 MI Mambaul Ulum Megaluh.



Gambar 1. Desain Papan Flipchart



Gambar 2 Desain Puzzle



Gambar 3. Desain Kartu Kata



Gambar 4. Desain Kartu Bergambar



Gambar 5. Desain Keseluruhan Flipchart

Development (Pengembangan)

Peneliti melakukan proses validasi pada beberapa validator yang ahli pada aspek – aspek terkait produk yang dikembangkan. Proses validasi dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan tersebut sudah tergolong layak atau belum di ujikan ke sekolah yang akan di teliti.

a. Validasi Ahli Media

Penilaian oleh ahli media bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan dan mengetahui kekurangan media pembelajaran flipchart. Bidang validator ahli media kepada ibu Dr. Ariga Bahrodin S.Pd.,M.Pd,. Penilaian dilakukan dengan memberikan angket kepada validator. Analisis data validasi memperoleh nilai presentase 94% dengan keterangan sangat layak.

b. Validasi Ahli Materi

Penilaian oleh ahli media bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan dan mengetahui kekurangan media pembelajaran flipchart. Bidang validator ahli materi kepada ibu Indah Puspita, M. Pd, validasi dilakukan dengan memberikan angket kepada validator. Analisis data validasi memperoleh nilai presentase 70% dengan kategori layak.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Untuk mengetahui kelayakan serta kekurangan media pembelajaran flipchart.

Bidang validasi ahli pembelajaran dilakukan kepada ibu Eliya Agustina, S.Pd.I, dengan memberikan angket kepada validator. Analisis data memperoleh nilai presentase 100% termasuk dengan kategori sangat layak digunakan.

Tabel 2. Presentase Penilaian Ahli

No.	Bidang Validasi	Skor (x)	Skor Ideal (xi)	Hasil (%)
1.	Ahli Media	47	50	94
2.	Ahli Materi	35	50	70
3.	Ahli Pembelajaran	50	50	100
Total		132	150	88

Implementation (Implementasi)

Media pembelajaran flipchart yang telah melalui proses validasi dan dinyatakan layak oleh validator, akan diterapkan di kelas satu di MI Mambaul Ulum. Tahap ini akan dilaksanakan dengan uji coba pada kelompok kecil yang berjumlah 4 peserta didik.

Pada tahap ini hasil penilaian tersebut mendapatkan nilai sebanyak 97,5% termasuk dengan kategori sangat layak, dan hasil penilaian lembar kerja peserta didik mendapatkan nilai 98,5%. Hasil belajar yang dicapai dari peserta didik terlihat sangat baik karena peserta didik telah mengerti cara memanfaatkan flipchart interaktif. Hal ini dapat di identifikasikan bahwa flipchart tersebut sangat cocok digunakan pada pembelajaran di MI Mambaul Ulum Megaluh.

Evaluation (Evaluasi)

Setelah mendapatkan penilaian dari validator ahli dengan rata – rata 88% dan juga mendapatkan penilaian dari uji kelompok kecil sebanyak 97,5% serta hasil penilaian lembar kerja peserta didik

sebanyak 98, 5%. Selanjutnya uji kelompok besar terhadap media pembelajaran, kepada peserta didik kelas 1 Rahim dengan jumlah 22 peserta didik yang memberikan penilaian. Hasil yang didapatkan 98,7% dengan kategori sangat layak serta lembar kerja peserta didik memperoleh nilai sebanyak 95,5% termasuk dengan kategori sangat baik.

Tabel 3. Presentase Uji Lapangan

Uji Lapangan			
Validator	Skor	Persentase	Kriteria
Respon terhadap media	2172	98,7%	Sangat Baik
Hasil LKPD	2111	95,9%	Sangat Layak

Pembahasan

Analisis Hasil Pengembangan Media Flipchat Interaktif

Produk yang dikembangkan menggunakan model ADDIE terdiri dari Analyze, Design, Development, Implementasi, Evaluation. Model ADDIE dipilih karena metode yang menekankan pada analisa mengenai bagaimana setiap komponen saling berkaitan serta terstruktur secara sistematis. Richey dan Klein menyatakan bahwa model ini memberikan panduan yang baik bagi para pengajar dan pengembang kurikulum dalam merancang serta menilai program pendidikan. (Afifah et al., 2022)

Berikut tahapan yang telah dilaksanakan oleh peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif flipchart pada mata pelajaran bahasa indonesia:

Analyze (Menganalisis)

Tahap pertama yang diawali dengan melakukan analisis kebutuhan yang diketahui bahwa kegiatan belajar mengajar dikelas tersebut lebih didominasi oleh guru. Kondisi ini membuat peserta didik kurang berpartisipasi aktif dan menyebabkan suasana Pembelajaran masih cenderung monoton dan kurang bervariasi agar peserta didik aktif selama proses pembelajaran. Karakteristik peserta didik yang cenderung sangat aktif umumnya membutuhkan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran baik melalui aktivitas fisik maupun interaksi sosial. Hal ini didukung dengan teori yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky, bahwa pembelajaran adalah proses sosial yang menekankan pentingnya interaksi dan kolaborasi dan kolaborasi dalam membangun pengetahuan peserta didik. (Lestari et al., 2024). Analisis kurikulum yang diterapkan di MI Mambaul Ulum megaluh yakni kurikulum merdeka yang menekan bahwa proses pembelajaran yang memberikan pengalaman pengalaman belajar yang bermakna sekaligus sekaligus menyenangkan bagi peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran. (Suryaman, 2020). Peneliti mengembangkan media interaktif berbasis pengalaman motorik halus yang bertujuan agar peserta didik merasakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, menyenangkan sehingga peserta didik termotivasi agar semangat belajar dan terlibat aktif selama proses pembelajaran.

Design (Perancangan)

Tahap perancangan, mengenai media pembelajaran yang telah dianalisis dan dibutuhkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran tersebut berupa flipchart yang didesain sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan memberikan pengalaman motorik halus. Media flipchart yang sudah dikembangkan memiliki 10

lembar yang memiliki fungsi dan aktivitas yang berbeda, dengan menggunakan komponen kartu bergambar yang menarik. Media interaktif flipchart di design dengan menggunakan aplikasi canva, canva adalah aplikasi desain yang menggunakan teknik drag and drop serta dapat mengakses berbagai macam fitur yang ada misalnya font, gambar, dan bentuk selama proses pembuatan. (Isnaini et al., 2021). Perancangan media interaktif menggunakan aplikasi canva. Aplikasi ini dapat dengan mudah mendesain setiap lembar flipchart dan komponennya seperti kartu huruf, kartu bergambar, dan puzzle yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Media pembelajaran flipchart dirancang untuk peserta didik kelas 1 MI Mambaul Ulum pada bab Aku Bisa untuk memudahkan menulis dan membaca sekaligus memberikan pengalaman motorik halus pada pembelajaran bahasa indonesia.

Development (Mengembangkan)

Tahap ini, adalah tahap pengembangan produk yang siap diterapkan atau diuji kepada peserta didik (Waruwu, 2024). Uji coba produk dilaksanakan untuk memperoleh data yang dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan produk sehingga mencapai tingkat kelayakan yang optimal, adapun kelayakan media dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran.

Penilaian kelayakan dari ahli media secara keseluruhan memperoleh nilai sebanyak 94% dengan kategori bahwa sangat layak, penilaian ahli materi memperoleh nilai sebanyak 70% dengan kategori layak, dan penilaian ahli pembelajaran sebanyak 100% dengan kategori sangat layak. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif penilaian dari angket dan data kualitatif berupa kritik dan saran

untuk menyempurnakan media pembelajaran interaktif flipchart.

Kritik serta saran yang diperoleh dari ahli validator, dari ahli media menyarankan agar menyesuaikan cerita pada puzzle agar sesuai dengan profil pancasila, ahli materi menyarankan bahwa agar dibuat lebih menarik dan menambahkan lembar kerja saat penyampaian Materi supaya lebih mudah dimengerti.

Implementation (Implementasi)

Tahap ini merupakan tahap penerapan produk yang telah dibuat. Pada tahap penerapan produk yang telah dibuat, pada tahap ini peneliti memperoleh umpan balik terhadap produk yang dikembangkan (Waruwu, 2024). Menjelaskan bahwa media yang dikembangkan telah dimodifikasi. Media pembelajaran yang dikembangkan di uji cobakan pada kelas kecil oleh peserta didik yang terdiri dari 4 peserta didik. Hasil uji coba memperoleh nilai sebanyak 97,5% termasuk dengan kategori sangat layak. Penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti media flipchart dapat memfasilitasi interaksi sosial antara peserta didik, memungkinkan mereka untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan berbagi pemahaman tentang pembelajaran bahasa indonesia. (Tohari & Rahman, 2024). Media pembelajaran flipchart interaktif sangat cocok untuk digunakan dalam penelitian yang lebih mendalam.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap memberikan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan, pada tahap ini bertujuan untuk menilai tingkat keberhasilan pencapaian tujuan pengembangan produk (Waruwu, 2024). Setelah dilakukan evaluasi serta di implementasikan diketahui bahwa media pembelajaran layak dipelajari dan

digunakan. Hasil uji coba lapangan memperoleh respon peserta didik sebanyak 98,7%, dengan hasil lembar kerja peserta didik sebanyak 95,9%, dinilai sangat layak dijadikan sebagai media pembelajaran. respon peserta didik dalam pembelajaran melalui media pembelajaran merupakan indikator penting yang mencerminkan tingkat keterlibatan dan pemahaman peserta didik (Siti, 2023). Media flipchart interaktif dianggap sangat sesuai sebagai sarana pembelajaran, hal ini terbukti dari evaluasi akhir yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, serta respon peserta didik sangat baik, media yang dibuat menarik, berwarna warni, dengan komponen kartu huruf, kartu bergambar, dan puzzle dengan memberikan pengalaman motorik halus pada setiap lembar flipchart sehingga cocok sebagai media pembelajaran disekolah. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media flipchart dinilai dengan sangat layak sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik (Hakim, 2021)

E. SIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan serta hasil uji coba terhadap media interaktif flipchart kelas 1 MI Mambaul Ulum yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : (1) pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE. Media yang dikembangkan menghasilkan flipchart yang berfokus pada belajar menyimak, membaca dan menulis, dengan memberikan pengalaman motorik halus pada peserta didik kelas 1. Media flipchart terbuat dari banner yang dapat berdiri dengan stand tripod dengan jumlah 10 halaman. Ditambahkan komponen komponen media seperti kartu huruf, kartu bergambar, puzzle yang menarik. (2) Media

pembelajaran yang dikembangkan telah melalui beberapa tahap, mulai dari analyze (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (mengimplementasikan), evaluation (evaluasi). Media interaktif flipchart sudah melalui tahap penilaian validator dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan juga respon peserta didik. Melalui saran ahli validator produk media telah direvisi sebelum diterapkan ke sekolah. Hasil penilaian ahli media 94%, ahli materi 70%, ahli pembelajaran 100%, dan respon peserta didik 98,7% serta hasil lembar kerja peserta didik sebanyak 95,9%. (3) pembelajaran dengan menggunakan media flipchart terbukti berhasil dalam kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran flipchart yang dirancang dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan meningkatkan kemampuan motorik halus peserta didik.

F. CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa hasil penelitian saya, tidak terdapat unsur – unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara ditulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka. Jika nanti terbukti bahwa hasil penelitian tersebut memiliki unsur plagiarisme dan klaimnya berasal dari pihak lain, saya bersedia untuk mengikuti ketentuan hukum yang ada.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Achriyati, S., Yuliana, R., & Nulhakim, L. (2022). *Pengembangan Media Flip Chart Terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar*. 11, 1249–1257.
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). *Pengembangan Media*

- Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Amilia, E., Eka Sukmawati, P., Nanda Prayudina, K., Made Suci Prahastiwi Giri, N., & Ketut Desia Trisiantari, N. (2024). Pengembangan Media Panda (Papan Tanda Baca) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(1), 55–66.
- Aulia, D. (2024). Manfaat Media Komunikasi Dalam Pembelajaran Pada Kelas IV B SD IT Ar-Ridha Pantai Cermin, Tanjung Pura. *TADRUSUUN: JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, September 2024, 275–282.
- Azkia, N., & Rohman, N. (2020). Analisis Metode Montessori dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Rendah SD / MI Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–14.
- Dermawan, H., & Malik, R. F. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Experimental Method Materi Peristiwa Alam untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik Kelas V SD. *TADRUSUUN: JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, September 2024, 260–274.
- Fitria, H., & Martha, A. (2020). *Kompetensi Profesional Guru dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. 1(3), 258–264.
- Hafman, A. (2022). Pengaruh Penguasaan Tata Bahasa dan Kosakata Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Bahasa Inggris. *TADRUSUUN: JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 1, 40–47.
- Hakim, Z. R. (2021). Pengembangan media flipchart pada tema “Diriku” subtema “Tubuhku” SDN Serang 3. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 3(2), 66–75.
- Isnaini, K. N., Sulistiyan, D. F., Ramadhany, Z., & Putri, K. (2021). *Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva*. 5, 291–295.
- Lestari, A. I., Ndonga, Y., & Gultom, I. (2024). *Pengembangan Sosial Emosional Siswa SD dengan*. 7(November), 12441–12445.
- Ningsih, A., Sarwita, T., & Munzir. (2020). Survei Penguasaan Gerak Dasar Motorik Pada Siswa Kelas V di SD Negeri 3 Ketol. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1–15.
- Nurhasanah, M. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Flip Chart Terhadap Minat Belajar Ips Kelas Iv Di Sdn Wukirsari Kabupaten Musi Rawas*. 14–54. <http://repository.uinfasbengkulu.ac.id/2825/>
- Permatasari, I. dkk. (2025). *Kemampuan Motorik Dan Fungsi Kognitif: Studi Korelasi Motor Ability and Cognition Function : Correlation Study in*. 7(2), 191–198.
- Ramadhani, R., Reska Amzi Rahayu, Afriza Media, Ari Suriani, & Dewi, R. (2025). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kurangnya Minat Baca Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 2(2), 304–319. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.1708>
- Ridwan, M., Tahir, M., & Istiningsih, S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kata Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia*

- Kelas II SDN 1 Sabelia Tahun Ajaran 2021 / 2022. 1.*
- Siti, R. (2023). *Respon Peserta Didik Pada Pembelajaran Moderasi Beragama Berbantu Media Educard Literasi Di Madrasah Ibtidaiyah*. 06(02), 78–86.
- Suryaman, M. (2020). *Orientasi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar*. 13–28.
- Syaifullah, M. (2020). *Urgensi Media Pembelajaran Ditinjau Dari Karakteristik Fisik Dan Psikomotorik Anak Usia DASAR*. *AT-TAHDZIB*. Volume 5 nomor 1 maretr 2020 : 2503-3034, 1(1), 1689–1699.
- Taihuttu, S. M. (2025). *TUJUAN, FUNGSI, DAN MANFAAT*. 27.
- Tohari, B., & Rahman, A. (2024). *Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner : Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak*. 4(1).
- Waruwu, M. (2024). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan*. 9, 1220–1230.