

**PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* BERBANTUAN *AUGMENTED REALITY* TEKS
DESKRIPSI UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS
SEDERHANA SISWA KELAS IV SDN SAMPANGAN 02 KOTA SEMARANG**

Novemia Winar Utama¹, Panca Dewi Purwanti²

PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang

[1 novemiawinar@students.unnes.ac.id](mailto:novemiawinar@students.unnes.ac.id), [2 pancadewi@mail.unnes.ac.id](mailto:pancadewi@mail.unnes.ac.id)

ABSTRACT

The background of this research is the low score of students on writing description texts. description. This research aims to develop learning media Flipbook assisted by Augmented Reality (AR), describe the feasibility, results of validation, and describe the results of the effectiveness test in improving the writing of description text. validation, and describe the results of the effectiveness test in improving simple writing skills on description text material of grade IV elementary school students. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model consisting of with the ADDIE model which consists of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were 34 students of class IV A and B SDN Sampangan 02 Semarang City. Data collection techniques include observation, interviews, expert validation, and pretest and posttest tests in the use of Augmented Reality (AR)-assisted Flipbook media. The results of validation by media experts and material experts showed that the media was declared “Very Feasible” with a percentage of eligibility of 92% and 90%, respectively. The effectiveness test was conducted using the Paired Sample T-Test test, which showed that the average student pretest score of 63.33 increased to 86.83 on the posttest. The statistical analysis results showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), which means there is a significant increase in students' writing skills after using the media. writing skills after utilizing the media. This media is able to improve students' understanding of description text material. Thus, Flipbook media assisted by Augmented Reality is proven to be feasible and effective to use as an innovative learning media in improving the writing skills of elementary school students, especially in learning Indonesian language description text material.

Keywords: Flipbook, Augmented Reality, Description Text

ABSTRAK

Latar Belakang penelitian ini adalah rendahnya nilai siswa terhadap menulis teks deskripsi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Flipbook berbantuan Augmented Reality (AR), mendeskripsikan kelayakan, hasil validasi, dan mendeskripsikan hasil uji keefektifannya dalam meningkatkan keterampilan menulis sederhana pada materi teks deskripsi siswa kelas IV SD. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian adalah 34 siswa kelas IV A dan B SDN Sampangan 02 Kota Semarang. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, validasi ahli, serta tes pretest dan posttest dalam penggunaan media Flipbook Berbantuan Augmented Reality (AR). Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media dinyatakan "Sangat Layak" dengan persentase kelayakan masing-masing sebesar 92% dan 90%. Uji efektivitas dilakukan menggunakan uji Paired Sample T-Test, yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa sebesar 63,33 meningkat menjadi 86,83 pada posttest. Hasil analisis statistik menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) yang berarti terdapat peningkatan yang signifikan pada keterampilan menulis siswa setelah menggunakan media. Media ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks deskripsi. Dengan demikian, media Flipbook berbantuan Augmented Reality terbukti layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi.

Kata Kunci: Flipbook, Augmented Reality, Teks Deskripsi

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar menjadi fondasi utama dalam proses pembentukan kemampuan berpikir kreatif dan komunikatif siswa, salah satunya melalui pengembangan keterampilan menulis. Kreativitas menulis tidak hanya mengembangkan imajinasi siswa, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Qorib dkk. (2022) menyatakan bahwa kreativitas menulis dapat meningkatkan kualitas hidup sekaligus mempermudah individu dalam mencari

solusi atas berbagai permasalahan. Pelatihan menulis yang kreatif dapat dilakukan melalui berbagai pendekatan, termasuk proyek kolaboratif yang merangsang kerja sama tim dan pemikiran kreatif peserta didik. Dengan pendekatan yang tepat, siswa akan berkembang menjadi individu kreatif, yang tercermin dalam produk tulisan mereka.

Pada level pendidikan dasar, siswa dikenalkan dengan berbagai jenis teks, salah satunya adalah teks deskripsi sederhana. Teks ini berfungsi sebagai sarana melatih keterampilan berbahasa melalui penggambaran rinci terhadap

objek, peristiwa, atau fenomena sekitar siswa.

Asyifa dkk. (2024) menyatakan bahwa pembelajaran teks deskripsi bertujuan mengembangkan kemampuan siswa mengamati detail dan menyusunnya menjadi tulisan yang runtut dan bermakna. Hal ini sejalan dengan Wulandari dan Dian (2021) yang menjelaskan bahwa teks deskripsi memiliki struktur utuh mulai dari judul, paragraf, kalimat, tanda baca, hingga keterkaitan isi, tema, dan gagasan utama. Penguasaan teks deskripsi menjadi fondasi penting dalam membangun kemampuan komunikasi tertulis sejak dini.

Namun, dalam praktik pembelajaran, siswa kerap menghadapi kendala, terutama terkait minat belajar dan pengalaman pembelajaran yang kurang bermakna. Pembelajaran menulis teks deskripsi di sekolah dasar masih banyak menggunakan Model pengajaran konvensional yang tidak efektif dalam menarik perhatian dan memfasilitasi pemahaman siswa Dengan hasil yang optimal. Oleh sebab itu, diperlukan adanya media pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan sesuai karakteristik gaya belajar siswa abad ke-21.

Salah satu alternatif media potensial adalah flipbook digital, yaitu buku

interaktif berbasis digital yang memungkinkan pengguna membalik halaman secara virtual dan dilengkapi elemen multimedia seperti teks, gambar, video, serta animasi. Ni'mah dan Udik (2024) menyatakan penggunaan flipbook dapat meningkatkan ketertarikan siswa karena desainnya yang menarik dan sifatnya yang praktis.

Lebih jauh, pengintegrasian teknologi Augmented Reality (AR) dalam flipbook memberikan proses pembelajaran yang lebih imersif dan interaktif. AR memungkinkan siswa berinteraksi dengan objek virtual yang muncul di dunia nyata, sehingga materi pembelajaran berlangsung dengan cara yang lebih konkret dan tidak sulit untuk dipahami Haryanti dan Asri (2023) menyebutkan bahwa AR mendukung gaya belajar visual dan auditori melalui kombinasi teks, gambar, dan video, sehingga memperkaya proses pembelajaran.

Hal ini sangat mendukung gaya belajar siswa sekolah dasar yang cenderung konkret dan visual. Inovasi tersebut dalam membangkitkan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran, memperkuat pemahaman mereka terhadap struktur dan isi teks deskripsi, serta membantu siswa menyusun kalimat secara lebih terarah dan

komunikatif. Dengan demikian, penggunaan flipbook berbantuan Augmented Reality menjadi salah satu opsi media yang mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran menulis di tingkat dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji keefektifan media Flipbook berbantuan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran teks deskripsi guna meningkatkan keterampilan menulis sederhana siswa kelas IV SDN Sampangan 02 Kota Semarang. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan, tanggapan pengguna (guru dan siswa), serta peningkatan hasil belajar siswa melalui analisis statistik pretest dan posttest menggunakan pendekatan kuantitatif.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa flipbook berbasis AR efektif meningkatkan berbagai aspek kemampuan siswa. Kade dkk. (2024) mengembangkan media “Si-Bookie” dan melaporkan peningkatan keberanian berbicara, antusiasme, serta kepercayaan diri siswa TK. Saragih dan Panca (2025) membuktikan bahwa Media flipbook yang diterapkan melalui model Problem Based Learning (PBL) dapat mendorong peningkatan sikap kebersamaan dan

keterampilan menulis teks deskripsi siswa sekolah dasar.

Menulis sederhana teks deskripsi merupakan salah satu keterampilan dasar literasi yang penting dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar. Menurut Tarigan (2008), keterampilan menulis adalah kemampuan menuangkan gagasan, perasaan, dan pengalaman ke dalam bentuk tulisan secara sistematis dan dapat dipahami oleh pembaca. Dalam konteks teks deskripsi, kemampuan ini mencakup penguasaan aspek kebahasaan, pengamatan objek secara detail, serta kemampuan menyusun kalimat yang menggambarkan suatu objek, tempat, atau suasana secara konkret dan factual.

Penerapan media pembelajaran inovatif seperti flipbook berbasis AR dapat memperkuat kemampuan observasi visual siswa serta mempermudah mereka menyusun deskripsi secara urut dan menarik. Visualisasi objek secara interaktif memungkinkan siswa memahami detail bentuk, warna, dan ciri-ciri lain dengan lebih baik, yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan menulis deskriptif secara sederhana namun efektif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau Research

and Development (Sugiyono, 2023) yang bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran flipbook berbantuan Augmented Reality (AR) pada pembelajaran teks deskripsi untuk meningkatkan keterampilan menulis sederhana siswa kelas IV SDN Sampangan 02 Kota Semarang. Dalam penelitian ini, model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) digunakan sebagai kerangka kerja pengembangan yang bersifat sistematis dan siklikal sehingga memudahkan validasi pada setiap tahapnya (Hidayat & Muhammad, 2021).

Tahapan penelitian melibatkan evaluasi kebutuhan dan tahap perancangan media, pengembangan produk berdasarkan masukan ahli, uji coba produk pada siswa, dan evaluasi hasil pengujian. Data dikumpulkan melalui angket validasi yang diberikan kepada penilaian kevalidan produk melibatkan ahli materi dan media, sedangkan kepraktisan diukur melalui angket tanggapan guru dan siswa. dan tanggapan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Kedua angket menggunakan skala Likert 1–4 dengan kategori skor yang telah ditentukan untuk menilai validitas dan kepraktisan media.

Pengolahan data angket validasi dilakukan dengan menghitung rata-rata

skor penilaian ahli untuk menentukan kategori validitas produk, sedangkan data angket respon dianalisis untuk mendapatkan gambaran kepraktisan media berdasarkan tanggapan pengguna. Penentuan kategori dilakukan menggunakan interval skor dengan rentang dari sangat valid/praktis hingga tidak valid/praktis, sehingga dapat diketahui tingkat keberhasilan produk dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran Kelas IV SDN Sampangan 02 Kota Semarang

Penilaian validasi terhadap media Flipbook berbantuan Augmented Reality (AR) untuk meningkatkan keterampilan menulis sederhana teks deskripsi dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Keduanya menilai kelayakan media berdasarkan instrumen angket validasi yang mencakup aspek kesesuaian isi, tampilan visual, interaktivitas, serta kebermanfaatan media dalam proses pembelajaran. Hasil validasi dari kedua ahli digunakan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan produk sebelum dilakukan uji coba kepada pengguna.

Hasil validasi dari kedua pakar ahli digunakan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan produk sebelum dilakukan uji coba kepada pengguna. Validasi dilakukan oleh seorang pakar

media dan seorang pakar materi dari bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), yang telah memiliki kompetensi dan pengalaman dalam pengembangan media serta pengkajian isi materi pembelajaran. Penilaian dari kedua pakar ini mencakup aspek kelayakan media, kesesuaian isi, serta kebermanfaatannya dalam mendukung keterampilan menulis teks deskripsi pada siswa sekolah dasar."

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah Flipbook sebagai media pembelajaran berbantuan Augmented Reality (AR) yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Pada tahap analisis, diperoleh data bahwa Siswa yang berada di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Sampangan, Kota Semarang mengalami kesulitan dalam menulis teks deskripsi, terutama dalam menyusun kalimat yang runtut dan menggambarkan objek secara detail.

1. Tahap Analisis

Tahap pengembangan media dalam penelitian ini mengikuti model ADDIE, dimulai dari analisis kebutuhan, kurikulum, serta sarana dan prasarana Informasi yang diambil berdasarkan observasi serta wawancara dengan guru di beberapa sekolah dasar. Hasil analisis menunjukkan rendahnya inovasi guru dalam menyajikan pembelajaran yang

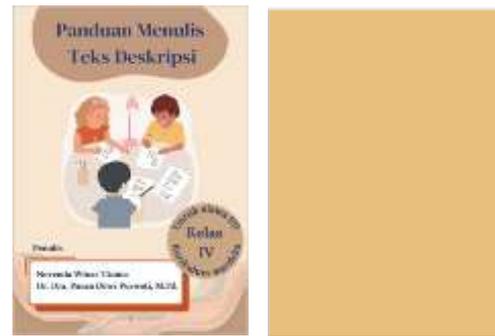
menarik dan interaktif, khususnya pada materi teks deskripsi, sehingga siswa kurang termotivasi dan pasif dalam menulis. Guru masih mengandalkan pembelajaran konvensional dari buku paket atau soal yang ditulis di papan tulis tanpa dukungan media yang memadai. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa flipbook berbantuan Augmented Reality (AR) yang menyajikan materi teks deskripsi dalam format digital interaktif dilengkapi gambar, animasi, video, dan objek 3D yang dapat diakses melalui pemindaian AR. Media ini memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran, sehingga lebih mudah memahami struktur dan isi teks deskripsi serta terarah dalam menulis. Selain itu, flipbook ini juga disesuaikan dengan karakteristik dalam ketrampilan siswa kelas IV melalui latihan dan panduan menulis yang sistematis. Dengan demikian, media flipbook berbantuan AR ini diharapkan menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis sederhana sekaligus mendukung implementasi teknologi dalam pembelajaran abad 21.

2. Tahap Desain

Tahapan desain ini, peneliti mulai merancang struktur dan konten media

pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Perancangan ini meliputi penyusunan desain isi materi teks deskripsi yang sesuai dengan kurikulum kelas IV SD, pembuatan storyboard, pemilihan elemen visual, serta penentuan fitur-fitur interaktif berbasis Augmented Reality (AR) yang akan diintegrasikan ke dalam flipbook. Desain flipbook difokuskan pada penyajian materi yang sistematis dan komunikatif, dengan memperhatikan prinsip pembelajaran visual dan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar yang konkret dan kontekstual. Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen evaluasi berupa angket validasi dan lembar penilaian kepraktisan untuk guru dan siswa. Desain ini menjadi acuan utama dalam pengembangan media, agar produk yang dihasilkan media ini tidak hanya menarik perhatian secara visual, tetapi juga mampu secara efektif mendukung peningkatan keterampilan menulis sederhana siswa melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan.

Media flipbook yang dikembangkan memuat materi teks deskripsi sesuai kurikulum Bahasa Indonesia kelas IV SD, dengan menekankan pada pengamatan dan penulisan deskripsi objek secara sederhana dan sistematis.



Gambar 1. Tampilan Cover Media



Gambar 2. Layout Media Flipbook

3. Tahap Pengembangan

Pada langkah-langkah pengembangan, dilakukan validasi terhadap produk media flipbook berbasis teknologi Augmented Reality (AR) oleh dua orang validator ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, guna menilai kelayakan dan kesesuaian produk dengan kebutuhan pembelajaran. Validasi merupakan proses evaluasi sistematis terhadap rancangan produk yang dilakukan oleh pihak yang kompeten di bidangnya (Rahmah & Arwin, 2021). Dalam penelitian ini, validasi media dilakukan oleh Bapak Abtadi Tris Hamdani, M.Pd., dan validasi materi oleh Ibu Dr. Dra. Panca Dewi Purwanti, M.Pd., yang keduanya merupakan dosen di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang.

Validator ahli media menilai aspek tampilan visual, interaktivitas, dan kesesuaian teknologi AR, sedangkan validator ahli materi menilai kelengkapan, ketepatan, serta kesesuaian isi materi dengan kurikulum. Penilaian dilakukan menggunakan angket berskala Likert 4 poin, dengan pengelompokan penilaian: Pengelompokan berdasarkan tingkat kelayakan: sangat layak 76–100%, layak 51–75%, cukup layak 26–50%, dan kurang layak 0–25%. Validator juga diberikan ruang untuk memberikan saran dan masukan guna penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan lebih lanjut.

Tabel 3. Validator Ahli Media

Validator	Penilaian	Skot Maksimal
Ahli Media	52	60

Penilaian yang diberikan oleh pakar ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran mendapatkan skor sebesar 52 dari skor maksimal 60. Jika dikonversikan ke dalam bentuk persentase, maka diperoleh nilai sebesar 86,67%, yang dibulatkan menjadi 87%. Hasil ini menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Penilaian ini mencerminkan bahwa aspek teknis, desain tampilan, kemudahan penggunaan, dan interaktivitas dari media telah memenuhi kriteria kelayakan

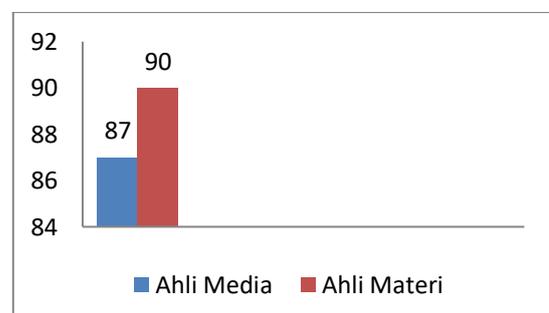
sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa sekolah dasar.

Tabel 4. Validator Ahli Materi

Validator	Skor	Skor Maksimal
Ahli Materi	36	40

Penilaian dari pakar ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan hasil yang sangat baik. Dari total skor maksimal 40, diperoleh skor sebesar 36. Nilai tersebut jika dikonversikan ke dalam persentase menghasilkan nilai sebesar 90%. Persentase ini menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hal ini mengindikasikan bahwa isi materi dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, relevan dengan kebutuhan siswa, dan dapat digunakan sebagai sarana pendukung dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi.

Grafik 1. Grafik Rekapitulasi



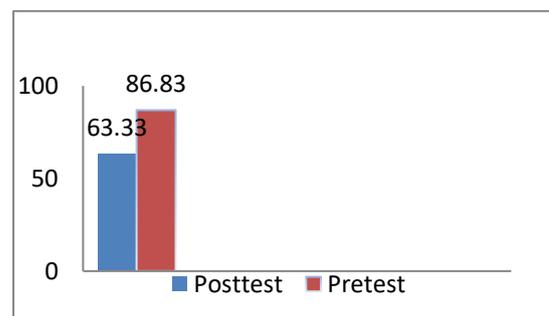
Menurut hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli media serta materi, media pembelajaran Flipbook berbantuan Augmented Reality dikategorikan sebagai "Sangat Layak" untuk penerapan dalam tahap uji coba. pengembangan. Penilaian ahli media menunjukkan bahwa produk memenuhi standar kelayakan isi dan teknis dengan hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase perolehan kelayakan sebesar 90%. yang juga termasuk dalam kategori "Sangat Layak", dengan fokus pada kelayakan isi, penyajian, dan bahasa. Validator materi turut memberikan masukan perbaikan terkait penggunaan ejaan dalam daftar isi agar sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Dengan demikian, media Flipbook berbantuan AR ini dinyatakan layak untuk dilanjutkan ke tahap implementasi dan pengujian efektivitas dalam rangka memperbaiki keterampilan menulis sederhana yang dimiliki siswa. Analisis data dilakukan untuk mengetahui efektivitas media *Flipbook* berbantuan berbasis Augmented Reality (AR) dalam memperbaiki keterampilan menulis sederhana siswa pada materi teks deskripsi. Data yang dianalisis berupa nilai pengujian awal sebelum media digunakan dan pengujian setelah media diterapkansiswa. Kedua data tersebut

mencerminkan pencapaian psikomotorik siswa dalam kegiatan menulis sederhana.

Sebelum memasuki tahap pengujian efektivitas, dilakukan terlebih dahulu uji coba skala kecil yang melibatkan 6 siswa **dan** uji coba skala besar dengan 28 siswa. Pada tahap ini, uji normalitas dilaksanakan untuk memastikan bahwa data hasil pretest dan posttest memiliki distribusi yang normal. Uji normalitas ini menjadi langkah penting dalam menentukan kelayakan penggunaan teknik analisis statistik parametrik.

Grafik 2. Perbandingan Rata-Rata Pretest dan Posttest Skala Kecil

Berdasarkan data yang



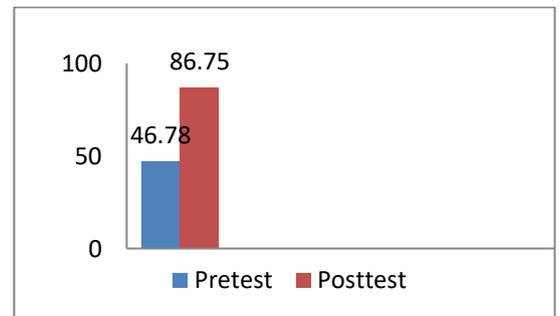
ditampilkan dalam Tabel 2, diketahui bahwa sebelum penerapan media Flipbook berbantuan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran teks deskripsi, nilai rata-rata pretest siswa adalah sebesar 63,33. Dari enam siswa yang mengikuti uji coba skala kecil, terdapat 2 siswa yang memperoleh nilai pada rentang 73–75, yang dikategorikan dalam tingkat "cukup baik" dengan rata-rata nilai sebesar 74. Sementara itu, 4 siswa lainnya

mendapatkan nilai antara 48–68, yang dikategorikan sebagai "kurang", dengan rata-rata nilai sebesar 58. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebelum menggunakan media pembelajaran tersebut. Setelah penggunaan media Flipbook berbantuan AR, hasil posttest yang ditampilkan menunjukkan peningkatan signifikan, dengan rata-rata nilai mencapai 86,83. Dari data tersebut diketahui bahwa terdapat 2 siswa yang memperoleh nilai 94–96, termasuk dalam kategori "amat baik", kemudian 3 siswa berada dalam rentang 80–89 dengan kategori "baik", dan 1 siswa memperoleh nilai 76, termasuk dalam kategori "cukup".

Perbandingan antara nilai pretest dan posttest ini menunjukkan bahwa penggunaan media Flipbook AR memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, terutama dalam keterampilan memahami dan menulis teks deskripsi. Nilai-nilai tersebut juga telah melalui uji normalitas dan dinyatakan berdistribusi normal, sehingga analisis statistik selanjutnya dilakukan menggunakan pendekatan parametrik. Visualisasi perbandingan rata-rata nilai pretest dan posttest dapat dilihat pada grafik yang menyertai data tersebut, yang

semakin menegaskan adanya kemajuan akademik yang nyata setelah penerapan media pembelajaran inovatif ini.

Grafik 3. Perbandingan Rata-Rata Pretest dan Posttest Skala Besar



Berdasarkan data yang tersaji dalam Tabel 4.9, diketahui bahwa sebelum penerapan media Flipbook berbantuan Augmented Reality (AR), rata-rata nilai pretest siswa kelas IV SDN Sampangan 02 Kota Semarang berada pada angka 46,78. Dari total 28 siswa, hanya 6 siswa yang berhasil memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 70. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami teks deskripsi secara mendalam sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media inovatif. Setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media Flipbook berbantuan AR, nilai rata-rata posttest siswa meningkat secara signifikan menjadi 86,75. Peningkatan ini mencerminkan adanya perubahan positif dalam pemahaman siswa terhadap isi teks

deskripsi. Tidak hanya itu, jumlah siswa yang mencapai atau melampaui batas ketuntasan juga mengalami peningkatan, dari hanya 6 siswa saat pretest menjadi 28 siswa setelah posttest, atau seluruh peserta didik.

Dengan demikian, penerapan media Flipbook AR terbukti tidak hanya meningkatkan nilai rata-rata, tetapi juga mendorong tercapainya ketuntasan belajar secara menyeluruh dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks deskripsi. Data ini memperkuat bahwa media pembelajaran visual interaktif berbasis teknologi mampu menjembatani kesenjangan pemahaman yang sebelumnya ada dan memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa

Melalui tahapan ini, peneliti tidak hanya memverifikasi kelayakan data, tetapi juga memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan nilai dan pemahaman siswa, khususnya dalam keterampilan menulis teks deskripsi. Dengan demikian, proses uji coba ini bertujuan untuk melihat sejauh mana media dapat mengoptimalkan kemampuan akademik siswa secara menyeluruh. Pengujian ini sangat penting karena hasil uji ini akan menentukan pemilihan uji statistik lanjutan, antara uji parametrik

(paired sample t-test) atau non-parametrik (Wilcoxon).

Uji normalitas pada penelitian ini dalam pengujian menggunakan Uji Lilliefors dengan bantuan software SPSS versi 23. Hasil uji normalitas tersebut menunjukkan bahwa data skor pretest dan posttest berada di bawah nilai signifikansi 0,05, yang berarti data berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji efektivitas dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.129	28	.200*	.934	28	.076
Posttest	.136	28	.200	.946	28	.155

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Normalitas data diuji dengan tingkat signifikansi 5% (0,05), di mana jika nilai signifikansi (Sig) lebih dari 0,05 maka data dianggap berdistribusi normal, sedangkan jika nilai Sig kurang dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Pada Tabel 5. Hasil Uji Normalitas pada nilai Pretest Sig 0.076 > 0,05, dan nilai Posttest 0.155 > 0.05 yang berarti Berdistribusi normal. Berdasarkan hasil pengujian Lilliefors, data terdistribusi secara normal, sehingga uji t dapat dilakukan menggunakan metode statistik parametrik.

Tabel 6. Hasil Uji T-Test

Paired Samples Test	
----------------------------	--

	Mean	t	df	Sig (2- tailed)
Pretest	26.211	12.172	27	.000

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel tersebut dapat diketahui nilai probabilitas (signifikansi) 2-tailed adalah $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau diartikan media *Flipbook berbantuan Augmented Reality (AR)* menulis sederhana Teks Deskripsi, efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV materi Teks Deskripsi.

Berdasarkan analisis data yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media *Flipbook berbantuan Augmented Reality (AR)* yang dikembangkan terbukti layak dan efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis sederhana pada materi teks deskripsi siswa kelas IV SDN Sampangan 02 Kota Semarang.

Proses pengembangan media mengikuti model ADDIE, dimulai dari tahap analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa guru masih menggunakan LKPD konvensional dan pembelajaran belum cukup menarik bagi siswa. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, dikembangkanlah media *flipbook interaktif berbasis AR* yang memadukan gambar, animasi, dan

Barcode AR, serta dilengkapi latihan soal untuk mendukung pemahaman siswa.

Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori "Sangat Layak", dengan skor kelayakan masing-masing sebesar 92% dan 90%. Para validator juga memberikan saran perbaikan yang telah dijadikan acuan untuk penyempurnaan media.

Uji efektivitas dilakukan melalui analisis nilai pretest dan posttest Efektivitas media diuji menggunakan data nilai pretest dan posttest yang dikumpulkan dari 28 siswa kelas IV. Nilai pretest rata-rata siswa sebelum menggunakan media sebesar 63,33, yang menunjukkan bahwa banyak siswa berada dalam kategori kurang dan cukup. Setelah menggunakan media *Flipbook AR*, nilai rata-rata posttest meningkat signifikan menjadi 86,83, dengan sebagian besar siswa masuk dalam kategori baik dan sangat baik. menggunakan uji Paired Sample T-Test, yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan keterampilan menulis siswa. Hasil uji statistik menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 (< 0,05)$ dengan rata-rata peningkatan nilai sebesar 26,21 poin. Artinya, penggunaan media ini mampu membantu siswa lebih memahami struktur

dan isi teks deskripsi serta menuliskannya secara lebih baik.

E. Kesimpulan

Desain media flipbook berbasis Augmented Reality (AR) dalam penelitian ini dikembangkan menggunakan aplikasi Artivive, yang memungkinkan integrasi antara elemen visual cetak dengan konten digital berbasis AR. Media ini terdiri atas beberapa bagian utama, yaitu halaman awal, petunjuk penggunaan, pemaparan materi, teks deskripsi contoh, lembar kerja peserta didik (LKPD), rangkuman materi, evaluasi, serta sisi prasisi dan panduan menulis teks deskripsi. Setiap bagian dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam memahami struktur dan ciri-ciri teks deskripsi secara konkret dan menyenangkan.

Hasil validasi dari pakar media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 87 persen, sedangkan pakar materi memberikan nilai kelayakan sebesar 90 persen. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat layak, yang menandakan bahwa media ini telah memenuhi standar kelayakan dari segi isi dan teknis penyajian.

Uji keefektifan dilakukan melalui dua tahap: uji coba skala kecil dengan 6 siswa dan uji coba skala besar dengan 28 siswa. Pada skala kecil, rata-rata nilai

pretest siswa adalah 63,33, meningkat menjadi 86,83 pada posttest. Sedangkan pada skala besar, rata-rata nilai meningkat dari 46,78 menjadi 86,75, dengan seluruh siswa mencapai atau melampaui KKTP yang ditetapkan. Selain itu, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, dan uji N-Gain menghasilkan nilai sebesar 0,7938, termasuk dalam kategori peningkatan tinggi. Hasil uji paired sample t-test juga menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest.

Dengan demikian, media flipbook berbasis Augmented Reality ini terbukti valid, layak, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada siswa sekolah dasar. Penggunaan media Flipbook berbantuan Augmented Reality dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks deskripsi. Media ini tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, V. N. (2021). Kesalahan Kalimat Efektif Pada Karangan Narasi Siswa

- Kelas V Sdn Mekar Bakti I. Proceeding UM Surabaya, 1(1): 379 - 398
- Aka, Kukuh Andri. (2016). Model Quantum Teaching Dengan Pendekatan Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn. *Jurnal Pedagogia*, 5(1): 35 - 47.
- Anafi, Khoirul., Iskandar Wiryokusumo., dan Ibut Priono Leksono. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Software Unity 3D. 9(4): 433 - 438.
- Asyifa, Nazla., Putri Azizah., dan Valen Tania. (2023). Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(3): 244-252
- Cahya, K. L., & Bektiningsih, K. (2024). *Development of Augmented Reality Based Flipbook Media on Natural Science Subject Matter of Ecosystems*. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA (JPPIPA)*, 10(11). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i11.7630>
- Damayanti, Deasy Aditya., Lina Siti Nurwahidah., Agus Hamdani., Abdul Hasim. (2021). Perancangan Perangkat Model Sinetik Berbasis Augmented Reality dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek. *Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(3): 221 - 242.
- Dhahrani, J. A., Rahayu, S. E., & Suryadi, D. (2024). *Meningkatan Kemampuan Komunikasi Siswa Vokasi Menggunakan Flipbook dengan Augmented Reality*. *IDEAS: Jurnal Desain dan Seni*, 10(1). <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i1.1669>
- Ekawati, Dian., Yusida Gloriani., dan Dede Endang Mascita. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Teks Deskripsi Digital Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Untuk Siswa Kelas VII Di SMP 46. *Jurnal Tuturan*, 11(1): 46 - 55.
- Fajriyatin Ni'mah , A., Yudiono, U., & Afian, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 9(1): 125–132. <https://doi.org/10.21067/jrpe.v9i1.9859>
- Fatmawati. (2022). Kreativitas dan Intelegensi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5): 188 - 196.
- Fauziah, S., Sunarti, I., Widodo, M., Rahmayanthi, R., & Samhati, S. (2023). *Influence of Augmented Reality Text Learning Media Description Of The Learning Independence of Class Students VII SMP in Central Lampung*. *JARCIS: Journal of Augmented Reality in Computer and Information Science*, 1(2). <https://doi.org/10.61098/jarcis.v1i2.60>
- Fitria, Laili., dan Ermawati Zulikhatin Nuroh. (2024). Efektifitas Media Flipbook Digital terhadap Keterampilan Menulis di Sekolah Dasar. *UMSIDA Preprints Server*, 1 - 6.
- Girsang, M. G., & Sariffuddin, S. (2017). Aktivitas Pengguna Taman Tirto Agung Sebagai Ruang Publik. *Teknik PWK Undip*, 6(1): 1–9.
- Haryanti, Agustin Tika., dan Asri Susetyo Rukmi. (2023). Pengembangan Media E-Flipbook Untuk Keterampilan Menulis Teks Informatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *JPGSD*. 11(8): 1818-1829.
- Hasanah, Huswatul., Nur Faizi., dan Asep Wijaya. (2023). Perkembangan Kreativitas Peserta Didik : Tinjauan Literatur Dalam Konteks Kehidupan Abad Ke-21. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 12(3): 143 - 155.

- Hidayat, Fitria., dan Muhamad Nizar. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1, 28-37
- Kade, Monika Evanya., Rinanta Indra Dewi., Diva Ari Pradana., Nabilah Dian Avie Anala., Anggita Aura Pinasti., dan Muhammad Sam'an. Si-Bookie: Flip Book Berbantuan Augmented Reality guna Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa TK Pangudi Luhur Kartini Semarang. *Jurnal Surya Masyarakat* 7(1): 88-93.
- Lutfiah, Z A., Rukayah., and Siti Kamsiyati. (2021). Analisis kesulitan menulis teks deskripsi pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(5): 1 - 7.
- Meliala, D. A., Sulistyawati, A. K., & Iqram, M. (2021). Penerapan Analisis Design Develop Implement Evaluate (ADDIE) Terhadap Perancangan Aplikasi Monitoring Skripsi. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Respati Yogyakarta*, 1(2), 82–86. <https://prosiding.respati.ac.id/index.php/PSN/article/view/266/258>.
- Munandar, Utami. 2012. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta:Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Muttaqin., dan Rini Marbihan. (2022). Studi Literatur Tentang Potensi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Fabel. *Jurnal Simbol*:10(2): 95—102.
- Nasution, Elsa Mutiah., dan Sardiah Srikandi. (2021). Konsep Pengembangan Kreativitas. *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 1(1): 1 - 15.
- Navisa, Noor Aulia., Tjoek Suroso Hadi., dan Bobby Rahman. (2021). Pola Aktivitas Pengunjung Taman Sampangan Sebagai Ruang Publik Kota Semarang. *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*, 142 - 156.
- Oci, Markus. (2016). Kreativitas Belajar. *Jurnal Teologi SANCTUM DOMINE*. 55-63. DOI: <https://doi.org/10.46495/sdjt.v4i2.26>
- Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 105-114.
- Piaget, J. (1973). *To Understand is to Invent: The Future of Education*. New York: Grossman Publishers.
- Prasetyo, Ilham. (2021). Meningkatkan Kemampuan Menulis Descriptive Text Menggunakan Metode Picture and Picture. *Journal of Education Action Research*, 5(4): 483-488. Open Access: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>
- Puspitaningtyas, Denny., Abdul Ghoni Asror., Moh. Fuadul Matin. (2024). Keefektifan Model Sinektik dan Model Concept Sentence Berbantuan Media Flash Card dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Bermuatan IT pada Siswa Kelas VII SMP Tahun Ajaran 2023/2024. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 818 - 828.
- Putri Patrechya Saragih., dan Panca Dewi Purwati. (2025). Penerapan Media Flipbook Berbasis Problem Based Learning (PBL) Upaya Peningkatan Sikap Gotong Royong dan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(1): 82 - 96. DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9107>
- Putri, Nadhira Mazaya. (2024). Pengembangan E-Modul Flipbook Berbasis Augmented Reality Materi Sistem Reproduksi Sapi Kelas XI

- SMK PP Padang Mengatas. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 13(7): 1 - 6.
- Qorib, Muhammad., Parjuangan., dan Candra Krisna Jaya. (2022). Kreativitas dalam Perspektif Teori Humanistik Rogers. *Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*, 14(1): 159 - 177.
- Rachma, Alvina Fadia., Tuti Iriani., dan Santoso Sri Handoyo. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(8): 506~516.
- Rahman, F. (2017). Etnopedagogi sebagai Landasan Pengembangan Pendidikan Multikultural. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 3(1), 21-32.
- Reza, Muhammad., Yusak Hudiyono., Masrur Yahya. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Fabel dengan Model Sinektik pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Balikpapan. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(2): 179-188
- Sahbiani., Muhammad Saleh, dan Helena Emma Maria M. (2018). Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Melalui Media Gambar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Pallangga Kabupaten Gowa. Thesis. Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar.
- Samsiyah, Nur. (2018). Penerapan Teknik Kontrastif Dalam Menulis Tegak Bersambung Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Kabupaten Madiun. *Paramasastra*, 5(1): 1 - 14.
- Sari, D. P., & Wulandari, R. (2019). Implementasi Pendekatan Etnopedagogi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal*
- Searmadi, Bagus Putra Hari., dan Rina Harimurti. (2016). Penerapan Inovasi Flipbook Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pengenalan PHP Kelas XI RPL di SMK Negeri 2 Mojokerto. *Jurnal IT-Edu*, 1(2):42-48 .
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Edisi 2019. Bandung. Alfabeta
- Waruwu, Marinu. (2024). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan*. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2): 1220 – 1230.
- Wulandari, Arum., dan Bambang Sulanjari. (2022). Analisis Teks Deskriptif “Pasemone Joged” Dalam Buku Prigel Basa Jawa Kelas XI Terbitan Erlangga. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah*, 1(2): 21 - 34.
- Wulandari, Gummy., dan Dian Indihadi. (2021). Analisis Teks Deskripsi melalui Media Gambar Tunggal di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5): 2345 - 2354.
- Zuhaidha, Sylvia Ayu., R. Slamet Santoso., dan Maesaroh. (2015). Perencanaan Strategi Pengembangan Ruang Terbuka Hijau Kota Semarang (Studi Kasus : Hutan Wisata Tinjomoyo). *Journal of Public Policy and Management Review*, 3(2): 390-399.