

PENGEMBANGAN DESAIN INSTRUKSIONAL DAN APLIKASI PEMBELAJARAN MENULIS CERITA PENDEK SISWA DENGAN MENGGUNAKAN *ANYFLIP*

Kartonah *¹⁾ dan Evi Chamalah ²⁾

Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Islam Sultan Agung, Semarang

Email: akartonah74@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain instruksional dan aplikasi pembelajaran menulis cerita pendek berbasis AnyFlip bagi siswa Sekolah Dasar serta mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifannya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE, yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, guru Sekolah Dasar, dan siswa Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes keterampilan menulis cerita pendek. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain instruksional memperoleh tingkat kelayakan sebesar 86% dengan kategori sangat layak, sedangkan aplikasi pembelajaran berbasis AnyFlip memperoleh tingkat kelayakan sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Uji keefektifan melalui desain pretest–posttest menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis cerita pendek siswa, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 65,0 dan posttest sebesar 82,0. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa desain instruksional dan aplikasi pembelajaran menulis cerita pendek berbasis AnyFlip layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

Kata kunci: desain instruksional, AnyFlip, menulis cerita pendek, Sekolah Dasar, ADDIE

Abstract

This study aims to develop an instructional design and learning application for writing short stories based on AnyFlip for elementary school students and to determine its feasibility and effectiveness. This study uses a research and development method (R&D) with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of material experts, media experts, elementary school teachers, and elementary school students. Data collection techniques used observation, interviews, questionnaires, and short story writing skills tests. Data analysis was carried out descriptively qualitatively and quantitatively. The results showed that the instructional design obtained a feasibility level of 86% with a very feasible category, while the AnyFlip-based learning application obtained a feasibility level of 90% with a very feasible category. The effectiveness test through a pretest-posttest design showed an increase in students' short story writing abilities, with an average pretest score of 65.0 and a posttest score of 82.0. Based on these results, it can be concluded that the instructional design and learning application for writing short stories based on AnyFlip are feasible and effective for use in Indonesian language learning in elementary schools.

Keywords: instructional design, AnyFlip, short story writing, Elementary School, ADDIE

PENDAHULUAN

Kemampuan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan kognitif, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis siswa Sekolah Dasar (SD). Dalam Kurikulum Merdeka maupun kurikulum sebelumnya, keterampilan menulis—termasuk menulis cerita pendek—ditekankan sebagai sarana bagi siswa untuk mengekspresikan gagasan, pengalaman, dan imajinasi secara tertulis (Kemendikbud, 2022). Namun, pada praktiknya, pembelajaran menulis cerita pendek di SD masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya motivasi siswa, keterbatasan bahan ajar yang menarik, serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif (Tarigan, 2013; Nurgiyantoro, 2018).

Salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran menulis adalah desain instruksional yang digunakan guru. Desain instruksional yang sistematis dan berbasis kebutuhan peserta didik mampu membantu guru merancang tujuan, materi, strategi, dan evaluasi pembelajaran secara terstruktur (Dick, Carey, & Carey, 2015). Tanpa desain instruksional yang tepat, pembelajaran menulis cenderung bersifat konvensional, berpusat pada guru, dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berlatih secara kreatif dan mandiri. Oleh karena itu, pengembangan desain instruksional yang inovatif menjadi kebutuhan mendesak dalam pembelajaran menulis cerita pendek di tingkat Sekolah Dasar.

Selain desain instruksional, pemanfaatan teknologi pembelajaran juga menjadi aspek penting dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Perkembangan teknologi digital memungkinkan guru mengintegrasikan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia yang interaktif, visual, dan mudah diakses oleh siswa (Arsyad, 2020). Salah satu platform digital yang berpotensi digunakan dalam pembelajaran menulis adalah AnyFlip, yaitu aplikasi yang memungkinkan penyajian bahan ajar dalam bentuk buku digital interaktif dengan tampilan menarik, dilengkapi gambar, animasi, dan tautan multimedia. Penggunaan AnyFlip dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat baca dan tulis siswa, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media digital dan aplikasi pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam keterampilan menulis (Sanjaya, 2019; Pratiwi & Wahyuni, 2021). Penelitian lain juga menegaskan bahwa desain instruksional yang dikembangkan melalui pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development) mampu menghasilkan perangkat pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif (Sugiyono, 2020). Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada penggunaan media pembelajaran secara umum atau pada jenjang pendidikan menengah. Penelitian yang secara khusus mengintegrasikan pengembangan desain instruksional dengan aplikasi AnyFlip untuk pembelajaran menulis cerita pendek bagi siswa Sekolah Dasar masih sangat terbatas.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengembangkan desain instruksional sekaligus aplikasi pembelajaran menulis cerita pendek berbasis AnyFlip yang sesuai dengan karakteristik siswa SD. Penelitian ini tidak hanya menekankan pada aspek teknologi, tetapi juga pada kesesuaian desain pembelajaran dengan tujuan, materi, aktivitas belajar, dan evaluasi yang mendukung keterampilan menulis kreatif siswa.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) mengembangkan desain instruksional pembelajaran menulis cerita pendek bagi siswa Sekolah Dasar; (2) menghasilkan aplikasi pembelajaran menulis cerita pendek berbasis AnyFlip yang layak digunakan dalam proses pembelajaran; dan (3) mengetahui tingkat kelayakan dan kebermanfaatan desain instruksional dan aplikasi yang dikembangkan. Adapun manfaat penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat memperkaya kajian tentang pengembangan desain instruksional dan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menulis cerita pendek serta meningkatkan motivasi dan keterampilan menulis siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis dan relevan untuk pengembangan desain instruksional serta aplikasi pembelajaran berbasis teknologi.

Subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli media, guru Sekolah Dasar, dan siswa Sekolah Dasar. Objek penelitian adalah desain instruksional dan aplikasi pembelajaran menulis cerita pendek berbasis AnyFlip.

Pada tahap *analysis*, dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran menulis cerita pendek, karakteristik siswa, serta kesesuaian dengan kurikulum melalui observasi dan wawancara guru. Tahap *design* meliputi perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, perancangan langkah pembelajaran, serta desain awal aplikasi AnyFlip. Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan produk dan melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap *implementation* dilaksanakan melalui uji coba terbatas penggunaan desain instruksional dan aplikasi pembelajaran dalam pembelajaran menulis cerita pendek. Tahap *evaluation* dilakukan untuk menilai kelayakan dan keefektifan produk secara formatif dan sumatif.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes keterampilan menulis cerita pendek. Tes menulis diberikan dalam bentuk pretest sebelum penggunaan produk dan posttest setelah penggunaan produk. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Analisis Kelayakan Produk. Data kelayakan diperoleh dari angket penilaian ahli materi dan ahli media. Data dianalisis menggunakan persentase dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil persentase kemudian diklasifikasikan berdasarkan kriteria kelayakan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk

Rentang Persentase	Kategori Kelayakan
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup Layak
≤ 40%	Tidak Layak

Keefektifan desain instruksional dan aplikasi pembelajaran dianalisis melalui perbandingan hasil pretest dan posttest keterampilan menulis cerita pendek siswa. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan nilai rata-rata pretest dan posttest untuk melihat peningkatan kemampuan menulis siswa setelah menggunakan produk pembelajaran berbasis AnyFlip.

HASIL DAN PEMBAHASAN

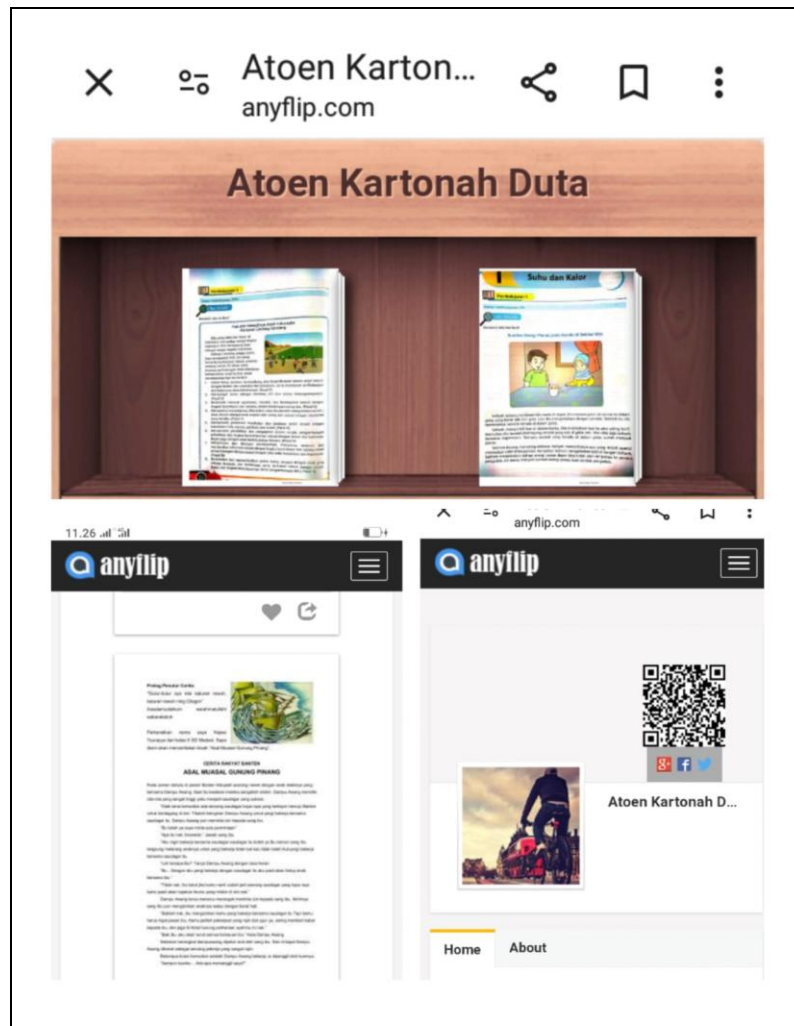
Hasil

Validasi desain instruksional dilakukan oleh **ahli materi** pembelajaran Bahasa Indonesia SD. Penilaian mencakup aspek kesesuaian tujuan pembelajaran, kelengkapan materi, kejelasan langkah pembelajaran, dan kesesuaian evaluasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa desain instruksional memperoleh **persentase kelayakan sebesar 86%**, yang termasuk dalam kategori **sangat layak**. Meskipun demikian, ahli materi memberikan beberapa saran perbaikan, antara lain penyederhanaan bahasa instruksi dan penambahan contoh cerita pendek yang sesuai dengan konteks kehidupan siswa SD. Revisi dilakukan berdasarkan masukan tersebut sebelum tahap implementasi.

Validasi aplikasi pembelajaran berbasis AnyFlip dilakukan oleh **ahli media**. Aspek yang dinilai meliputi tampilan visual, navigasi, keterbacaan teks, dan kemudahan penggunaan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran memperoleh **persentase kelayakan sebesar 90%**, yang termasuk dalam kategori **sangat layak**. Ahli media menilai bahwa tampilan buku digital menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD. Saran perbaikan yang diberikan berkaitan dengan penyesuaian ukuran huruf dan penambahan ilustrasi pendukung pada beberapa halaman.

Uji keefektifan dilakukan melalui desain pre-test dan post-test pada siswa Sekolah Dasar. Pre-test diberikan sebelum penggunaan desain instruksional dan aplikasi AnyFlip, sedangkan post-test diberikan setelah pembelajaran berlangsung. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata keterampilan menulis cerita pendek siswa. Nilai rata-rata pre-test sebesar 65, sedangkan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 82. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan desain instruksional dan aplikasi pembelajaran berbasis AnyFlip efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek siswa.

Berikut ini disajikan gambar 1 berupa desain



Gambar 1. Pengembangan Desain Instruksional dengan AnyFlip

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain instruksional pembelajaran menulis cerita pendek yang dikembangkan berada pada kategori **sangat layak** berdasarkan penilaian ahli materi. Hal ini mengindikasikan bahwa penyusunan tujuan pembelajaran, pemilihan materi, langkah-langkah pembelajaran, serta evaluasi telah sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Temuan ini sejalan dengan teori desain instruksional yang menyatakan bahwa pembelajaran yang dirancang secara sistematis mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar (Dick, Carey, & Carey, 2015; Branch, 2009).

Kelayakan aplikasi pembelajaran berbasis AnyFlip yang termasuk dalam kategori sangat layak menunjukkan bahwa media digital dengan tampilan visual menarik dan navigasi yang mudah dapat mendukung pembelajaran menulis. Media berbasis buku digital memungkinkan siswa mengakses materi secara fleksibel serta memahami konsep melalui kombinasi teks dan ilustrasi. Hal ini selaras dengan pendapat Arsyad (2020) yang menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa. Selain itu, penggunaan media digital juga mendukung

pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar (Sanjaya, 2019).

Hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis cerita pendek siswa yang ditandai dengan perbedaan nilai rata-rata pretest dan posttest. Peningkatan ini menunjukkan bahwa desain instruksional dan aplikasi pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam membantu siswa memahami unsur cerita pendek serta menuangkannya dalam bentuk tulisan. Temuan ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran menulis dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan menulis siswa (Pratiwi & Wahyuni, 2021; Nurgiyantoro, 2018).

Keefektifan produk tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan teknologi AnyFlip, tetapi juga oleh tahapan pembelajaran menulis yang dirancang secara bertahap, mulai dari pengenalan konsep, pemberian contoh, hingga latihan menulis secara mandiri. Pendekatan ini sesuai dengan pandangan Tarigan (2013) yang menyatakan bahwa keterampilan menulis perlu dikembangkan melalui latihan yang berkesinambungan dan terstruktur. Dengan demikian, integrasi antara desain instruksional yang tepat dan pemanfaatan media digital dapat menciptakan pembelajaran menulis yang lebih bermakna dan kontekstual bagi siswa Sekolah Dasar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya bahwa pengembangan desain instruksional berbasis model ADDIE dan pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menulis cerita pendek di Sekolah Dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa desain instruksional dan aplikasi pembelajaran menulis cerita pendek berbasis AnyFlip yang dikembangkan melalui model ADDIE dinyatakan **sangat layak** untuk digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Kelayakan tersebut ditunjukkan oleh hasil validasi ahli materi dan ahli media yang memberikan penilaian pada kategori sangat layak setelah dilakukan revisi sesuai masukan ahli. Selain itu, hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis cerita pendek siswa setelah menggunakan desain instruksional dan aplikasi pembelajaran yang dikembangkan. Perbandingan nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa produk pembelajaran berbasis AnyFlip efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi desain instruksional yang sistematis dengan pemanfaatan media pembelajaran digital dapat menciptakan pembelajaran menulis yang lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Dengan demikian, pengembangan desain instruksional dan aplikasi pembelajaran menulis cerita pendek berbasis AnyFlip dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

SARAN

Berdasarkan simpulan tersebut, beberapa saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut. (1) Bagi Guru, desain instruksional dan aplikasi pembelajaran berbasis AnyFlip yang dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai media alternatif dalam pembelajaran menulis cerita pendek untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan menulis siswa. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk melakukan uji coba pada skala yang lebih luas serta menambahkan uji statistik inferensial untuk menguji keefektifan produk secara lebih mendalam. Selain itu, pengembangan dapat diperluas pada jenis teks lain atau jenjang pendidikan yang berbeda.

REFERENCE

- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Destiana, D., Almasiah, N. I., Suhardi, E., & Umam, M. A. (2025). *Development of Anyflip-assisted digital modules for the material "My Indonesia is Rich in Culture"*. *Journal of General Education and Humanities*.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The systematic design of instruction* (8th ed.). Boston: Pearson.
- Fitriya, L., & Zulikhatin Nuroh, E. (2025). *Digital flipbook media improves writing skills in primary schools*. *Indonesian Journal of Education Methods Development*.
- Kemendikbud. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Pratiwi, R., & Wahyuni, S. (2021). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran menulis kreatif siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 145–156.
- Sanjaya, W. (2019). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sari, I. P., Syafrayani, P. R., & Hatta, T. A. (2024). *Implementasi pengembangan bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi Anyflip*. *Wahana Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2013). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.