

**PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK SEBAGAI BAHAN EDUKASI  
PENDIDIKAN SEKOLAH RAMAH ANAK**

Dwi Indah Anggraini, Deri Hendriawan, Roby Naufal Arzaqi  
Prodi PGPAUD, Universitas Pendidikan Indonesia  
[dwiindah46@upi.edu](mailto:dwiindah46@upi.edu), [derihendriawan@upi.edu](mailto:derihendriawan@upi.edu), [robynaufal@upi.edu](mailto:robynaufal@upi.edu)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media edukasi flipbook sebagai bahan ajar pendukung program Sekolah Ramah Anak (SRA). Penelitian ini menggunakan metode Design and Development (D&D) model Ken Peffers hingga tahap ketiga, yaitu identifikasi masalah, penentuan tujuan, dan desain-pengembangan. Identifikasi dilakukan melalui observasi dan wawancara di SPS Negeri Bale Bermain Cempaka Putih Ceria, yang menunjukkan masih rendahnya pemahaman masyarakat tentang SRA dan keterbatasan media edukasi yang tersedia. Flipbook yang dikembangkan menggabungkan teks, gambar, dan fitur interaktif. Hasil validasi ahli menunjukkan kelayakan tinggi dengan skor validasi ahli materi sebesar 93% dan validasi ahli media sebesar 94%. Media ini berpotensi menjadi alat edukasi yang efektif untuk mendukung pelaksanaan SRA, meskipun perlu pengujian lebih lanjut dalam implementasi nyata.

**Kata kunci:** Media Flipbook, Sekolah Ramah Anak

***DEVELOPMENT OF FLIPBOOK MEDIA AS CHILD-FRIENDLY SCHOOL  
EDUCATIONAL MATERIALS***

Dwi Indah Anggraini, Deri Hendriawan, Roby Naufal Arzaqi  
Prodi PGPAUD, Universitas Pendidikan Indonesia  
[dwiindah46@upi.edu](mailto:dwiindah46@upi.edu), [derihendriawan@upi.edu](mailto:derihendriawan@upi.edu), [robynaufal@upi.edu](mailto:robynaufal@upi.edu)

**Abstract**

*This research aimed to develop flipbook educational media as a teaching tool to support the Child-Friendly School (SRA) program. The study used the Design and Development (D&D) method by Ken Peffers up to the third stage: problem identification, goal setting, and design-development. The problem was identified through interviews and observations at SPS Negeri Bale Bermain Cempaka Putih Ceria, indicating low public understanding of SRA and limited access to interactive educational media. The developed flipbook integrates text, images, and interactive features. Expert validation results indicated a high level of feasibility with content expert score of 93% and media expert score of 94%. This flipbook has the potential to be an effective educational tool in supporting the implementation of SRA, though further studies are needed to assess its practical effectiveness.*

**Keywords:** Media Flipbook, Child Friendly School

## **Pendahuluan**

Anak usia dini berada dalam masa keemasan perkembangan yang memerlukan dukungan optimal dari lingkungan pendidikan. Program Sekolah Ramah Anak (SRA) hadir sebagai upaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, inklusif, dan bebas dari kekerasan (Sukadari, 2020). Namun, dalam implementasinya masih ditemukan kendala seperti kurangnya pemahaman masyarakat dan media edukasi yang interaktif (Widodo, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab tantangan tersebut dengan mengembangkan media flipbook digital sebagai bahan edukasi SRA. Flipbook menawarkan tampilan visual yang menarik, mudah diakses, dan mampu menyampaikan informasi secara interaktif (Humairah, 2022). Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam meningkatkan pemahaman masyarakat dan pendidik terhadap konsep SRA.

Media digital seperti flipbook tidak hanya menarik dari sisi tampilan, tetapi juga mampu menyampaikan informasi yang kompleks secara lebih efektif melalui kombinasi visual dan teks. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan retensi informasi (Cahyono, 2023). Oleh karena itu, pengembangan media flipbook sebagai sarana edukasi SRA menjadi relevan dan

penting dalam menjawab kebutuhan pendidikan yang ramah anak di era digital.

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Design and Development (D&D) model Ken Peffers, yang dilakukan hingga tahap ketiga, yaitu: identifikasi masalah, penentuan tujuan, serta desain dan pengembangan. Identifikasi masalah dilakukan melalui observasi dan wawancara di SPS Negeri Bale Bermain Cempaka Putih Ceria, yang menunjukkan rendahnya pemahaman masyarakat terhadap Sekolah Ramah Anak (SRA) dan minimnya media edukasi yang interaktif.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media flipbook digital yang dapat digunakan sebagai bahan edukasi mengenai SRA. Flipbook dirancang dengan menggabungkan teks, gambar, dan navigasi interaktif agar mudah dipahami dan menarik bagi pengguna.

Subjek penelitian terdiri dari dua validator ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi dengan skala Likert 4 poin. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif melalui konversi skor ke dalam persentase kelayakan. Hasil validasi digunakan untuk menilai kualitas dan kelayakan media yang dikembangkan.

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah media edukasi berupa flipbook digital yang dirancang untuk mendukung pemahaman masyarakat mengenai konsep Sekolah Ramah Anak (SRA). Flipbook ini dikembangkan melalui tahapan Design and Development (D&D) hingga tahap desain dan pengembangan, dengan menyusun konten visual dan interaktif berbasis prinsip-prinsip SRA yang relevan dan aktual.

Proses validasi dilakukan oleh dua validator ahli yaitu ahli materi yang menilai kesesuaian isi dan ahli media yang menilai aspek tampilan, keterbacaan, dan interaktivitas. Validasi menggunakan instrumen berupa lembar penilaian skala Likert 4 poin, yang kemudian hasil yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui skor nilai kelayakan dalam bentuk persentase.

Hasil validasi dari dua validator ahli yaitu ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media flipbook mendapat skor sangat tinggi, baik dari sisi isi maupun media. Ahli materi memberikan skor 93% untuk kesesuaian isi dan kejelasan pesan edukatif juga mendapat skor 93%. Sementara itu, ahli media memberikan skor 94% untuk aspek tampilan visual, serta 92% untuk keterbacaan dan navigasi.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Flipbook

No	Aspek Yang Dinilai	Skor
1	Kesesuaian Isi	93%
2	Desain Tampilan	94%
3	Keterbacaan & Navigasi	92%
4	Kejelasan Pesan Edukatif	93%

Berdasarkan hasil tersebut, media flipbook tergolong dalam kategori "sangat layak" untuk digunakan sebagai bahan edukasi masyarakat tentang Sekolah Ramah Anak. Media ini dinilai mampu menjembatani kebutuhan informasi dengan pendekatan visual yang menarik dan mudah dipahami. Flipbook juga memberikan kemudahan akses karena dapat digunakan melalui perangkat digital seperti laptop maupun smartphone.

Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Adawiah (2023) dan Dyah (2020), yang menunjukkan bahwa penggunaan media flipbook dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi pembelajaran serta meningkatkan minat pengguna dalam mengakses informasi. Oleh karena itu, pengembangan media edukasi berbasis flipbook dapat menjadi solusi inovatif dalam upaya penyebaran konsep SRA kepada masyarakat luas.

## Simpulan dan Saran

Media flipbook yang dikembangkan terbukti sangat layak digunakan sebagai bahan edukasi program Sekolah Ramah

Anak. Proses pengembangan melalui model Design and Development (D&D) menghasilkan media yang interaktif, informatif, dan mudah diakses. Hasil validasi menunjukkan skor kelayakan tinggi dari ahli materi (93%) dan ahli media (94%), menandakan bahwa flipbook dapat menjadi media edukasi alternatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang lingkungan sekolah yang ramah anak.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas penggunaan flipbook secara langsung di lapangan dalam skala yang lebih luas. Selain itu, konten media perlu terus diperbarui agar tetap relevan dengan kebutuhan dan perkembangan isu anak, serta dapat dikembangkan melalui kolaborasi dengan berbagai pihak.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adawiah. (2023). Pengembangan Media Flipbook Digital untuk Anak Usia 5–6 Tahun. *Jurnal Teknologi Pendidikan Anak*, 5(2), 112–120.
- Dyah, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 55–62.
- Ken Peffers et al. (2007). A Design Science Research Methodology for Information Systems Research. *Journal of Management Information Systems*, 24(3), 45–77.

Kementerian PPPA. (2014). Permen PPPA No. 8 Tahun 2014 tentang Kebijakan Sekolah Ramah Anak.

Sukadari. (2020). Pendidikan Ramah Anak. Jakarta: Kencana