

# Development of Interactive Flipbook Media to Improve Student's Reading Skill in Elementary School

## Pengembangan Media Interaktif Flipbook untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa di Sekolah Dasar

Mariya Rifda<sup>1)</sup>, Nurdyansyah <sup>\*,2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: [nurdyansyah@umsida.ac.id](mailto:nurdyansyah@umsida.ac.id)

**Abstract.** *This study aims to develop, determine the feasibility, and examine the effectiveness of interactive flipbook based learning media in improving elementary school students' reading skills. the research employed a Research and Development (R&D) method using a simplified Borg and Gall model. the effectiveness test was conducted using a pretest posttest design in experimental and control classes, each consisting of 20 students. the results showed that the interactive flipbook media was highly feasible based on expert validation, with an average score of 3.7 (92%) from media experts, 3.75 (93.7%) from material experts, and 3.67 (91.7%) from language experts. the pearson correlation test indicated a very strong and significant relationship between initial ability and learning outcomes, with  $r=0.986$  in the experimental class and  $r=0.938$  in the control class (sig.  $0.000<0.05$ ). the paired sample t-test result showed a significant improvement in reading skills in both classes, with a mean difference of -28.400 in the experimental class and -10.100 in the control class. Therefore, the use of interactive flipbook based learning media is proven to be more effective than conventional methods in improving students' reading skills. This media also enhances students' learning interest, motivation, and engagement in the learning process.*

**Keywords** – interactive flipbook, reading skills, learning media, elementary school, learning outcomes.

**Abstrak.** *Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis flipbook dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model Borg and Gall yang disederhanakan. Uji efektivitas dilakukan melalui desain pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing berjumlah 20 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif flipbook dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli media dengan rata-rata 3,7 (92%), ahli materi 3,75 (93,7%), dan ahli bahasa 3,67 (91,7%). Hasil uji kolerasi pearson menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat dan signifikan antara kemampuan awal dan hasil belajar siswa, dengan nilai  $r=0,986$  pada kelas eksperimen dan  $r=0,938$  pada kelas kontrol (sig.  $0,000<0,05$ ). Hasil uji paired sample t-test menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca yang signifikan pada kedua kelas, dengan rata-rata selisih sebesar -28,400 pada kelas eksperimen dan -10,100 pada kelas kontrol. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif flipbook terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Media ini juga mampu meningkatkan minat belajar, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.*

**Kata Kunci** – flipbook interaktif, kemampuan membaca, media pembelajaran, sekolah dasar, hasil belajar.

## I. PENDAHULUAN

Kemampuan membaca merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran, terutama di jenjang sekolah dasar. Membaca tidak hanya berfungsi sebagai keterampilan dasar untuk mengenal huruf dan kata, tetapi juga menjadi kunci utama dalam memahami berbagai informasi dan ilmu pengetahuan[1]. Membaca merupakan salah satu kemampuan dasar yang mempunyai sifat strategis sebagai aktivitas yang kompleks dengan mengarahkan sejumlah besar tindakan. Menurut Antari membaca permulaan adalah saat siswa berawal mula mengenal huruf dalam waktu yang cepat[2].

Kemampuan membaca yang baik sangat berperan dalam mendukung pemahaman siswa terhadap mata pelajaran lain, seperti matematika, ilmu pengetahuan alam, dan ilmu sosial. Oleh karena itu, pembelajaran membaca harus dirancang secara menarik dan menyenangkan agar dapat menumbuhkan minat serta kebiasaan membaca pada siswa sejak masuk sekolah dasar. Guru memiliki peran penting dalam merancang proses pembelajaran membaca yang efektif dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa.

Realita di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah yang mengalami kesulitan dalam membaca[3]. Masalah-masalah yang sering dijumpai meliputi rendahnya minat baca,

kesulitan dalam memahami isi bacaan, serta ketidakmampuan membaca dengan lancar dan tepat. Siswa sering menunjukkan kesulitan dalam mengeja kata atau kalimat, terbata-bata saat membaca, dan kurang tepat dalam melafalkan fonem[4]. Kemampuan melafalkan bunyi bahasa sangat erat kaitannya dengan kemampuan berbicara siswa, dan hal ini menjadi salah satu aspek yang harus diperhatikan dalam pembelajaran membaca permulaan.

Beberapa faktor penyebab rendahnya kemampuan membaca antara lain penggunaan metode dan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional, monoton, dan kurang menarik. Selain itu, faktor eksternal seperti kondisi fisik siswa yang lemah, gangguan penglihatan atau pendengaran, serta kurangnya konsentrasi juga turut memengaruhi kemampuan membaca siswa[5]. Rizkiani menyatakan bahwa gangguan pada alat indera dapat menyebabkan siswa kesulitan membedakan bentuk huruf yang pada akhirnya menghambat proses membaca[6]. Di sisi lain, pemilihan model pembelajaran tidak sesuai juga menjadi penyebab rendahnya hasil belajar membaca, karena mampu mengakomodasi perbedaan kebutuhan dan kemampuan setiap siswa.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan membaca siswa disebabkan oleh berbagai faktor[7]. Rizkiani menyatakan bahwa gangguan pada indera penglihatan dan pendengaran dapat membuat siswa kesulitan membedakan bentuk huruf, sehingga menghambat kemampuan membaca sejak dini[8]. Suyatno juga mengungkapkan bahwa metode pembelajaran yang monoton dan tidak menarik menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk belajar membaca[9].

Upaya mengembangkan kemampuan membaca siswa terdapat beberapa indikator utama yang harus diperhatikan, seperti kemampuan melafalkan huruf dan suku kata secara tepat, kemampuan membaca kata dan kalimat secara lancar, serta kemampuan memahami isi bacaan[10]. Aspek ini merupakan fondasi penting dalam membaca permulaan yang perlu dikembangkan secara sistematis dan menyenangkan[11]. Siswa sekolah dasar pada umumnya memiliki karakteristik belajar yang aktif, visual, dan menyukai kegiatan yang interaktif serta menyenangkan[12].

Penelitian oleh Jingga Ratna Fitria menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis metode suku kata secara signifikan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan yaitu pelafalan huruf dan suku kata, pembacaan kata dan kalimat yang lebih lancar, serta pemahaman isi bacaan pada siswa yang sesuai dengan karakteristik siswa yang aktif, visual, dan menyukai kegiatan interaktif[13]. Oleh karena itu, dalam mengembangkan kemampuan membaca, perlu diperhatikan beberapa indikator utama, seperti kemampuan melafalkan huruf dan suku kata secara tepat, kemampuan membaca kata dan kalimat secara lancar. Kemampuan memahami isi bacaan dengan baik. Aspek ini merupakan fondasi penting dalam membaca permulaan yang harus dikembangkan sejak dini[14].

Salah satu cara yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan dalam pembelajaran membaca adalah media interaktif flipbook. Flipbook interaktif merupakan buku digital yang menyerupai buku cetak, namun dilengkapi dengan fitur animasi, audio, dan elemen visual lain yang menarik serta mudah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar[15]. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar membaca. Pemanfaatan media flipbook interaktif di sekolah dasar masih sangat terbatas. Pengembangan dan penggunaannya sebagai media pembelajaran membaca belum banyak dilakukan secara sistematis, terutama di lingkungan pendidikan dasar. Kelebihan media pembelajaran flipbook adalah murah dan praktis, materi menjadi mudah dipahami siswa, memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran[16]. Sedangkan kekurangannya hanya dapat diimplementasikan di sekolah yang memiliki fasilitas memadai.

Penelitian ini pengembangan media tidak hanya berhenti pada tahap perancangan dan pembuatan, tetapi juga meliputi beberapa tahapan penting lainnya. Pertama, dilakukan analisis kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran membaca, agar media yang dikembangkan benar-benar relevan dan tepat sasaran. Kedua, dapat dirancang dengan baik dari sisi isi materi maupun dari sisi tampilan dan teknis penggunaannya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan oleh siswa[17].

Fokus penelitian ini adalah untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan membaca pada siswa kelas 2 sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi awal, masih ditemukan beberapa siswa yang belum mampu membaca lancar sesuai standar usia mereka. Hal ini tentu berdampak pada proses belajar siswa secara keseluruhan, karena kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang penting untuk memahami pelajaran lainnya. Oleh karena itu, melalui penelitian ini peneliti mengembangkan sebuah produk berupa flipbook interaktif yang dirancang untuk membantu meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa. Diharapkan dengan penggunaan media ini, siswa yang mengalami kesulitan membaca dapat menunjukkan perkembangan positif, baik dari segi ketertarikan belajar maupun keterampilan membaca itu sendiri[18].

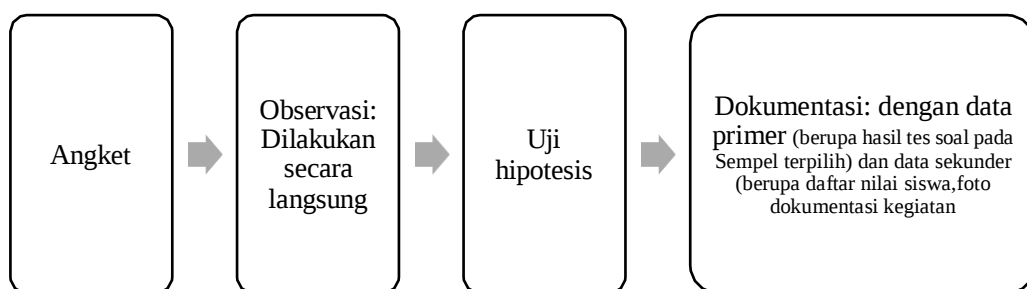
Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual dan interaktif, tetapi juga layak digunakan dan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, baik secara teori maupun praktis[19].

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pengembangan (Research and Development / RnD). Model pengembangan yang digunakan adalah model Borg and Gall yang telah disederhanakan, mencakup beberapa tahapan utama, potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan produk akhir. Tujuan penelitian ini yaitu supaya memudahkan peneliti untuk mengetahui keefektifan dari produk yang dibuat[20]. Penelitian ini juga disertai dengan uji efektivitas dengan pola pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen[21]. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 di SD Negeri Kalitengah 1 Tanggulangin Sidoarjo.

Teknik pengambilan sample dalam penelitian ini menggunakan metode purposive sampling, yaitu dengan memilih dua kelas secara sengaja, satu kelas ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan media flipbook interaktif, dan satu kelas lainnya sebagai kelompok kontrol yang tidak menggunakan media flipbook[22]. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Sedangkan data sekunder berupa nilai membaca siswa dari semester sebelumnya yang diperoleh dari buku nilai guru. Data ini digunakan untuk mendukung analisis perkembangan hasil belajar setelah penerapan media flipbook interaktif[23].

Teknik pengumpulan data didapatkan melalui angket, observasi, dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung supaya peneliti dapat mengetahui perkembangan dan kendala dalam penerapan flipbook di sekolah tersebut. Wawancara dilakukan secara langsung. Kemudian dilakukan uji hipotesis untuk menguji efektivitas penggunaan flipbook[24]. Uji statistik dengan membandingkan nilai sebelum dan sesudah perlakuan atau membandingkan kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, sedangkan dokumentasi berupa data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari hasil tes soal matematika pada sampel yang telah dipilih. Sedangkan data sekunder dalam penelitian ini adalah data tentang daftar nilai siswa [25].



Gambar 1. Teknik Pengumpulan Data

Data angket dianalisis dengan menghitung jumlah jawaban responden pada setiap kategori pilihan, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju[26]. Selanjutnya, hasil perhitungan tersebut dikonversikan ke dalam bentuk persentase untuk mempermudah interpretasi data. Selain itu, skor kendala siswa yang mengalami kesulitan membaca dianalisis menggunakan perhitungan rata-rata kesulitan membaca yang dialami siswa[27]. Untuk menguji efektivitas penggunaan flipbook terhadap siswa yang mengalami kesulitan membaca, dilakukan uji statistik menggunakan uji t guna mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah penggunaan flipbook atau antara kelompok yang dibandingkan[28].

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan SPSS terhadap nilai pre-test dan post-test siswa pada dua kelas yang masing-masing berjumlah 20 siswa, beberapa peningkatan kemampuan membaca siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif flipbook. Peningkatan tersebut dapat diamati dari selisih nilai sebelum dan sesudah pembelajaran, dimana nilai posttest cenderung lebih tinggi dibandingkan nilai pretest baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang memberi dampak terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa, meskipun tingkat peningkatannya berbeda pada masing-masing kelas.

Hasil uji korelasi menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat antara nilai pre-test dan post-test. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai Pearson Correlation sebesar 0,986 dengan signifikansi 0,000 ( $<0,05$ ), sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai Pearson Correlation sebesar 0,938 dengan signifikansi 0,000 ( $<0,05$ ). Nilai korelasi yang sangat tinggi menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan 0,000 ( $<0,05$ ) antara kemampuan awal siswa dengan hasil belajar setelah pembelajaran. Artinya, siswa yang memiliki kemampuan membaca awal yang lebih baik cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi setelah mengikuti proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara kemampuan awal siswa dengan hasil belajar setelah

pembelajaran, dimana siswa yang memiliki kemampuan awal baik cenderung mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan hasil uji paired sample T-test, pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata selisih pre-test dan post-test sebesar -10,100 dengan nilai T hitung = -10,129, derajat kebebasan (df) = 19, dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan meskipun pembelajaran dilakukan secara konvensional. Namun peningkatan tersebut relatif karena selisih rata-rata nilai tidak terlalu besar. Sementara itu, kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata selisih pre-test dan post-test sebesar -28,400 dengan nilai T hitung = -121,389, df= 19, dan nilai signifikansi  $0,000 (< 0,05)$ . Berbeda dengan kelas kontrol, pada kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif flipbook diperoleh rata-rata selisih nilai pretest dan posttest sebesar -28,400 dengan nilai T hitung = -121,389, df= 19, dan signifikansi  $0,000 (< 0,05)$ . Sementara itu, pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata selisih pre-test dan post-test sebesar -28,400 dengan nilai T hitung = -121,389, df= 19, dan nilai signifikansi  $0,000 (< 0,05)$ .

Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan setelah penggunaan media interaktif flipbook dalam pembelajaran membaca. Selisih rata-rata yang lebih besar dibandingkan kelas kontrol menunjukkan bahwa penggunaan media flipbook memberikan pengaruh yang lebih kuat terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa. Jika dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah hasil post-test pada kelas eksperimen menunjukkan sebagian besar siswa telah mencapai bahkan melampaui KKM, sedangkan kelas kontrol masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai standar ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif flipbook tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara statistik tetapi juga meningkatkan ketuntasan belajar siswa secara klasikal. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif flipbook efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Media yang bersifat visual dan interaktif mampu meningkatkan minat belajar, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi bacaan. Dengan meningkatnya minat dan motivasi belajar, siswa menjadi lebih fokus, aktif, dan mudah memahami isi bacaan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih optimal dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan SPSS terhadap nilai pretest dan posttest siswa pada dua kelas yang masing-masing berjumlah 20 siswa, terlihat adanya peningkatan kemampuan membaca siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif flipbook. Peningkatan tersebut dapat diamati dari selisih nilai sebelum dan sesudah pembelajaran, dimana nilai posttest cenderung lebih tinggi dibandingkan nilai pretest baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran memberikan dampak terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa, meskipun tingkat peningkatannya berbeda pada masing-masing kelas.

Hasil uji korelasi menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat antara nilai pretest dan posttest pada kedua kelas. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai Pearson Correlation sebesar 0,986 dengan signifikansi  $0,000 (< 0,05)$ , sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai Pearson Correlation sebesar 0,938 dengan signifikansi  $0,000 (< 0,05)$ . Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa hubungan tersebut signifikan secara statistik. Hal ini berarti kemampuan awal membaca siswa berpengaruh terhadap hasil belajar setelah pembelajaran. Siswa yang memiliki kemampuan membaca awal yang lebih baik cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi setelah mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji paired sample t-test, pada kelas kontrol diperoleh rata-rata selisih pretest dan posttest sebesar -10,100 dengan nilai t hitung = -10,129, df = 19, dan signifikansi  $0,000 (< 0,05)$ . Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional tetap memberikan peningkatan hasil belajar secara signifikan, namun peningkatan tersebut masih relatif terbatas karena selisih rata-rata nilai tidak terlalu besar. Sebaliknya, pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif flipbook diperoleh rata-rata selisih nilai pretest dan posttest sebesar -28,400 dengan nilai t hitung = -121,389, df = 19, serta signifikansi  $0,000 (< 0,05)$ . Nilai signifikansi tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan setelah penggunaan media flipbook. Selisih rata-rata yang jauh lebih besar dibandingkan kelas kontrol menunjukkan bahwa media flipbook memberikan pengaruh yang lebih kuat terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa. Jika dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah, hasil posttest pada kelas eksperimen menunjukkan sebagian besar siswa telah mencapai bahkan melampaui standar ketuntasan, sedangkan pada kelas kontrol masih terdapat siswa yang belum mencapai KKM.

Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif flipbook tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara statistik, tetapi juga meningkatkan ketuntasan belajar siswa secara klasikal. Media flipbook yang bersifat visual dan interaktif mampu meningkatkan minat belajar, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran membaca. Peningkatan motivasi tersebut berpengaruh terhadap konsentrasi, pemahaman bacaan, dan keaktifan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih optimal dibandingkan metode pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru.

Hasil penelitian ini memperkuat pendapat bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif sangat relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung tertarik pada tampilan visual dan teknologi. Media flipbook tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa agar lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran inovatif seperti flipbook dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran membaca di sekolah dasar.

### Tahap Desain

Pada tahap desain dilakukan perancangan media pembelajaran interaktif berupa flipbook digital berdasarkan hasil pembahasan kebutuhan siswa dan guru pada pembelajaran membaca di sekolah dasar. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan media yang sesuai dengan karakteristik siswa serta capaian pembelajaran yang diharapkan.

Peneliti merancang isi materi membaca yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, khususnya materi Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar. Materi disusun secara sistematis mulai dari teks bacaan, gambar pendukung, hingga latihan pemahaman membaca agar siswa dapat memahami isi bacaan dengan lebih mudah. Selain itu, desain tampilan dibuat menarik dengan kombinasi warna, ilustrasi, serta tata letak yang sederhana agar siswa tidak mengalami kesulitan saat menggunakan media.

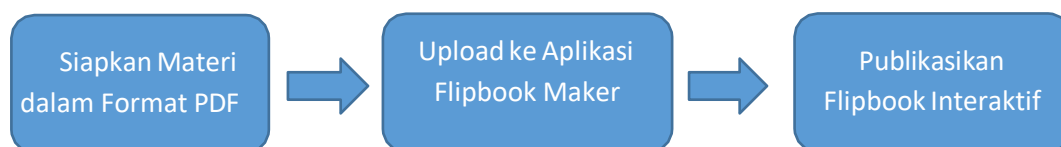
Pada tahap ini juga dilakukan pemilihan aplikasi pendukung, seperti aplikasi pembuatan flipbook digital (misalnya Flip PDF, Canva, atau aplikasi sejenis), sehingga media yang dihasilkan dapat bersifat interaktif, mudah diakses, dan menarik minat belajar siswa. Materi yang telah disusun kemudian disiapkan dalam format file digital (PDF) agar dapat diolah menjadi media flipbook interaktif.

### Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan tahap lanjutan dari desain yang bertujuan untuk merealisasikan rancangan media flipbook menjadi produk pembelajaran yang siap digunakan. Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan media flipbook interaktif dengan mengintegrasikan materi bacaan, gambar ilustrasi, serta fitur interaktif seperti animasi, dan latihan soal membaca.

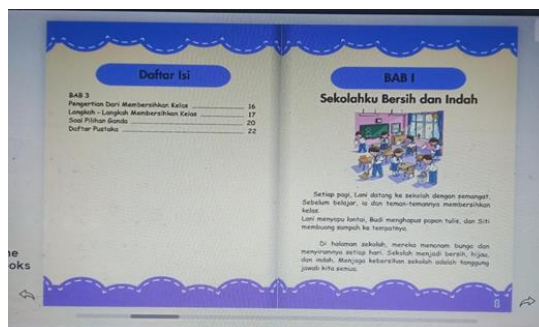
Proses pengembangan diawali dengan penyusunan materi dalam format digital, kemudian materi tersebut diunggah ke aplikasi pembuat flipbook untuk dibuat menjadi buku digital interaktif. Selanjutnya dilakukan penyuntingan tampilan, penyesuaian tata letak, serta penambahan elemen interaktif agar media lebih menarik dan mudah digunakan siswa.

Setelah media flipbook selesai dibuat, dilakukan uji coba terbatas kepada siswa untuk mengetahui kelayakan media serta respon siswa terhadap penggunaan flipbook dalam pembelajaran membaca. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media flipbook dapat meningkatkan minat belajar dan membantu siswa memahami bacaan dengan lebih baik.



Gambar 2. Alur Pembuatan Flipbook Interaktif

Gambar tersebut menunjukkan tahapan pengembangan media pembelajaran flipbook interaktif yang diawali dari analisis kebutuhan siswa dan pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan materi membaca sesuai kurikulum. Materi yang telah disusun dikonversi ke dalam format PDF untuk selanjutnya diunggah ke aplikasi pembuat flipbook. Pada tahap berikutnya dilakukan desain tampilan dan penambahan unsur interaktif agar media lebih menarik. Setelah itu media diuji coba kepada siswa untuk mengetahui kelayakan dan efektivitasnya, hingga akhirnya media flipbook diimplementasikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar.



Gambar 3. Flipbook Interaktif

Hasil dari tahap pengembangan ini adalah Flipbook Interaktif yang dapat diakses melalui tautan berikut <https://heyzine.com/flip-book/16ad727066.html>. Siswa dapat mudah mengakses media pembelajaran ini melalui gadget, laptop, maupun komputer.

Layak tidaknya sebuah produk yang akan dikembangkan sebelum diujikan pada siswa harus ditelaah dan divalidasi terlebih dahulu oleh tim validator. Hasil analisa pengujian produk berupa Flipbook Interaktif melibatkan validasi dari 3 tim ahli yang terdiri dari 1 ahli bidang media dan desain pembelajaran, 1 ahli dibidang materi, dan 1 ahli dibidang bahasa.

### Tahap Validasi

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli dan Desain

| No.        | Aspek yang dinilai                    | Skor Validator | Kriteria     |
|------------|---------------------------------------|----------------|--------------|
| 1.         | Kemudahan penggunaan media            | 4              | Sangat Valid |
| 2.         | Tampilan media menarik                | 4              | Sangat Valid |
| 3.         | Kejelasan navigasi                    | 3              | Valid        |
| 4.         | Bahasa komunikatif dan mudah dipahami | 4              | Sangat Valid |
| 5.         | Jenis dan ukuran huruf sesuai         | 4              | Sangat Valid |
| 6.         | Keterbacaan teks                      | 4              | Sangat Valid |
| 7.         | Kesesuaian gambar dengan materi       | 3              | Valid        |
| 8.         | Kreativitas dan inovasi media         | 4              | Sangat Valid |
| 9.         | Pengaturan tata letak                 | 3              | Valid        |
| 10.        | Komposisi warna                       | 4              | Sangat Valid |
| Rata-rata  |                                       | 3,7%           | Sangat Valid |
| Persentase |                                       | 9,2%           | Sangat Valid |

### Keterangan Penilaian

Skor 4 = Sangat Valid

Skor 3 = Valid

Skor 2 = Kurang Valid

Skor 1 = Tidak Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli media terhadap media pembelajaran flipbook interaktif diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,7 dengan persentase kelayakan sebesar 92%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media flipbook interaktif yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media dinilai memiliki tampilan menarik, mudah digunakan, serta mampu mendukung pemahaman siswa dalam kegiatan membaca.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

| No. | Standar Penilaian                             | Nilai Rata-Rata | Persentase (%) | Kategori     |
|-----|-----------------------------------------------|-----------------|----------------|--------------|
| 1.  | Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran | 4,0             | 100            | Sangat layak |
| 2.  | Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran         | 4,0             | 100            | Sangat layak |
| 3.  | Aktualisasi materi                            | 3,0             | 75             | Layak        |
| 4.  | Penyajian materi sistematis                   | 4,0             | 100            | Sangat layak |

|                        |                                         |      |       |              |
|------------------------|-----------------------------------------|------|-------|--------------|
| 5.                     | Meningkatkan minat belajar siswa        | 4,0  | 100   | Sangat layak |
| 6.                     | Materi mendukung pemahaman membaca      | 4,0  | 100   | Sangat layak |
| 7.                     | Kemudahan penggunaan materi dalam media | 3,0  | 75    | Layak        |
| 8.                     | Manfaat materi bagi siswa               | 4,0  | 100   | Sangat layak |
| <b>Nilai Rata-rata</b> |                                         | 3,75 | 93,7% | Sangat layak |

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi terhadap nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,75 dengan persentase 93,7%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sebagian besar aspek memperoleh nilai maksimal (4,0) dengan persentase 100%, meliputi kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, penyajian materi secara sistematis, kemampuan materi dalam meningkatkan minat belajar siswa, dukungan terhadap pemahaman membaca, serta manfaat materi bagi siswa. Namun, terhadap dua aspek yang memperoleh nilai 3,0 dengan persentase 75% yaitu pada aspek aktualisasi materi serta kemudahan penggunaan materi dalam media, yang masih berada dalam kategori layak. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum materi sudah sangat baik, masih terdapat beberapa bagian yang dapat ditingkatkan, khususnya dalam hal pembaruan materi dan kemudahan penggunaan dalam media pembelajaran.

### Hasil Kelayakan oleh Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa materi yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Meskipun diperlukan perbaikan pada beberapa aspek tertentu dapat meningkatkan kualitas materi agar menjadi lebih optimal. Secara keseluruhan, materi telah memenuhi standar kelayakan dan dapat diimplementasikan dengan baik.

**Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Bahasa**

| No.                    | Standar Penilaian             | Nilai Rata-rata | Persentase ( % ) | Kategori Kelayakan |
|------------------------|-------------------------------|-----------------|------------------|--------------------|
| 1.                     | Ketepatan struktur kalimat    | 3,0             | 75               | Layak              |
| 2.                     | Keefektifan kalimat           | 4,0             | 100              | Sangat layak       |
| 3.                     | Kebakuan istilah Bahasa       | 3,0             | 75               | Layak              |
| 4.                     | Memudahkan memahami informasi | 4,0             | 100              | Sangat layak       |
| 5.                     | Bahasa memotivasi belajar     | 4,0             | 100              | Sangat layak       |
| 6.                     | Kesesuaian Bahasa             | 4,0             | 100              | Sangat layak       |
| <b>Nilai Rata-rata</b> |                               | 3,67            | 91,7%            | Sangat layak       |

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli bahasa terhadap enam aspek yang dinilai, diperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,67 dengan persentase 91,7%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sebagian besar aspek memperoleh nilai maksimal (4,0) dengan persentase 100%, yaitu pada aspek keefektifan kalimat, kemudahan dalam memahami informasi, bahasa yang mampu memotivasi belajar, serta kesesuaian bahasa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam materi sudah efektif, komunikatif, serta mampu mendukung proses pembelajaran dengan baik. Namun, terdapat dua aspek yang memperoleh nilai 3,0 dengan persentase 75%, yaitu pada aspek ketepatan struktur kalimat dan kebakuan istilah bahasa yang berada dalam kategori layak. Hal ini menunjukkan bahwa masih diperlukan perbaikan pada penggunaan struktur kalimat dan pemilihan istilah agar lebih sesuai dengan bahasa yang baku. Secara keseluruhan, aspek kebahasaan dalam materi telah memenuhi kriteria kelayakan dengan sangat baik, meskipun masih memerlukan penyempurnaan pada beberapa bagian agar kualitas bahasa menjadi lebih optimal.

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi**

| No.        | Aspek yang dinilai                            | Skor Validator | Kriteria     |
|------------|-----------------------------------------------|----------------|--------------|
| 1.         | Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran | 4              | Sangat Valid |
| 2.         | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran  | 4              | Sangat Valid |
| 3.         | Aktualisasi materi yang disajikan             | 3              | Valid        |
| 4.         | Manfaat materi bagi siswa                     | 4              | Sangat Valid |
| 5.         | Materi disajikan secara sistematis            | 4              | Sangat Valid |
| 6.         | Minat belajar siswa                           | 4              | Sangat Valid |
| 7.         | Materi meningkatkan minat belajar siswa       | 4              | Sangat Valid |
| 8.         | Kemudahan materi dalam penggunaan media       | 3              | Valid        |
| Rata-rata  |                                               | 3,75%          | Sangat Valid |
| Persentase |                                               | 93,7%          | Sangat Valid |

### Keterangan Penilaian

Skor 4 = Sangat Valid  
 Skor 3 = Valid  
 Skor 2 = Kurang Valid  
 Skor 1 = Tidak Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli materi terhadap media pembelajaran flipbook interaktif diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,75 dengan persentase kelayakan sebesar 93,7%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media flipbook yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid. Materi yang disajikan nilai telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, disusun secara sistematis, serta mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Namun, terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki seperti aktualisasi materi dan kemudahan penggunaan media agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa**

| No.        | Aspek yang dinilai                                      | Skor Validator | Kriteria     |
|------------|---------------------------------------------------------|----------------|--------------|
| 1.         | Ketepatan struktur kalimat dalam menyampaikan informasi | 3              | Valid        |
| 2.         | Keefektifan kalimat yang digunakan                      | 4              | Sangat Valid |
| 3.         | Kebakuan istilah sesuai kaidah Bahasa Indonesia         | 3              | Valid        |
| 4.         | Mudah memahami pesan atau informasi                     | 4              | Sangat Valid |
| 5.         | Bahasa mampu memotivasi siswa belajar                   | 4              | Sangat Valid |
| 6.         | Kesesuaian Bahasa dengan perkembangan intelektual siswa | 4              | Sangat Valid |
| Rata-rata  |                                                         | 3,67%          | Sangat Valid |
| Persentase |                                                         | 91,7%          | Sangat Valid |

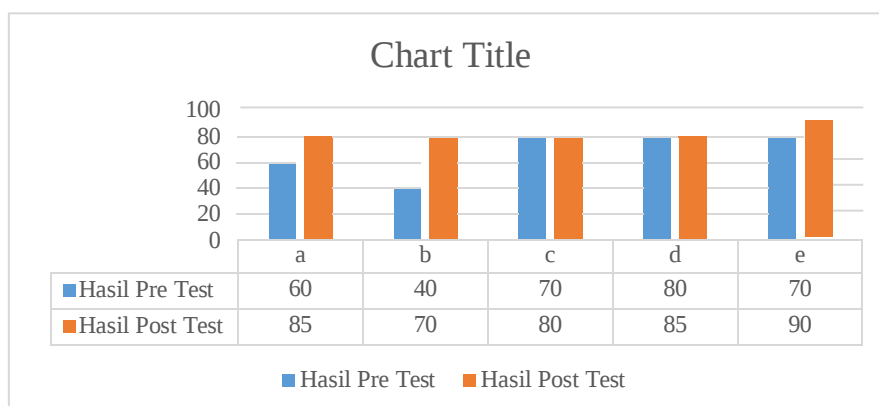
### Keterangan Penilaian

Skor 4 = Sangat Valid  
 Skor 3 = Valid  
 Skor 2 = Kurang Valid  
 Skor 1 = Tidak Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa terhadap media pembelajaran flipbook interaktif diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,67 dengan persentase kelayakan sebesar 91,7%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Bahasa dalam media flipbook termasuk kategori sangat valid. Bahasa yang digunakan dinilai komunikatif, mudah dipahami siswa sekolah dasar, serta mampu mendukung penyampaian materi pembelajaran secara efektif. Meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan, seperti ketepatan struktur kalimat dan kebakuan istilah agar kualitas bahasa dalam media pembelajaran semakin optimal.

### Tahap Evaluasi

Untuk mengukur keefektifan media flipbook interaktif kelas dua maka dilakukan pretest dan posttest pada 20 siswa kelas 2 SDN Kalitengah 1 Sidoarjo. Data hasil peningkatan belajar siswa dapat dilihat pada Gambar berikut ini.



**Gambar 4. Hasil Pre-test dan Post-test**

Berdasarkan grafik perbandingan nilai pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, terlihat adanya perbedaan peningkatan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran. Pada kelas kontrol, nilai pretest siswa berada pada kisaran sekitar 56-61, sedangkan nilai posttest meningkat menjadi sekitar 65-71. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan hasil belajar, namun peningkatannya relatif tidak terlalu tinggi karena pembelajaran masih menggunakan metode konvensional tanpa media flipbook interaktif.

Sementara itu, pada kelas eksperimen terlihat peningkatan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran. Pada kelas eksperimen terlihat peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan. Nilai pretest siswa pada kelas eksperimen berada pada kisaran 54-62, kemudian meningkat cukup tinggi pada posttest yaitu sekitar 82-91 setelah penggunaan media pembelajaran flipbook interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa media flipbook interaktif mampu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman dan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Jika dibandingkan antara kedua kelas tersebut, peningkatan nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media flipbook interaktif lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut. Media flipbook interaktif dapat dikatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar.

### Uji Validitas Eksperimen

| Correlations |                     |         |          |
|--------------|---------------------|---------|----------|
|              |                     | pretest | posttest |
| pretest      | Pearson Correlation | 1       | .938**   |
|              | Sig. (2-tailed)     |         | .000     |
|              | N                   | 20      | 20       |
| posttest     | Pearson Correlation | .938**  | 1        |
|              | Sig. (2-tailed)     | .000    |          |
|              | N                   | 20      | 20       |

Berdasarkan hasil uji korelasi Pearson antara nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen, diperoleh nilai Koefisien korelasi sebesar 0,938 dengan nilai signifikansi ( Sig. 2-tailed ) sebesar 0,000 dan jumlah sampel Sebanyak 20 siswa. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat signifikan antara nilai pre-test dan post-test.

Koefisien korelasi sebesar 0,938 termasuk dalam kategori sangat kuat, yang menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian memiliki tingkat validitas yang tinggi. Artinya, instrumen pretest dan posttest mampu mengukur kemampuan siswa secara konsisten serta sesuai dengan tujuan pengukuran dalam penelitian eksperimen penggunaan media flipbook interaktif. Dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian dinyatakan valid dan layak digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran flipbook interaktif. Validitas yang tinggi ini menunjukkan bahwa data hasil penelitian dapat dipercaya untuk dianalisis lebih lanjut dalam melihat efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan oleh flipbook.

### Uji Analitis Tanpa Media (Kelas Kontrol)

| Correlations |                     |         |          |
|--------------|---------------------|---------|----------|
|              |                     | pretest | posttest |
| pretest      | Pearson Correlation | 1       | .986**   |
|              | Sig. (2-tailed)     |         | .000     |
|              | N                   | 20      | 20       |
| posttest     | Pearson Correlation | .986**  | 1        |
|              | Sig. (2-tailed)     | .000    |          |
|              | N                   | 20      | 20       |

Berdasarkan hasil uji korelasi Pearson antara nilai pretest dan posttest pada kelas tanpa penggunaan media pembelajaran ( kelas kontrol ), diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,986 dengan nilai signifikansi ( Sig. 2-tailed ) sebesar 0,000 dan jumlah responden sebanyak 20 siswa. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelas kontrol.

Koefisien korelasi sebesar 0,986 termasuk dalam kategori sangat kuat, yang menunjukkan adanya hubungan yang erat antara kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran dan hasil belajar setelah pembelajaran tanpa menggunakan media flipbook interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan nilai siswa pada kelas kontrol cenderung dipengaruhi oleh proses pembelajaran konvensional yang dilakukan, bukan karena penggunaan media pembelajaran khusus.

Dengan ini, dapat disimpulkan bahwa data kelas tanpa media memiliki hubungan yang signifikan antara pretest dan posttest, namun peningkatan hasil belajar yang terjadi relative lebih kecil dibandingkan kelas eksperimen yang menggunakan media flipbook interaktif. Hasil ini memperkuat bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memberikan dampak peningkatan belajar yang lebih optimal dibandingkan pembelajaran tanpa media.

#### Uji paired sample t-Test kelas kontrol (Tanpa Media)

| Paired Samples Test |                    |                    |                |                 |                                           |        |
|---------------------|--------------------|--------------------|----------------|-----------------|-------------------------------------------|--------|
|                     |                    | Paired Differences |                |                 |                                           |        |
|                     |                    | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |        |
|                     |                    |                    |                |                 | Lower                                     | Upper  |
| Pair 1              | pretest - posttest | -10.100            | 4.459          | .997            | -12.187                                   | -8.013 |

| Paired Samples Test       |         |    |                 |
|---------------------------|---------|----|-----------------|
|                           | t       | df | Sig. (2-tailed) |
| Pair 1 pretest - posttest | -10.129 | 19 | .000            |

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran, diperoleh nilai rata-rata selisih (mean difference) antara pretest dan posttest sebesar -10,100. Nilai negatif tersebut menunjukkan bahwa nilai posttest lebih tinggi dibandingkan nilai pretest, sehingga terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung.

Nilai t hitung sebesar -10,129 dengan derajat kebebasan (df) 19 serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelas kontrol. Selain itu, interval kepercayaan 95% menunjukkan rentang selisih antara -12,187 hingga -8,013, yang mengindikasikan bahwa peningkatan nilai siswa cukup konsisten meskipun pembelajaran dilakukan tanpa penggunaan media pembelajaran khusus.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tanpa media tetap memberikan peningkatan hasil belajar siswa. Namun, peningkatan tersebut terjadi melalui pembelajaran konvensional dan biasanya tidak sebesar peningkatan pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif.

#### Uji Paired Sample t-Test Kelas Eksperimen (Menggunakan Media)

| Paired Samples Test |                    |                    |                |                 |                                           |         |
|---------------------|--------------------|--------------------|----------------|-----------------|-------------------------------------------|---------|
|                     |                    | Paired Differences |                |                 |                                           |         |
|                     |                    | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |         |
|                     |                    |                    |                |                 | Lower                                     | Upper   |
| Pair 1              | pretest - posttest | -28.400            | 1.046          | .234            | -28.890                                   | -27.910 |

| Paired Samples Test       |          |    |                 |
|---------------------------|----------|----|-----------------|
|                           | t        | df | Sig. (2-tailed) |
| Pair 1 pretest - posttest | -121.389 | 19 | .000            |

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif, diperoleh nilai rata-rata selisih (mean difference) antara pretest dan posttest sebesar -28,400. Nilai negatif ini menunjukkan bahwa nilai posttest lebih tinggi dibandingkan nilai pretest, sehingga terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran.

Nilai t hitung sebesar -121,389 dengan derajat kebebasan (df) 19 serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen.

Selain itu, interval kepercayaan 95% menunjukkan rentang selisih antara -28,890 hingga -27,910, yang mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar siswa cukup konsisten setelah penggunaan media pembelajaran interaktif. Dengan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif (flipbook) memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan ini lebih besar dibandingkan pembelajaran tanpa media, sehingga media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa di sekolah dasar.

#### IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kelayakan Media Flipbook Interaktif  
Media pembelajaran interaktif berbasis flipbook yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran membaca di sekolah dasar. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi ahli media dengan nilai rata-rata 3,7 (92%), ahli materi 3,75 (93,7%), dan ahli bahasa 3,67 (91,7%), yang seluruhnya berada pada kategori sangat valid.
2. Eketifitas Media”
  - 1) Hubungan Kemampuan Awal dan Hasil Belajar ( Uji Korelasi Pearson )  
Hasil analisis uji korelasi pearson menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat dan signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kedua kelas. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai  $r = 0,986$  dengan  $\text{sig.} = 0,000$  ( $< 0,05$ ), sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai  $r = 0,938$  dengan  $\text{sig.} = 0,000$  ( $< 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dapat meningkatkan hasil belajar setelah pembelajaran.
  - 2) Peningkatan hasil belajar ( Uji Paired Sample t-Test )  
Hasil uji paired sample t-test menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca yang signifikan pada kedua kelas. Pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata selisih -10,100, dengan t hitung = -10,129, df = 19, dan  $\text{sig.} = 0,000$  ( $< 0,05$ ), yang menunjukkan adanya peningkatan meskipun menggunakan metode ( R&D ). Sementara itu, pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata selisih -28,400, dengan t hitung = - 121,389, df = 19, dan  $\text{sig.} = 0,000$  ( $< 0,05$ ). Hasil ini menunjukkan peningkatan yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

#### REFERENSI

- [1] R. S. Bahtiar and D. Y. Suryarini, “Metode Role Playing dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar,” *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 1, p. 71, 2019, doi: 10.23887/jisd.v3i1.15651.
- [2] T. Chaeruna, D. Setiawan, and E. Waluyo, “Pengaruh Media Articulate Storyline Dan Model Role Playing Untuk Peningkatan Keterampilan Berbicara Kata Sapaan Siswa Kelas II,” *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 9, no. 17, pp. 642–649, 2023.
- [3] M. Sirajuddin, U. N. Surabaya, and A. Info, “PENGEMBANGAN MEDIA CANVA UNTUK,” vol. 13, no. 4, pp. 1001–1014, 2025.
- [4] D. Agustiyani, V. Tianna, V. S. Z. Az-Zahra, and D. Danuri, “Penggunaan Media Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar,” *MIDA J. Pendidik. Dasar Islam*, vol. 7, no. 2, pp. 178–195, 2024, doi: 10.52166/mida.v7i2.6915.
- [5] J. R. Fitria, E. Mulyasari, and E. Rahmawati, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Metode Suku Kata untuk Membaca Permulaan Siswa di Kelas I sekolah Dasar,” *J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 8, no. 8, pp. 76–85, 2023, [Online]. Available:

- <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>
- [6] S. Mutmainnah, R. Lubis, J. V William Iskandar Ps, M. Estate, K. Percut Sei Tuan, and K. Deli Serdang, "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Suku Kata untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas 2 di MIS Ar-rahman," *Bhs. dan Mat.*, vol. 3, no. 2, 2025, [Online]. Available: <https://journal.aripi.or.id/index.php/Arjuna>
  - [7] M. Sapitri, M. Misdalina, and P. D. Nurhasana, "Jurnal Pendidikan dan Konseling," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 1980, pp. 1349–1358, 2022.
  - [8] A. Ginting, M. Siregar, S. A. Nasution, and D. A. Maryadi, "Pengaruh Tingkat Pendidikan, Status dan Pendapatan terhadap Penerapan Akuntansi Rumah Tangga," vol. 25, no. 1, pp. 532–537, 2025, doi: 10.33087/jiubj.v25i1.5746.
  - [9] R. Juliani and N. Ibrahim, "Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar," *ELSE (Elementary Sch. Educ. Journal)*, vol. 7, no. 1, pp. 20–26, 2023.
  - [10] M. Waruwu, S. N. Pu'at, P. R. Utami, E. Yanti, and M. Rusydiana, "Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan," *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 10, no. 1, pp. 917–932, 2025, doi: 10.29303/jipp.v10i1.3057.
  - [11] I. M. Pratiwi and V. A. N. Ariawan, "Analisis Kesulitan Siswa Dalam Membaca Permulaan Di Kelas Satu Sekolah Dasar," *Sekol. Dasar Kaji. Teor. dan Prakt. Pendidik.*, vol. 26, no. 1, pp. 69–76, 2017, doi: 10.17977/um009v26i12017p069.
  - [12] I. F. Laily, "Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar," *Eduma Math. Educ. Learn. Teach.*, vol. 3, no. 1, 2014, doi: 10.24235/eduma.v3i1.8.
  - [13] P. Didik and K. V Sd, "pengembangan pembelajaran menggunakan fliipbook," vol. 10, pp. 246–260, 2025.
  - [14] B. Siswa, K. Di, and S. D. Bopkri, "1, 2 1,2," vol. 09, 2023.
  - [15] A. Pide, "Tugas metode kuantitatif pengendalian persediaan," no. May, 2025.
  - [16] N. Ussa'diyah and F. Nofrian, "Jurnal of Development Economic and Digitalization," *J. Dev. Econ. Digit.*, vol. 2, no. 1, pp. 56–76, 2023.
  - [17] V. Nomor, M. Halaman, M. Setiawati, and L. Susanti, "Transformasi Pendidikan : Analisis Implementasi Kurikulum Paradigma Baru Jambura Journal of Educational Management," no. 6, pp. 93–105, 2025.
  - [18] M. Veronica, "Peningkatan Literasi Membaca dan Menulis melalui Metode Kreatif di SD Negeri 027 Palembang," *J. Abdimas Mandiri*, vol. 9, no. 1, pp. 18–23, 2025, doi: 10.36982/jam.v9i1.4811.
  - [19] D. H. Siswanto *et al.*, "PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA : ANALISIS KUANTITATIF PADA SISWA FASE-E," vol. 4, pp. 49–57, 2025.
  - [20] Z. S. F. Aranti, S. Istiyati, and F. P. Adi, "Analisis kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas v pada pembelajaran bahasa indonesia kurikulum merdeka," *JPI (Jurnal Pendidik. Indones. J. Ilm. Pendidik.)*, vol. 10, no. 2, 2024, doi: 10.20961/jpiuns.v10i2.87413.
  - [21] F. Pramesti, "Analisis Faktor-Faktor Penghambat Pembelajaran membaca Permulaan pada Siswa Kelas I SD," vol. 2, no. 3, pp. 283–289, 2016.
  - [22] K. Tengah, "Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa," vol. 11, pp. 285–295, 2025.
  - [23] M. Fendrik, D. F. Putri, P. H. Pebriana, G. S. Sidik, and D. Ramdhani, "Analisis Kecenderungan Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 3, pp. 793–809, 2022, [Online]. Available:

- <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4094/3107>
- [24] R. Adolph, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK KVISOFT PADA MATERI BAGIAN TUMBUHAN DAN FUNGSI NYA DI KELAS IV SDN 004 SAMARINDA ULU," vol. 11, pp. 1–23, 2016.
  - [25] A. N. Fadhilah *et al.*, "Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti EVALUASI PROGRAM ASISTENSI MENGAJAR : PERSPEKTIF," vol. 12, pp. 1–14, 2025.
  - [26] L. Anjarwati, D. R. Pratiwi, and D. R. Rizaldy, "Implementasi Literasi Digital dalam Upaya Memperkuat Pendidikan Karakter Siswa," *Bul. Pengemb. Perangkat Pembelajaran*, vol. 3, no. 2, 2022, doi: 10.23917/bppp.v4i2.19420.
  - [27] S. Rudiwati and U. Ambarwati, "BERBASIS AKOMODASI PEMBELAJARAN Pendahuluan Keberadaan Anak Berkesulitan Belajar ( selanjutnya disingkat ABB ) banyak menentukan situasi kelas . Guru diharapkan mampu menerima , menyesuaikan diri , tersusun pada penelitian sebelumnya masih memerlukan peny," vol. 40, no. November, pp. 187–200, 2010.
  - [28] R. Kumullah, A. Yulianto, and I. Ida, "Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar," *J. Pendidik.*, vol. 7, no. 2, pp. 36–42, Sep. 2019, doi: 10.36232/pendidikan.v7i2.301.

**Conflict of Interest Statement:**

*The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.*