

**MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK DIGITAL BERBANTUAN APLIKASI
CANVA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA
PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR**

Eka Syahfitri¹, Bunga Mulyahati², Maisarah³
¹²³Universitas Samudra, Kota Langsa, Indonesia
Syahfitrieka45@gmail.com

ABSTRACT

Reading comprehension skills for students play an important role as the main foundation in the student learning process in all subjects. Based on initial observations in grade V of SDN 2 Meurandeh, it was found that 16 out of 21 students (76.20%) had low reading comprehension skills. Therefore, this study aims to develop digital flipbook learning media assisted by the Canva application to improve the reading comprehension skills of grade V elementary school students. This type of research is Research and Development with the ADDIE development model. The subjects of this study were 21 students and a teacher of SDN 2 Meurandeh. This study was located at SDN 2 Meurandeh, Langsa City, Aceh Province. This study used research instruments in the form of observation sheets, interview sheets, validation sheets, practicality sheets, and test sheets. Data were analyzed using quantitative and qualitative data analysis techniques. The results of the study indicate that digital flipbook media is very feasible and very practical to apply in learning. Digital flipbook media has also proven effective in improving students' reading comprehension skills, this can be seen from the posttest results of 100% which is very effective. Based on the research results, the application of digital flipbooks is highly recommended to improve reading comprehension skills at the elementary school level.

Keywords: Canva, Digital Flip Book, Learning media, Reading comprehension skills

ABSTRAK

Keterampilan membaca pemahaman bagi siswa berperan penting sebagai dasar utama dalam proses belajar siswa di semua mata pelajaran. Berdasarkan observasi awal di kelas V SDN 2 Meurandeh, diketahui bahwa 16 dari 21 orang (76,20%) siswa mempunyai keterampilan membaca pemahaman yang rendah. Karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran flipbook digital berbantuan aplikasi canva untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SD. Jenis penelitian ini ialah Research and Development dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini ialah 21 orang siswa dan seorang guru SDN 2 Meurandeh. Penelitian ini berlokasi di SDN 2 Meurandeh Kota Langsa Prov. Aceh. Penelitian ini menggunakan instrument penelitian berupa lembar observasi, lembar wawancara, lembar validasi, lembar praktikalitas, dan lembar tes. Data dianalisis dengan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa media flipbook digital sangat layak dan sangat praktis diterapkan pada pembelajaran. Media flipbook digital juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa, ha ini terlihat dari hasil posttest sebesar 100% yang berkriteria sangat efektif. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan flipbook digital sangat disarankan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman di jenjang sekolah dasar.

Kata Kunci: Canva, Flip Book Digital, Keterampilan Membaca Pemahaman, Media Pembelajaran.

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang punya peran penting pada pembentukan kompetensi berbahasa siswa. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan mengembangkan empat keterampilan utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, serta menulis. Keempat aspek tersebut menjadi dasar kemampuan yang dikembangkan secara terpadu pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah (Maisarah et al., 2022; Soleha et al., 2022; Rahmah & Amaliya, 2022). Di antara keempat keterampilan tersebut, keterampilan membaca merupakan kemampuan yang perlu dikembangkan secara optimal, mengingat fungsinya yang sangat penting pada kehidupan akademik maupun sehari-hari.

Keterampilan membaca merupakan dasar utama dalam proses belajar siswa di berbagai mata pelajaran. Keterampilan membaca berperan penting bagi setiap individu karena melalui membaca seseorang dapat memahami informasi dari teks yang dibaca serta memperluas pengetahuan yang dimilikinya (Juliati et al., 2024). Beberapa aspek yang termasuk dalam keterampilan

membaca antara lain kemampuan memahami isi bacaan, membuat ringkasan, menjawab pertanyaan berdasarkan teks, serta mengungkapkan kembali isi bacaan (Maisarah & Ayu, 2023). Oleh sebab itu, kemampuan membaca menjadi salah satu prioritas utama dalam semua jenjang pendidikan (Mulyahati & Mursina, 2018).

Namun demikian, pada observasi yang dilakukan di kelas V SDN 2 Meurandeh, ditemukan bahwasanya keterampilan membaca pemahaman siswa masih tergolong rendah. Dari 21 siswa, sebanyak 16 orang (76,20%) menunjukkan kemampuan membaca pemahaman yang rendah, sedangkan hanya 5 orang (23,80%) yang menunjukkan kemampuan tinggi. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran Bahasa, khususnya pada keterampilan membaca pemahaman, hanya menerapkan media konvensional seperti buku cetak dan gambar statis yang ditempel di papan tulis. Media tersebut tidak mengandung teks yang dapat melatih kemampuan membaca siswa secara langsung, sehingga siswa cenderung hanya menceritakan makna gambar tanpa benar-benar

membaca dan memahami isi bacaan. Hal ini menunjukkan bahwa media yang diterapkan belum sesuai dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa secara maksimal.

Mengatasi permasalahan ini membutuhkan strategi pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien, yang dirancang oleh guru sebagai fasilitator utama dalam proses pembelajaran (Maulida et al., 2025). Proses pembelajaran yang efektif harus memperhatikan bagaimana siswa belajar (Aprilia, 2024), serta mempertimbangkan gaya belajar siswa yang beragam, seperti membaca buku, mendengarkan, bermain peran, atau melakukan peragaan (Ramadhani et al., 2022). Pembelajaran perlu dirancang sesuai dengan tahap perkembangan berpikir dan karakter siswa di tingkat SD (Asnawi et al., 2023). Karena keberhasilan proses belajar sangat tergantung pada kemampuan guru dalam menyesuaikan strategi dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Selain itu, guru juga perlu mempunyai pengetahuan serta keterampilan yang dapat menumbuhkan sikap kritis, kreatif, dan aktif pada diri siswa (Fransyaigu & Mulyahati, 2018). Pendidikan di era saat ini menuntut peserta didik untuk memiliki kompetensi yang mampu bersaing secara global (Ayudia et al., 2021). Pemerintah berupaya meningkatkan kualitas pendidikan tersebut melalui langkah-langkah seperti penyempurnaan kurikulum (Juliati & Syafriansyah, 2018). Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan dirancang agar lebih

sederhana, mendalam, merdeka, relevan, dan interaktif (Rafli et al., 2023). Kurikulum juga berfungsi sebagai sarana strategis untuk mewujudkan tujuan pendidikan serta menjadi pedoman pelaksanaan di semua jenjang (Sukirno & Fransyaigu, 2019). Agar hasil pembelajaran optimal, kurikulum merdeka memerlukan penataan yang akurat dan tepat sasaran (Ramadhani et al., 2024). Karena itu, guru harus mampu meningkatkan keterampilan untuk mendukung penerapan Kurikulum Merdeka demi kualitas pendidikan dan kompetensi global pada siswa.

Seiring tuntutan kurikulum dan perkembangan zaman, peningkatan kualitas pembelajaran perlu disesuaikan dengan tantangan abad 21 yang ditandai dengan transformasi digital (Asnawi et al., 2023). Di abad ini, kemampuan memahami dan memanfaatkan teknologi digital, informasi, dan media menjadi bagian integral dari proses pendidikan (Sari et al., 2025). Generasi muda, khususnya siswa sekolah dasar, kini hidup di era yang penuh peluang dan tantangan akibat pesatnya perkembangan teknologi (Putra & Novita, 2020). Perkembangan teknologi ini membuat mereka bisa memanfaatkan teknologi digital melalui berbagai jejaring informasi (Sugono et al., 2019). Oleh karena itu, perkembangan teknologi dan informasi yang pesat perlu diimbangi oleh sistem pendidikan dengan menggabungkannya secara efektif ke dalam praktik pembelajaran (Kenedi et al., 2022). Pendidikan juga harus menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan teknologi

digital agar siswa siap menghadapi tantangan abad 21

Digitalisasi pembelajaran kini semakin nyata, ditandai dengan penggunaan media berbasis digital yang interaktif dan fleksibel (Ayudia & Prasetya, 2023). Perkembangan aplikasi digital pada perangkat *gadget* maupun komputer membuka peluang besar bagi tenaga pengajar untuk berinovasi dalam pembelajaran (Mulyahati et al., 2025). Hal ini sejalan dengan meningkatnya kebutuhan akan pendidikan yang adaptif dan berkualitas dalam kehidupan masyarakat (Maulida et al., 2022). Digitalisasi pembelajaran ini membuka peluang bagi guru untuk berinovasi dalam menciptakan pendidikan yang adaptif dan berkualitas.

Dalam konteks ini, guru dapat menerapkan media pembelajaran yang tepat sebagai respons terhadap perubahan zaman (Mahlianurrahman & Aprilia, 2022). Media pembelajaran perlu dimodifikasi agar sesuai dengan kemajuan teknologi yang menarik bagi anak-anak (Kenedi et al., 2023). Media pendidikan dapat berupa apa saja yang dapat diakses melalui indera dan dimanfaatkan pada kegiatan pembelajaran, seperti yang dapat dimanipulasi, ditonton, didengar, atau dibahas (Aprilia, 2023). Media pembelajaran yang dirancang dengan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang berarti bagi siswa (Fransyaigu et al., 2024). Di samping itu, teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal oleh guru untuk mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih

interaktif, menarik, serta menyenangkan (Mahlianurrahman & Aprilia, 2023). Dengan demikian, guru perlu memilih dan memodifikasi media pembelajaran digital yang sesuai agar proses belajar jadi lebih menarik serta bermakna bagi siswa.

Kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi yang sesuai sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Untuk itu, guru harus memperbarui pengetahuannya dalam merancang dan menerapkan pembelajaran berbasis teknologi (Rafli, 2021). Dalam penyampaianya, guru juga harus menggunakan bahasa yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa, menyusun konsep secara berurutan, serta memberikan contoh yang relevan dengan pengalaman mereka (Sari et al., 2025). Dengan begitu, proses pembelajaran bisa berlangsung lebih efektif serta mampu menjembatani pemahaman siswa pada materi yang diajarkan (Mahbubi & Firmansyah, 2024).

Salah satu bentuk inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dikembangkan ialah *flipbook* digital berbantuan aplikasi *Canva*. Media ini menyajikan tampilan visual yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta kemampuan membaca pemahaman siswa. Flipbook digital memungkinkan penyajian materi dalam bentuk teks, gambar, dan animasi yang mendukung pemahaman isi bacaan secara lebih menyeluruh (Juniati et al., 2025). *Canva* sebagai aplikasi desain yang

fleksibel dan mudah diakses memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang flipbook sesuai dengan kebutuhan siswa (Nafiah et al., 2024). Dengan pengembangan media ini, diharapkan proses pembelajaran Bahasa di kelas V bisa berjalan lebih efektif serta tujuan pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa dapat tercapai secara optimal.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini ialah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian R&D merupakan suatu proses yang bertujuan merancang sekaligus memvalidasi produk dalam bidang pendidikan (Okpatrioka, 2023). Dalam pengembangan ini, peneliti menerapkan model ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation*, serta *Evaluation*. ADDIE bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitasnya (Sugiyono, 2020). Subjek penelitian ini ialah guru serta 21 siswa kelas V-B di SDN 2 Meurandeh. Sedangkan objeknya ialah media *flipbook* digital yang dikembangkan. Lokasi Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Meurandeh, Kota Langsa Prov. Aceh. Sedangkan waktu penelitian ini ialah semester genap tahun ajaran 2025. Data dikumpulkan dengan observasi, wawancara, angket serta tes. Adapun instrumen yang dipakai yaitu lembar observasi, lembar wawancara, lembar validasi, lembar praktikalitas, dan lembar tes. Lembar observasi dan wawancara bertujuan untuk mengumpulkan data awal penelitian

melaui observasi dan wawancara. Lembar validasi bertujuan untuk memvalidasi media kepada ahli media, bahasa, dan ahli soal. Lembar praktikalitas bertujuan guna melihat respon guru dan siswa terhadap media. Lembar tes bertujuan untuk melihat peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa. Data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif serta kualitatif, kemudian dianalisis dengan cara berikut.

1) Analisis Kuantitatif

Analisis data kuantitatif didapati melalui angket dan hasil tes. Data kemudian dianalisis untuk mengukur kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media. Data kuantitatif angket validitas dan praktikalitas mengacu kepada 4 kriteria penilaian. Kemudian data yang diperoleh di analisis menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Nilai skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan persentase kemudian dikategorikan pada tingkat kevalidan dan kepraktisan berikut.

Tabel 1. Tingkat Kevalidan dan Kepraktisan

Presentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
80% < skor ≤ 100%	Sangat Valid/Praktis	Tidak Revisi
70% < skor ≤ 79,9%	Valid/Praktis	Tidak Revisi
50% < skor ≤ 69,9%	Cukup Valid/Praktis	Revisi
20% < skor ≤ 49,9%	Kurang Valid/Praktis	Revisi

Sumber: (Handayani et al., 2024)

Untuk mengetahui keefektivan dari media, dilakukan tahapan berikut.

1) Analisis eksperimen

Analisis eksperimen pada penelitian ini melibatkan 1 kelas kelompok, dengan desain one Group Pretest-Posttest. Instrumen yang digunakan ialah pretest melalui tes keterampilan membaca pemahaman siswa sebelum mengikuti pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Flip Book Digital, Dan Posttest yakni pelaksanaan tes keterampilan membaca pemahaman diakhir pembelajaran untuk mengukur pengaruh Media Pembelajaran Book Digital yang telah dilaksanakan terhadap pembelajaran. Berikut tahapan analisis eksperimen pada penelitian ini:

Uji Normalitas

Uji ini ditujukan menguji normal atau tidaknya distribusi data. Instrumen yang akan diuji normalitas yaitu berdasarkan hasil data Pretest dan Postes. Jika hasil uji normalitas nilai sig. >0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan jika hasil uji normalitas diperoleh nilai sig. <0,05 maka data dianggap tidak normal (Nasrum, 2018) Pada penelitian ini uji normalitasnya bebantuan IBM SPSS 26.

Uji Hipotesis (Paired Sample T-Test)

Uji hipotesis dilakukan guna membandingkan dua sampel berpasangan yang bersumber dari populasi dengan rata-rata sama atau berbeda. Dalam penelitian ini, dua sampel yang dibandingkan adalah *pretest* dan *posttest* pada kelas

eksperimen. Data kuantitatif yang diperoleh dari tes tersebut dianalisis menggunakan program IBM SPSS Statistic versi 26. Kriteria pengambilan jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya, jika nilai Sig. 2-tailed lebih besar atau sama dengan 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak (Fitri et al., 2023).

Keterangan:

H_0 = Tidak ada perbedaan signifikan terhadap penerapan Media Pembelajaran Flip Book Digital.

H_a = Ada perbedaan signifikan terhadap penerapan Media Pembelajaran Flip Book Digital.

2) Analisis Persentase

Media Pembelajaran Flip Book Digital dianggap efektif jika 80% lebih siswa mendapatkan skor baik (70-80) atau sangat baik (80-100). Menurut Septiani et al. (2024) rumus berikut dapat digunakan untuk mengetahui analisis data persentase keterampilan membaca pemahaman:

$$P = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Keseluruhan}} \times 100\%$$

Tabel yang menunjukkan kriteria untuk menentukan efektifitas media, yaitu:

Tabel 2. Pedoman Skor Keefektifan

Presentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
80% < skor ≤ 100%	Sangat Efektif	Tidak Revisi
70% < skor ≤ 79,9%	Efektif	Tidak Revisi
50% < skor ≤ 69,9%	Cukup Efektif	Revisi
20% < skor ≤ 49,9%	Kurang Efektif	Revisi

Sumber: (Handayani et al., 2024)

Keefektifan media dapat dilihat dari tingginya pencapaian nilai atau KKM, yang kini dikenal dengan istilah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) (Iskandar et al., 2023). Nilai KKTP dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang ditentukan sekolah adalah 70 (Rahmah & Susilawaty, 2024).

1. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif diterapkan untuk mengolah data hasil wawancara yang dikumpulkan selama pelaksanaan penelitian ini. Selain itu, data kualitatif juga dianalisis dengan mengumpulkan masukan serta saran dari para validator sebagai bahan pertimbangan dalam perbaikan produk (Ardiansah & Miftakhi, 2020). Adapun tahapan analisis kualitatif yaitu:

- a) Reduksi Data, tahap ini dilakukan guna melakukan pemilihan data berdasarkan sifat penting tidaknya data tersebut pada permasalahan yang dikaji.
- b) Penyajian Data, tahap ini untuk ditujukan untuk menyusun data menjadi teks dan dimaksudkan memudahkan peneliti untuk menarik suatu kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahapan analisis ini dilakukan untuk mengenali potensi penyebab terjadinya kesenjangan dalam kinerja pembelajaran (Hidayat & Nizar, 2021). Tahap analisis juga bertujuan untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam pembelajaran (Sukirno et al.,

2020). Pada penelitian ini dilakukan analisis pada kebutuhan siswa serta kurikulum yang diterapkan untuk mengumpulkan data penelitian. Pada analisis kebutuhan siswa, ditemukan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran yang berbentuk digital. Siswa membutuhkan media yang lebih menarik dan dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Kemudian pada analisis kurikulum, dilakukan guna mengetahui kurikulum yang dipakai di sekolah. Adapun kurikulum yang diterapkan di SDN 2 Meurandeh adalah kurikulum merdeka. Pada analisis kurikulum ini, peneliti juga melakukan pemilihan materi yang disesuaikan pada kurikulum merdeka. Materi yang dipilih oleh peneliti ialah kalimat perintah. Hasil analisis ini mendorong peneliti untuk mengembangkan sebuah media berbasis digital, karena itu peneliti melakukan sebuah pengembangan media pembelajaran flipbook digital untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada siswa kelas V SD.

Tahap *design* adalah kegiatan yang dilaksanakan guna merancang suatu produk yang relevan pada kebutuhan (Arisandhi et al., 2023), yang meliputi perencanaan media pembelajaran yang akan dibuat (Andayani, 2024). Tahapan ini dilakukan perancangan media dan pembuatan instrument penilaian media. Pada perancangan media, peneliti membuat rancangan cover, identitas media, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, CP, TP, isi

materi, evaluasi, kesimpulan, pertanyaan reaksi, daftar pustaka, profil pengembang, dan pesan moral. Pada pembuatan instrument penilaian, dilakukan pembuatan instrument angket validasi dan praktikalitas.

Tahap *development* dilakukan proses validasi serta pengembangan media sesuai pada saran serta masukan validator ahli media dan bahasa. Pada validasi ahli media, dilakukan dalam dua tahapan. Tahap pertama mendapatkan angka persentase 72,5% atau dapat dikatakan "Layak", dan tahap kedua mendapatkan angka persentase 87,5% yang berkategori "Sangat Layak". Pada validasi ahli bahasa, dilakukan hanya satu kali tahapan dan memperoleh persentase 89,7% yang berkateri "Sangat Layak". Pada tahap validasi, ahli media dan bahasa memberikan saran perbaikan terhadap media yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Saran Perbaikan Ahli Media dan Bahasa

Ahli Validasi	Saran Ahli
Ahli Media	1. Menghapus nama penyusun pada bagian cover
	2. Memperbaiki jarak dan ukuran font pada bagian judul
	3. Mencantumkan link video
	4. Memberikan link word wall pada bagian kuis dan mengubah animasi yang sama penciptanya dengan semua slide
	5. Durasi video

Ahli Validasi	Saran Ahli
	dipersingkat, langsung masukkan contohnya saja tidak perlu menambahkan pengertiannya lagi
Ahli Bahasa	1. Tulisan QUIZ seharusnya yang benar adalah KUIS
	2. Tulisan iya, benar seharusnya yang benar adalah Iya, benar
	3. Tulisan dibawah seharusnya yang benar adalah di bawah
	4. Tulisan Jangan seharusnya yang benar adalah jangan

Pada tahap *development* ini juga dilakukan validasi instrument soal yang dilakukan dalam satu tahapan, dan memperoleh persentase 92,8% yang berkategori "Sangat Layak".

Tahap *implementation* bertujuan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran (Syahid et al., 2024). kegiatan ini dilakukan guna mengetahui tingkat kepraktisan media *Flipbook* digital yang sudah divalidasikan kemudian diujicobakan pada siswa. Sesudah melakukan uji coba, dibagikan angket kepada guru dan siswa guna mengetahui kepraktisan media. Pada penilaian respon guru, diperoleh persentase penilaian 100% yang berkategori "Sangat Praktis". Sedangkan pada respon siswa, diperoleh persentase rata-rata keseluruhan 100% berkategori "Sangat Praktis". Tahapan ini diberikan juga soal tes dalam mengukur keefektifan

media, tes tersebut berupa *pretest* dan *posttest* pilihan berganda. *Pretest* mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan dari 21 siswa sebesar 58,5 dan *posttest* sebesar 94,2.

Tahap evaluasi dilakukan guna menilai apakah tujuan dan target dari produk ini telah tercapai, dengan cara menganalisis serta menyimpulkan hasil dari penyebaran angket yang telah dipersentasikan (Carolin et al., 2020). Tahap ini dilakukan evaluasi pada validitas, praktikalitas serta keefektifan media guna mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media.

Tabel 4. Rekapitulasi Validasi Media

No	Validasi Ahli	Persentase (%)	Kategori
1	Ahli Bahasa	89,7%	Sangat Layak
2	Ahli Media	87,5%	Sangat Layak
3	Soal	92,8%	Sangat Layak
	Rata-Rata	90%	Sangat Layak

Tabel 5 memperlihatkan rekapitulasi penilaian validasi media yang berkategori “Sangat Layak”, dengan demikian media yang dikembangkan sangat layak diterapkan pada kegiatan pembelajaran.

Tabel 5. Rekapitulasi Praktikalitas Media

No	Respon	Persentase (%)	Kategori
1	Guru	100	Sangat Praktis
2	Siswa	100	Sangat Praktis
	Rata-Rata	100%	Sangat Praktis

Tabel 5 di atas memperlihatkan hasil rekapitulasi penilaian praktikalitas media yang berkategori “Sangat Praktis”, maka media yang dikembangkan sangat praktis diterapkan pada kegiatan pembelajaran.

Pada analisis data, dilakukan uji persyaratan yaitu uji normalitas. Uji normalitas menggunakan *pretest* dan *posttest* memperoleh nilai Shapiro-Wilk $0,171 \geq 0,05$ pada *pretest* dan $0,235 \geq 0,05$ pada *posttest*. Oleh karena itu dapat disimpulkan dari data uji normalitas *pretest* dan *posttest* pada media pembelajaran flipbook digital berdistribusi normal. Kemudian, pengujian uji hipotesis melalui uji-t menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 4,206$ dan nilai sig (2-tailed) = 0,000 dengan taraf sig. $\alpha = 0,05$ dengan tabel dilihat dari tabel statistik dengan sig. $0,05 : 2 = 0,025$ dan derajat kebebasan (dk) $21-1=20$, hasil diperoleh untuk $t_{tabel} = 2,086$ maka H_a diterima dan H_o ditolak yang berarti terdapat pengaruh peningkatan penggunaan media pembelajaran flip Book digital pada keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SD. Pada keefektifan media, media dikatakan efektif apabila telah diuji coba pada subjek yang ditentukan dan berhasil memenuhi kriteria keefektifan yang telah ditetapkan (Mulyasari et al., 2023). Sebelum menggunakan media pembelajaran Flip Book Digital, kerampilan membaca pemahaman memperoleh persentase 23,80% yang berkategori "sangat kurang efektif sedangkan sesudah menggunakan media pembelajaran Flip Book Digital

memperoleh persentase 100% yang menunjukkan hasil yang "sangat efektif".

PEMBAHASAN

1) Validitas Media *Flipbook* Digital

Media yang dirancang sedemikian rupa di validkan oleh para validator atau disebut dengan kegiatan validasi (Insafi, 2023). Pada tahapan ini terdapat 3 aspek yang dinilai yaitu mengenai kevalidan bahasa, media dan kevalidan soal. Tujuan dari kegiatan validasi ini yaitu untuk memperoleh gambaran kevalidan produk menurut para ahli sehingga sebelum produk di distribusikan kualitas produk sudah memperoleh penilaian dari para ahli tersebut. Adapun dalam proses validasi tersebut produk yang dikembangkan mendapat kritik dan saran sehingga bisa menambah tingkat kualitas produk yang dihasilkan (Handayani et al., 2024). Adapun hasil validasi media yakni 87,5% yang berkategori sangat layak, hasil validasi materi bahasa yakni 89,7% yang berkategori sangat layak, dan validasi soal yakni 92,8% yang berkategori sangat layak. Hasil validasi media dan bahasa menunjukkan bahwa media sangat layak untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran.

2) Praktikalitas Media *Flipbook* Digital

Pada tahap implementasi, produk yang dinyatakan valid serta layak oleh ahli validitas diujicobakan di sekolah yang menjadi subjek penelitian ini (Putra et al., 2023). Uji

coba dilakukan dengan menerapkan media yang sudah direvisi serta divalidasi oleh validator. Uji coba lapangan melibatkan seluruh kelas V-B yang berjumlah 21 siswa. Tujuan dari prosedur uji coba yaitu guna mengetahui keefektifan media yang telah di sempurnakan, sekaligus memastikan media pembelajaran yang dibuat benar-benar sesuai kebutuhan siswa, mendukung proses pembelajaran, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran (Tantya & Yuniseffendri, 2025). Pada tahap ini dilakukan uji praktikalitas kepada siswa dan guru melalui pengisian angket. Hasil penilaian dari respon guru wali kelas V mencapai 100%, begitu juga dengan respon dari siswa yang juga sebesar 100%, ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat praktis diterapkan pada kegiatan pembelajaran.

3) Efektivitas Media *Flipbook* Digital

Efektivitas penggunaan media pembelajaran Flip Book Digital Ini peneliti memberikan 2 tes yakni tes uji coba sebelum menggunakan media dan tes uji coba saat menggunakan media. Hal ini selaras pada pendapat (Prasasti & Anas, 2023) bahwa "Tes bisa dilakukan sebelum dan sesudah penelitian berlangsung". Kemudian hasil yang diperoleh dari kedua tes tersebut kemudian dihitung untuk menemukan tingkat efektivitasnya melakukan uji T untuk mengukur kriteria peningkatannya (Lisnawati et al., 2023). Pada analisis data, dilakukan uji persyaratan yaitu uji

normalitas. Uji normalitas menggunakan pretest dan postes memperoleh nilai Shapiro-Wilk $0,171 \geq 0,05$ untuk pretes dan $0,235 \geq 0,05$ untuk postes. Oleh karena itu dapat disimpulkan dari data uji normalitas pretes dan postes pada media pembelajaran flipbook digital berdistribusi normal.

Pengujian uji hipotesis melalui uji-t menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 4,206$ dan nilai sig (2-tailed) = 0,000 dengan taraf sig. $\alpha = 0,05$ dengan tabel dilihat dari tabel statistik dengan signifikan $0,05 : 2 = 0,025$ dan derajat kebebasan (dk) $21-1=20$, hasil diperoleh untuk $t_{tabel} = 2,086$ maka H_a diterima dan H_o ditolak sehingga diketahui bahwa ada pengaruh peningkatan penerapan media pembelajaran flip Book digital pada keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SD.

Keefektifan sebelum menerapkan media *Flipbook* Digital diperoleh hasil sebanyak 23,80% dengan kategori "sangat kurang efektif" sedangkan sesudah menggunakan media *Flipbook* Digital mendapati hasil sebesar 100% maka menunjukkan hasil yang "sangat efektif". Berdasarkan penilaian media *Flipbook* Digital dari data tersebut memperoleh nilai sebanyak 100 termasuk kategori sangat efektif. Penelitian ini sejalan dengan temuan Suparyanto & Rosad (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *Flipbook* Digital mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Dengan demikian,

pembelajaran bahasa, khususnya keterampilan membaca pemahaman, perlu didukung dengan penerapan media yang tepat pada kegiatan pembelajaran. Hal ini penting karena melalui membaca pemahaman, siswa dapat meningkatkan keterampilan berbahasa, yang merupakan dasar dalam berkomunikasi dan membangun interaksi sosial (Mustadi et al., 2021).

E. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran Flip Book Digital pada materi kalimat perintah ini dikembangkan dengan model ADDIE, yaitu 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*. Pengembangan media dilakukan dengan bantuan aplikasi *canva*. Media *flipbook* digital sangat layak untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman. Hasil rata-rata validasi ahli sebesar 90% berkriteria sangat layak, dengan rincian rata-rata validasi ahli materi Bahasa Indonesia sebesar 89,7% berkriteria sangat layak, validasi ahli media 87,5% berkriteria sangat layak dan validasi ahli soal 92,8% berkriteria sangat layak. Media *flipbook* digital ini juga sangat praktis untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman. Praktikalitas respon guru dan siswa mendapati persentase 100% berkriteria Sangat praktis. Media *flipbook* digital yang dikembangkan sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman. Efektivitas media pembelajaran Flip Book Digital diperoleh dari hasil postes sebesar

100% kriteria sangat efektif. Hal ini juga berkaitan dengan nilai KKTP dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang ditentukan sekolah adalah 70.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, R. (2023, May). Innovative Teaching Methods for the Post-pandemic Era: Utilizing Wordwall as a Learning Media in Social Studies. In *International Conference on Intellectuals' Global Responsibility (ICIGR 2022)* (pp. 240-248). Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-052-7_27
- Aprilia, R., & Hartutik, H. (2024). Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1525-1540. <https://doi.org/10.58230/27454312.564>
- Ardiansah, F., & Miftakhi, D. R. (2020). Pengembangan Buku Ajar dengan Model Addie pada Mata Kuliah Manajemen Teknologi Pendidikan. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 3(2), 247-258. <https://doi.org/10.31539/joeai.v3i2.1550>
- Asnawi, A., Mulyahati, B., Usman, U., & Aprilia, R. (2023). Pemanfaatan Wordwall Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogi Guru-Guru Di Kota Langsa. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(3), 62-68. <https://doi.org/10.31004/jh.v3i3.321>
- Asnawi, A., Sahudra, T. M., Ramadhani, D., Kenedi, A. K., Aosi, G., Wardhana, M. R., & Khalil, N. A. (2023). Development of digital diagnostic test instruments for differentiated learning process in elementary schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(SpecialIssue), 460-466. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9iSpecialIssue.6125>
- Ayudia, I., Haqqi, A., & Munthe, S. T. (2021). Peranan orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Ta'dib*, 11(1), 90-97.
- Ayudia, I., & Prasetya, C. (2023). Analisis kebutuhan media digital pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48-59. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.314>
- Carolyn, L. L., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2020). Pengembangan media video pembelajaran dengan model addie pada materi teknik dasar tendangan pencak silat kelas vii smp negeri 4 sukasada tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(2), 12-18. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.934>
- Firda Andayani. (2024). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Multimedia pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas VI SD Negeri 57 Pepabri. *Skripsi: Prodi Pendidikan Agama Islam, IAIN Palopo*.
- Fitri, A., Rahim, R., Nurhayati, N., Azis, A., Pagiling, S. L., Natsir, I., ... & Anugrah, N. E. (2023). *Dasar-dasar Statistika untuk Penelitian*. Surabaya: Yayasan Kita Menulis.
- Fransyaigu, R., Ayudia, I., Arpilila, R., Mulyahati, B., & Kenedi, A. K. (2024). Inovasi Media Augmented Reality Dalam Mengoptimalkan Pendidikan Inklusi Di Sekolah Dasar. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(5), 878-885. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i5.1635>
- Fransyaigu, R. R., & Mulyahati, B. (2018). PENDAMPINGAN GURU SEKOLAH DASAR MELALUI PROGRAM 5T+ 1 A UNTUK MENINGKATKAN ANGKA LITERASI SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Vokasi*, 2(2), 115-121. <http://dx.doi.org/10.30811/vokasi.v2i2.726>
- Gusti Ayu Made Mia Arisandhi, I Made Citra Wibawa, & Kadek Yudiana. (2023). Flipbook: Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif IPA Siswa Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 165-174. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v11i1.5>

5034

- Handayani, I., Nugraha, R. G., & Karlina, D. A. (2024). Pengembangan Flipbook Jelajah Negeriku Bermuatan Nilai Karakter Nasionalisme Sebagai Media Pembelajaran IPAS SD. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1158. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3632>
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-37. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Insafi, R. (2023). Pengembangan media buku saku untuk meningkatkan ketrampilan literasi numerasi pada materi lingkaran kelas VI SDN Pandanrejo 01 Kota Batu tahun 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(2), 877-902.
- Juliati, J., Dewi, I. P., & Fransyaigu, R. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MEMBANTU MEMBACA PEMAHAMAN KELAS IV SD NEGERI 1 LANGSA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 578-597. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.19204>
- Juliati, J., & Syafriansyah, S. (2018). UPAYA PENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN SAINSTIFIK PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI GAMPONG JAWA. *Journal of Basic Education Studies*, 1(2), 13-20.
- Juniati, S. R., Aeni, A. N., & Ismail, A. (2025). Pengembangan Media Flipbook untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa terhadap Materi Organ Tubuh Manusia. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 6(2), 229-242. <https://doi.org/10.54371/ainj.v6i2.870>
- Kenedi, A. K., Akmal, A. U., & Handrianto, C. (2023). The Effect of using Virtual Reality Media on the Geometric Skills of Elementary School Students. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 12(3), 427-435. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v12i3.60735>
- Kenedi, A. K., Anita, Y., Walidi, A., Akmal, A. U., Hamimah, H., Arwin, A., & Masniladevi, M. (2022). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis social and emotional learning untuk meningkatkan nilai profil pelajar pancasila siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7087-7095. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3280>
- Lisnawati, L., Amalia, A. R., & Lyesmaya, D. (2023). Meningkatkan Membaca Pemahaman Melalui Media Kartu Paragraf Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1228-1235. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5236>
- Mahbubi, M., & Firmansyah, B. (2024). Pemanfaatan Media Video Visual dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Benchmarking*, 8(2), 188-195. <http://dx.doi.org/10.30821/benchmarking.v8i2.24211>
- Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2022). Lokakarya pengembangan media pembelajaran video berbasis kearifan lokal pada kurikulum merdeka. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1377-1384. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6119>
- Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Video untuk Meningkatkan Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Fakultas Tarbiyah Universitas Muhammadiyah Aceh*, 10(2, Oktober), 151-161.
- Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia.

- EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65-75.
<http://dx.doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1348>
- Maisarah, M., & Ayu, P. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan "Movie Studio" Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas 1 SD. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 3(2), 104-112.
<http://dx.doi.org/10.30821/eunoia.v3i2.2652>
- Maulida, I., Lestari, E. A., & Sari, C. K. (2025). ANALISIS IMPLEMENTASI GERAKAN LITERASI SEKOLAH. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 5(2).
<https://doi.org/10.51878/academia.v5i2.5614>
- Maulida, I., Suma, K., & Sudiana, N. (2022). Thematic handouts teaching materials based on picture stories improving reading interest and learning outcomes of fourth grade elementary school students. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(3), 334-341.
<https://doi.org/10.23887/jlls.v5i3.48691>
- Mulyahati, B., Ayudia, I., Mustika, D., Fransyaigu, R., & Kenedi, A. K. (2025). Menciptakan iklim Inklusivitas melalui "Augmented Reality" di Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 6(2), 194-201.
<https://doi.org/10.31004/abdidas.v6i2.1125>
- Mulyahati, B., & Mursina, M. (2018). UPAYA MENINGKATKAN MEMBACA PEMAHAMAN DENGAN STRATEGI MEMBACA TERARAH PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Journal of Basic Education Studies*, 1(2), 1-7.
- Mulyasari, R., & Doly, M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model ADDIE (Sekolah Dasar). *Jurnal Genta Mulia*, 14(1).
<https://doi.org/10.61290/gm.v14i1.698>
- Mustadi, A., Habibi, M., & Iskandar, P. A. (2021). *Filosofi, teori, dan konsep bahasa dan sastra Indonesia sekolah dasar*. Uny Press.
- Nafiah, N., Ghuftron, S., Hartatik, S., Mariati, P., Djazilan, S., & Sudarto, S. (2024). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Flipbook dengan Aplikasi Canva dengan Bagi Guru Sekolah Dasar di Magetan. *Indonesia Berdaya*, 5(1), 101-112.
<https://doi.org/10.47679/ib.2024647>
- Nasrum, A. (2018). *Uji normalitas data untuk penelitian*. Denpasar: Jayapangus Press Books.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694-705.
<https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>
- Putra, A., & Novita, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak SD Negeri 3 Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, 3(1), 226-236.
- Putra, A., Sidiq, F., & Mahlianurrahman, M. (2023). Development of flipbook-based teaching materials for learning in elementary school s. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(9), 7651-7657.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i9.5141>
- Rafli, M. F. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 4434-4439.
- Rafli, M. F., Mahlianurrahman, M., Sari, C. K., & Syarah, M. (2024). Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Berdiferensiasi Berbasis Digital Dalam Upaya Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Komunitas Belajar Sekolah Dasar. *Journal Of Human And*

- Education (JAHE)*, 4(5), 650-657.
<https://doi.org/10.31004/jh.v4i5.1528>
- Rahmah, N. N., & Amaliya, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Big Book Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 738-745.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2581>
- Rahmah, Z., & Susilawaty, S. (2024). Penerapan Model PBL, TTW dan Scramble untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 325-338.
<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v11i2.74401>
- Ramadhani, D., Aprilia, R., Fitria, D., Mulyahati, B., & Ayudia, I. (2024). Pemanfaatan Keanekaragaman Hayati Lokal Sebagai Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 148-157.
<https://doi.org/10.20527/btjpm.v6i1.10125>
- Ramadhani, D., Fendrik, M., Putri, D. F., Pebriana, P. H., & Sidik, G. S. (2022). The Analisis Kecenderungan Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 793-809.
- Sari, C. K., Amanda, S. D., & Anggraini, S. (2025). TANTANGAN DAN STRATEGI GURU SD DALAM MENERAPKAN PEMBELAJARAN ABAD 21. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 5(2), 98-104.
<https://doi.org/10.51878/academia.v5i2.5092>
- Sari, C. K., Kinanti, K., & Nazira, S. (2025). Keterampilan Dasar Mengajar "Mengasah Keterampilan Dasar Mengajar: Fondasi Menjadi Guru Profesional". *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 86-94.
<https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i3.1645>
- Satria, A. F. H. (2025). Pengaruh model pembelajaran team games tournament (TGT) berbantuan media dancer (Dadu dan Cerita) terhadap pemahaman matematis siswa SD Materi Segi Empat. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Septiani, M., & Zain, M. I. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 208-215.
<https://doi.org/10.29303/jcar.v6i1.7248>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Farhatunnisa, G., Mayanti, I., Apriliya, M., & Gustaviana, T. S. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 2322-2336.
- Soleha, R. S., Enawar, E., Fadhillah, D., & Sumiyani, S. (2022). Analisis kesulitan membaca permulaan pada siswa kelas II sekolah dasar. *Berajah Journal*, 2(1), 58-62.
<https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.50>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugono, D., Burhanuddin, E., & Lien Sutini, H. (2019). *Kamus bahasa Indonesia sekolah dasar*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sukirno, S., & Fransyaigu, R. (2019). Penerapan Media Audio-Visual Berbasis Adobe Flash Menggunakan Model Pembelajaran Guided Inquiry Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 8 Sub Tema 3 Kelas V SD Negeri 10 Langsa Tahun Pelajaran 2018/2019. *Journal of Basic Education Studies*, 2(2), 75-89.
- Sukirno, S., Setyoko, S., & Indriaty, I. (2020). Pengembangan bahan ajar biologi SMA kontekstual berbasis potensi lokal hutan mangrove. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 3(2), 208-216.
<https://doi.org/10.31539/bioedusains.v3i2.1780>
- Suparyanto dan Rosad. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook. In *Suparyanto dan Rosad* (Vol. 5, Issue 3, pp. 248-253). <http://repository.radenintan.ac.id>

Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5).

Tantya, N. G., & Yuniseffendri, Y. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Sedekah Bumi Menggunakan Model Addie Pada Materi Teks Cerita Pendek Untuk Siswa Kelas XI. *BAPALA*, 12(1), 187-201.