DE FACTO: Journal Of International Multidisciplinary Science

http://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/defacto/index
DOI : https://doi.org/10.62668/defacto.v4i02.2690
Email : info@azramediaindonesia.com

Open Access

Pengembangan Media *Flipbook* dalam Membaca Permulaan Siswa Kelas II SDN 7 Suwawa Kabupaten Bone Bolango

Amelia Ishak*[1], Rusmin Husain[2], Fidyawati Monoarfa[3], Wiwy Triyanty Pulukadang[4], Ade Mahniar[5]
[1,2,3,4,5] Universitas Negeri Gorontalo, Kota Gorontalo, Indonesia
*Corresponding Author: amelyaishak05@gmail.com

Info Article
Received :
01 Juni 2026
Revised :
02 Juli 2026
Accepted :
01 Agustus 2026
Publication :
31 Agustus 2026

Keywords:
Flipbook Learning Media, Beginning Reading, ADDIE Model, Elementary School, Digital Learning Media.

Kata Kunci:
Media Flipbook, Membaca Permulaan, Model ADDIE, Sekolah Dasar, Media Pembelajaran Digital

Licensed Under a *Creative Commons Attribution 4.0 International License*

Abstract: *This study aimed to develop a feasible and practical flipbook medium to support early reading skills among second-grade students at SDN 7 Suwawa, Bone Bolango Regency. Initial conditions showed that learning activities were still dominated by printed books, causing some students to experience difficulties in recognizing letters, reading syllables, and understanding simple words. This study employed a Research and Development method using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The flipbook was organized into five reading levels under the theme "Let's Live Healthy" and developed using Canva, CapCut, and Heyzine. Its feasibility was assessed by media, material, language, and user experts, while practicality was tested on 27 students. The results showed an average feasibility score of 92.10%, categorized as Highly Feasible, and a practicality score of 98.61%, categorized as Highly Practical. Therefore, the flipbook is feasible and practical for supporting early reading instruction in elementary schools.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan media flipbook yang layak dan praktis untuk mendukung kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDN 7 Suwawa, Kabupaten Bone Bolango. Kondisi awal menunjukkan pembelajaran masih didominasi buku cetak, sehingga sebagian siswa mengalami kesulitan mengenal huruf, membaca suku kata, dan memahami kata sederhana. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE yang meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media flipbook disusun dalam lima level membaca dengan tema "Mari Hidup Sehat" serta dikembangkan menggunakan Canva, CapCut, dan Heyzine. Kelayakan media dinilai oleh ahli media, materi, bahasa, dan pengguna, sedangkan kepraktisan diuji kepada 27 siswa. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata kelayakan sebesar 92,10% dengan kategori Sangat Layak dan kepraktisan sebesar 98,61% dengan kategori Sangat Praktis. Dengan demikian, media flipbook dinyatakan layak dan praktis digunakan untuk mendukung pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar secara menarik, interaktif, dan efektif.

INTRODUCTION

Pendidikan merupakan fondasi utama pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai sejak sekolah dasar adalah kemampuan membaca permulaan karena menjadi landasan bagi keberhasilan siswa dalam memahami berbagai mata pelajaran pada jenjang berikutnya. Menurut Muslih et al. (2022), membaca permulaan merupakan kemampuan dasar membaca yang mencakup pengenalan huruf, suku kata, kata, dan kalimat serta pelafalannya dengan intonasi yang tepat. Rendahnya kemampuan membaca permulaan akan berdampak pada kesulitan siswa mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh. Pembelajaran membaca permulaan hendaknya disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih tertarik pada media visual, warna, dan aktivitas interaktif. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode fonetik (Farida et al., 2025), media kartu kata bergambar (Kristanto & Ratri, 2022), dan pendekatan multisensori (Gustiani et al., 2022) mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa inovasi media pembelajaran menjadi kebutuhan penting dalam mendukung pembelajaran literasi dasar, terutama melalui pemanfaatan teknologi digital.

Namun, kondisi di lapangan masih menunjukkan berbagai kendala. Hasil observasi di kelas II SDN 7 Suwawa Kabupaten Bone Bolango menunjukkan bahwa 7 dari 28 siswa masih mengalami kesulitan membaca, terutama dalam mengenali suku kata, menggabungkan huruf menjadi kata, membaca konsonan gabungan seperti *ng* dan *ny*, serta membaca kalimat sederhana dengan intonasi yang benar. Pembelajaran yang masih didominasi penggunaan buku teks menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang termotivasi, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan media digital yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Berbagai penelitian telah memanfaatkan media presentasi interaktif (Gulo & Harefa, 2022), video pembelajaran (Rachma et al., 2023), maupun aplikasi digital pengenalan huruf (Yulita et al., 2023). Salah satu media yang berpotensi mendukung pembelajaran membaca permulaan adalah flipbook, yaitu media digital yang menggabungkan teks, gambar, video, dan aktivitas interaktif dalam bentuk buku elektronik (Mirnawati & Fabriya, 2022). Beberapa penelitian pengembangan flipbook telah menunjukkan hasil yang positif. Modeong et al. (2025) mengembangkan flipbook cerita bergambar untuk

meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar, sedangkan Zahrani (2025) mengembangkan flipbook berbasis QR barcode untuk literasi baca-tulis kelas II dengan tingkat kelayakan yang tinggi. Penelitian lain oleh Silmi et al. (2025) memperoleh validitas ahli media sebesar 90%, ahli bahasa 91%, ahli materi 97%, dan ahli praktisi 100%, sedangkan Ilhami et al. (2025) melaporkan validitas ahli media 88,89%, ahli bahasa 95,56%, ahli materi 86,67%, serta kepraktisan siswa sebesar 97,14%.

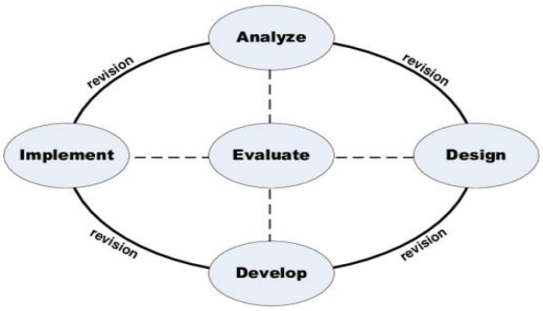
Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum mengembangkan flipbook yang mengintegrasikan materi membaca permulaan secara bertahap dalam lima level, dipadukan dengan tema "Mari Hidup Sehat", karakter pembelajaran "Ara", video pembelajaran, dan permainan edukatif interaktif. Selain itu, penelitian serupa juga belum banyak dilakukan pada konteks sekolah dasar di Provinsi Gorontalo, khususnya SDN 7 Suwawa Kabupaten Bone Bolango. Kondisi ini menunjukkan adanya research gap yang menjadi dasar penting bagi penelitian ini. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media flipbook untuk pembelajaran membaca permulaan siswa kelas II SDN 7 Suwawa menggunakan model ADDIE.

Media dikembangkan melalui pemanfaatan Canva sebagai perangkat desain, CapCut untuk pembuatan video pembelajaran, dan Heyzine sebagai platform flipbook digital. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media yang memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan sebagai media pembelajaran membaca permulaan. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media flipbook yang menyajikan materi membaca secara berjenjang dalam lima level, mengintegrasikan tema "Mari Hidup Sehat", menghadirkan karakter pembelajaran "Ara", serta dilengkapi video dan permainan edukatif dalam satu media interaktif. Penelitian difokuskan pada pengujian kelayakan melalui validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan pengguna (guru), serta pengujian kepraktisan berdasarkan respons siswa, tanpa menguji efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar dalam jangka panjang.

METHOD

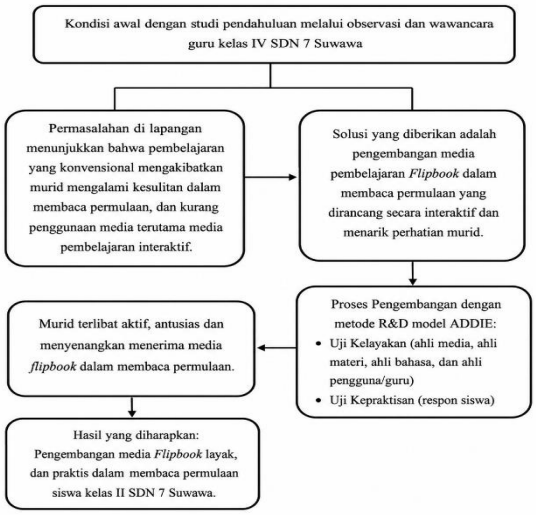
Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*/R&D) yang berfokus pada pengembangan media *flipbook* dalam membaca permulaan siswa kelas II dengan muatan materi tematik “Mari Hidup Sehat”. Penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menguji efektivitas hasil belajar secara luas, melainkan menekankan pada uji kelayakan melalui penilaian ahli serta uji kepraktisan melalui respons siswa. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE

yang dipopulerkan oleh Robert M. Branch, terdiri atas lima tahap sistematis, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Waruwu, 2024). Pada tahap *analysis*, peneliti melakukan observasi dan wawancara di kelas II SDN 7 Suwawa untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa, karakteristik siswa, penggunaan media dan teknologi oleh guru, serta fasilitas pendukung sekolah, sejalan dengan tahapan analisis kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik siswa yang dikemukakan oleh Syahid et al. (2024).



Gambar 1. Tahap Pengembangan Model ADDIE

Tahap *design* difokuskan pada penyusunan materi ke dalam lima level membaca secara berjenjang serta perancangan tampilan visual menggunakan aplikasi *Canva* dan pembuatan video pembelajaran melalui *CapCut*. Tahap *development* merealisasikan rancangan menjadi produk *flipbook* yang utuh melalui platform *Heyzine*, dilanjutkan dengan penyusunan instrumen penilaian serta proses validasi oleh ahli media, materi, bahasa, dan pengguna/guru. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas pada siswa kelas II untuk memperoleh data kepraktisan, dan tahap *evaluation* dilaksanakan secara formatif untuk menilai kualitas kelayakan dan kepraktisan media sebagai dasar revisi produk (Maydiantoro, 2021).



Gambar 2. Kerangka Konsep Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 7 Suwawa, Kecamatan Suwawa, Kabupaten Bone Bolango, Provinsi Gorontalo, pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas II SDN 7 Suwawa yang berjumlah 28 siswa, dengan 27 siswa berpartisipasi pada tahap uji coba kepraktisan, serta empat validator ahli, yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pengguna/guru. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, kuesioner (angket), dan dokumentasi. Observasi dan wawancara dilakukan pada tahap analisis kebutuhan untuk memperoleh gambaran kondisi nyata pembelajaran membaca permulaan (Zanariyah, 2024; Kamaruddin et al., 2023). Kuesioner digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur kelayakan media melalui penilaian ahli serta kepraktisan media melalui respons siswa, dengan skala penilaian 1 (kurang baik) sampai 4 (sangat baik) (Sugiyono, 2023).

Instrumen validasi kelayakan disusun berdasarkan aspek teknis, tampilan, teks, gambar, dan suara untuk ahli media; aspek penyajian dan isi untuk ahli materi; aspek kebahasaan, tampilan, dan komunikatif untuk ahli bahasa; serta aspek kemenarikan, kesesuaian, dan komunikatif untuk ahli pengguna, yang dimodifikasi dari instrumen Zahrani (2025). Dokumentasi berupa foto dan video kegiatan pembelajaran turut dikumpulkan untuk memperkuat data kepraktisan. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus persentase skor, yaitu $P = (f/n) \times 100\%$ untuk data kelayakan dan $P = (\Sigma x/\Sigma xi) \times 100\%$ untuk data kepraktisan, dengan f dan Σx sebagai jumlah skor yang diperoleh serta n dan Σxi sebagai jumlah skor maksimum/ideal. Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan (81-100% Sangat Layak, 61-80% Layak, 41-60% Cukup Layak, 21-40% Kurang Layak, 0-20% Tidak Layak) dan kriteria kepraktisan dengan rentang yang setara (Gulo & Harefa, 2022).

RESULTS AND DISCUSSION

Result

Kondisi Awal Pembelajaran Membaca Permulaan

Hasil observasi dan wawancara awal bersama guru kelas II SDN 7 Suwawa menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk kegiatan membaca permulaan masih bersifat konvensional dan kurang bervariasi. Siswa masih sangat bergantung pada buku cetak sebagai sumber utama membaca, dan meskipun sekolah

telah memanfaatkan *PowerPoint* serta video *YouTube*, penggunaan media digital tersebut belum secara khusus menyasar pengembangan keterampilan membaca permulaan secara interaktif; media *flipbook* pun belum pernah diterapkan di sekolah ini sebelumnya. Dari 28 siswa kelas II, tercatat 21 siswa telah mahir membaca, sedangkan 7 siswa masih mengalami kesulitan, kondisi yang diperparah oleh keterbatasan akses buku cetak yang hanya dapat digunakan di kelas sehingga latihan membaca mandiri di rumah menjadi terbatas.

Hasil Pengembangan Media Flipbook

Produk yang dihasilkan berupa media *flipbook* membaca permulaan yang dikembangkan melalui lima tahap model ADDIE. Pada tahap *analysis*, teridentifikasi kebutuhan akan media visual-interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas II, sementara fasilitas sekolah berupa laptop, LCD proyektor, dan jaringan internet dinilai memadai untuk mendukung penggunaan media digital. Pada tahap *design*, materi disusun berjenjang ke dalam lima level: Level 1 pengenalan huruf A-Z, Level 2 klasifikasi huruf vokal dan konsonan, Level 3 membaca satu sampai empat suku kata termasuk konsonan “ng” dan “ny”, Level 4 kalimat tanya dan perintah, serta Level 5 cerita “Ara dan Kehidupannya Sehari-hari” bertema hidup sehat yang dilengkapi tayangan video.

Gambar 3. Level I Fondasi Abjad

Desain tampilan level II klasifikasi huruf vokal dan konsonan dari *flipbook* membaca permulaan

Gambar 4. Level II Klasifikasi Huruf Vokal & Konsonan

Desain tampilan level III membaca suku kata 1,2,3, dan 4 serta konsonan (ng, ny) dari *flipbook* membaca permulaan

Gambar 5. Level III membaca suku kata 1,2,3, dan 4 serta konsonan (ng, ny)

Desain tampilan level IV membaca kalimat perintah dan tanya dari *flipbook* membaca permulaan

Gambar 6. Level IV membaca kalimat perintah dan tanya

Desain tampilan level V membaca cerita “Ara dan kehidupannya sehari-hari” dari *flipbook* membaca permulaan

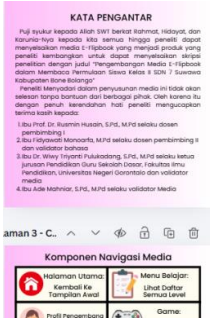
Ganbar 7. Level V membaca cerita “Ara dan kehidupannya sehari-hari”

Gambar 8. Tampilan video dan permainan edukatif flipbook.

Pada tahap *development*, produk direalisasikan menjadi *flipbook* utuh menggunakan *Canva*, *CapCut*, dan *Heyzine*, kemudian divalidasi oleh empat ahli. Beberapa revisi dilakukan berdasarkan masukan validator, di antaranya perbaikan tata letak halaman kata pengantar, penyempurnaan fitur navigasi yang sebelumnya belum berfungsi optimal, penyesuaian ukuran dan keterbacaan huruf, penambahan petunjuk

penggunaan media, serta penyesuaian ikon profil pengembang agar konsisten dengan identitas asli.

Sebelum



Media belum dilengkapi dengan petunjuk atau cara penggunaan.

Sesudah

Peneliti menambahkan halaman petunjuk penggunaan setelah bagian kata pengantar dalam *flipbook*

Beberapa fitur navigasi pada *flipbook* yang belum berfungsi dengan baik, serta ikon profil pengembang belum sesuai dengan foto profil pengembang.

Peneliti melakukan perbaikan pada sistem navigasi agar setiap tombol dapat berfungsi sesuai dengan tujuan penggunaannya. Kemudian peneliti mengganti ikon profil pengembang agar sesuai dengan identitas pengembang yang sebenarnya.

Gambar 9. Perbandingan tampilan flipbook sebelum dan sesudah revisi

Tahap *implementation* dilaksanakan melalui uji coba terbatas pada 27 siswa kelas II, dan tahap *evaluation* menegaskan bahwa media telah memenuhi kriteria layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kelayakan Media Flipbook

Uji kelayakan dilakukan melalui validasi oleh ahli media (Ade Mahniar, M.Pd), ahli materi (Dr. Wiwy Tryanty Pulukadang, M.Pd), ahli bahasa (Fidyawati Monoarfa, M.Pd), dan ahli pengguna/guru (Syahria Meylani Wantogia, S.Pd). Validasi ahli media pada tahap awal memperoleh skor 28 dari 36 (77,78%, kategori Layak) dan meningkat menjadi 34 dari 36 (94,44%, kategori Sangat Layak) setelah revisi pada aspek navigasi, tata letak, dan ikon profil. Validasi ahli materi meningkat dari 24 dari 28 (85,71%)

menjadi 27 dari 28 (96,43%), keduanya berkategori Sangat Layak, setelah perbaikan ukuran dan keterbacaan teks. Ahli bahasa memberikan skor 26 dari 28 (92,86%, Sangat Layak) dengan catatan penambahan petunjuk penggunaan serta perbaikan ejaan dan tanda baca, sedangkan ahli pengguna/guru memberikan skor 59 dari 60 (98,33%, Sangat Layak) dengan saran penambahan variasi permainan dan kuis. Rekapitulasi menunjukkan validasi awal memperoleh rata-rata 88,67% dan validasi akhir 95,52%, sehingga rata-rata keseluruhan kelayakan media flipbook adalah 92,10% dengan kategori Sangat Layak, sebagaimana dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Kelayakan Media Flipbook

No	Validator	Aspek Validasi	Persentase Akhir	Kategori
1	Ade Mahniar, M.Pd	Media	94,44%	Sangat Layak
2	Dr. Wiwy Tryanty Pulukadang, M.Pd	Materi	96,43%	Sangat Layak
3	Fidyawati Monoarfa, M.Pd	Bahasa	92,86%	Sangat Layak
4	Syahria Meylani Wantogia, S.Pd	Pengguna/Guru	98,33%	Sangat Layak
Rata-rata Validasi Awal			88,67%	Sangat Layak
Rata-rata Validasi Akhir			95,52%	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan Kelayakan			92,10%	Sangat Layak

Kepraktisan Media Flipbook

Uji kepraktisan dilaksanakan melalui angket respons kepada 27 siswa kelas II yang terdiri atas 8 butir pernyataan dengan skala 1-4. Hasil rekapitulasi menunjukkan skor total 852 dari skor maksimal 864 (98,61%, kategori Sangat Praktis), sebagaimana disajikan pada Tabel 2. Seluruh siswa (27 orang) memberikan skor maksimal pada aspek kualitas warna dan gambar, semangat menjawab kuis interaktif “Petualangan Membaca”, serta motivasi untuk berperilaku hidup sehat setelah menyimak cerita tokoh Ara. Skor tertinggi juga diperoleh pada aspek kesenangan membaca melalui flipbook dibandingkan buku teks biasa.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan Media Flipbook

No	Aspek yang Dinilai	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1	Menyukai gambar tokoh Ara dalam flipbook	-	-	2	25
2	Warna dan gambar buku menarik	-	-	-	27
3	Senang membuka halaman yang bisa bergerak	-	-	5	22
4	Senang melihat video cerita Ara	-	-	2	25
5	Semangat menjawab kuis “Petualangan Membaca”	-	-	-	27
6	Termotivasi hidup sehat setelah menyimak cerita Ara	-	-	-	27
7	Membaca di flipbook lebih menyenangkan daripada buku biasa	-	-	-	27
8	Tulisan jelas dan kata-kata mudah dimengerti	-	-	3	24
Total Skor: 852 dari Skor Maksimal 864-Persentase 98,61%-Kategori Sangat Praktis					

Secara keseluruhan, hasil uji kelayakan dan kepraktisan menunjukkan bahwa media flipbook membaca permulaan yang dikembangkan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar.

Discussion

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menghasilkan media flipbook untuk mendukung membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar menggunakan model ADDIE, yaitu *analysis, design, development, implementation,* dan *evaluation*. Pada tahap analysis, observasi dan wawancara dengan guru kelas II SDN 7 Suwawa menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan mengenal huruf, membaca suku kata, dan membaca kalimat sederhana akibat dominannya pembelajaran konvensional. Temuan ini sejalan dengan Anjarwati et al. (2020) yang menyatakan bahwa tahap analisis bertujuan mengidentifikasi kebutuhan sebagai dasar pengembangan produk. Kondisi tersebut juga memperkuat pendapat Ningsih et al. (2024) dan Husain & Ibrahim (2021) bahwa media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan meningkatkan kualitas proses belajar.

Pada tahap design, materi disusun dalam lima level membaca, mulai dari pengenalan huruf hingga cerita sederhana bertema *Mari Hidup Sehat*. Desain ini mengikuti prinsip Anjarwati et al. (2020) bahwa tahap perancangan menghasilkan kerangka produk yang sistematis sebelum dikembangkan. Penggunaan warna cerah dan karakter "Ara" dirancang untuk meningkatkan perhatian siswa, yang didukung oleh hasil uji kepraktisan dengan skor maksimal pada aspek tampilan. Tahap development melibatkan validasi oleh ahli media, materi, bahasa, dan pengguna sesuai konsep Maydiantoro (2021). Nilai validasi meningkat dari 88,67% menjadi 95,52%, dengan rata-rata kelayakan 92,10% (Sangat Layak). Hasil ini konsisten dengan penelitian Silmi et al. (2025) dan Ilhami et al. (2025) yang juga menunjukkan tingkat validitas flipbook di atas 88%. Perbedaannya, penelitian ini mengintegrasikan tema kesehatan, lima level membaca, dan karakter "Ara" sebagai pendamping belajar sehingga memberikan kebaruan pada struktur materi dan konteks implementasinya.

Tahap implementation dilakukan melalui uji coba pada 27 siswa kelas II dan menghasilkan tingkat kepraktisan sebesar 98,61% (Sangat Praktis), lebih tinggi dibandingkan penelitian Ilhami et al. (2025) sebesar 97,14%. Tingginya kepraktisan didukung oleh fitur multimedia berupa video narasi dan permainan edukatif yang

membuat pembelajaran lebih menarik. Tahap evaluation difokuskan pada evaluasi formatif untuk menilai kelayakan dan kepraktisan produk sesuai pendapat Maydiantoro (2021). Oleh karena itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa media flipbook telah siap digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan, meskipun efektivitasnya terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa masih perlu diuji melalui penelitian lanjutan.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran membaca permulaan di kelas II SDN 7 Suwawa masih menghadapi kendala akibat penggunaan media yang bersifat konvensional. Pengembangan media flipbook melalui model ADDIE berhasil menghasilkan media pembelajaran yang menyajikan materi membaca secara bertahap dalam lima level, dipadukan dengan tema "Mari Hidup Sehat", video pembelajaran, dan permainan edukatif interaktif. Hasil validasi oleh ahli media, materi, bahasa, dan pengguna/guru memperoleh nilai rata-rata 92,10% dengan kategori Sangat Layak, sedangkan uji kepraktisan pada siswa mencapai 98,61% dengan kategori Sangat Praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa media flipbook layak dan praktis digunakan untuk mendukung pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar. Kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan media membaca permulaan yang mengintegrasikan lima level kemampuan membaca dengan muatan tematik kesehatan dalam satu media digital interaktif. Penelitian selanjutnya disarankan menguji efektivitas media terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui desain eksperimen dengan cakupan subjek yang lebih luas sehingga manfaat media dapat dibuktikan secara lebih komprehensif.

REFERENCES

Anjarwati, S., Pujiastuti, H., & Ihsanudin, I. (2022). Pengembangan *pocket book* digital berbasis *project based learning* menggunakan GeoGebra untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa SMP. *Wilangan: Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika, 3*(2), 111–118. https://doi.org/10.56704/jirpm.v3i2.13414

Farida, V., Purnomo, H., & Fauziah, M. (2025). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II melalui metode fonetik di SD Negeri Tegalrejo III. *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan, 13*(a), 208–219.

Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan, 1*(1), 291–299. https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40

Gustiani, N., Asmiati, N., & Pratama, T. Y. (2022). Penggunaan metode multisensori dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak berkesulitan belajar membaca di sekolah dasar. *Jurnal Holistika, 6*(1), 49–56. https://doi.org/10.24853/holistika.6.1.49-56

Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline di sekolah dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 7*(3), 1365–1374. https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1365-1374.2021

Ilhami, S. A., Marlina, M., Iswari, M., & Efrina, E. (2025). Media digital flipbook berbasis BISINDO untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa tunarungu. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah, 10*(3), 1223–1233. https://doi.org/10.34125/jkps.v10i3.853

Kamaruddin, I., Firmansah, D., Zulkifli, Amane, A. P. O., Nasarudin, Samad, M. A. A., & Haerudin. (2023). *Metodologi penelitian kuantitatif*. PT Global Eksekutif Teknologi.

Kristanto, A., & Ratri, A. K. (2022). Analisis membaca permulaan kelas 1 menggunakan media kartu kata bergambar di SD Negeri 2 Podorejo. *Sulawesi Tenggara Educational Journal, 2*(2), 127–134. https://doi.org/10.54297/seduj.v2i2.284

Mahniar, A. (2025). *Media pembelajaran dari nol*. Bumi Svara Edukasi.

Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (*research and development*). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia, 1*(2), 29–35.

Mirnawati, L. B., & Fabriya, R. A. V. (2022). Penerapan media flipbook untuk meningkatkan literasi membaca siswa SD. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD), 10*(1), 22–38. https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.19837

Modeong, L. R., Halidu, S., Pulukadang, W. T., Husain, R., & Monoarfa, F. (2025). Pengembangan media pembelajaran flipbook cerita bergambar untuk kemampuan membaca siswa kelas III SDN No. 59 Kota Timur Kota

Gorontalo. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 5*(1), 166–181. https://doi.org/10.51878/elementary.v5i1.4665

Muslih, M. A., Sa'odah, S., & Hasan, N. (2022). Analisis kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 2 di SD Negeri Pekojan 02 Petang Kota Jakarta Barat. *PANDAWA: Jurnal Pendidikan dan Dakwah, 4*(1), 66–83. https://doi.org/10.36088/pandawa.v4i1.1570

Ningsih, W., Arwita, W., Hardinata, A., Rahmawati, S., & Purwanto, E. (2024). *Buku ajar media pembelajaran*. Eureka Media Aksara.

Rachma, A. F., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi mengajar keterampilan memberikan *reinforcement*. *Jurnal Pendidikan West Science, 1*(08), 506–516. https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554

Ranisa, I. D., Efrina, E., Marlina, M., & Mahdi, A. (2026). Meningkatkan keterampilan membaca pemahaman menggunakan media flipbook digital bagi siswa dengan hambatan pendengaran. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal, 7*(1), 1277–1285. https://doi.org/10.54373/imeij.v7i1.5086

Rosmiati, S., Iswara, P. D., & Djuanda, D. (2024). Pengembangan media flipbook audio sebagai media pembelajaran membaca nyaring di kelas II SD. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, 10*(3), 2909–2920. https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.3985

Silmi, S. N., Wardhani, I. S. K., & Puspasari, Y. (2025). Pengembangan media flipbook berbasis QR barcode dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar, 5*(2), 116–130. https://doi.org/10.55933/tjripd.v5i2.861

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research, 2*(5), 258–268. https://doi.org/10.62504/jimr469

Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9*(2), 1220–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141

Yulita, M., Budi, S., Asnah, M. B., Zulmiyetri, Z., & Safaruddin, S. (2023). Efektivitas penggunaan aplikasi Secil dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf

abjad pada anak disleksia. *Jurnal Pendidikan, 32*(1), 139–144. https://doi.org/10.32585/jp.v32i1.3569

Zahrani, A. F. (2025). *Pengembangan media pembelajaran flipbook berbasis QR barcode untuk meningkatkan literasi baca-tulis peserta didik kelas II sekolah dasar* [Skripsi, STKIP PGRI Trenggalek].

Zanariyah, S. (2024). Teknik observasi yang efektif dan efisien pada kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN). *Jurnal Pengabdian Multidisiplin, 4*(3), 1–4. https://doi.org/10.51214/002024041159000