

Flipbook Media Improves Elementary Students' Reading Literacy in Fairy Tales: Media Flipbook Meningkatkan Literasi Membaca Dongeng Siswa SD

Clarissa Yolanita
Eri Sarimanah

Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Pakuan
Staf Pengajar Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Pakuan

Indri Yani

Staf Pengajar Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Pakuan

General Background: Reading literacy is a critical competency for elementary students, especially in the context of Indonesia's low international reading scores. **Specific Background:** Despite the integration of literacy programs, traditional learning media have failed to maintain students' interest and improve comprehension. **Knowledge Gap:** Limited interactive and engaging digital learning tools tailored to Indonesian cultural values hinder literacy development. **Aims:** This study aims to develop and evaluate a digital flipbook learning medium using fairy tales to improve reading literacy among third-grade students. **Results:** Implementing the ADDIE model, the flipbook was validated by media, language, and content experts with "very good" ratings, and applied to 38 students at SDN Panaragan 3. Significant literacy improvement was recorded in 89.5% of participants (N-Gain = 0.74, categorized as "High"), supported by Wilcoxon test and effect size analysis (58%). **Novelty:** The innovation lies in integrating Canva and Simplebooklet for culturally embedded storytelling and interactive multimedia features to enhance engagement and comprehension. **Implications:** Flipbooks show promise as scalable, user-friendly digital media for literacy instruction in primary education and suggest pathways for future research in digital pedagogy rooted in local context.

Highlight :

- Flipbook media significantly improved reading literacy, shown by a 0.74 N-Gain score (high category).
- The ADDIE model guided systematic development, from needs analysis to evaluation.
- Validation by experts confirmed the flipbook's quality in design, language, and content.

Keywords : Flipbook, Reading Literacy, Elementary Students, Fairy Tale, ADDIE Model

PENDAHULUAN

Literasi membaca adalah kemampuan dasar individu untuk memahami, memanfaatkan, menilai, dan merefleksikan teks tertulis untuk mencapai tujuan, memperluas pengetahuan, serta berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat. Hal ini melampaui sekadar "melek huruf" atau kemampuan membaca dan menulis yang minim. Literasi membaca yang holistik mencakup

pemahaman yang mendalam terhadap beragam jenis teks, baik yang fiksi maupun non-fiksi, serta kemampuan untuk menafsirkan makna, membuat kesimpulan, dan mengaitkan informasi dari teks yang dibaca dengan pengetahuan serta pengalaman pribadi. Keterampilan membaca adalah salah satu keterampilan terpenting yang dipelajari oleh siswa. Membaca juga merupakan salah satu jenis keterampilan dasar yang perlu dipelajari dan perlu ditingkatkan. Bahasa merupakan salah satu kemampuan individu yang sangat penting dalam proses belajar di sekolah. Membaca adalah keinginan dan motivasi untuk sukses. Ketertarikan untuk membaca diberikan kepada siswa sekolah melalui membaca pengetahuan baru dan kemampuan untuk membaca aliran pikiran yang diterima oleh siswa, dan dapat tumbuh dan mengembangkan pembacaan minat untuk tumbuh dan membaca kebiasaan membaca. Jika siswa memiliki kemampuan rendah dalam membaca maka kemampuan literasi membaca juga rendah. Media belajar adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan konten bahan pengajar yang mendorong orang untuk belajar. Media belajar dilakukan dalam bentuk tekanan, audio visual, dan instrumen. Anda kemudian dapat melihat media.

Secara sederhana, literasi membaca dapat dipahami sebagai kemampuan dasar dalam membaca dan menulis atau melek huruf. Literasi membaca adalah aktivitas yang berhubungan dengan kemampuan membaca, berpikir, serta menulis yang bertujuan untuk memperbaiki keterampilan analisis, kritis, dan reflektif terhadap berbagai informasi [1]. Secara budaya literasi Indonesia memiliki kemampuan literasi yang cukup rendah, berdasarkan hasil riset dari *Programme for International Student Assessment* (PISA). Indonesia berada di peringkat ke 69 dari 80 negara yang terdaftar dalam penilaian PISA 2022 oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD). Data statistik literasi membaca di Indonesia secara konsisten menunjukkan adanya tantangan besar. Berdasarkan hasil PISA 2022, Indonesia mencatatkan skor literasi membaca sebesar 359, Indonesia mendapatkan skor terendah sejak tahun 2000 dan jauh di bawah rata-rata internasional. Meskipun peringkat Indonesia sedikit membaik di PISA 2022 dengan kenaikan 5 posisi, hal ini lebih mencerminkan penurunan global akibat pandemi daripada peningkatan substansial pada kemampuan literasi siswa.

Tentu saja, pengembangan teknologi yang semakin cepat, tentu saja, merupakan tantangan bagi siswa, secara langsung dan tidak langsung. Usia digitalisasi dalam aspek pendidikan tentu saja membawa perubahan yang cukup baik. Pendidikan 4.0 tidak hanya berfokus pada pemanfaatan teknologi, akan tetapi minat baca siswa juga perlu ditingkatkan untuk menyongsong Pendidikan 4.0. Rendahnya keterampilan literasi membaca di sekolah dasar diakibatkan oleh minat baca yang rendah, hal ini tidak bisa dibiarkan begitu saja karena mempunyai dampak yang sangat besar dan berpotensi merugikan bagi siswa, guru, bahkan sekolah penyelenggara pendidikan di daerah tersebut. Dalam konteks ini, penting bagi guru untuk merancang kegiatan literasi yang tidak hanya menarik tetapi juga mendidik, sehingga siswa merasa termotivasi untuk membaca lebih banyak [2].

Kecintaan membaca juga memberikan dampak positif bagi para siswa yang memiliki minat membaca yang kuat. Siswa yang gemar membaca mempunyai pengetahuan yang luas dari buku-buku yang dibacanya. Salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran tidak tertarik yaitu masih menggunakan buku paket sebagai pusat pembelajaran peserta didik [3]. Peneliti akan membuat media pembelajaran berbentuk *flipbook* sebagai alternatif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Beberapa peneliti telah menemukan bahwa media pembelajaran tidak variatif dan memiliki minat baca yang rendah. Oleh karena itu, untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan membuat siswa tertarik pada kegiatan literasi membaca, diperlukan media pendukung yang tepat. Dalam hal ini, media *flipbook* dapat digunakan untuk meningkatkan literasi membaca siswa. Setiap halaman pada media *flipbook* dapat ditambahkan gambar serta materi yang menarik sesuai dengan kreasi pengembang [4]. Implikasi praktis untuk para guru dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa di SD berfokus pada metode yang menyenangkan dan berbasis pribadi. Para guru perlu menyediakan berbagai bacaan yang bervariasi dan berjenjang, mulai dari fiksi hingga non-fiksi, serta menggabungkan aktivitas membaca yang interaktif seperti membaca keras atau bercerita. Sangat penting bagi para guru untuk memperhatikan keterampilan pemahaman bacaan secara menyeluruh, bukan hanya sekedar penggunaan kata, serta mengadaptasi pembelajaran sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa. Pemanfaatan

teknologi pendidikan dan partisipasi aktif orang tua di rumah juga merupakan faktor penting untuk keberhasilan, agar kegiatan membaca tidak hanya menjadi kewajiban sekolah, tetapi juga menjadi kebiasaan yang menyenangkan.

Flipbook adalah sebuah alat yang terbuat dari sejumlah lembar kertas yang disusun mirip dengan album atau kalender dalam berbagai ukuran [5]. Setiap lembar dalam media *flipbook* bisa disertai gambar dan konten menarik sesuai dengan imajinasi pembuatnya [6]. *Flipbook* memudahkan peserta didik untuk memahami dan mengungkapkan isi dari cerita pendek tersebut dan dapat memberikan motivasi dan inspirasi untuk peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Media *flipbook* yang dikembangkan adalah media di dalamnya. Ini berisi karakteristik bentuk fotografi dalam kehidupan nyata, menggambarkan berbagai kearifan lokal di Indonesia. Ada dua pilar utama menggunakan media *flipbook* dalam keterampilan membaca. Ini memiliki tujuan yang jelas dan kebaruan inovatif. Tujuannya adalah untuk meningkatkan minat dalam membaca format yang menarik, memperkaya pengalaman membaca dengan integrasi multimedia (teks, foto, audio, video), dan meningkatkan membaca berkat fitur interaktif seperti *hyperlink* dan pemahaman tes. Selain itu, *Flipbook* bertujuan untuk mengembangkan keterampilan literasi digital siswa, membedakan pembelajaran, dan mendorong siswa untuk menjadi produsen teks kreatif.

Di dalam dongeng terdapat pesan moral yang mengajarkan makna hidup dan cara berinteraksi dengan makhluk lainnya, ini menunjukkan pentingnya dongeng bagi kehidupan manusia terutama pada kalangan anak-anak [7]. Dalam pertumbuhan moral anak, cerita bergambar atau dongeng sangat membantu dalam menyampaikan inti cerita, karena buku dongeng dirancang dengan cara yang menyenangkan untuk anak-anak, dilengkapi dengan gambar karakter dan warna yang menarik minat mereka [8]. Di dalam dongeng terdapat pesan moral yang menunjukkan pentingnya dongeng bagi kehidupan manusia terutama pada kalangan anak-anak, mengajarkan cara berinteraksi dengan makhluk lainnya dan makna hidup. Dongeng dapat membantu siswa dalam memahami struktur bahasa dan meningkatkan keterampilan berbahasa mereka [9]. Dengan mengintegrasikan dongeng ke dalam kurikulum, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa [10]. Studi tentang media pembelajaran seperti *flipbook* dengan materi dongeng telah memainkan peran penting dalam kemajuan pendidikan. Dengan memahami seberapa efektif buku dongeng ini, para pendidik dapat menggunakan media ini sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa [11]. Dalam konteks budaya Indonesia, mendongeng merupakan tradisi yang telah ada sejak berabad-abad yang lalu dan menjadi bagian integral dari pendidikan anak [12]. *Flipbook* adalah serangkaian gambar yang beragam dari satu halaman ke halaman berikutnya, ketika halaman dibuka dengan cepat gambar tersebut tampak teranimasi oleh beberapa gambar lain [13]. Literasi membaca pada siswa perlu ditingkatkan dengan baik karena pengalaman literasi yang mereka miliki diyakini dapat membangun dasar yang kokoh bagi perkembangan membaca, pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa, yang merupakan fondasi untuk kemampuan literasi awal mereka dalam membaca dan menulis [14]. Pengembangan platform buku digital *flipbook* untuk memperbaiki keterampilan membaca dasar dalam meningkatkan literasi membaca siswa [15]. *Berkat penilaian terhadap proses membaca pembaca profesional, pada akhirnya mereka juga menganggap bahwa selama kegiatan membaca merupakan hal yang penting dalam merancang pembelajaran membaca* [16]. Tujuan penelitian adalah untuk menciptakan dan menguji media pembelajaran *flipbook* yang efektif dan kreatif yang dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa, menciptakan *flipbook* yang tidak hanya informatif dan menarik secara visual, tetapi juga dilengkapi dengan fitur interaktif seperti audio, video, dan tautan untuk mendorong motivasi siswa serta mengevaluasi seberapa efektif *flipbook* dalam meningkatkan berbagai aspek literasi membaca seperti pemahaman, minat, dan keterampilan berpikir kritis.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Research and Development (R&D) adalah penelitian yang digunakan untuk membuat suatu produk dan kemudian menguji kelayakan produk tersebut. Penelitian yang digunakan dalam pengembangan produk ini mengadaptasi model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate. Konsep model ADDIE ini berlaku pada konstruksi dasar hasil belajar, atau konsep desain dan pengembangan produk pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Panaragan 3, Jl. Veteran No.33, RT.01/RW.03, Panaragan, Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor, Jawa Barat 16125.

Figure 1. Model pengembangan ADDIE

Model ADDIE memiliki pendekatan yang sistematis dan terstruktur, sangat penting dalam produksi produk pendidikan. Dalam tahap Analisis, peneliti dapat secara mendalam mengidentifikasi kebutuhan siswa terkait pembelajaran membaca, karakteristik audiens yang dituju, serta ketersediaan sumber daya dan infrastruktur digital. Ini menjamin bahwa flipbook yang dibuat benar-benar relevan dan menjawab masalah yang ada. Pada tahap *analyze*, instrumen yang penelitian gunakan merupakan kuesioner kepada 18 siswa dengan berjumlah 15 soal dengan pilihan jawaban “Ya atau “Tidak”. Hasil penilaian diperoleh kemudian dihitung untuk memperoleh hasil akhir dan di impretasikan secara kualitatif data. Analisis data juga memuat hasil wawancara terhadap guru Bahasa Indonesia. Pada tahap analisis ini memuat khusus pada kebutuhan media pengajaran dan keterampilan literasi membaca peserta didik.

Selanjutnya, di tahap Desain, model ini memberikan panduan dalam merancang spesifikasi produk dengan rincian, termasuk alur cerita, aspek visual, fitur interaktif, dan navigasi flipbook, yang sangat krusial untuk produk digital yang menarik. Hal ini menjamin bahwa produk akhir akan memenuhi ekspektasi kualitas dan fungsionalitas yang diinginkan. Model ADDIE mendukung proses pengembangan produk digital yang bersifat iteratif dan berbasis bukti. Di tahap Pengembangan, flipbook dihasilkan dan melalui proses prototyping serta revisi berdasarkan umpan balik awal. Kesesuaiannya dengan produk digital sangat menonjol karena memfasilitasi integrasi berbagai teknologi (seperti Canva untuk desain dan Simplebooklet untuk *flipbook* interaktif) secara bertahap dan terencana.

Pada tahap *design*, tidak ada instrumen khusus yang digunakan, namun dalam tahap ini dilakukan terhadap analisis kebutuhan dan kuesioner untuk merancang desain produk yang menggunakan aplikasi canva dan simplebooklet. *Flipbook* mencakup 15 slide yang termasuk halaman pembuka dan penutup. Pada tahap *develop*, peneliti menggunakan kuesioner untuk mengembangkan produk. Kuesioner diberikan kepada para ahli media, materi, dan bahasa untuk kemudian dinilai pernyataan

yang terdapat pada produk sesuai dengan indikator yang ada. Instrumen validasi produk ini menggunakan skala likert 1-5.

Tahap Implementasi memberikan kesempatan untuk menguji flipbook dalam konteks pembelajaran yang sebenarnya, sedangkan tahap Evaluasi memungkinkan pengukuran efektivitas dan identifikasi area untuk peningkatan berkelanjutan. Fleksibilitas model ini dalam mengakomodasi siklus pengembangan digital serta kemampuannya untuk memastikan validitas dan efektivitas produk menjadikannya pilihan yang sangat tepat untuk penelitian yang bertujuan berinovasi dalam media pembelajaran digital seperti flipbook. Pada tahap Implementation, produk diimplementasikan dalam uji coba produk yang melibatkan 38 siswa. Selama implementasi produk, peneliti melakukan pengamatan proses dari awal hingga akhir. Pada tahap ini, tidak memerlukan rumus untuk menganalisis data.

Pada tahap Evaluate, peneliti menggunakan pretest dan posttest dengan perlakuan media yang berbeda. Tes dalam evaluasi ini berupa *pretest* dan *posttest* dengan jumlah soal sebanyak 15 soal pilihan ganda yang dikerjakan oleh 38 siswa.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dan menarik kesimpulan. Berikut penjelasannya:

1. Uji Normalitas Distribusi Data

Uji normalitas adalah metode statistik yang dipakai untuk menilai apakah sekumpulan data berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal. Keyakinan akan normalitas ini sangat penting karena banyak jenis uji statistik parametrik memerlukan bahwa data harus berdistribusi normal untuk memastikan hasilnya akurat dan dapat dipercaya. Apabila data tidak mengikuti distribusi normal, peneliti mungkin harus memilih uji statistik non-parametrik atau melakukan transformasi data.

Dari hasil analisis menggunakan *Saphiro-Wilk test*, mendapat sig 0.000 ($<0,05$). Dengan demikian, kedua data memiliki distribusi data yang tidak normal. Karena hal itu, analisis statistik yang akan digunakan selanjutnya adalah statistik non parametrik yang dalam hal ini adalah *Wilcoxon Signed Ranks Test*.

2. Uji Signifikansi

Uji signifikansi menggunakan model penelitian pre-experimental tipe the one group pretest-posttest design. Model tersebut digunakan karena penelitian melibatkan 38 dengan pretest dan posttest. Negative rank atau selisih (negatif) antara pretest dan posttest adalah NOL, baik itu pada nilai N, mean rank, sum of ranks ini menunjukkan tidak adanya penurunan dari nilai pretest ke nilai posttest. Pada positif ranks atau selisih (positif) antara pretest dan posttest terdapat 34 data positif (N), artinya 34 siswa mengalami peningkatan literasi membaca. Mean Rank atau rerata peningkatan terbesar tersebut sebesar 17.50, sedangkan jumlah positif atau sum of ranks sebesar 595,00. Ties adalah kesamaan nilai Pretest dan Posttest terdapat 4 peserta didik, artinya terdapat nilai yang sama antara Pretest dan nilai Posttest. Perlakuan yang diberikan terbukti efektif dalam meningkatkan skor peserta secara signifikan, dengan mayoritas subjek ($89.5\% = 34$) mengalami perbaikan hasil.

3. Uji Besar Pengaruh

Diketahuinya suatu pengaruh signifikan terhadap literasi membaca belum memberikan penjelasan mengenai besarnya pengaruh tersebut. Karena itu, uji besar pengaruh perlu untuk dilakukan. Uji besar pengaruh dilakukan dengan menggunakan koefisien korelasi *Pearson*. Mengetahui persentase pengaruh, maka digunakan koefisien determinasi dikalikan 100, sebagai berikut. Persentase pengaruh = $x \times 100 = -0.58 \times 100 = 58\%$. Artinya penerapan media ajar *flipbook* dapat menjelaskan 58% peningkatan dalam literasi membaca siswa.

4. Uji Efektivitas Media

Mengukur peningkatan ini, metode yang akan digunakan adalah *N-Gain (Normalized Gain)*. *N-Gain* akan menghitung seberapa besar peningkatan skor peserta didik dari hasil *pretest* ke hasil *posttest*. Menggunakan uji efektifitas *N-Gain*, efektivitas media ajar *flipbook* dapat diklasifikasikan menjadi kategori rendah, sedang, atau tinggi, nilai *N-Gain* yang tinggi akan mengindikasikan bahwa media ajar *flipbook* sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Analisis *N-Gain* tersebut akan memberikan bukti secara kuantitatif yang kuat mengenai dampak positif media *flipbook* yang digunakan, dengan data *pretest* dan *posttest* sebagai dasar perhitungannya. Dengan menggunakan kategorisasi *N-Gain* kelas 3A pengembangan media ajar *flipbook* berbasis dongeng memiliki efektivitas dalam kategori sedang. Sedangkan pada kelas 3B pengembangan media ajar *flipbook* berbasis dongeng memiliki efektivitas dalam kategori tinggi. skor persentase *N-Gain* menunjukkan angka 74.02 artinya aplikasi *flipbook* yang dikembangkan memenuhi kriteria “Tinggi” untuk digunakan dan berpengaruh terhadap peningkatan literasi membaca pada siswa. Hal ini berdasar pada tabel kategorisasi *N-Gain* di bawah ini.

| N-Gain | Kategori |
|-----------------------|----------|
| $g > 0,7$ | Tinggi |
| $0,3 \leq g \leq 0,7$ | Sedang |
| $g < 0,3$ | Rendah |

Table 1. Kategorisasi *N-Gain*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diawali dengan survei awal terhadap 18 siswa dengan dengan hasil para peserta didik gemar membaca buku khususnya membaca mengenai materi dongeng, banyak buku bacaan yang disediakan oleh sekolah pada perpustakaan dan pojok kelas, namun tidak ada buku yang bervariasi sehingga peserta didik merasakan kebosanan dalam membaca. Literasi membaca sudah dilaksanakan oleh para peserta didik dengan membaca buku 15 menit sebelum jam pelajaran dimulai. Guru telah menggunakan media pembelajaran dalam menunjang literasi membaca dengan menggunakan media *Power Point*. Keterampilan membaca adalah aspek penting yang memengaruhi perkembangan akademik dan sosial anak -anak, terutama di tingkat pendidikan dasar. Dalam konteks ini, beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa keterampilan ini tidak hanya mencakup kemampuan membaca, tetapi juga kemampuan untuk memahami dan menganalisis informasi baca [17]

Pada tahap rancangan atau desain, peneliti membuat design awal pada aplikasi canva. Aplikasi canva dipilih oleh peneliti karena pada aplikasi canva memiliki beberapa kelebihan yang dapat membantu peneliti dalam membuat rancangan sebuah desain dan aplikasi desain grafis yang dapat diakses secara online. Dalam penggunaannya canva tidak sulit dalam mengoperasikan memiliki desain yang intuitif dan mudah dipahami, bahkan untuk pemula. Koleksi template yang luas sehingga mempermudah dalam pengerjaannya. Peneliti menggunakan gambar, ilustrasi dan ikon secara bebas yang telah disediakan pada aplikasi tersebut. Ukuran yang digunakan adalah 16:9 (layar lebar), ukuran teks yang digunakan menyesuaikan pada tingkat kelas rendah. Hasil dari pengembangan *flipbook* dapat dilihat pada gambar-gambar berikut:

Figure 2. *Cover Desain Media Flipbook***Figure 3.** *Isi Media Flipbook*

Setelah merancang desain pada canva, peneliti menggunakan aplikasi simplebooklet yang terintegrasi pada aplikasi canva. Aplikasi simplebooklet merupakan aplikasi unggul dalam mengubah desain statis (PDF) menjadi sebuah flipbook digital dengan halaman yang dapat di bolak-balik. Kontribusi baru dalam pembelajaran membaca di tingkat SD saat ini dapat dilihat dari penggabungan alat digital seperti Canva dan Simplebooklet, yang menyediakan pengalaman membaca yang berbeda. Melalui Canva, baik guru maupun siswa dapat membuat buku digital yang berwarna-warni, memanfaatkan berbagai template yang menarik, gambar, dan desain huruf yang menarik. Hal ini memberi mereka kesempatan untuk secara kreatif menyusun cerita, infografis, atau bahan pembelajaran yang secara visual menyerupai buku cetak, dilengkapi dengan tata letak yang teratur dan daya tarik visual. Pengalaman pembaca yang familiar seperti menggunakan buku pada umumnya bagi pengguna. Aktivitas pada aplikasi simplebooklet peneliti menambahkan hyperlink sebuah lagu dan menambahkan sebuah ikon yang bisa bergerak saat flipbook dibuka oleh pembaca. Peneliti juga menggunakan navigasi agar memudahkan para pembaca menggunakan flipbook. Aksesibilitas pada simplebooklet dapat diakses di berbagai perangkat seperti tablet, desktop maupun smartphone dengan tampilan yang sangat responsif. Hal ini sangat penting bagi media ajar agar dapat digunakan oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja.

Perancangan dongeng dengan cerita fabel yang sederhana dan mudah dipahami. Peneliti memilih cerita fabel dengan beberapa pertimbangan perkembangan kognitif siswa. Dongeng fabel dengan alur cerita yang sederhana mudah dipahami pada anak kelas kecil khususnya kelas 3 SD yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman bacaan dan minat membaca siswa. Melalui dongeng, anak-anak tidak hanya terhibur, tetapi juga diajarkan tentang nilai-nilai kehidupan, seperti kejujuran, keberanian, dan kerja sama. Sejalan dengan hal tersebut, penerapan teknik bercerita yang kreatif mampu memperbaiki kemampuan membaca dan menulis pada anak-anak di usia dini, dengan penekanan pada penggabungan kemampuan bahasa secara menyeluruh [18].

Produk dalam penelitian ini divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dengan bertujuan untuk memastikan bahwa suatu instrumen, materi, atau program yang dikembangkan valid dan relevan berdasarkan penilaian dari para ahli di bidang terkait. Penilaian ahli media mencakup aspek tampilan media, format isi, efektivitas media, penggunaan media. Keempat aspek tersebut dikategorikan sangat baik. Pada validasi ahli media mendapatkan hasil rerata pada setiap aspek 5 dengan kategori sangat baik. Penilaian ahli bahasa mencakup aspek lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa. Pada validasi ahli bahasa mendapatkan hasil rerata 4,8 dengan kategori sangat baik. Penilaian ahli materi mencakup aspek kesesuaian materi, keakuratan materi, kemutakhiran materi, mendorong keingintahuan. Pada validasi ahli materi mendapatkan hasil rerata pada setiap aspek 5 dengan kategori sangat baik.

Hasil efektivitas pengembangan media pengajaran flipbook menunjukkan kinerja yang jauh lebih efektif atau sangat diklasifikasikan dalam meningkatkan keterampilan membaca. Ini menunjukkan bahwa desain dan implementasi Flipbook Media telah berhasil dalam memungkinkan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, yang memiliki efek positif pada kompetensi siswa. Keberhasilan ini mungkin didukung oleh beberapa faktor. Menawarkan pengalaman membaca yang mirip dengan buku fisik, properti Flipbook adalah manfaat digital seperti fitur interaktif, elemen multimedia (foto, video, audio), akses sederhana dan portabilitas. Pencapaian kategori "tinggi" ini juga menggarisbawahi potensi besar media ajar Flipbook sebagai solusi inovatif untuk mengatasi tantangan dalam meningkatkan literasi membaca di era digital. Dengan antarmuka yang ramah pengguna dan kemampuannya untuk menyajikan materi secara dinamis, *flipbook* dapat menjadi alat yang ampuh bagi guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif. Keberhasilan ini menjadi fondasi kuat untuk merekomendasikan penggunaan media *flipbook* secara lebih luas dalam konteks pembelajaran, serta mendorong penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi variasi konten dan fitur yang dapat semakin memaksimalkan efektivitasnya dalam berbagai konteks pendidikan. Selain itu, metode SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review) juga diidentifikasi sebagai pendekatan yang efektif untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa [19].

KESIMPULAN

Media pembelajaran flipbook bertujuan untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar dengan langkah-langkah ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*. Tahap *analyze* bertujuan untuk melakukan analisis kebutuhan untuk menemukan media pembelajaran yang dibutuhkan untuk pembelajaran saat ini. Tahap *design* bertujuan untuk penyusunan dalam desain media pembelajaran menggunakan aplikasi canva dan aplikasi *simplebooklet untuk flipbook*. Tahap *develop* dilakukan dengan tujuan untuk membuat, mengembangkan, dan memvalidasi media. Tahap implementasi dilakukan dengan tujuan untuk mengujicobakan produk kepada siswa SDN Panaragan 3 khususnya kelas 3. Tahap terakhir yaitu *evaluate* yang bertujuan untuk mengevaluasi dan memperbaiki kualitas media pembelajaran yang telah disusun, serta melakukan pretest dan posttest untuk mengetahui keefektifan media untuk peningkatan literasi membaca. Berdasarkan hasil validasi ahli media pada seluruh aspek mendapatkan kategori "sangat baik". Pada validasi ahli bahasa pada seluruh aspek mendapatkan kategori "sangat baik". Pada validasi ahli materi pada seluruh aspek mendapatkan kategori "sangat baik". Penerapan media pembelajaran flipbook berpengaruh terhadap peningkatan literasi membaca pada siswa kelas 3 SDN Panaragan 3 Bogor. Hasil uji signifikansi dengan *Wilcoxon test* menunjukkan pada positif ranks atau selisih (positif) antara pretest dan posttest terdapat 34 data positif (N), artinya 34 siswa mengalami peningkatan literasi membaca. Mean Rank atau rerata peningkatan terbesar tersebut sebesar 17.50, sedangkan jumlah positif atau sum of ranks sebesar 595,00. Ties adalah kesamaan nilai Pretest dan Posttest terdapat 4 peserta didik, artinya terdapat nilai yang sama antara Pretest dan nilai Posttest. Perlakuan yang diberikan terbukti efektif dalam meningkatkan skor peserta secara signifikan, dengan mayoritas subjek ($89.5\% = 34$) mengalami perbaikan hasil. Sedangkan efektivitas penerapan media ajar flipbook menggunakan *N-gain score* yang menunjukkan nilai sebesar 0,74 yang artinya tingkat kelayakan dari aplikasi flipbook yang dikembangkan termasuk dalam kriteria "tinggi" dan skor persentase *N-Gain* menunjukkan angka 74.02 artinya aplikasi flipbook yang dikembangkan memenuhi kriteria "Cukup Efektif" untuk digunakan dan berpengaruh terhadap peningkatan literasi membaca pada siswa.

References

- [1] D. G. S. Gogahu and T. Prasetyo, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 4, no. 4, pp. 1004-1015, 2020.
- [2] N. Sari, "Implementation of the School Literacy Movement in Fostering Reading Interest in Elementary School Students," *Jurnal Sekolah Dasar*, vol. 7, no. 2, 2022.

3. [3] N. Istiq'faroh and A. Aliyah, "Pengembangan Media Flipbook Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, vol. 1, no. 1, pp. 1-9, 2022.
4. [4] E. Wibowo and D. D. Pratiwi, "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan," *Desimal: Jurnal Matematika*, vol. 1, no. 2, pp. 147-156, 2018.
5. [5] M. Elendiana, "Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, vol. 2, no. 1, pp. 54-60, 2020.
6. [6] E. Wibowo and D. D. Pratiwi, "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan," *Desimal: Jurnal Matematika*, vol. 1, no. 2, pp. 147-156, 2018.
7. [7] E. Purnama, E. P. Astuti, and I. Maryam, "Buku Dongeng Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya," in *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, vol. 2, pp. 323-329, Feb. 2019.
8. [8] Z. Habsari, "Dongeng Sebagai Pembentuk Karakter Anak," *Bibliotika: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 21-29, 2017.
9. [9] A. Aziz and H. Hajrah, "Dongeng Sebagai Bahan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar," *Sirok Bastra*, vol. 5, no. 2, 2018.
10. [10] A. E. Vira and E. F. Andalas, "Values in the Expression of the People of Malang Regency," *Jurnal Kata*, vol. 6, no. 1, 2022.
11. [11] A. Hamalik, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
12. [12] R. Rukiyah, "Dongeng, Mendongeng, Dan Manfaatnya," *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, vol. 2, no. 1, pp. 99-106, 2018.
13. [13] R. J. P. Kalalo, A. S. M. Lumenta, and S. D. E. Paturusi, "The Effects of Interactive Online Learning Using Flipbook on the Process and Results of Blended Learning," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 16, no. 2, pp. 165-174, 2021.
14. [14] E. Sukma, T. Indrawati, and A. Suriani, "Penggunaan Media Literasi Kelas Awal Di Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 103-111, 2019.
15. [15] N. D. Fitri and N. Syafiqoh, "Pengembangan Media Buku Digital Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok A TK Al-Azhariyyah Sekargeneng Lamongan," *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, vol. 8, no. 2, pp. 471, 2020.
16. [16] E. Sarimanah, "Peningkatan Kemampuan Pemahaman Bacaan Melalui Strategi Metakognitif PQ4R," *Tesis, Program Studi Pendidikan Bahasa, Universitas Negeri Jakarta*, 2008.
17. [17] S. F. Suparman, Y. N. V. Syafitri, N. H. Darmawan, and H. Hilmawan, "Peningkatan Keterampilan Literasi Membaca dan Menulis Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Reciprocal Teaching Berbantuan Multimedia Digital Storytelling," *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, vol. 6, no. 6, pp. 1166-1176, 2023, doi: 10.22460/collase.v6i6.20694.
18. [18] N. L. F. B. Agustin, S. Muthohar, and S. Hasanah, "Penggunaan Metode Mendongeng Kreatif Dalam Meningkatkan Literasi Baca Tulis Anak Usia Dini," *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 876-885, 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.414.
19. [19] R. Nafisah and H. D. Koeswanti, "Penerapan Metode Pembelajaran SQ3R Untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas III SD Negeri Kalicacing 02 Salatiga," *Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, vol. 5, no. 2, pp. 82-92, 2023, doi: 10.26555/jg.v5i2.8092.