

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
FLIPBOOK UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA PADA
KONSEP MACAM-MACAM GAYA KELAS IV DI SDN KEDUNGREJO II**

Erviana Androeni Maulia¹, Didit Yulian Kasdriyanto², Ludfi Arya Wardana³

^{1,2,3} FKIP Universitas Panca Marga

¹ervianaandroenimaulia21@gmail.com, ²didityulian@upm.ac.id,

³ludfiaryawardana@upm.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of digital literacy among elementary school students and aimed to develop a valid, practical, and effective interactive flipbook-based learning medium to improve students' digital literacy regarding the concept of various learning styles among fourth-grade students at SDN Kedungrejo II. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects were 19 fourth-grade students at SDN Kedungrejo II. Data collection techniques included validation sheets from subject matter experts and media experts, teacher and student response questionnaires, as well as pretests and posttests to determine the level of validity and effectiveness, and to analyze the improvement in fourth-grade students' digital literacy regarding the concept of various styles. The research results show that the flipbook medium achieved a subject-matter expert validity rate of 85%, classified as "valid." Student responses to the medium reached 94%, classified as "very good," while teacher responses were 95%, classified as "very practical." The effectiveness results indicate an improvement in students' learning outcomes and digital literacy, as evidenced by the average pretest score of 67.36, which increased to 92.10 on the posttest. Learning mastery increased from 36.86% to 100%. Thus, the flipbook-based interactive learning medium is deemed valid, practical, and effective for use in IPAS instruction on the topic of various styles to improve the digital literacy of elementary school students.

Keywords: *Interactive Learning Materials, Flipbooks, Digital Literacy.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya literasi digital siswa sekolah dasar dan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan literasi digital siswa pada konsep macam-macam gaya kelas IV SDN Kedungrejo II. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian adalah 19 siswa kelas IV SDN Kedungrejo II. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan siswa, serta tes *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui tingkat validitas dan efektivitasnya, serta menganalisis peningkatan literasi digital siswa kelas IV pada konsep macam-macam gaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flipbook* memperoleh tingkat validitas ahli materi sebesar 85% dengan kategori valid.

Respons siswa terhadap media memperoleh persentase 94% dengan kategori sangat baik, sedangkan respons guru sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Hasil efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan literasi digital siswa, ditunjukkan oleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 67,36 meningkat menjadi 92,10 pada *posttest*. Ketuntasan belajar meningkat dari 36,86% menjadi 100%. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS pada materi macam-macam gaya untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Flipbook*, Literasi Digital.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi pada era Revolusi Industri 4.0 dan *Society* 5.0 membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan (Teknowijoyo & Marpelina, 2021). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi (Silfia, 2020), tetapi juga sebagai media untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21, salah satunya adalah literasi digital. Literasi digital merupakan kemampuan individu dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi melalui teknologi digital secara kritis dan bertanggung jawab. Keterampilan ini menjadi kompetensi dasar yang harus dimiliki peserta didik sejak jenjang sekolah dasar agar mampu beradaptasi dengan

perkembangan teknologi yang semakin pesat (Fradana, 2025).

Namun, kondisi literasi digital peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah (Subhan *et al.*, 2025). Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa kemampuan literasi peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata internasional. Menurut (Mahmudah, 2024), literasi berfungsi sebagai dasar utama pembelajaran. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan literasi sekaligus pemahaman konsep peserta didik. Penguatan literasi digital juga sejalan dengan kebijakan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam proses

pembelajaran untuk mendukung terwujudnya Profil Pelajar Pancasila.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Kedungrejo II pada tanggal 12 Januari 2026, ditemukan bahwa pembelajaran IPAS di kelas IV masih didominasi metode konvensional dengan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis digital secara optimal, sehingga proses pembelajaran cenderung berlangsung satu arah dan kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi informasi secara mandiri. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar dan keterampilan literasi digital siswa (Bahasa, 2022). Selain itu, materi “Macam-macam Gaya” memiliki cakupan konsep yang cukup padat dan bersifat abstrak sehingga memerlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara konkret, menarik, dan interaktif (Judijanto *et al.*, 2025).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook*. *Flipbook* merupakan media

digital yang mengintegrasikan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan kuis interaktif sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Saraswati *et al.*, 2025). Menurut (Alfiansyah *et al.*, 2022) Media pembelajaran interaktif merupakan sarana edukasi berbasis teknologi modern yang mengombinasikan unsur audio, visual, serta kinestetik guna menunjang efektivitas interaksi dalam proses belajar-mengajar. Menurut teori konstruktivisme Piaget, peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang diperoleh secara aktif (Azzahra, 2025). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* dipandang mampu membantu peserta didik memahami konsep macam-macam gaya sekaligus meningkatkan kemampuan literasi digital melalui aktivitas eksplorasi dan pemanfaatan informasi digital (Permana, 2024).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan kemampuan literasi peserta didik. Namun, penelitian yang secara

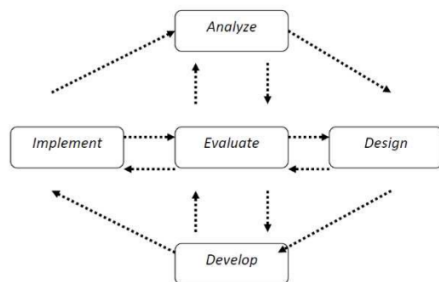
khusus mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar pada materi macam-macam gaya masih terbatas. *Flipbook* dapat diakses melalui beragam perangkat digital seperti komputer, laptop, dan gawai, sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan kapan pun dan di mana pun. Penelitian oleh (Gafelina *et al.*, 2025) menyebutkan bahwa media *flipbook* digital efektif digunakan dalam pembelajaran jarak jauh karena mudah diakses dan tidak memerlukan biaya cetak. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas IV pada materi macam-macam gaya di SDN Kedungrejo II.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* yang valid dan efektif serta mengetahui peningkatan literasi digital siswa setelah menggunakan media tersebut (Yunika, 2023.). Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis sebagai

referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dan secara praktis menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Guru bertanggung jawab untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif dan memberikan bantuan yang dibutuhkan siswa (Hanaris, 2023). Menurut (Alfiansyah *et al.*, 2022) bahan ajar interaktif berbasis multimedia terbukti mampu menyederhanakan proses pembelajaran sekaligus menyediakan umpan balik yang efektif bagi peserta didik. Selain itu, menggunakan *flipbook* membantu siswa menjadi lebih melek digital dan tertarik membaca (Hanada *et al.*, 2025). Menurut temuan penelitian (Sari *et al.*, 2025), penggunaan *flipbook* digital membantu anak-anak sekolah dasar menjadi lebih melek digital. Keunggulan *flipbook* dalam menyajikan materi secara visual dan multimedia menjadikannya relevan untuk digunakan dalam pembelajaran di era digital pada perkembangan di zaman ini (Fajariyanti., 2025).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Setya Yuwana, Titik Indarti, Faizin, 2023). Model ADDIE dipilih karena memberikan tahapan yang sistematis dalam mengembangkan, memvalidasi, mengimplementasikan, dan mengevaluasi suatu produk pembelajaran sehingga menghasilkan media yang layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Waruwu., 2024).



Gambar 1 Langkah - Langkah Model ADDIE

Tahap-tahap ini dipilih untuk memastikan bahwa produk akhir sesuai dengan tujuan penelitian. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* pada materi Macam-macam Gaya untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas IV sekolah dasar.

Penelitian dilaksanakan di SDN Kedungrejo II dengan subjek penelitian yaitu 19 siswa kelas IV. Selain itu, validasi produk melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan

Subjek penelitian terdiri atas: (1) ahli materi, yaitu dosen FKIP Universitas Panca Marga dengan kualifikasi S2 dan keahlian di bidang materi IPA SD; (2) ahli media, yaitu dosen program studi PGSD FKIP Universitas Panca Marga dengan kualifikasi S2 dan keahlian media pembelajaran; (3) praktisi pembelajaran, yaitu guru kelas IV SDN Kedungrejo II; serta (4) peserta didik kelas IV SDN Kedungrejo II sejumlah 19 peserta didik sebagai subjek uji coba terbatas.

Tahapan penelitian mengikuti model ADDIE sebagai berikut:

- (1) Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kondisi pembelajaran, serta permasalahan yang dihadapi selama proses

pembelajaran IPAS. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan buku teks sehingga siswa kurang aktif dan keterampilan literasi digital belum berkembang secara optimal. Selain itu, dilakukan analisis kurikulum, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta materi. Macam-macam Gaya yang akan dikembangkan ke dalam media *flipbook*.

- (2) Tahap perancangan meliputi penyusunan desain media pembelajaran, penyusunan alur isi *flipbook*, pembuatan *storyboard*, penyusunan materi, penyusunan instrumen penelitian, serta penyusunan soal *pretest* dan *posttest*. Media dirancang menggunakan aplikasi *Canva* dan dikonversi menjadi *flipbook* digital melalui *platform Heyzine* sehingga dapat diakses menggunakan

komputer maupun telepon pintar. *Flipbook* dilengkapi dengan teks, gambar, ilustrasi, video pembelajaran, audio, tautan, serta kuis interaktif untuk mendukung aktivitas belajar peserta didik.

- (3) Tahap pengembangan, pada tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran sesuai desain yang telah disusun. Produk kemudian divalidasi oleh ahli materi, dan ahli media untuk memperoleh masukan terkait isi materi, tampilan media, penggunaan bahasa, penyajian, dan aspek teknis lainnya. Saran dari para validator digunakan sebagai dasar untuk merevisi media hingga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.
- (4) Tahapan implementasi, media yang telah direvisi diimplementasikan kepada peserta didik kelas IV SDN Kedungrejo II. Uji coba lapangan dilaksanakan pada kelompok besar pada

hari Kamis, 7 Mei 2026 di SDN Kedungrejo II. Subjek uji coba adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 19 siswa. Uji coba skala besar ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Flipbook* melalui perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*. Tingkat kepraktisan juga diukur melalui angket respon siswa setelah menggunakan media. Sebelum dilakukannya pembelajaran menggunakan *flipbook*, peserta didik diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. selanjutnya pembelajaran dilakukan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook*. Langkah akhir uji coba lapangan adalah pelaksanaan *posttest*. Dimana instrumen *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar

siswa pada konsep Macam-Macam Gaya dan kemampuan literasi digital setelah menggunakan media yang dikembangkan.

- (5) Tahap evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan serta evaluasi sumatif setelah implementasi produk. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan, efektivitas, serta kelebihan dan kekurangan media pembelajaran sehingga dapat dilakukan penyempurnaan produk.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi: (1) lembar validasi ahli materi mencakup empat aspek yaitu relevan dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan taraf berfikir, materi sesuai dengan soal dan media, gambar dan video sesuai dengan materi; (2) lembar validasi ahli media mencakup empat aspek yaitu desain, isi, video atau game edukatif, mudah digunakan; (3) angket respons guru (kepraktisan); (4) angket respons peserta didik (keefektifan); serta (5) tes kemampuan literasi digital siswa

dalam bentuk *pretest* dan *posttest* berbentuk pilihan ganda, masing-masing 10 butir sesuai indikator literasi digital.

Teknik analisis data yang digunakan adalah (1) lembar validasi digunakan untuk mengukur pemahaman siswa mengenai konsep macam-macam gaya. Dua metode digunakan untuk menganalisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis temuan penelitian; data kuantitatif berasal dari tanggapan guru dan siswa serta hasil validasi dari ahli materi dan ahli media.

Perhitungan persentase digunakan untuk menganalisis skor yang diperoleh:

Tabel 1 Skala Likert

Skor	Kriteria
4	Sangat setuju, sangat ceria, luar biasa, konsisten, pantas, dan menginspirasi
3	Setuju, baik, positif, sering, pantas, dan sangat menginspirasi
2	Terkadang tidak setuju, tidak layak, lemah, dan tidak menginspirasi
1	Sangat tidak setuju, tidak pernah, sangat negatif, sangat tidak pantas, sangat buruk, dan sangat tidak menginspirasi

Tabel 2 Kriteria Tingkat Kevalidan

Skor	Kriteria
90-100%	Sangat lengkap, sah, dan efektif; bisa digunakan tanpa perbaikan
80-89%	Sah, sangat detail, sangat efektif, dan bisa digunakan tapi butuh beberapa penyesuaian kecil
65-79%	Bisa digunakan dan cukup menyeluruh, efektif, dan asli, tapi harus diperbaiki

01,00-50%	Kurang dapat diandalkan, tidak efektif, dan tidak komprehensif; perubahan signifikan diperlukan; tidak disarankan
0-54%	Tidak berguna, tidak efektif, tidak lengkap, dan perlu peningkatan signifikan

Skor yang diperoleh dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

Presentase=

$$\frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah nilai maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3 Skor Penilaian Kepraktisan

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Presentase kepraktisan=

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal (skor maksimum)}} \times 100\%$$

Pretest dan *posttest* yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah mereka menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Flipbook* merupakan instrumen tes hasil belajar.

Presentase ketuntasan=

$$\frac{\text{Banyak peserta didik tuntas KKM}}{\text{Banyak peserta didik satu kelas}} \times 100\%$$

Kriteria keefektivan dapat ditentukan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 4 Ketuntasan Tes

Skor	Kriteria
------	----------

90-100%	Sangat Baik
80-89%	Baik
65-79%	Cukup
01,00-50%	Kurang
0-54%	Sangat Kurang

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis flipbook pada materi Macam-Macam Gaya untuk siswa kelas IV SDN Kedungrejo II. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi metode ceramah dengan memanfaatkan buku teks sebagai sumber belajar utama. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal. Selain itu, kemampuan literasi digital siswa masih rendah karena peserta didik belum terbiasa mengakses, memahami, dan memanfaatkan

informasi digital sebagai sumber belajar.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti merancang media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dan capaian pembelajaran pada materi Macam-Macam Gaya. Media dikembangkan dengan memadukan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, animasi, video pembelajaran, audio, tautan, dan kuis interaktif sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Produk yang telah dikembangkan kemudian melalui proses validasi oleh ahli materi, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan tampilan sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai masukan dari para validator.

Pada tahap desain berfokus pada penyusunan rancangan struktur media serta instrumen penilaian yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Struktur isi media dirancang secara teratur melalui pembuatan

storyboard dan *layout* awal yang mencakup bagian *cover*, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, uraian materi, contoh konkret kehidupan sehari-hari, video interaktif, hingga kuis berbasis *drag-and-drop* serta evaluasi. Selain merancang tampilan visual yang menarik dengan kombinasi warna dan gambar yang kontekstual, peneliti juga menyusun instrumen penilaian penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta instrumen tes hasil belajar berbentuk soal pretest dan posttest yang mengacu pada enam tingkat kognitif Taksonomi Bloom untuk mengukur indikator literasi digital.

Pada tahap media diselaraskan secara digital menggunakan platform *Heyzine Flipbook* dengan mengintegrasikan elemen teks, gambar, video pembelajaran, dan latihan interaktif. Setelah produk awal terbentuk, media diuji kelayakannya melalui proses validasi oleh para ahli. Hasil validasi oleh validator materi (Ibu Faridahtul Jannah, S.Pd., M.Pd.) memperoleh persentase kevalidan sebesar 85%, sedangkan validasi oleh validator media (Ibu Shofia Hattarina, S.Pd., M.Pd.) mencapai persentase sebesar 87,5%, di mana keduanya

termasuk dalam kriteria valid. Berdasarkan masukan para validator, peneliti melakukan beberapa revisi produk, antara lain penyempurnaan rumusan tujuan pembelajaran menggunakan elemen ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*), pencantuman indikator literasi digital pada kegiatan pembelajaran, perbaikan kontras warna, serta pembesaran ukuran font dan gambar agar tampilan media lebih komunikatif dan terbaca oleh siswa.

Tahap penerapan dilaksanakan secara bertahap melalui uji coba terbatas pada 5 Mei 2026 dan uji coba kelompok besar pada 7 Mei 2026 yang melibatkan seluruh siswa kelas IV SD Negeri Kedungrejo II yang berjumlah 19 orang. Dari aspek kepraktisan, media ini memperoleh nilai kepraktisan sebesar 94% berdasarkan angket respon peserta didik dan 95% berdasarkan angket respon guru, yang mengategorikan media ini sangat praktis untuk digunakan. Dari aspek keefektifan, penggunaan media terbukti memberikan peningkatan hasil belajar dan kemampuan literasi digital yang signifikan. Nilai rata-rata awal (*pretest*) peserta didik sebelum menggunakan media hanya sebesar 67,36 dengan

persentase ketuntasan sebesar 36,86% (7 siswa tuntas). Namun, setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook*, nilai rata-rata peserta didik pada *posttest* meningkat pesat menjadi 92,10 dengan persentase ketuntasan mencapai 100% (seluruh 19 siswa tuntas).

Pada tahap evaluasi, seluruh data hasil validasi, respon, dan tes pembelajaran dianalisis secara menyeluruh untuk memastikan kualitas akhir dari produk yang dikembangkan. Evaluasi formatif dan sumatif menunjukkan bahwa perbaikan-perbaikan yang dilakukan selama proses pengembangan berhasil mengatasi kekurangan awal media, baik dari segi keterbacaan teks maupun kejelasan visual. Hasil evaluasi akhir menegaskan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbook tidak hanya memenuhi standar kevalidan dan kepraktisan, tetapi juga terbukti sangat efektif untuk digunakan sebagai media suplemen dalam pembelajaran IPAS materi macam-macam gaya di Sekolah Dasar.

Hasil penelitian ini menguraikan tiga aspek utama efektivitas produk,

yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook*. Pertama, pencapaian kevalidan produk dari ahli materi (85%) dan ahli media (87,5%) membuktikan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan kaidah keilmuan Kurikulum Merdeka serta dibungkus dengan tata letak visual yang estetik dan proporsional. Pengintegrasian indikator Bloom (C1–C6) serta penyusunan tujuan berformat ABCD memastikan pembelajaran berjalan secara terukur dan relevan dengan karakteristik kognitif anak usia sekolah dasar.

Kedua, tingkat kepraktisan media yang sangat tinggi dari respon siswa (94%) dan guru (95%) menunjukkan bahwa media *flipbook* mudah dioperasikan serta fleksibel untuk digunakan baik secara mandiri maupun dalam pembelajaran kelompok. Kehadiran fitur-fitur interaktif seperti navigasi lembar buku digital, tombol video, serta kuis *drag-and-drop* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif.

Ketiga, keefektifan media terlihat dari kenaikan signifikan persentase ketuntasan hasil belajar siswa yang

melonjak dari 36,86% pada *pretest* menjadi 100% pada *posttest* dengan nilai rata-rata mencapai 92,10. Peningkatan ini membuktikan bahwa visualisasi konsep gaya yang konkrit melalui kombinasi gambar, animasi, dan video dapat merangsang daya tangkap siswa secara optimal. Selain itu, interaksi aktif siswa dalam mengoperasikan media digital secara mandiri secara langsung melatih indikator literasi digital mereka, mulai dari tahap mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga menciptakan ide-ide sederhana berbasis informasi digital.

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* pada materi *Macam-macam Gaya* untuk siswa kelas IV SD menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik. Validasi ahli materi memperoleh persentase 85% dan validasi ahli media sebesar 87,5%, sehingga media dinyatakan valid dan layak digunakan. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan

respons yang sangat positif, yaitu 94% dari peserta didik dan 95% dari guru, yang mengindikasikan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta mampu mendukung kegiatan pembelajaran di kelas. Keefektifan media juga terlihat dari peningkatan hasil belajar dan kemampuan literasi digital siswa. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 67,36 meningkat menjadi 92,10 pada *posttest*, dengan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 36,86% menjadi 100%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep *Macam-macam Gaya* sekaligus memperkuat kemampuan literasi digital siswa. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif inovatif bagi guru sekolah dasar dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

Teknowijoyo, F., & Marpelina, L. (2021). Relevansi Industri 4.0 dan Society 5.0 Terhadap Pendidikan Di Indonesia. 16(2), 173–184.

- <https://doi.org/10.29408/edc.v16i2.4492>
- Silfia, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Berbasis Literasi Sains Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Fradana, A. N. (2025). CJPE : Cokroaminoto Jurnal of Primary Education Efektivitas Literasi Digital untuk Pembelajaran di Sekolah Dasar Pendahuluan Kemampuan literasi dasar sangat diperlukan di era globalisasi karena. 8, 938–954.
- Subhan, B., Rini, E., & Slamet, J. (2025). Peningkatan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar melalui Media Digital Interaktif . 1(4), 131–138.
- Mahmudah, Z. F. T., & Rahayu, Y. S. (2024). Pengembangan *flipbook* berbasis contextual teaching and learning (CTL) pada materi pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan untuk melatih kemampuan literasi digital kelas XII SMA. Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu), 13(1), 218–227.
- Bahasa, B. G. (2022). P2M STKIP Siliwangi. 9(1), 60–74.
- Judijanto, L., Abdullah, G., Asshagab, S. M., Darwis, R., Setyaningrum, S., Wiliyanti, V., Novianawati, N., Resvan, R., Mirnawati, M., & Rahmawaty, R. (2025). Pembelajaran IPA: Teori dan Praktik. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Saraswati, N. D., Iesa, A., Illahi, K., Arif, A., & Hakim, L. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis *Flipbook* pada Mata Pelajaran Dokumen Berbasis Digital : Implikasi Bagi Pembelajaran di Era *Society 5* . 0. 8(1), 32–52.
- Alfiansyah, M. F., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2022). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF IPA DENGAN FITUR FEEDBACK UNTUK SISWA KELAS VIII. JKTP: *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 22–31. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p022>
- Hanada, D., Hetilaniar, H., & Murniviyanti, L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Android untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(9), 10444–10447. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i9.9189>
- Hanaris, F. (2023). PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA: STRATEGI DAN PENDEKATAN YANG EFEKTIF. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Psikologi*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.9>
- Sari, R. A. M., A'yun, D. Q., Madura, U. T., & Madura, U. T. (2025). ANALISIS KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS V SD MELALUI *FLIPBOOK* IPAS “BUMIKU

- SAYANG, BUMIKU MALANG.”
10.
- Fajariyanti, N. (2025). Immersive Science Learning: *Flipbook* Web-AR untuk Visualisasi dan Interaksi Konsep IPA. *Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 5(2), 222–231.
<https://doi.org/10.52434/jkpi.v5i2.42851>
- Setya Yuwana, Titik Indarti, Faizin. (2023). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran. Universitas Muhammadiyah Malang.
- 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>
- Wijayanti, T. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Tentang Gaya Magnet pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Melalui Metode Eksperimen.
- Yunika, F. D. (2023). Inovasi pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran di era 4.0. *Proceeding Umsurabaya*.
- Solih, M. J., & Julianto, I. R. (2025). Mengeksplorasi Literasi Digital pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 2(1), 35–39.
<https://doi.org/10.63863/jce.v3i1.17>
- Silfia, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Berbasis Literasi Sains Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Saraswati, N. D., Iesa, A., Illahi, K., Arif, A., & Hakim, L. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis *Flipbook* pada Mata Pelajaran Dokumen Berbasis Digital : Implikasi Bagi Pembelajaran di Era Society 5.0. 8(1), 32–52.
- Rizki, S. A., Bik, M. T. N., & Susanti, E. (2025). TEORI BELAJAR KONTRUKTIVISME. 4.
- Rany, R. M., Lusiana, E., & Perdana, F. (2025). Peran Literasi Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis di Era Teknologi Informasi. 3(4).
- Pandapotan, D., Latifah, L., Chyan, P., Nurdin, A. M., Ridwan, R., Effendi, E., ... & Priantara, N. D. (2025). Literasi Digital: Teori, Praktik, dan Tantangan. Mifandi Mandiri Digital.
- Okpatrioka. (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>
- Mustika, N., & Lestari, R. (2025). PERKEMBANGAN LITERASI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA DALAM KONTEKS PEMBELAJARAN MODERN. 6.
- Gumilar, M. R., Reviyanti, L., & Akbar, M. (2024). PENGARUH LITERASI DIGITAL

TERHADAP PENGUATAN
PROFIL PELAJAR
PANCASILA SISWA.
EDUSAINTEK: *Jurnal*
Pendidikan, Sains dan
Teknologi, 11(3), 1542–1558.
[https://doi.org/10.47668/edusai
ntek.v11i3.1230](https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i3.1230)