
Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Bermuatan Permainan Megoak-Goakan Dengan Pendekatan Inkuiri Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas IV SD

Luh Putu Putri Alesya¹⁾, Ketut Desia Trisiantari²⁾, Ketut Susiani³⁾

^{1,2,3)}Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

Email : putrialesya113@gmail.com
ketut.desia@undiksha.ac.id
ketut.susiani@undiksha.ac.id

Abstrak

Rendahnya kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik agar siswa lebih terlibat dalam kegiatan membaca. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran flipbook bermuatan permainan megoak-goakan serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli media, guru, dan 23 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan inferensial menggunakan uji Paired-Samples t-Test. Hasil penelitian menunjukkan media memperoleh skor validasi ahli rata-rata 4,90 dan 4,83 dengan kategori sangat valid, respon guru dan siswa masing-masing sebesar 99% dengan kategori sangat praktis, serta uji efektivitas menunjukkan nilai Sig. 0,000 (Sig. < 0,05) yang menandakan adanya peningkatan signifikan kemampuan literasi membaca siswa setelah penggunaan media. Dengan demikian, flipbook bermuatan permainan megoak-goakan dinyatakan layak, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran untuk mendukung peningkatan literasi membaca siswa sekolah dasar.

Kata kunci: flipbook digital, permainan megoak-goakan, literasi membaca, sekolah dasar, media pembelajaran

Abstract

The low level of reading literacy among elementary school students indicates the need for more contextual and engaging learning media to increase students' involvement in reading activities. This study aimed to develop a flipbook learning media integrating the traditional game megoak-goakan and to examine its validity, practicality, and effectiveness in improving fourth-grade students' reading literacy. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. The participants included material experts, media experts, teachers, and 23 fourth-grade students. Data were collected through expert validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, and learning outcome tests. Data analysis was conducted using descriptive quantitative and inferential statistics through a paired-samples t-test. The results showed that the media achieved average expert validation scores of 4.90 and 4.83 (very valid category), teacher and student response scores of 99% (very practical category), and an effectiveness test result of Sig. 0.000 (Sig. < 0.05), indicating a significant improvement in students' reading literacy after using the media. Therefore, the flipbook integrating the megoak-goakan game is considered valid, practical, and effective as a learning medium to support reading literacy improvement in elementary schools.

Keywords: digital flipbook, megoak-goakan game, reading literacy, elementary school, learning media

PENDAHULUAN

Rendahnya literasi membaca siswa di Indonesia masih menjadi isu utama dalam pendidikan Indonesia. Hal ini didukung oleh berbagai studi internasional yang mengungkapkan bahwa kemampuan membaca peserta didik di Indonesia khususnya sekolah dasar masih rendah. Salah satunya penelitian Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 yang mengumumkan Indonesia pada peringkat 71 dari 81 negara dengan perolehan skor matematika 379, sains 398, dan membaca 372 (Almufariz et al., 2025). Meskipun mengalami kenaikan peringkat dibandingkan tahun 2018, penurunan skor menunjukkan bahwa tidak ada perbaikan kualitas literasi. Fenomena ini diperkuat dengan hasil Progress in International Reading Literacy Study (PIRLS) tahun 2021 dengan perolehan skor membaca 388 yang

menempatkan Indonesia pada peringkat 43 dari 43 negara yang berpartisipasi. Skor ini jika dibandingkan dengan skor rata-rata internasional yaitu 500 masih jauh lebih rendah (Rahmayanti et al., 2025). Pada tingkat Nasional, Indeks Aktivitas Literasi Membaca (Alibaca) tahun 2019 menunjukkan rata-rata Indonesia masih berada di kategori rendah (37,3). Sedangkan, Provinsi Bali berada di peringkat 5 dengan perolehan skor 44,58 yang masuk kategori sedang (Irwan et al., 2021). Data tersebut menggambarkan bahwa literasi membaca merupakan tantangan fundamental yang memerlukan optimalisasi berkelanjutan.

Ditinjau secara konseptual, literasi tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca, tetapi pada kemampuan literasi numerasi dan digital yang menuntut individu mampu memahami, mengolah, dan memanfaatkan informasi secara kritis, etis dan bertanggungjawab (Hidayatullah et al., 2025; Dewi et al., 2025). Literasi membaca itu sendiri memiliki peran utama dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Jika kemampuan ini tidak berkembang dengan baik sejak sekolah dasar, peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam memahami isi teks, menafsirkan makna serta menghubungkan informasi dengan kehidupan sehari-hari. Dampaknya meluas, tidak hanya pada pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga mempengaruhi pemahaman pada mata pelajaran lainnya.

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi rendahnya literasi membaca, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal terdiri dari rendahnya motivasi, minat belajar serta kemampuan kognitif peserta didik. Sementara itu, dari sisi eksternal meliputi lingkungan belajar, keterbatasan sarana dan prasarana, kualitas sumber belajar, hingga strategi pembelajaran yang belum sesuai dengan karakteristik peserta didik (Hidayati et al., 2024; Putri et al., 2024). tingginya harga buku di masyarakat, jumlah perpustakaan yang sedikit, dan pengaruh negatif dari kemajuan media elektronik juga turut berkontribusi faktor rendahnya literasi membaca di Indonesia (Inggriyani & Samosir, 2022). Sebaliknya, dengan melakukan kegiatan literasi yang rutin, terbukti meningkatkan minat belajar dan membaca anak (Muttaqin, 2024). Dalam konteks pembelajaran abad 21, pemanfaatan teknologi pembelajaran menjadi salah strategi potensial yang dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas peserta didik (Diputra et al., 2020; Doringin et al., 2020; Fitriyani et al., 2025).

Permasalahan tersebut tercermin pada kondisi pembelajaran di SD Negeri 2 Selat. Hasil observasi menunjukkan, aktivitas literasi membaca di luar proses pembelajaran di kelas masih rendah. Sumber belajar yang digunakan sebagian besar dari buku paket yang didapatkan dari pemerintah, sedangkan pemanfaatan teknologi pembelajaran seperti media digital belum optimal. Guru menyampaikan bahwa sebagian besar siswa kerap mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan secara menyeluruh dan mengaitkan informasi dalam konteks kehidupan sehari-hari. Kondisi ini diperkuat dengan data hasil belajar siswa kelas IV yang menunjukkan rata-rata kemampuan membaca berada di angka 65 dengan rincian 13 siswa berada di atas rata-rata, sedangkan 10 lainnya masih dibawah rata-rata. Data ini mengungkapkan bahwa strategi dan pendekatan pembelajaran yang digunakan belum mengakomodasi kebutuhan dan gaya belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik terutama dalam hal literasi membaca.

Salah satu alternatif sumber belajar yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Memadukan teks, gambar, animasi, video dan feedback membuat media jenis ini efektif membantu peserta didik memahami materi yang kompleks sekaligus meningkatkan motivasi belajar (Zahra et al., 2024; Aldi & Barizi, 2025; Aldi & Barizi, 2025). Hal ini sejalan dengan implementasi kurikulum merdeka yang mendorong penggunaan teknologi dan mengintegrasikan kearifan lokal agar pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual (Loliyana et al., 2022).

Flipbook digital adalah salah satu media pembelajaran yang berpotensi meningkatkan motivasi peserta didik. Penyajian materi yang sistematis dan disertai dukungan elemen multimedia membuat flipbook digital mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik (Permana et al., 2024; Anengsih et al., 2025). Keunggulannya terletak pada kemampuannya

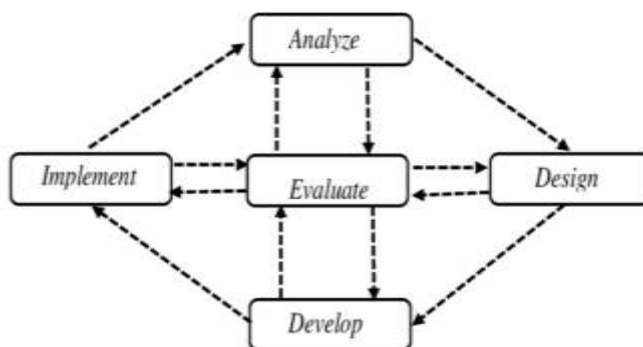
menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, mudah diakses dan disertai latihan soal atau kuis yang membantu siswa mengetahui sejauh mana pemahamannya terhadap materi yang diajarkan.

Banyak penelitian yang sudah mengkaji penggunaan media pembelajaran interaktif, flipbook digital, pendekatan inkuiri secara terpisah. Namun, penelitian yang menggabungkan ketiganya untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar masih minim. Pengintegrasian kearifan lokal Bali, contohnya tradisi megoak-goakan ke dalam media flipbook berbasis pendekatan inkuiri dapat membuat pembelajaran lebih kontekstual, sehingga tidak hanya meningkatkan literasi membaca tetapi juga memperkuat keterkaitan pembelajaran dengan budaya setempat (Anengsih et al., 2025).

Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan sejalan dengan tuntutan pendidikan abad 21. Penelitian ini bertujuan mengembangkan, menguji kelayakan, kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran flipbook bermuatan permainan megoak-goakan dengan pendekatan inkuiri untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan *Research & Development (R&D)* yang bertujuan untuk menghasilkan pengetahuan baru, memecahkan masalah atau mengembangkan produk tertentu dengan melakukan uji validitas dan keefektifannya (Sugiyono, 2020). Adapun model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini disusun secara terstruktur dengan berbagai aktivitas dalam setiap tahapannya yang bertujuan untuk memberikan pemecahan masalah dalam pembelajaran. Model pengembangan ADDIE terdiri atas lima tahapan yang disusun secara terstruktur, adapun tahapannya yaitu (1) Analisis (Analyze), (2) Desain (Design), (3) Pengembangan (Development), (4) Implementasi (Implementation), dan (5) Evaluasi (Evaluation) (Slamet, 2022).



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE
(Sumber: Slamet, 2022)

Subjek penelitian terdiri dari ahli materi dan media, 2 guru kelas dan 23 siswa kelas IV SD Negeri 2 Selat. Ahli materi dan media menentukan kelayakan dari media yang dikembangkan, guru berperan dalam menilai kepraktisan media dan dan siswa menjadi subjek dalam uji efektivitas dari media yang dikembangkan.

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah metode wawancara, kuesioner, dan tes pilihan ganda. Wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan. Kuesioner tertutup diberikan ahli, guru dan siswa untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media. Tes pilihan ganda berupa pretest dan posttest bertujuan untuk mengetahui efektivitas pengimplementasian media flipbook untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV.

Data penelitian diperoleh melalui penggunaan beberapa instrumen, antara lain lembar ahli, angket respon guru dan siswa, pedoman wawancara, serta soal literasi membaca. Instrumen validitas media disajikan dalam format lembar rating scale, instrumen kepraktisan media dengan bentuk kuesioner, dan instrumen efektivitas media dalam bentuk tes pilihan ganda. Kisi-kisi instrumen validitas media dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi *Flipbook*

No	Aspek	Komponen	No Butir
1	Isi Materi	1) Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)	1
		2) Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran (TP)	2
		3) Kesesuaian media flipbook bermuatan permainan megoak-goakan dengan Capaian pembelajaran.	3
		4) Adanya keterkaitan media flipbook bermuatan permainan megoak-goakan dengan materi yang digunakan.	4
2	Bahasa	5) Kemudahan memahami bahasa pada media flipbook bermuatan permainan megoak-goakan.	5
		6) Kesesuaian penggunaan bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia	6
		7) Kesesuaian teks yang digunakan.	7
3	Praktis	8) Media flipbook bermuatan kearifan lokal dapat meningkatkan literasi membaca siswa.	8
		9) Media flipbook bermuatan kearifan lokal dapat membantu siswa untuk memahami materi.	9
		10) Media flipbook bermuatan permainan megoak-goakan mudah digunakan siswa dalam kegiatan belajar	10

(Sumber : dimodifikasi dari Dwiqi et al., 2020)

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media *Flipbook*

No	Aspek	Komponen	No Butir
1	Isi Media	1) Media flipbook bermuatan permainan megoak-goakan sesuai dengan materi pembelajaran kelas IV Sekolah Dasar	1
		2) Adanya keterkaitan permainan megoak-goakan pada flipbook dengan materi yang digunakan	2
		3) Kesesuaian isi media flipbook bermuatan kearifan lokal untuk meningkatkan literasi membaca siswa.	3
2	Bahasa	4) Kemudahan memahami Bahasa pada media flipbook bermuatan permainan megoak-goakan.	4
		5) Kesesuaian penggunaan bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia.	5
3	Tampilan	6) Kemenarikan sampul media flipbook bermuatan kearifan lokal.	6
		7) Kesesuaian ukuran dan jenis huruf.	7
		8) Kesesuaian gambar dan teks.	8
		9) Kesesuaian warna.	9
4	Teknis	10) Kemenarikan gambar.	10
		11) Kemudahan penggunaan media flipbook bermuatan permainan megoak-goakan.	11
		12) Penggunaan media dapat mempermudah pemahaman konsep-konsep yang sulit.	12

(Sumber : dimodifikasi dari Dwiqi et al., 2020)

Validitas produk dianalisis menggunakan rumus rata-rata (mean). Data uji respon untuk kepraktisan media diolah menggunakan rumus persentase. Sedangkan efektivitas media dianalisis menggunakan rumus uji-t berkolerasi untuk membandingkan hasil literasi membaca

sebelum dan sesudah menggunakan media. Sebelum melakukan uji-t perlu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada tahapan pengembangan, storyboard yang telah dibuat kemudian divisualisasikan menjadi tampilan flipbook. Desain flipbook dibuat menggunakan bantuan aplikasi Canva lalu diubah menjadi flipbook menggunakan bantuan website Heyzine. Video dan games ditambahkan dalam media dengan menggunakan fitur yang ada pada Heyzine. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran flipbook bermuatan permainan megoak-goakan dengan pendekatan inkuiri untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV sekolah dasar yang valid, praktis dan efektif. Komponen media pembelajaran dapat diamati pada gambar dibawah ini.

Berdasarkan hasil penilaian yang melibatkan ahli materi dan media, media pembelajaran yang dirancang layak digunakan dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 4,90 dan 4,83. Nilai ini termasuk dalam rentang skor $\bar{X} > 3,40$ yang artinya produk mendapat kriteria Sangat Valid. Dengan demikian, media pembelajaran flipbook dinyatakan layak digunakan tanpa memerlukan revisi. Masukan yang diberikan para ahli dijadikan dasar dalam melakukan penyempurnaan produk tahap uji coba. Selanjutnya uji kepraktisan yang diperoleh dari angket respon guru dan siswa setelah media digunakan.

Hasil olah data menunjukkan persentase kepraktisan menurut guru adalah 99% sementara menurut siswa sebesar 99% yang berada pada kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran flipbook bermuatan permainan tradisional Megoak-goakan dengan pendekatan inkuiri dinyatakan sangat praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan perbaikan yang signifikan.

Selanjutnya analisis efektivitas media, subjek dalam pengujian efektivitas berjumlah 23 siswa. Data hasil pretest dan posttest dianalisis secara kuantitatif menggunakan bantuan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics 23 for Windows*. Uji prasyarat dilakukan sebagai tahap awal sebelum pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest memenuhi asumsi statistik yang diperlukan. Pertama adalah uji normalitas yang bertujuan mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. pengambilan keputusan dalam uji normalitas ini adalah nilai signifikansi (Sig.), di mana data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai Sig. > 0,05. Hasil analisis dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Statistic	df	Sig.
Nilai <i>Pretestt</i>	.941	23	.187
Nilai <i>Posttest</i>	.93	23	.111

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji shapiro wilk pada Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi data pretest sebesar 0,187 dan data posttest sebesar 0,111. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai pretes dan postes siswa kelas IV SD berdistribusi normal. Dengan demikian, data hasil penelitian telah memenuhi syarat normalitas dan analisis dapat dilanjutkan ke tahap pengujian berikutnya.

Uji prasyarat selanjutnya adalah uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah data memiliki varians yang sama atau tidak. Dasar pengambilan keputusan dalam uji

homogenitas ini adalah nilai signifikansi (Sig.), di mana data dinyatakan homogen apabila nilai Sig. > 0,05. Hasil analisis data dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>			
<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
.024	1	44	.0879

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians menggunakan uji levene pada tabel 4, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,879. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data nilai pretest dan posttest siswa kelas IV SD bersifat homogen. Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi syarat homogenitas dan analisis dapat dilanjutkan ke tahap uji hipotesis.

Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji paired sample t-test, karena data yang dibandingkan berasal dari dua pengukuran pada subjek yang sama, yaitu sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan. Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini adalah nilai signifikansi (Sig. 2-tailed), dengan kriteria apabila nilai Sig. < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil analisis pengujian hipotesis melalui SPSS dapat disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 5. Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

<i>Pretest dan Posttest</i>	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
	-7.043	0.209	.562	-7.134	-6.953	-162	22	.000

Berdasarkan hasil uji paired sample t-test pada Tabel 5, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa kelas IV SD Negeri 2 Selat setelah menggunakan media pembelajaran flipbook bermuatan permainan megoak-goakan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran flipbook bermuatan permainan megoak-goakan efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran flipbook bermuatan permainan megoak-goakan menghasilkan produk yang valid, praktis dan efektif digunakan dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV sekolah dasar setelah melalui tahapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Menggunakan ADDIE sebagai model pengembangan pengembangan karena memberikan kerangka pengembangan yang rasioanal dan lengkap. Menegaskan analisis kebutuhan pada tahap model ADDIE merupakan landasan fundamental yang memastikan produk yang dikembangkan menjawab permasalahan di lapangan. Sejalan dengan penelitian terbaru yang mengungkapkan bahwa model ADDIE efektif digunakan untuk untuk mengembangkan produk media karena setiap tahapan dapat diuji secara empiris sehingga desain media lebih tepat sasaran dan relevan (Jabu & Nurhikmah, 2025);(Widianingsih et al., 2025).

Pada tahap design, difokuskan untuk menyelaraskan konten kearifan lokal megoak-goakan), sintaks pendekatan inkuiri, dan indikator literasi membaca. Temuan ini sejalan oelh .. yang menyebutkan desain media pembelajaran berbasis konteks lokal meningkatkan relevansi materi dan partisipasi aktif peserta didik. Dengan demikian, desain media pada penelitian ini tidak hanya berfokus pada tampilan, tetapi juga pada bagaimana struktur pembelajaran di dalamnya dapat mendukung perkembangan literasi membaca secara menyeluruh (Fatonah & Muzaki, 2024);(Ginting, 2025).

Pada tahap development, flipbook disusun sesuai rancangan yang telah ditetapkan sebelumnya, lalu diajukan kepada ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakannya. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek isi, bahasa, serta penyajian, sehingga dinilai sesuai dengan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar. Hasil ini sejalan dengan penelitian pengembangan flipbook digital yang juga melaporkan bahwa proses validasi ahli berperan penting dalam memastikan media siap digunakan dalam pembelajaran karena kualitas konten dan tampilannya telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik (Fitriani et al., 2025);(Sari et al., 2024). Selain itu, media berbasis flipbook yang dikembangkan secara sistematis melalui tahapan ADDIE dilaporkan mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi karena memadukan teks, visual, dan elemen interaktif, sehingga membantu proses pemahaman berlangsung lebih efektif. Dengan demikian, tahap pengembangan bukan sekadar menghasilkan produk akhir, tetapi memastikan media benar-benar layak secara pedagogis sebelum diterapkan di kelas.

Selanjutnya tahap implementasi, pada tahap ini media pembelajaran *flipbook* digital digunakan dalam pembelajaran. Respon guru dan siswa yang berada pada kategori sangat baik menunjukkan bahwa media mudah digunakan, tidak menyulitkan proses mengajar, serta membantu siswa lebih terlibat saat membaca. Kondisi ini menandakan bahwa produk tidak hanya layak secara desain, tetapi juga praktis dalam situasi kelas nyata. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang melaporkan bahwa flipbook digital memberikan pengalaman belajar yang lebih ramah pengguna (*user-friendly*) dan mendukung kelancaran pembelajaran karena tampilannya sistematis serta mudah dioperasikan oleh guru maupun siswa(Satillah & Andika, 2025);(Prastowo et al., 2025). Selain itu, penggunaan flipbook interaktif juga dilaporkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena kombinasi teks, visual, dan aktivitas di dalamnya membuat pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak monoton. Dengan demikian, kepraktisan media pada tahap implementasi memperkuat perannya sebagai sarana yang efektif untuk mendukung pembelajaran literasi membaca yang aktif dan kontekstual.

Tahap evaluation merupakan fase penutup dalam model ADDIE yang berfungsi menilai sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan memberikan dampak terhadap kemampuan belajar siswa. Pada tahap ini, penilaian tidak hanya dilakukan melalui hasil uji efektivitas, tetapi juga mempertimbangkan masukan dari ahli materi, ahli media, praktisi (guru), serta respon siswa setelah menggunakan flipbook dalam pembelajaran. Berbagai sumber data tersebut membantu mengidentifikasi kelebihan media sekaligus bagian yang masih perlu disempurnakan. Dengan demikian, evaluasi tidak sekadar menjadi tahap akhir, tetapi juga menjadi dasar refleksi untuk melakukan perbaikan agar media semakin sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.

Uji efektivitas dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran flipbook bermuatan permainan megoak-goakan memberikan peningkatan kemampuan literasi membaca siswa secara signifikan setelah pembelajaran. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian lain yang menyatakan bahwa penggunaan media digital interaktif secara signifikan meningkatkan pemahaman membaca siswa, karena media interaktif menyediakan paparan materi yang terstruktur serta memfasilitasi keterlibatan siswa secara aktif dalam proses membaca dan menafsirkan teks(Nurmina & Saa'dah, 2025)(Syahfitri et al., 2025). Selain itu, penelitian mengenai efektivitas flipbook digital menemukan bahwa media ini mampu memperkuat minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran karena kombinasi teks, visual, dan

interaktivitas yang terintegrasi di dalam flipbook mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual. Dengan demikian, media flipbook bermuatan permainan megoak-goakan terbukti efektif mendukung peningkatan literasi membaca siswa kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan keseluruhan temuan, media flipbook yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai alternatif sumber belajar untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan ecoliteracy siswa. Proses pengembangan yang sistematis melalui tahapan dan pengujian yang lengkap menjadi salah satu kekuatan penelitian ini, karena kualitas media dinilai tidak hanya dari sisi konsep, tetapi juga melalui bukti empiris di lapangan. Pendekatan kontekstual yang diterapkan membantu siswa memahami materi dengan mengaitkannya pada pengalaman nyata, sehingga pembelajaran terasa lebih bermakna. Selain itu, sifat media yang fleksibel dan dapat diakses kapan saja memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai kebutuhan mereka.

Namun, penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Uji coba media dilakukan pada lingkup terbatas, yaitu siswa kelas IV di satu sekolah, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Keefektifan media juga dipengaruhi oleh ketersediaan perangkat serta kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media serupa dengan cakupan materi dan jenjang kelas yang lebih beragam agar pemanfaatannya dapat diperluas dalam mendukung pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran flipbook bermuatan permainan megoak-goakan melalui model ADDIE menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV sekolah dasar. Media yang dikembangkan dinilai layak berdasarkan hasil validasi ahli, mudah digunakan menurut respon guru dan siswa, serta terbukti meningkatkan kemampuan membaca pemahaman melalui uji efektivitas. Integrasi unsur permainan tradisional menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih bermakna. Dengan demikian, flipbook bermuatan megoak-goakan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung peningkatan literasi membaca di sekolah dasar.

REFERENSI

- Aldi, M., & Barizi, A. (2025). Filsafat Ilmu dalam Perspektif Budaya Alam Minangkabau : Membangun Kearifan Lokal untuk Pengembangan Pengetahuan PENDAHULUAN Filsafat ilmu telah menjadi landasan bagi perkembangan ilmu pengetahuan modern , mengarahkan kita untuk mempertanyakan dasar-dasar. *Teaching and Learning Journal of Mandalika (Teacher)*, 6(1), 212–221.
- Almufariz, M. D., Murtadho, A., & Amaliah, E. (2025). Implementasi program perpustakaan keliling Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Kabupaten Lampung Barat dalam menumbuhkan budaya literasi masyarakat. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 6(1), 49–61. <https://doi.org/10.32832/itjmie.v6i1.19008>
- Anengsih, Pujiastuti, H., & Dewi, R. S. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal dengan Media Flipbook untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 404–413.
- Dewi, K. R., Subrata, H., & Puspita, A. M. I. (2025). Implementasi Literasi Digital Di Sekolah: Tinjauan Pustaka Sistematis. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 213–223.
- Diputra, K. S., Ketut, N., Trisiantari, D., & Jayanta, I. N. L. (2020). Gerakan Literasi Digital Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar. *Journal of Character Education Society*, 3(1), 118–128.
- Doringin, F., Tarigan, N. M., & Prihanto, J. N. (2020). Eksistensi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Teknologi, Industri, Dan Rekayasa (JTIR)*, 1(1), 43–48. <https://doi.org/10.53091/jtir.v1i1.17>

- Fatonah, K., & Muzaki, A. (2024). Optimizing Interactive Flipbooks as a Literacy Learning Media in Elementary School. *Proceeding of the International Conference on Global Education and Learning*, 165–176. <https://doi.org/10.62951/icgel.v1i1.104>
- Fitriani, R. D., Setyowati, D., & Suriyana. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flipbook Pada Muatan IPAS Kelas IV SDN 15 Sungai Raya. *Jurnal Edukasi*, 3(1), 24–36. <https://doi.org/10.60132/edu.v3i1.384>
- Fitriyani, Asfiana, & Rokhimawan, M. A. (2025). Analisis Tantangan dan Kelebihan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 187–193. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1215>
- Ginting, M. I. (2025). Cerita Rakyat Interaktif: Media Literasi Digital Berbasis Budaya Lokal untuk Anak Sekolah Dasar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 230–239. <https://doi.org/10.29407/z6ax8003>
- Hidayati, A., Sholeh, M., Fitriani, D., Isratulhasanah, P., Marwiyah, S., Rizkia, N. P., Fitria, D., & Sembiring, A. (2024). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* /, 4(1), 75–80.
- Hidayatullah, M. A. S., Cahyadi, M. F., Shidiq, M. A., Furqoni, M. Al, & Septianingrum, M. S. (2025). Program Literasi Membaca Lima Halaman Satu Hari: Proses Menuju Membaca yang Lebih Baik di SDN 4 Megugede. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(3), 1435–1446. <https://doi.org/10.56799/jceki.v4i3.8027>
- Ingriyani, F., & Samosir, A. W. (2022). Pengaruh Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08(4), 2187–2199. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.531>
- Irwan, A. M., Paramita, R., Tinggi, S., Ekonomi, I., & Maju, M. (2021). Upaya peningkatan literasi di perpustakaan lorong parangtambung, Makassar, Indonesia. *Community Empowerment*, 6(5), 750–754. <https://doi.org/10.31603/ce.4452>
- Jabu, B., & Nurhikmah, H. (2025). Development of Interactive Digital Learning Media To Improve Science Literacy and Learning outcomes of Elementary School Students In Natural And Social Sciences (IPAS) In Enrekang Regency. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(2), 1–8. <https://doi.org/10.47134/jtp.v3i2.2376>
- Loliyana, Anggraini, D. T., & Efendi, U. (2022). Penggunaan Media Pop-Up Book terhadap Keterampilan Membaca dan Menulis Peserta Didik Kelas I SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 19–30. <https://doi.org/10.24042/terampil.v9i1.9602>
- Nurmina, & Saa'dah, N. (2025). Penggunaan Media Literasi Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri Jeunieb. *Journal Binagogik*, 12(2), 132–140. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v12i2.1756>
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Journal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Prastowo, B. F., Basori, M., & Kurnia, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi pada Materi Harmoni Dalam Ekosistem Kelas 5 SDN Ngronggot 1. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 2248–2259. <https://doi.org/10.29407/pfv8ap66>
- Putri, W. N., Dahniar, N., & Aminu, N. (2024). Analisis Faktor Rendahnya Motivasi Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 9 Buton. *Prosa: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 940–947.
- Rahmayanti, W., Indriyani, & Destrinelli. (2025). Literasi Peserta Didik: Pencapaian Melalui Rapor Satuan Pendidikan Sekolah. *Dikdaktika Jurnal Pendidikan*, 14(2), 2423–2434. <https://doi.org/10.58230/27454312.2182>
- Sari, I. P., Rohmani, R., & Nisa, K. (2024). Analysis of the Effectiveness of Using Flipbook-Based E-Modules in Science Learning in Elementary Schools. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 5(6).
- Satillah, S. A., & Andika, W. D. (2025). Pengembangan Flipbook Digital Untuk Kemampuan Literasi Membaca Anak Melalui Cerita Sejarah Pempek Di TK B Yaspa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 341–349. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.37987>
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalojogo

Malang.

- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development* (3rd ed.). Alfabeta.
- Syahfitri, E., Mulyahati, B., & Maisarah. (2025). Media Pembelajaran Flipbook Digital Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(4), 223–238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.8813>
- Widianingsih, K. T., Jampel, I. N., & Astawan, I. G. (2025). Development of Interactive Learning Media Based on Differentiated Learning Styles to Improve Literacy and Numeracy in Early Childhood. *Jurnal Pedagogi*, 12(4), 1075–1089. <https://doi.org/10.33394/jp.v12i4.17382>