

**INOVASI PEMBELAJARAN MELALUI FLIP BOOK “DUNIA KITA” UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI
KRAPYAK WETAN**

Anisa Salsabila¹, Arip Febrianto²

¹PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta

1anisasalsabila451@gmail.com ; 2arip@upy.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop a digital learning medium in the form of an interactive flip book titled “Dunia-Kita”, designed to improve the literacy of third-grade elementary students in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS). The research used a Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation phases. The study involved 10 students in a limited trial and 20 students in a field trial. Data were collected through observation, questionnaires, and tests. Validation results showed the media scored 92% from a media expert and 98% from a content expert, both categorized as “very feasible.” Practicality was measured with teacher responses scoring 88% and student responses 91%, indicating the media is “very practical.” Effectiveness was measured using pretest and posttest. In the limited trial, scores increased from 57.7% to 86.4% (a 28.7% improvement), and in the field trial from 55.1% to 93% (a 37.9% improvement). These results indicate a significant increase in student literacy. In conclusion, the “Dunia-Kita” flip book is considered feasible, practical, and effective for enhancing literacy in IPAS learning for third-grade students.

Keywords: Development, Flip Book, Literacy

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran digital berupa *flip book* interaktif berjudul “Dunia-Kita” untuk meningkatkan literasi peserta didik kelas III SD pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang mencakup tahap *analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi*. Subjek penelitian terdiri dari 10 peserta didik pada uji coba terbatas dan 20 peserta didik pada uji coba lapangan. Instrumen pengumpulan data meliputi observasi, angket, dan tes. Hasil validasi menunjukkan media memperoleh skor 92% dari ahli media dan 98% dari ahli materi, yang dikategorikan “sangat layak”. Kepraktisan dinilai melalui angket guru dengan skor 88%, dan peserta didik 91%, termasuk kategori “sangat praktis”. Efektivitas media diukur melalui tes pretest dan posttest. Pada uji coba terbatas, nilai rata-rata meningkat dari 57,7% menjadi 86,4% (kenaikan 28,7%). Pada uji lapangan, skor meningkat dari 55,1% menjadi 93%,

dengan kenaikan 37,9%. Hasil ini menunjukkan peningkatan kemampuan literasi peserta didik secara signifikan. Dengan demikian, flip book “*Dunia-Kita*” dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas III SD untuk mendukung peningkatan literasi.

Kata kunci: Pengembangan, *Flip Book*, Literasi

A. Pendahuluan

Literasi menjadi kompetensi esensial yang harus ditanamkan sejak dini, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Di era modern saat ini, literasi tidak sekadar terbatas pada keterampilan membaca dan menulis, namun meluas pada kemampuan memahami makna informasi, menganalisis pesan, mengevaluasi isi, dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. (Erniawati & Astuti, 2025; Listiawati, Herlina, & Prasasti, 2022). Dalam Kurikulum Merdeka, penguatan literasi menjadi bagian dari pembelajaran yang berpihak pada siswa dan selaras dengan dimensi

Profil Pelajar Pancasila, salah satunya yaitu berpikir kritis dan mandiri (Putri & Winingsih, 2025). Kemampuan literasi yang baik tidak hanya menunjang keberhasilan akademik peserta didik, tetapi juga berperan penting dalam membentuk karakter, melatih

kemampuan berpikir kritis, serta mendukung keterampilan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. (Fedora, 2024; Putra & Sari, 2024).

Dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang merupakan integrasi dari IPA dan IPS, literasi menjadi kunci dalam membentuk pola pikir ilmiah, logis, dan kontekstual yang selaras dengan arah pembelajaran Kurikulum Merdeka. Dalam Kurikulum Merdeka, penguatan literasi menjadi bagian dari pembelajaran yang berpihak pada siswa dan selaras dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila, salah satunya yaitu berpikir kritis dan mandiri (Putri & Winingsih, 2025). Sayangnya, hasil observasi awal di SD Negeri Krapyak Wetan menunjukkan bahwa peserta didik kelas III mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS, terutama ketika disajikan dalam bentuk teks deskriptif yang panjang dan menggunakan kosakata ilmiah

yang abstrak. Berdasarkan keterangan dari guru kelas, banyak siswa yang memperlihatkan kurangnya antusiasme dalam membaca serta cepat kehilangan fokus saat kegiatan belajar berlangsung. Hal ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara pendekatan pembelajaran konvensional dengan karakteristik generasi digital saat ini yang lebih menyukai media interaktif dan visual (Listiawati et al., 2022; Erniawati & Astuti, 2025).

Media pembelajaran digital menjadi salah satu solusi yang tepat untuk menjawab tantangan tersebut. Salah satu bentuk media digital yang potensial adalah *flip book* interaktif. *flip book* merupakan media visual yang menyajikan kombinasi teks, gambar, dan elemen interaktif lainnya sehingga membantu siswa memvisualisasikan materi abstrak secara konkret (Mirnawati & Regy, 2022; Amanda, 2024). Penelitian Atika Khoirunnisa & Febrianto (2025) tersebut memperlihatkan bahwa pemanfaatan media *flip book* secara signifikan dapat meningkatkan literasi siswa, khususnya pada topik metamorfosis, karena penyajian

materi yang menarik dan relevan dengan kehidupan mereka. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang mampu menyampaikan materi dengan cara yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar peserta didik saat ini. Salah satu alternatif media yang menjanjikan adalah *flip book* digital, yaitu media visual berbasis literasi yang memadukan teks, gambar, serta elemen interaktif seperti ilustrasi dan animasi. *Flip book* berperan dalam mempermudah siswa memvisualisasikan konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dimengerti. (Fedora, 2024; Listiawati et al., 2022). Selain itu, *flip book* digital juga memungkinkan pembelajaran yang fleksibel dan adaptif, karena dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik (Erniawati & Astuti, 2025).

Dalam konteks pembelajaran IPAS kelas III, materi “Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita” sangat tepat dikembangkan melalui *flip book* karena menyajikan konten yang konkret, kontekstual, dan dekat dengan lingkungan kehidupan peserta didik. Penelitian Putra dan Sari (2024) menunjukkan bahwa siswa SD

umumnya hanya mengenal hewan secara visual umum tanpa memahami klasifikasi dan peran ekologisnya, karena terbatasnya media yang menghubungkan antara konsep ilmiah dan pengalaman nyata siswa. Hal ini menunjukkan perlunya media yang menjembatani antara teks dan pemahaman visual melalui pendekatan yang menyenangkan dan aplikatif.

Penggunaan media digital seperti *flip book* juga sejalan dengan pendekatan literasi visual dalam pembelajaran abad ke-21. *Media flip book* "Dunia-Kita" yang dikembangkan dalam penelitian ini disusun menggunakan aplikasi Canva dan disajikan dalam bentuk digital interaktif. Media ini memuat konten IPAS fase B berdasarkan Kurikulum Merdeka, terutama pada aspek pengenalan hewan, habitat, dan perannya dalam ekosistem. Penyajian materi dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan cara yang kontekstual dan menyenangkan. (Listiawati et al., 2022; Fedora, 2024).

Menurut Erniawati dan Astuti (2025), integrasi antara konten sains dan media visual interaktif melalui *flip*

book dapat meningkatkan pemahaman konsep ilmiah sekaligus menumbuhkan minat baca peserta didik. *Flip book* juga mendorong terbentuknya kebiasaan belajar mandiri, yang sangat penting dalam penguatan dimensi Profil Pelajar Pancasila, seperti *mandiri* dan *berpikir kritis* (Putra & Sari, 2024). Hal ini menjadikan *flip book* sebagai media yang tidak hanya mendukung capaian akademik, tetapi juga membentuk karakter dan kebiasaan belajar yang positif pada peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang, tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran digital berupa *flip book* berjudul "Dunia-Kita" yang memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas dalam mendukung pembelajaran IPAS kelas III SD, khususnya pada topik "Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita." Penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi kualitas media tersebut dari segi kelayakan isi, kemudahan penggunaan, dan dampaknya terhadap peningkatan literasi peserta didik melalui pendekatan yang visual, kontekstual, serta interaktif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk merancang dan menghasilkan media pembelajaran digital interaktif berupa flip book berjudul "Dunia-Kita". Media ini dikembangkan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik kelas III SD, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pendekatan penelitian pengembangan dipandang sesuai dalam bidang pendidikan karena berfokus pada pembuatan produk nyata yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, seperti media belajar, perangkat ajar, dan instrumen evaluasi yang disesuaikan dengan kebutuhan serta karakter peserta didik. (Fedora, 2024; Erniawati & Astuti, 2025).

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan lapangan dan karakteristik siswa sekolah dasar. Media *flip book* "Dunia-Kita" dirancang tidak hanya sebagai sarana penyampaian materi, tetapi

juga sebagai upaya menumbuhkan minat baca, meningkatkan pemahaman konsep, dan memperkuat kemampuan literasi sains peserta didik. Media ini menyajikan materi IPAS dengan pendekatan visual dan kontekstual, yang telah terbukti efektif dalam membantu pemahaman siswa terhadap topik-topik seperti pengelompokan hewan dan habitatnya (Putra & Sari, 2024).

Pengembangan media dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang meliputi lima tahap berurutan: *Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi*. Model ini dianggap fleksibel serta mudah diterapkan dalam berbagai konteks pengembangan media pendidikan, karena menawarkan alur kerja yang menyeluruh mulai dari perencanaan awal hingga penilaian akhir terhadap produk yang dihasilkan. Model ADDIE banyak digunakan dalam penelitian pengembangan media karena mampu menghasilkan produk yang relevan, teruji, dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna (Listiwati, Herlina, & Prasasti, 2022).

1. Subjek Penelitian

Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas III SD Negeri Krapyak Wetan sebagai subjek. Pelaksanaan penelitian terdiri atas dua tahap uji coba, yaitu:

- **Uji coba terbatas** yang melibatkan 10 siswa sebagai responden awal untuk memperoleh masukan terhadap media yang dikembangkan.
- **Uji coba lapangan** yang melibatkan 20 siswa dengan tujuan mengevaluasi kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media dalam situasi pembelajaran yang lebih luas.

Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa kelas III merupakan target utama dari pengembangan media ini, karena materi IPAS yang disajikan yakni tema “Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita” sesuai dengan kompetensi dasar yang harus mereka kuasai.

2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan berbagai instrumen yang dirancang untuk memberikan gambaran

menyeluruh mengenai tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan.

- **Observasi**, dilakukan untuk mengidentifikasi situasi awal pembelajaran, meliputi karakteristik gaya belajar siswa serta penggunaan media pembelajaran yang biasa digunakan sebelumnya.
- **Angket**, Instrumen angket disebarkan kepada ahli materi dan ahli media guna mengevaluasi kualitas isi, visualisasi, dan aspek kebahasaan dari media. Selain itu, angket juga diberikan kepada guru dan siswa untuk menilai kemudahan penggunaan serta tingkat ketertarikan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Instrumen angket menggunakan skala Likert dan telah digunakan pada penelitian sebelumnya dalam konteks validasi media *flip book* digital (Erniawati & Astuti, 2025).
- **Tes (pre-test dan post-test)**, Tes digunakan untuk menilai sejauh mana peningkatan

kemampuan literasi peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media. Instrumen tes terdiri atas sejumlah soal yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi IPAS yang disajikan dalam media pembelajaran.

3. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan memadukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

- **Data kualitatif** berupa masukan dan tanggapan dari ahli, guru, serta peserta didik selama tahap uji coba, dianalisis secara deskriptif sebagai dasar untuk merevisi dan menyempurnakan produk yang dikembangkan.
- **Data kuantitatif** diperoleh melalui hasil angket serta tes pre-test dan post-test. Analisis data dilakukan untuk mengetahui:
 - Nilai rata-rata dan persentase terkait penilaian terhadap kelayakan serta kepraktisan media

- Perbedaan skor antara pre-test dan post-test guna menilai tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran.

Pengukuran efektivitas media dilakukan dengan menggunakan uji N-Gain guna mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Kriteria efektivitas dikategorikan berdasarkan klasifikasi *gain score* seperti yang digunakan dalam penelitian terbaru di bidang pengembangan media pendidikan (Listiawati et al., 2022; Fedora, 2024). Di samping itu, analisis statistik menggunakan uji *paired sample t-test* diterapkan untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini telah menghasilkan sebuah media pembelajaran digital interaktif berupa *flip book* yang diberi nama "Dunia-Kita". Proses pengembangannya mengikuti tahapan dalam model ADDIE, yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ini dipilih karena

memiliki alur kerja yang sistematis dan terorganisir, sehingga mendukung terciptanya produk pembelajaran yang layak, mudah digunakan, dan efektif secara bertahap (Listiawati, Herlina, & Prasasti, 2022). Tahap awal, yaitu Analisis, dilaksanakan dengan melakukan observasi dan wawancara guna mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran IPAS. Selanjutnya, tahap *Design* dan *Development* dilakukan dengan menyusun storyboard dan membuat desain visual menggunakan aplikasi Canva yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Implementasi dilakukan dalam pembelajaran langsung di kelas III SD Negeri Krapyak Wetan, kemudian dilakukan evaluasi melalui uji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media.

1. Hasil Validasi Ahli

Media *flip book* "Dunia-Kita" telah melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. Proses ini bertujuan untuk menilai kelayakan isi, kualitas visual, kejelasan bahasa, serta kesesuaian materi dengan kurikulum IPAS fase B. Berdasarkan hasil penilaian, media memperoleh skor sebesar 92% dari ahli media dan

98% dari ahli materi, yang keduanya berada pada kategori "**Sangat Layak**". Artinya, media dinilai memenuhi standar kelayakan sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar IPAS di kelas III SD. Validasi ini juga menegaskan bahwa media *flip book* mampu memadukan unsur literasi, visualisasi, dan konteks kehidupan nyata peserta didik secara selaras (Fedora, 2024).

2. Uji Kepraktisan

Kepraktisan media dievaluasi melalui penyebaran angket kepada guru dan peserta didik setelah media digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil angket, guru memberikan penilaian sebesar 88% pada tahap uji coba terbatas dan meningkat menjadi 100% pada uji coba lapangan. Di sisi lain, peserta didik memberikan skor 91% pada uji terbatas dan 94% saat uji lapangan. Seluruh skor tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Praktis", yang mengindikasikan bahwa media ini mudah dipahami, ramah pengguna, serta mampu menarik minat siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Erniawati & Astuti (2025) yang

menyebutkan bahwa *flip book* digital tidak hanya efektif secara konten, tetapi juga praktis digunakan karena memiliki desain yang sederhana dan menarik bagi guru maupun siswa.

3. Uji Efektivitas

Efektivitas media “Dunia-Kita” diukur dengan membandingkan hasil pretest dan posttest yang diperoleh peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media. Nilai rata-rata pretest tercatat sebesar 52,75, sedangkan setelah penggunaan media, rata-rata posttest meningkat menjadi 86,40. Uji statistik *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, nilai N-Gain sebesar 0,7355 tergolong dalam kategori “Tinggi” berdasarkan klasifikasi Hake, yang mengisyaratkan bahwa pemanfaatan media *flip book* berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan literasi peserta didik, khususnya dalam memahami materi IPAS (Listiawati et al., 2022; Fedora, 2024)

4. Pembahasan

Hasil pengembangan dan pengujian media “Dunia-Kita”

menunjukkan bahwa media ini memenuhi tiga aspek penting dalam penelitian pengembangan, yakni layak, praktis, dan efektif. Keberhasilan media ini tidak terlepas dari desainnya yang visual, interaktif, dan berbasis literasi. *Flip book* mampu mempresentasikan informasi dalam format yang ringkas dan menarik, menjembatani siswa dalam memahami konsep hewan dan habitatnya secara lebih konkret dan aplikatif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Erniawati dan Astuti (2025), yang mengungkapkan bahwa penggunaan *flip book* digital mampu meningkatkan pencapaian belajar serta partisipasi aktif peserta didik secara signifikan. Demikian juga dengan penelitian Fedora (2024) yang menyebutkan bahwa pengembangan *flip book* berbasis *ecohistory* membantu siswa memahami ekosistem secara mendalam melalui pendekatan visual dan kontekstual.

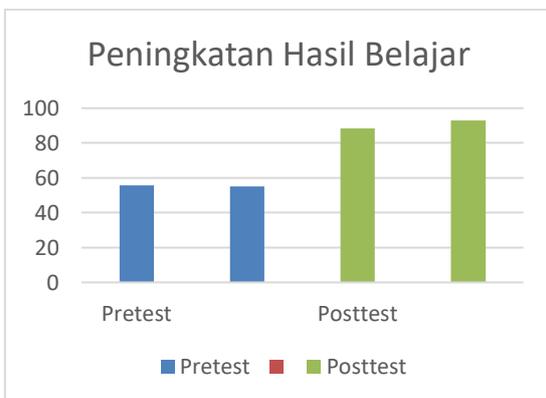
Flip book “Dunia-Kita” juga mendukung literasi sains siswa, sebagaimana disarankan oleh Putra dan Sari (2024) bahwa media pembelajaran kontekstual berbasis digital dapat membantu peserta didik

mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah dan literasi fungsional. Oleh karena itu, media ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran IPAS pada kurikulum saat ini, karena mampu mendekatkan siswa pada lingkungan sekitar melalui penyajian konten berbasis lokal yang relevan dengan kehidupan mereka.

Tabel 1 Pretes, Posttes dan N-Gain Kemampuan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri Krapyak Wetan

Hasil Uji Terbatas			
N	Pretest	Posttest	N-Gain
10	Rata-rata 57,7	Rata-rata 88,4	Mean 0,7734

Hasil Uji Luas			
N	Pretest	Posttest	N-Gain
20	Rata-rata 55,1	Rata-rata 93	Mean 0,7355



Grafik 1 Peningkatan Hasil Belajar



Gambar 1 Cover Media Flip Book "Dunia-Kita"



Gambar 2 Halaman Daftar Isi dan Menu Utama Media Flip Book "Dunia Kita"



Gambar 3 Halaman Materi Media Flip Book "Dunia Kita"



Gambar 4 Halaman Quiz Media Flip Book "Dunia Kita"



Gambar 5 Halaman Daftar Pustaka dan Profil Pengembang

E. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan sebuah media pembelajaran inovatif berupa *flip book* digital interaktif dengan judul “Dunia-Kita” yang dirancang untuk menyampaikan materi “Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita” dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas III Sekolah Dasar. Media ini hadir sebagai solusi terhadap tantangan pembelajaran IPAS yang selama ini bersifat tekstual dan kurang menarik bagi peserta didik. Dengan pendekatan visual, kontekstual, dan interaktif, media ini ditujukan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa, khususnya dalam memahami konsep sains yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari.

Proses pengembangan media mengikuti model ADDIE yang terdiri

dari lima tahapan sistematis: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Setiap tahapan dirancang secara runtut untuk menghasilkan media yang valid, aplikatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini. Media disusun menggunakan platform Canva dengan desain yang sederhana namun menarik, dan diintegrasikan dalam bentuk *flip book* digital yang mudah diakses melalui perangkat elektronik. Pemilihan model ADDIE dalam pengembangan ini mengacu pada efektivitasnya dalam menghasilkan produk pembelajaran yang fleksibel, praktis, dan responsif terhadap kebutuhan lapangan (Listiwati, Herlina, & Prasasti, 2022).

Berdasarkan hasil validasi, media “Dunia-Kita” mendapatkan skor sebesar 92% dari ahli media dan 98% dari ahli materi, yang keduanya diklasifikasikan dalam kategori “Sangat Layak”. Kepraktisan media juga teruji melalui angket guru dan peserta didik yang menunjukkan skor 88–100% (guru) dan 91–94% (siswa), yang masuk dalam kategori Sangat Praktis. Efektivitas media terbukti dari peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 52,75 (pretest) menjadi

86,40 (posttest). Perhitungan *N-Gain* sebesar 0,7355 diklasifikasikan sebagai Tinggi, menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan (Fedora, 2024; Erniawati & Astuti, 2025).

Berdasarkan temuan yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media *flip book* digital “Dunia-Kita” tergolong layak, praktis, dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS kelas III SD. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana bantu visual, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan literasi peserta didik, memperkaya proses pembelajaran, serta menumbuhkan ketertarikan terhadap materi sains. Diharapkan, keberadaan media ini dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang mendukung penerapan Kurikulum Merdeka, yang menitikberatkan pada keterlibatan aktif siswa, pemahaman berbasis konteks, serta penguatan karakter melalui pendekatan literasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arinto, P. B., & Amin, M. (2017). *Teknologi pembelajaran dan media pendidikan: Konsep dan aplikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Erniawati, R., & Astuti, W. (2025). *Penggunaan flip book berbasis SSCS dalam pembelajaran sistem imun*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 14(1), 55–67.
- Faizah, D. U. (2016). *Gerakan literasi sekolah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Fedora, F. (2024). *Pengembangan media pembelajaran flipbook digital berbasis ecohistory pada materi ekosistem*.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Department of Physics, Indiana University.
- Khoirunnisa, A., & Febrianto, A. (2025). *Media Flipbook sebagai Sarana Pembelajaran Metamorfosis untuk Meningkatkan Literasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Krpyak Wetan*. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(2), 231–241.
- Listiawati, T., Herlina, D., & Prasasti, E. (2022). *Pengembangan media flipbook berbasis literasi pada materi ekosistem*. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(2), 78–88.
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Novianti, A., & Hidayat, D. (2019). *Penerapan penelitian pengembangan (R&D) dalam pendidikan dasar: Studi implementasi model ADDIE*. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(2), 51–60.
- Putra, J. A., & Sari, Y. (2024). *Literasi sains siswa sekolah dasar melalui media kontekstual*.
- Rahman, M., & Sari, T. (2023). *Pengembangan media edukatif*

- IPAS melalui pendekatan kontekstual di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Kontekstual, 5(2), 66–78.*
- Sanjaya, W. (2018). *Media pembelajaran dan inovasi pendidikan.* Jakarta: Kencana.
- Santosa, M. H., & Hartati, R. (2020). *Evaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan N-Gain dan paired t-test.* Jurnal Evaluasi Pendidikan, 11(2), 98–110.
- Siregar, F. D., & Nababan, S. (2020). *Validasi media pembelajaran menggunakan angket skala Likert pada tingkat sekolah dasar.* Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, 8(1), 34–41.
- Wahyuliani, R. (2016). *Efektivitas penggunaan media flip book dalam meningkatkan hasil belajar siswa.* Jurnal Pendidikan Islam, 5(1), 89–101.
- Winingsih, D., & Putri, N. (2025). *Upaya Peningkatan Literasi pada Siswa SD Negeri 222 Jambi dalam Kurikulum Merdeka.* Jurnal Edukasi Dasar, 4(2), 120–128.
- Yuliyanto, A., & Zahroh, N. (2021). *Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran interaktif untuk siswa SD.* Jurnal Teknologi Pendidikan, 23(3), 145–156.
- Zulfikar, A., & Lestari, R. (2023). *Pengembangan media digital berbasis Canva untuk siswa sekolah dasar.* Jurnal Inovasi Media Pembelajaran, 7(1), 22–31.