PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* MATERI SIMBOL DAN BUNYI HURUF UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA SD

Uliana[1], Bunga Mulyahati[2], Muhammad Febri Rafli[3]
[123]PGSD FKIP Universitas Samudra
[1]uli56090@gmail.com, [2]bungamulyahati@unsam.ac.id, [3]febrirafli@gmail.com

ABSTRACT

This study is motivated by the low initial reading skills of first-grade elementary school students, particularly in recognizing letter symbols and sounds, due to the use of monotonous learning media. This study aims to develop flipbook learning media focused on letter symbols and sounds to train early reading skills among elementary school students. The research method employed was Research and Development (R&D) using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of this study were first-grade students at SD Negeri Kebun Lama. Data were collected using validation sheets from material, media, and language experts, teacher practicality questionnaires, and observation sheets for early reading skills. The results demonstrated that the developed flipbook media was highly valid based on expert assessments, highly practical for learning activities according to teacher feedback, and effective in enhancing students' early reading skills. Therefore, this innovative and interactive flipbook learning media serves as a viable and effective alternative instructional tool to support early reading instruction in elementary schools.

Keywords: *Flipbook Media, Early Reading Skills, Letter Symbols and Sounds, ADDIE Model, Elementary School.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar, khususnya dalam mengenal simbol dan bunyi huruf, akibat penggunaan media pembelajaran yang masih monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* pada materi simbol dan bunyi huruf guna melatih keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri Kebun Lama. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, lembar praktikalitas respon guru, serta lembar observasi tes keterampilan membaca permulaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flipbook* terbukti sangat valid berdasarkan penilaian para ahli, sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran menurut respon guru, serta efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa. Dengan demikian, media pembelajaran *flipbook* inovatif dan interaktif ini layak serta efektif digunakan sebagai alternatif bahan ajar untuk mendukung keterampilan membaca permulaan di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media *Flipbook*, Membaca Permulaan, Simbol dan Bunyi Huruf, Model ADDIE, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi di era abad ke-21 telah membawa perubahan mendasar dalam berbagai ranah kehidupan, termasuk pada lanskap pendidikan global. Pendidikan modern tidak lagi berfokus sekadar pada transfer pengetahuan konvensional, melainkan menuntut integrasi keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (4C) yang berbasis teknologi. Di jenjang Sekolah Dasar (SD), pondasi paling krusial dalam membentuk literasi peserta didik terletak pada keterampilan membaca permulaan (Anggraeny et al., 2020).

Membaca permulaan merupakan tahap dasar yang berfokus pada pengenalan simbol huruf, pengucapan fonem (bunyi huruf), penggabungan suku kata, hingga pembentukan kata yang bermakna. Penguasaan pada tahap awal ini menjadi penentu utama keberhasilan peserta didik dalam memahami bacaan yang lebih kompleks pada jenjang pendidikan selanjutnya (Muslih et al., 2022). Menurut (Rosidah & Pebrianti, 2022) membaca permulaan juga menjadi tahap awal sebelum seseorang mampu membaca dengan lancar. Pada tahap ini, seseorang belajar mengenali huruf, mengeja huruf menjadi suku kata, hingga membentuk kata. Namun, kondisi nyata di lapangan menunjukkan keberadaan kesenjangan antara tuntutan era digital dengan praktik pembelajaran membaca permulaan.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas I di SD Negeri Kebun Lama, ditemukan fenomena permasalahan berupa rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa, khususnya dalam mengenali simbol dan membedakan bunyi huruf. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang berlangsung masih didominasi oleh pendekatan konvensional dan metode ceramah yang berpusat pada guru (teacher-centered), serta berpatokan tunggal pada media cetak berupa buku teks. Tidak ditemukannya pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif menyebabkan suasana belajar terasa monoton dan membosankan bagi anak usia dini. Akibatnya, motivasi dan antusiasme belajar siswa

menurun, perhatian siswa sulit dipertahankan, dan proses pemahaman terhadap materi simbol serta bunyi huruf menjadi terhambat. Fakta ini diperparah oleh terbatasnya bimbingan membaca mandiri dari lingkungan rumah, sehingga siswa sangat bergantung pada variasi media di sekolah (Mulyahati et al., 2025).

Secara teoritis, proses belajar anak usia dini pada tahap membaca permulaan memerlukan stimulus visual dan auditori yang konsisten. Berdasarkan pandangan teori belajar behavioristik, pembentukan respons tepat, seperti melafalkan bunyi huruf dengan benar ketika melihat simbolnya, membutuhkan pengondisian dan pengulangan (reinforcement) melalui media yang menarik (Muhammad Dhori, 2021). Di samping itu, teori konstruktivisme menekankan bahwa peserta didik harus terlibat secara aktif dalam membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman interaktif (Atika & Lestari, 2023). Oleh karena itu, diperlukan transformasi media pembelajaran dari bentuk cetak statis menuju media digital interaktif yang mampu mengintegrasikan multi-sensori (Putra & Rafli, 2023). Salah satu alternatif inovatif yang memiliki potensi tinggi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media *flipbook* digital. *Flipbook* menghadirkan sensasi membalik halaman seperti buku fisik namun diperkaya dengan kombinasi teks, visual berwarna, audio pelafalan, dan video interaktif (Aritonang et al., 2026).

Meskipun kajian mengenai *flipbook* telah banyak dilakukan, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada siswa kelas tinggi (kelas IV atau V) atau pada muatan materi IPA dan IPS. Masih sangat terbatas pengembangan media *flipbook* yang dirancang secara khusus untuk menjawab kebutuhan spesifik siswa kelas I SD pada materi simbol dan bunyi huruf. Kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini terletak pada integrasi fitur audio pelafalan huruf dan visualisasi simbol yang disesuaikan dengan indikator membaca permulaan untuk kelas rendah SD.

Berdasarkan urgensi dan latar belakang permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital berbasis model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) pada

materi simbol dan bunyi huruf. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses perancangan desain media *flipbook*, serta menguji tingkat kevalidan (kelayakan), kepraktisan, dan keefektifan penggunaan media pembelajaran *flipbook* tersebut dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan media literasi berbasis teknologi, serta menjadi solusi praktis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran membaca permulaan yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research & Development* (R&D). Menurut Sugioni (2020) dalam (Prasasti & Anas, 2023), penelitian pengembangan *Research & Development* (R&D) merupakan kegiatan yang bertujuan untuk merancang serta mengevaluasi suatu produk. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Maghvira & Ramadhani, 2025). Adapun tahapan desain pengembangan model ADDIE adalah sebagai berikut.

1. **Analisis (*Analysis*)**

Menganalisis kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan media dari kurikulum, materi hingga kebutuhan peserta didik serta mengevaluasi kelayakan produk yang akan dibuat.

2. **Perancangan (*Design*)**

Menentukan materi dan menyusun indikator capaian pembelajaran, kemudian membuat rancangan isi halaman media *flipbook* dalam bentuk sketsa atau *storyboard* seperti desain halaman, warna, gambar, dan ukuran huruf yang menarik bagi siswa.

3. **Pengembangan (*Development*)**

Membuat media pembelajaran *flipbook* berdasarkan desain yang sudah dirancang sebelumnya melalui Canva dan web Heyzine. Produk kemudian divalidasi oleh para ahli yang meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, kemudian direvisi berdasarkan saran serta masukan yang diberikan.

4. Implementasi (*Implementation*)

Menerapkan media pembelajaran *flipbook* pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi Simbol dan Bunyi Huruf dikelas I SD Negeri Kebun Lama.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Menganalisis kepraktisan produk berdasarkan respon guru serta mengevaluasi efektivitas terhadap kemampuan membaca permulaan melalui hasil observasi dan tes siswa.

Subjek penelitian ini adalah 13 siswa kelas I SD Negeri Kebun Lama. Adapun objek dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan untuk mendukung keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri Kebun Lama. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data mencakup: (1) lembar observasi dan lembar wawancara; (2) Lembar validasi ahli (materi, media, bahasa); (3) lembar angket respon guru untuk menilai kepraktisan bahan ajar; serta (4) tes kemampuan membaca permulaan siswa berupa 5 butir tes lisan.

Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil validasi angket. Kelayakan dan tingkat kepraktisan produk dianalisis dengan menggunakan perhitungan persentase melalui rumus berikut (Rofiatun & Airlanda, 2024):

$$AP = \frac{J}{NM} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:

AP: Angka Presentase

J : Jumlah Nilai yang didapat

NM : Nilai Maksimum

Kriteria kevalidan produk dikategorikan sangat valid atau apabila memperoleh persentase pada rentang 81%–100%. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui presentase praktikalitas produk menggunakan rumus sebagai berikut (Selfiani, 2023) :

$$P = \frac{\sum Sp}{Smax} \text{ x } 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase

$\sum S_p$: Skor Per Item

S_{max} : Skor Maksimum

Produk dapat dikatakan praktis jika memenuhi kriteria skor 61-100% dari penilaian angket oleh responden. Sementara itu, untuk mengetahui peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa setelah menggunakan media pembelajaran *flipbook*, dilakukan analisis menggunakan Normalized Gain (N-Gain) dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{\sum Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest} \text{ x } 100\%$$

Media pembelajaran *flipbook* dinyatakan efektif apabila rata-rata skor hasil tes kemampuan membaca permulaan siswa telah mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Produk dapat dikatakan efektif apabila N-Gain memenuhi kriteria g ≥ 0,70 (Sa'adah & Sukartiningsih, 2023).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis pada pengembangan ini mencakup analisis kurikulum, kebutuhan peserta didik, dan materi Bahasa Indonesia kelas I di SDN Kebun Lama. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan pembelajaran membaca permulaan masih terbatas pada buku paket konvensional, sehingga siswa cenderung jenuh, kurang fokus, serta kesulitan mengenali simbol dan bunyi huruf sesuai capaian Kurikulum Merdeka Fase A. Kendala ini diperberat oleh variasi kemampuan membaca siswa dan minimnya latihan di rumah, sehingga mendorong diperlukannya media *flipbook* digital yang interaktif, menarik, dan sesuai karakteristik siswa guna meningkatkan motivasi serta keterampilan membaca permulaan.

2. Tahap Perancangan (Design)

Tahap desain meliputi perancangan modul ajar, penyusunan materi, dan perancangan produk media *flipbook*. Modul ajar disusun secara sistematis mengacu pada Capaian dan Tujuan Pembelajaran Kurikulum Merdeka materi simbol dan bunyi huruf sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran. Materi pelajaran dirancang bertahap dari pengenalan simbol, pengucapan bunyi, hingga latihan membaca sederhana yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Selanjutnya, produk media *flipbook* dirancang melalui storyboard yang mencakup alur tampilan, komponen interaktif seperti teks, gambar, suara, video, serta soal evaluasi guna mendukung pembelajaran membaca permulaan yang efektif.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Proses pembuatan produk diawali dengan menyusun desain komponen *flipbook* pada aplikasi Canva yang kemudian dikonversi menjadi media interaktif berunsur audio, dan video menggunakan platform *Heyzine*. Produk media *flipbook* yang telah selesai dikembangkan tersebut selanjutnya dinilai oleh validator ahli (media,

materi, dan bahasa) menggunakan instrumen lembar validasi untuk mengetahui tingkat kevalidannya. Hasil dari penilaian validator disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil validasi kelayakan oleh validator ahli

No.	Ahli Validator	Skor Persentase (%)	Kategori
1.	Ahli Matrei	98%	Sangat layak
2.	Ahli Media	96,6%	Sangat layak
3.	Ahli Bahasa	89,09%	Sangat layak
Rata-Rata Keseluruhan		94,5%	Sangat layak

Berdasarkan persentase penilaian validasi dapat diketahui dari tiga tahapan yang dilakukan, bahwa hasil yang didapatkan menunjukkan hasil "sangat layak" untuk media pembelajaran *flipbook*.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Setelah dinyatakan layak dan direvisi, media *flipbook* diuji cobakan pada 13 siswa kelas I SDN Kebun Lama, dengan tingkat kepraktisan yang diukur melalui angket respon guru mencakup aspek kelayakan isi, kebahasaan, materi, dan media. Hasil praktikalitas media pembelajaran *flipbook* tertera pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Praktikalitas Media *Flipbook*

No	Aspek	Skor	Kriteria
1.	Kelayakan Isi	90%	Sangat Praktis
2.	Kebahasaan	90%	Sangat Praktis
3.	Materi	100%	Sangat Praktis
4.	Media	96%	Sangat Praktis
Rata-rata		94%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil penilaian kepraktisan tersebut, dapat diinterpretasikan bahwa media pembelajaran *flipbook* dinilai sangat praktis karena mudah digunakan, tidak memerlukan persiapan yang rumit, serta mampu membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif.

5. Tahap Eveluasi (Evaluastion)

Keefektifan media *flipbook* dievaluasi melalui perbandingan skor tes awal dan tes akhir keterampilan membaca permulaan siswa. Peningkatan skor rata-rata siswa menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Hasil perhitungan N-Gain disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain Membaca Permulaan

Data Keterampilan Membaca Permulaan	Skor Ideal	Rata-Rata Nilai Awal	Rata-Rata Nilai Akhir	N-Gain

100	47,69	79,23	0,6141

Hasil uji N-Gain memperoleh nilai rata-rata 0,6141 (61,41%) dengan kategori sedang, yang menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa pada materi simbol dan bunyi huruf.

Pengembangan media *flipbook* digital Bahasa Indonesia materi simbol dan bunyi huruf Kurikulum Merdeka Fase A dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan di kelas I SDN Kebun Lama. Integrasi teks, gambar, audio pelafalan, dan video terbukti menyajikan pengalaman belajar yang bermakna. Hal ini selaras dengan (Arsita et al., 2022) bahwa penggabungan unsur multimedia dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta mempermudah pemahaman materi siswa pada tahap membaca permulaan.

Pada tahap development, penyempurnaan produk dilakukan berdasarkan masukan validator ahli hingga mencapai kriteria sangat layak. Peningkatan hasil validasi terlihat pada ahli materi (82% menjadi 98%), ahli media (75% menjadi 96,6%), dan ahli bahasa (60% menjadi 89,09%). Kenaikan skor kelayakan ini membuktikan bahwa revisi yang dilakukan berhasil menyempurnakan aspek kebahasaan, tampilan, dan kesesuaian materi untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan (Sari et al., 2024), tahapan ini dilakukan untuk memperbaiki dan menyelaraskan kualitas media melalui penilaian validator ahli agar produk dinyatakan layak digunakan dalam tahap uji coba lapangan.

Tingkat kepraktisan media dibuktikan melalui angket respon guru pascauji coba yang memperoleh nilai rata-rata 94% (kategori sangat praktis). Kepraktisan tersebut didukung oleh capaian persentase aspek materi (100%), media (96%), serta kelayakan isi dan kebahasaan (90%). Hasil ini menunjukkan bahwa media *flipbook* sangat mudah dioperasikan dan membantu guru menyajikan materi pembelajaran secara lebih sistematis dan efisien. Hal ini mendukung pendapat (Andriani et al., 2024) bahwa keberhasilan media pembelajaran diukur dari kemudahan penggunaannya serta efektivitasnya dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Pada tahap evaluasi akhir, keefektifan media ditunjukkan oleh

kenaikan rata-rata nilai siswa dari 47,69 menjadi 79,23 dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai 92,31%. Uji N-Gain memperoleh rata-rata 0,6141 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil ini dipengaruhi oleh faktor internal seperti variasi kemampuan awal siswa serta faktor eksternal berupa keterbatasan waktu penyesuaian media digital (Ridiyanto, 2024). Secara keseluruhan, temuan ini mengonfirmasi bahwa media *flipbook* digital efektif meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan keterampilan membaca permulaan siswa. Hasil ini sejalan dengan temuan (Puspita et al., 2021) dan (Silfia, 2020) yang menegaskan bahwa penggunaan *flipbook* digital mampu mengoptimalkan motivasi, partisipasi aktif, dan kemampuan membaca permulaan.

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengundangkan dan menguji kelayakan, kepraktisan, serta keefektifan media pembelajaran flipbook digital berbasis model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) pada materi Simbol dan Bunyi Huruf Bahasa Indonesia di kelas I SD Negeri Kebun Lama. Hasil validasi oleh para ahli validator mengonfirmasi bahwa produk media *flipbook* dinyatakan sangat layak, yang ditunjukkan oleh peningkatan persentase kelayakan secara bertahap pada aspek materi (dari 82% menjadi 98%), media (dari 75% menjadi 96,6%), dan kebahasaan (dari 60% menjadi 89,09%). Kenaikan skor ini membuktikan bahwa proses revisi berdasarkan saran perbaikan berhasil meningkatkan kualitas tampilan, struktur materi, dan keterbacaan media secara optimal sebelum diuji cobakan di lapangan.

Dari segi kepraktisan, respon guru setelah pelaksanaan uji coba menunjukkan persentase rata-rata sebesar 94% dengan kategori sangat praktis. Media *flipbook* digital terbukti mudah dioperasikan, sistematis, serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik minat peserta didik melalui pengintegrasian elemen multimedia seperti audio pelafalan, video pembelajaran, dan latihan soal berbasis *Wordwall*. Selanjutnya, dari segi keefektifan, penggunaan media *flipbook* mampu memberikan peningkatan yang signifikan terhadap keterampilan membaca permulaan siswa. Hal ini

dibuktikan oleh kenaikan skor rata-rata siswa dari 47,69 pada tes awal menjadi 79,23 pada tes akhir, dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai 92,31% (12 dari 13 siswa melampaui KKTP) serta perolehan uji N-Gain sebesar 0,6141 yang berada pada kategori sedang. Dengan demikian, media *flipbook* digital dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga sangat direkomendasikan sebagai salah satu inovasi media pembelajaran interaktif untuk melatih keterampilan membaca permulaan siswa kelas I Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Andriani, R., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2024). Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal Kediri Pada Materi Mencermati Tokoh Yang Terdapat Pada Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, *3*(4), 162–174.

Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. (2020). Analisis Teknologi Pembelajaran dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Fondatia*, *4*(1), 150–157. https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.467

Aritonang, L. C., Ramadhani, D., & Mulyahati, B. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Flipbook Berbasis Digital Pada Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Kemmapuan Literasi Matematis Siswa Kelas IV SD. *Urnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *12*, 80–90.

Arsita, Hodsay, Z., & Mulbasari, A. S. (2022). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Kontekstual Mata Pelajaran IPA Materi Gangguan Organ Gerak Manusia Siswa Kelas V SD. *Indonesian Research Journal on Education*, *2*(3), 1030–1037.

Atika, Y., & Lestari, R. A. (2023). Implementasi Teori Konstruktivistik Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Di SDUA Taman Harapan Curup). *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, *1*(1), 212–228.

Maghvira, V., & Ramadhani, D. (2025). Pengembangan LKPD Berbasis Steam Pada Materi Mengubah Bentuk Energi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *8*(2), 516–528.

Muhammad Dhori. (2021). Analisis Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Belajar Mengajar di SD Negeri 7 Kayuagung. *HEUTAGOGIA: Journal of Islamic Education*, *1*(1), 110–124. https://doi.org/10.14421/hjie.2021.11-09

Mulyahati, B., Ayudia, I., & Fransyaigu, R. (2025). Profil Kemampuan Guru Sekolah Dasar dalam Penggunaan Chroomebook di Kota Langsa. *5*, 999–1008.

Muslih, M. A., Odah, S. '', Hasan, N., & Tangerang, M. (2022). Analisi Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 2

DI SD Negeri Pekojan 02 Petang Kota Jakarta Barat. *PANDAWA : Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, *4*(1), 66–83. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa

Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *4*(3), 694–705. https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589

Puspita, E. I., Rustini, T., & Dewi, D. A. (2021). Rancang Bangun Media E-Book Flipbook Interaktif Pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungannya Sekolah Dasar. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, *1*(2), 65–84. https://doi.org/10.46229/elia.v1i2.307

Putra, A., & Rafli, M. F. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Kurikulum Merdeka bagi Guru Sebagai Upaya Pencegahan Kekerasan di Sekolah *Training to Develop Independent Curriculum-Based Video Learning Media for Teachers as an Effort to Prevent Violence in Schools*. *5*(x), 257–266.

Ridiyanto, D. (2024). Analisis Faktor Penghambat Kemampuan Membaca Permulaan Di Kelas Rendah. *Pendas Mahakam : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *09*, 1386–1398.

Rofiatun, I., & Airlanda, G. S. (2024). Pengembangan Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *10*(2), 503–510. https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8333

Rosidah, A., & Pebrianti, D. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Big Book di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*(3), 1707–1715.

Sa'adah, N. L., & Sukartiningsih, W. (2023). Pengembangan Media Kuis Kata Bergambar Berbasis Android Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik di Kelas I Sekolah Dasar. *Jpgsd*, *11*(3), 700–714.

Sari, N., Astuti, R., & Nawawi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas VII Di MTs Hidayatul Muhsinin Pontianak. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science*, *02*(02), 73–85.

Selfiani. (2023). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Matematika Pada Smartphone Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Pitu Riase Kabupaten Sidenreng Rappang.

Silfia, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Berbasis Literasi Sains Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *July*, 1–23.