

Pengembangan Digital Flipbook Kearifan Lokal Semarang untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Ratih Kinanti Puspitasari^{1*}, Moh. Farizqo Irvan²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*ratihpuspitasari186@students.ac.id

Submit
9 Maret 2026

Review
12 Maret 2026

Publish
17 Maret 2026

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV di SDN Sekaran 01. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, serta menarik kesimpulan dari teks yang dibaca. Kondisi tersebut diduga berkaitan dengan proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan belum didukung oleh pemanfaatan media pembelajaran yang menarik serta kontekstual. Akibatnya, keterlibatan siswa dalam kegiatan literasi membaca masih belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam kegiatan membaca. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media digital flipbook berbasis kearifan lokal Semarang, mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan, serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analyze, design, development, implamentation, dan evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Sekaran 01 pada tahun ajaran 025/2026. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *digital flipbook* kearifan lokal Semarang memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi dari ahli materi sebesar 93,8% dan ahli media sebesar 93%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu hasil uji efektivitas menunjukan adanya peningkatan keterampilan melalui uji *N-Gain* sebesar 0,4957 yang berada pada kategori sedang. Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa media digital flipbook kearifan lokal Semarang memiliki tingkat kelayakan yang tinggi serta cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Selain mendukung peningkatan kemampuan memahami bacaan, media ini juga berperan dalam memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai kearifan lokal daerah kepada siswa melalui proses pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna.

Kata Kunci: *flipbook digital*, kearifan lokal, membaca pemahaman

Abstract

This research is motivated by the low reading comprehension skills of fourth-grade students at SDN Sekaran 01. Initial observations indicate that some students have difficulty understanding the content of the reading, finding important information, and drawing conclusions from the texts they read. This condition is thought to be related to the learning process which is still dominated by lecture methods and has not been supported by the use of interesting and contextual learning media. As a result, student engagement in reading literacy activities is still not optimal. Therefore, innovative learning media are needed that can increase student interest and participation in reading activities. This study aims to develop a digital flipbook media based on Semarang local wisdom, determine the level of feasibility of the developed media, and test its effectiveness in improving elementary school students' reading comprehension skills. The method used in this study is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were fourth-grade students of SDN Sekaran 01 in the 025/2026 academic year. The results of the study indicate that

the digital flipbook media based on Semarang local wisdom has a very good level of feasibility. This is demonstrated by the validation results from material experts (93.8%) and media experts (93%), thus categorizing the theory as highly suitable for use in learning. Furthermore, the effectiveness test results indicated an increase in skills through the N-Gain test of 0.4957, which falls into the moderate category. Based on these findings, it can be concluded that the Semarang local wisdom digital flipbook has a high level of suitability and is quite effective in improving elementary school students' reading comprehension skills. In addition to supporting improved reading comprehension, this media also plays a role in introducing and instilling local wisdom values in students through a more contextual and meaningful learning process.

Keywords: digital flipbook, local wisdom, reading comprehension

PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas memiliki keterkaitan erat dengan tingkat literasi masyarakat. Literasi berperan penting karena membantu individu dalam memperoleh, memahami, serta mengolah informasi secara efektif (Cahyani et al., 2024). Seiring perkembangan zaman, sistem pendidikan juga mengalami perubahan yang menyesuaikan dengan tuntutan abad ke-21. Pada abad ini peserta didik dituntut memiliki berbagai keterampilan penting seperti creativity, critical thinking, collaboration, dan communication yang dikenal dengan istilah keterampilan 4C. Selain itu, kemampuan berbahasa juga menjadi aspek penting yang harus dikuasai oleh siswa di sekolah dasar, yang meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa penyelenggaraan pendidikan harus mendorong berkembangnya budaya membaca, menulis, dan berhitung di masyarakat.

Bahasa Indonesia ([ba'hasa indo'nesia]) adalah bahasa resmi dan nasional Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan varian baku bahasa Melayu, bahasa Austronesia yang termasuk dalam rumpun bahasa Melayu, dan merupakan bahasa turunan dari cabang Melayu-Polinesia. Bahasa Indonesia telah lama digunakan sebagai lingua franca di kepulauan Indonesia yang mempunyai keragaman bahasa yang rata-rata. Bahasa Indonesia berasal dari bahasa Melayu dan termasuk dalam rumpun bahasa Austronesia. Bahasa merupakan sarana yang digunakan manusia untuk berkomunikasi satu sama lain. Bahasa tidak hanya sekedar alat komunikasi, tetapi juga alat manusia untuk mengekspresikan diri, alat sosialisasi dan adaptasi, serta alat kontrol sosial. Siswa harus fasih dalam empat bahasa: Bahasa Indonesia Keempat keterampilan tersebut adalah mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Literasi memainkan peran penting dalam membentuk individu menjadi anggota masyarakat yang kompeten, kreatif, dan produktif, sekaligus berperan sebagai pendukung dalam menciptakan masyarakat yang inklusif dan berdaya saing (Ramzan et al., 2023). Literasi dianggap sebagai indikator yang sangat signifikan dan ditetapkan sebagai tujuan dan menunjukkan kemampuan masyarakat untuk membaca dan menulis serta hal-hal dasar lainnya, tetapi juga termasuk keterampilan berpikir kritis seperti menerima dan menggunakan informasi dalam situasi kehidupan nyata (Aririguzoh, 2022; Morrow et al., 2023). Tingkat literasi juga menjadi cerminan dari keberhasilan sistem pendidikan dalam memberikan akses yang merata dan inklusif kepada seluruh lapisan masyarakat. Literasi dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kerja, meningkatkan kesejahteraan serta berpartisipasi lebih efektif dalam pengambilan keputusan di berbagai sektor (I. C. & J., 2024). Oleh karena itu, jika tingkat literasi rendah dapat menjadi penghambat dalam pembangunan suatu negara, karena masyarakat yang kurang literasi cenderung memiliki akses terbatas terhadap informasi, pendidikan, dan peluang ekonomi (Entekhabi, 2023).

Keterampilan berbahasa secara umum meliputi empat aspek utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu keterampilan yang sangat penting untuk dikuasai siswa adalah membaca. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat memperoleh berbagai informasi dan pengetahuan sehingga aktivitas membaca perlu dibiasakan sejak dini (Yunita et al., 2023). Menurut Ritonga (2022), membaca merupakan dasar bagi siswa untuk memahami berbagai informasi yang tertulis dan menjadi fondasi penting dalam proses belajar pada jenjang pendidikan selanjutnya. Kemampuan membaca pemahaman merupakan keterampilan yang berperan penting dalam keberhasilan belajar peserta didik. Dalam membaca pemahaman, pembaca tidak hanya melafalkan teks, tetapi juga berusaha memahami makna, menemukan ide pokok, menarik kesimpulan, serta menafsirkan informasi yang terdapat dalam bacaan. Dengan kata lain, membaca

merupakan proses memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui bahasa tulis (Tarigan, 2008). Peserta didik yang memiliki kemampuan membaca pemahaman yang baik cenderung lebih mudah mengikuti pembelajaran pada berbagai mata pelajaran. Pembelajaran membaca menekankan pada pemahaman, menyerap kesan dan pesan, serta menafsirkan pikiran yang tersurat dalam teks (Zhalzabilah dkk., 2024). Untuk mencapai tujuan ini, siswa harus memahami kata per kata, kelompok frasa/kata, klausa, kalimat, atau seluruh element teks (Hariantio, 2020).

Tujuan tersebut dapat tercapai melalui proses pembelajaran yang efektif, salah satunya dengan mengembangkan kemampuan membaca pemahaman yang baik sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Kemampuan membaca yang memadai berperan penting dalam meningkatkan pencapaian akademik karena dapat memperluas wawasan serta memperdalam pemahaman siswa terhadap berbagai bidang pengetahuan. Oleh karena itu, penguatan keterampilan membaca pemahaman menjadi aspek penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia, karena tidak hanya membantu siswa memahami bahasa secara lebih komprehensif, tetapi juga mendukung kemampuan mereka dalam menafsirkan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam teks maupun karya sastra. Pemahaman membaca tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenali teks, tetapi juga mencakup proses mengingat serta memahami isi bacaan secara menyeluruh. Menurut Amanata dan Taufik (2020), aktivitas membaca pemahaman melibatkan proses identifikasi terhadap teks yang diikuti dengan kemampuan mengingat informasi yang terkandung di dalamnya. Sementara itu, Guntur Tarigan (2008:58) dan Agustinus Suyono (2008:1) dalam Yuliatiningsih dkk. (2022) menjelaskan bahwa membaca pemahaman dapat dikatakan optimal apabila pembaca mampu memanfaatkan pengetahuan yang telah dimiliki untuk menafsirkan gagasan utama, menemukan informasi rinci yang penting, serta memahami makna keseluruhan dari teks. Melalui proses tersebut, pembaca tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga mampu mengonstruksi pemahaman baru serta mengingat kembali materi yang telah dibaca.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas IV di SDN Sekaran 01, ditemukan adanya perbedaan antara kondisi ideal dan kondisi nyata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Secara ideal, siswa diharapkan mampu menganalisis serta mengonstruksi informasi yang terdapat dalam teks bacaan. Namun pada kenyataannya, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan secara mendalam. Siswa juga mengalami kendala dalam menentukan ide pokok serta menyimpulkan isi teks yang dibaca, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Berdasarkan temuan tersebut, dapat diidentifikasi beberapa faktor penyebab permasalahan, di antaranya: sebagian siswa sudah mampu membaca dengan lancar tetapi masih kesulitan memahami isi bacaan, minat baca yang relatif rendah, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif sehingga kegiatan literasi belum berjalan secara optimal (Wardianti, 2023).

Selain penggunaan media pembelajaran yang inovatif, pemilihan materi bacaan yang kontekstual juga memiliki peran penting dalam mendukung peningkatan kemampuan membaca pemahaman peserta didik. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah dengan mengintegrasikan unsur kearifan lokal ke dalam materi pembelajaran. Kearifan lokal merupakan nilai-nilai budaya yang tumbuh dan berkembang dalam kehidupan masyarakat serta dekat dengan pengalaman sehari-hari peserta didik, sehingga lebih mudah dipahami dan dimaknai. Berdasarkan teori skema (schema theory), pemahaman membaca dipengaruhi oleh pengetahuan awal yang dimiliki pembaca terhadap suatu topik. Apabila teks yang dibaca berkaitan dengan pengalaman, lingkungan, atau budaya yang telah dikenal siswa, maka proses pemaknaan informasi cenderung berlangsung lebih efektif karena pembaca dapat mengaitkan informasi baru dengan struktur pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya (Anderson & Pearson, 1984; Widodo, 2021). Oleh karena itu, pemanfaatan teks yang mengangkat kearifan lokal Semarang, seperti Lawang Sewu, Sam Poo Kong, dan kuliner khas bandeng presto, dipandang berpotensi meningkatkan fokus dan minat membaca peserta didik sekaligus membantu mereka memahami isi bacaan secara lebih mendalam.

Merespons kompleksitas permasalahan diatas, upaya peningkatan keterampilan membaca pemahaman memerlukan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang menyukai tampilan visual serta interaktif. *Digital flipbook* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis teknologi yang menyajikan materi dalam bentuk buku elektronik interaktif dengan perpaduan teks, gambar, dan elemen

multimedia. Media ini dinilai mampu meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik dalam membaca karena tampilannya lebih menarik dibandingkan buku cetak konvensional. Menurut Arsyad (2014) Dalam proses pembelajaran, penggunaan media yang efektif sebagai alat bantu mengajar sangat penting karena berperan dalam mempengaruhi suasana, kondisi, dan lingkungan belajar yang diatur oleh pendidik. Dengan adanya kegiatan belajar yang variatif dan menarik, motivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran di sekolah dapat meningkat. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang mendukung pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, salah satunya dengan memanfaatkan media flipbook.

Secara konseptual, permasalahan yang telah diuraikan penggunaan digital flipbook berbasis kearifan lokal sebagai variabel bebas diduga dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman sebagai variabel terikat, karena media yang interaktif dan kontekstual berpotensi meningkatkan minat baca, motivasi belajar, serta keterlibatan peserta didik dalam memahami isi bacaan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media digital flipbook berbasis kearifan lokal Semarang serta menguji kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas IV sekolah dasar. Dalam penggunaannya flipbook digital memiliki fitur navigasi multimedia yang meningkatkan interaksi antar pengguna (Saparina et al., 2020). Flipbook digital ini salah satu media pembelajaran yang praktis dan inovatif serta dapat mendukung pembelajaran dan pemahaman peserta didik dari materi yang telah diajarkan.

METODE

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian dan pengembangan atau yang dikenal secara global sebagai Research and Development (R&D). Metode Research and Development (R&D) merupakan pendekatan penelitian yang berorientasi pada proses pengembangan produk sekaligus pengujian terhadap tingkat keefektifannya. Metode ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu melalui serangkaian tahapan sistematis, mulai dari perancangan, pengembangan, hingga evaluasi produk yang dihasilkan. Penelitian dan pengembangan juga dipahami sebagai proses yang bertujuan untuk menciptakan produk baru maupun menyempurnakan produk yang telah ada agar lebih optimal dalam penggunaannya. Menurut Sugiyono (2022), metode R&D merupakan metode penelitian yang dirancang untuk menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus menguji efektivitas produk tersebut sebelum digunakan secara lebih luas.

Dalam ranah R&D terdapat berbagai macam model pengembangan, dalam penelitian model pengembangan ini model yang digunakan mengacu pada model ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan untuk Analyze, Design, Development, Implement, dan Evaluate. Dick and Carry (dalam Winarwi, 2021: 263-266) mendeskripsikan tahap-tahap pada model ADDIE ini sebagai berikut; 1) Analisis (analyze) Tahap ini untuk membangun dan memvalidasi sumber daya pembelajaran, 2) Desain (design) Tahap ini untuk memverifikasi kinerja yang diharapkan dan metode pengujian yang tepat, 3) Pengembangan (develop) Tahap ini untuk membangun dan memvalidasi sumber daya pembelajaran, 4) Implementasi (implement) Tahap ini adalah untuk mempersiapkan lingkungan belajar dan mengikutsertakan peserta didik, 5) Evaluasi (evaluate) Tahap evaluasi untuk menilai kualitas proses dan hasil pembelajaran, sebelum dan sesudah implementasi.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran digital flipbook berbasis kearifan lokal Semarang. Media tersebut dirancang dengan memanfaatkan platform Canva dan FlipHTML5 Flipbook, yang memungkinkan penyajian materi pembelajaran dalam bentuk buku digital interaktif dengan efek halaman yang dapat dibalik menyerupai buku cetak. Pemanfaatan kedua platform tersebut mendukung integrasi berbagai elemen seperti teks, gambar, serta visual pendukung lainnya sehingga dapat menciptakan tampilan yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran membaca.

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV B SDN Sekaran 01 tahun ajaran 2025/2026. Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas berupa media *Digital Flipbook*, serta variabel terkait yaitu keterampilan membaca pemahaman yang diukur menggunakan rubrik penilaian teks unjuk kerja (Istikakimi & Kurniawati, 2024; Janah, 2025). Instrumen tes membaca pemahaman yang digunakan dalam penelitian ini terlebih dahulu melalui tahap validasi ahli

(expert judgment) untuk menilai kesesuaian aspek isi, konstruksi, serta penggunaan bahasa pada instrumen. Proses validasi dilakukan oleh ahli materi dan praktisi pendidikan dasar. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, instrumen dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan sehingga layak digunakan sebagai alat untuk mengukur keterampilan membaca pemahaman peserta didik.

Analisis data dilakukan secara sistematis untuk menjawab kelayakan dan efektifitas produk. Kelayakan media dianalisis dengan menghitung persentase rata-rata skor menggunakan rumus $P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$ di mana P adalah persentase kelayakan, $\sum x$ merupakan jumlah skor jawaban responden, dan $\sum x_1$ adalah jumlah skor maksimal ideal. Hasil persentase kemudian dikonversi kedalam kategori kualitatif berdasarkan tabel konversi yang ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala

Deskripsi	Skor	Keterangan
Sangat Baik	76 % - 100%	Sangat Layak
Baik	51% - 75%	Layak
Cukup Baik	26% - 50%	Cukup Layak
Kurang baik	0% - 25%	Tidak Layak

Sumber: (Octaviani,2021)

Sementara itu, untuk membuktikan hipotesis terkait peningkatan keterampilan membaca pemahaman dilakukan serangkaian analisis statistik. Tahap awal analisis diawali dengan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk Tets* untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest berdistribusi normal. Hasil pengujian menunjukkan hasil tidak memenuhi asumsi normalitas, sehingga analisis selanjutnya tidak dapat menggunakan uji statistik parametrik.

Berdasarkan hasil tersebut, pengujian hipotesis kemudian dilanjutkan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* sebagai uji nonparametrik untuk membandingkan dua sampel berpasangan, yaitu nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Uji ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

Selain itu, untuk mengetahui tingkatan peningkatan hasil belajar secara lebih komprehensif, dilakukan perhitungan *Normalized Gain* (N-Gain) yang diperkenalkan oleh Richard Hake. Analisis N-Gain digunakan untuk mengukur besarnya peningkatan kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Produk dinyatakan efektif secara signifikan apabila terdapat perbedaan stastisik pada uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dan *N-Gain* minimal berada pada kategori "sedang". Besarnya peningkatan skor *N-Gain*, dapat terlihat pada kriteria *Gain* ternormalisasi yang ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel. 2 Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai <i>N-Gain</i>	Keterangan
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak Terjadi Peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi Penurunan

Sumber: (Sukarelawa et al., 2024)

Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam menilai efektivitas penggunaan media *digital flipbook* dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

HASIL

Proses pengembangan media *digital flipbook* kearifan lokal Semarang untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas IV SDN Sekaran 01

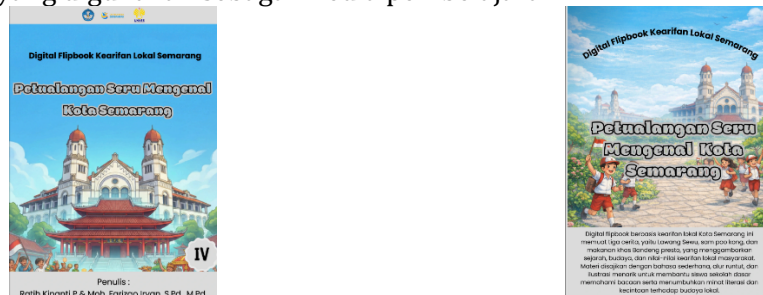
Proses pengembangan media *digital flipbook* kearifan lokal semarang dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis:

1. Tahap Analisis (*Analysis*): tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia pada elemen membaca pemahaman. Berdasarkan hasil observasi dan analisis kebutuhan, diketahui bahwa kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan masih perlu ditingkatkan. Sebagaimana siswa mengalami kesulitan dalam menemukan informasi penting, memahami bacaan, serta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan

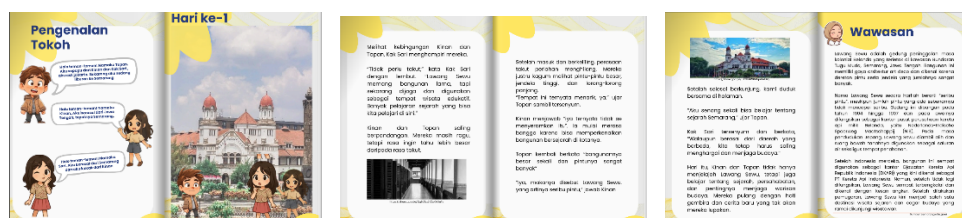
teks bacaan yang dibaca. Selain itu, penggunaan media pembelajaran kurang menarik dan kurang mendukung keterlibatan aktif siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media yang lebih inovatif dan kontekstual, salah satunya melalui pemanfaatan *digital flipbook* kearifan lokal Semarang yang memuat teks bacaan yang relevan dengan lingkungan kehidupan siswa. Media ini dirancang untuk menjembatani literasi membaca pemahaman siswa.

2. Tahap Perancangan (*Design*): tahap perancangan merupakan tahap penyusunan konsep dan rancangan awal media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan penentuan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran penusunan materi bacaan yang berbasis kearifan lokal Semarang, serta perancangan struktur dan tampilan media *digital flipbook*. Materi yang disajikan berupa dalam media berupa teks bacaan narasi yang memuat informasi mengenai kearifan lokal Semarang, seperti budaya daerah, cerita rakyat, maupun makanan khas daerah. Selain itu, media juga dilengkapi dengan latihan soal membaca pemahaman yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap isi bacaan. Desain media disusun dengan memperlihatkan aspek keterbacaan, pemilihan warna, serta penggunaan ilustrasi gambar yang menarik agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar.
3. Tahap Pengembangan (*Development*): tahap pengembangan merupakan proses merealisasikan rancangan media menjadi produk yang siap digunakan dalam pembelajaran. Rancangan media yang telah disusun direalisasikan menjadi produk media pembelajaran berupa *digital flipbook* kearifan lokal Semarang yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan media dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi pembuatan flipbook digital yaitu dengan HTML5 dan untuk berbaigai desainnya menggunakan Canva, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses oleh siswa. Media yang dikembangkan memuat teks bacaan berbasis kearifan lokal Semarang, ilustrasi gambar yang relevan dengan isi bacaan, serta latihan soal membaca pemahaman yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

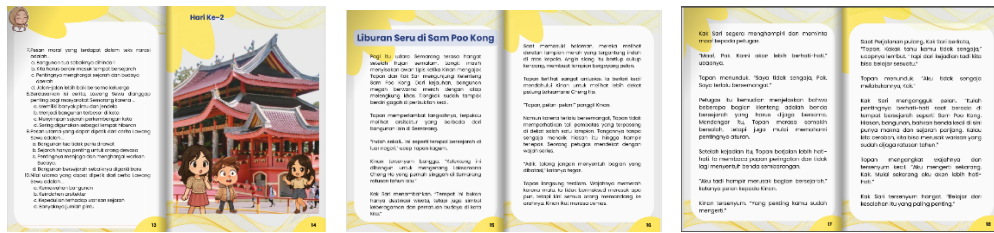
Hasil pengembangan media digital flipbook berbasis kearifan lokal Semarang ditunjukkan melalui beberapa tampilan halaman yang mencakup halaman sampul, materi yang memuat kearifan lokal, serta latihan soal membaca pemahaman. Tampilan tersebut menggambarkan realisasi rancangan media yang telah dikembangkan dalam bentuk buku digital interaktif yang digunakan sebagai media pembelajaran.



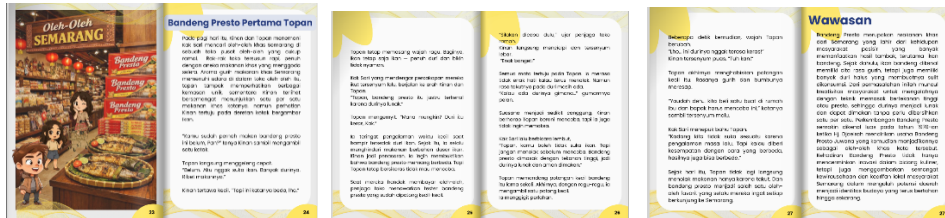
Gambar 1. Tampilan Cover Depan dan Belakang Media *Digital Flipbook*



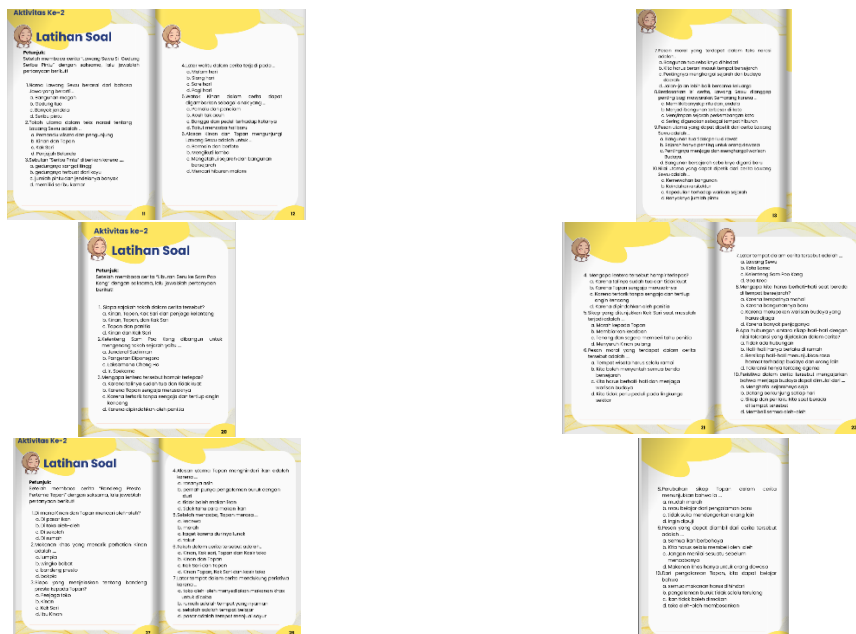
Gambar 2. Tampilan Materi Kearifan Lokal Lawang Sewu



Gambar 3. Tampilan Materi Kearifan Lokal Sam Poo Kong



Gambar 4. Tampilan Materi Kuliner khas Semarang Bandeng Presto



Gambar 5. Tampilan Latihan Soal Membaca Pemahaman

4. Tahap Validasi: Tahap akhir pengembangan melibatkan uji validasi oleh ahli materi (fokus pada diksi dan kesesuaian kurikulum) untuk memastikan standar pedagogis dan ahli media (Fokus pada konstruksi digital dan keamanan), ahli media menyarankan untuk mengganti font yang bertulisan asing seperti *Digital Flipbook* dan font judul ditebalkan sedangkan ahli materi menekankan agar kosakata bahasa disesuaikan dengan siswa khususnya kelas IV. Melalui saran tersebut, digital flipbook menjadi media yang valid, praktis, dan siap diimplementasikan.

Kelayakan media *Digital flipbook* kearifan lokal Semarang untuk peningkatan keterampilan membaca pemahaman

Kelayakan media *digital flipbook* kearifan lokal Semarang sebagai medi untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa ditentukan melalui uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Penentuan tingkat kelayakan ini dihitung menggunakan rumus persentase berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Hasil uji kelayakan dari ahli materi dan media ditunjukkan pada Tabel. 3

Tabel 3. Hasil validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Materi dengan Kurikulum						
1.	Materi yang disajikan dalam media <i>Digital Flipbook</i> sesuai dengan kurikulum yang berlaku					√
2.	Materi dalam media <i>Digital Flipbook</i> selaras dengan capaian pembelajaran					√
3.	Materi dalam media <i>Digital Flipbook</i> selaras dengan tujuan pembelajaran					√
Keruntutan Materi yang Disajikan						
4.	Konsep kalimat sederhana disajikan secara tepat sesuai dengan kaidah kebahasaan					√
5.	Struktur kalimat sederhana (S-P-O/K) dijelaskan dengan jelas					√
6.	Contoh kalimat sederhana disajikan sesuai dengan materi pembelajaran				√	
7.	Materi disajikan secara runtut dari pengenalan konsep hingga penerapan					√
kesesuaian dengan Karakter Peserta Didik						
8.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan dan karakteristik peserta didik kelas IV					√
9.	Konteks kehidupan sehari-hari dan kearifan lokal Semarang relevan dengan materi pembelajaran					√
10.	Materi mudah dipahami dan mendukung ketercapaian kemampuan membaca pemahaman				√	
11.	Penyajian materi dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik					√
12.	Bahasa yang digunakan tidak bersifat ambigu atau memiliki penafsiran ganda				√	
Apek Kemandirian						
13.	Materi yang disajikan dapat dipelajari kapan saja dan dimana saja					√
Jumlah Skor						61

Sumber: (Putri,2021), Aksanti (2023), Irawati (2023) dan Setiani (2022)

Berdasarkan data instrumen validasi materi, terdapat 13 butir indikator dalam 4 aspek penilaian meliputi aspek kesesuaian materi, aspek keruntutan, aspek kesesuaian materi, dan aspek kemandirian. Dengan total skor perolehan sebesar 61 dari nilai maksimal 65 maka diperoleh nilai presentase kelayakan sebesar $P = \frac{61}{65} \times 100\% = 93,8\%$. Sementara itu, hasil uji kelayakan dari ahli media ditunjukkan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

		Skor				
No	Indikator	1	2	3	4	5
Aspek Desain dan Tampilan Media Pembelajaran <i>Digital Flipbook</i>						
1	Cover media dirancang secara menarik dan mampu merepresentasikan isi media				√	
2	Ilustrasi yang digunakan dalam media relevan dengan materi pembelajaran dan mendukung pemahaman peserta didik					√
3	Pemilihan dan perpaduan warna sesuai dengan karakteristik peserta didik serta tidak mengganggu keterbacaan				√	
4	Tampilan media secara keseluruhan nyaman dilihat, mudah dibaca, dan tidak menimbulkan kelelahan visual					√
5	Jenis ukuran yang digunakan sesuai dengan fungsi media, aman bagi peserta didik.					√
Aspek Kelayakan Media <i>Digital flipbook</i>						
6	Teks yang digunakan pada media pembelajaran <i>Digital Flipbook</i> dapat dibaca dengan baik				√	
7	Petunjuk penggunaan media disajikan secara jelas dan mudah dipahami				√	
8	Media mudah dipahami dan digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran				√	
9	Media praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran					√
10	Media pembelajaran mampu menarik perhatian dan rasa ingin tahu peserta didik				√	

Aspek Kebahasaan Media *Digital Flipbook*

- | | | |
|----|--|---|
| 11 | Bahasa yang digunakan di dalam media pembelajaran <i>Digital Flipbook</i> mudah dipahami | √ |
| 12 | Ketepatan dalam penulisan dan pemilihan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Digital Flipbook</i> | √ |

Aspek Kepraktisan Media *Digital flipbook*

- | | | |
|----|---|---|
| 13 | Media pembelajaran <i>Digital Flipbook</i> dapat digunakan berulang-ulang | √ |
| 14 | Media pembelajaran <i>Digital flipbook</i> fleksibel dalam penggunaan | √ |

Jumlah

65

Sumber: Yurida (2024), Irawati (2023), Setiani (2022), dan Suryani (2023)

Validasi ahli media dilakukan untuk mengukur kelayakan desain, kualitas teknis, dan fungsionalitas media. Dengan total skor perolehan 65 dari skor maksimal 70, maka diperoleh presentase kelayakan sebesar $P = \frac{65}{70} \times 100\% = 93\%$.

Berikut adalah hasil rekapitulasi dari penilaian yang diberikan oleh kedua ahli terhadap media *digital flipbook* kearifan lokal Semarang yang ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Penilaian Kedua Ahli

Ahli	Persentase
Materi	93,8%
Media	93%
Rata-rata	93,4%

Berdasarkan gabungan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media tersebut, media *digital flipbook* kearifan lokal Semarang memperoleh rata-rata 93,4% yang berarti berdasarkan tabel konversi yang ditunjukkan pada Tabel 1. Media tersebut sangat layak untuk diterapkan.

Efektifitas media *digital flipbook* kearifan lokal Semarang untuk peningkatan keterampilan membaca pemahaman

Analisis data diawali dengan uji prasyarat berupa uji normalitas *Shapiro-wilk* untuk mengetahui distribusi data hasil pretest dan posttest. Hasil pengujian menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal ($p < 0,05$), sehingga pengujian hipotesis tidak dapat dilakukan menggunakan uji statistik parametrik. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Pengaruh penggunaan media *digital flipbook* kearifan lokal Semarang dianalisis dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* siswa melalui uji *Wilcoxon*. Hasil analisis tersebut ditunjukkan pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Uji *Wilcoxon* Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa

Pretest_1-Posttest	
Z	-4.548 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001

Berdasarkan hasil uji *wilcoxon* perhitungan menggunakan bantuan program SPSS menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $< 0,001$ dengan nilai Z sebesar -4,548. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, hasil tersebut menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan efektif dalam membantu siswa memahami materi yang diajarkan.

Untuk melihat sejauh mana tingkat efektivitas media tersebut, dilakukan analisis *N-Gain* yang ditunjukkan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Analisis Efektivitas *N-Gain*

Indikator	Nilai Stastistik
Rata-rata <i>N-Gain</i>	.4957
Kategori Efektivitas	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,4957. Nilai tersebut berada pada rentang $0,3 \leq g < 0,7$ yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa berada pada tingkat efektivitas sedang. Hal

ini mengindikasikan bahwa media *digital flipbook* cukup efektif dalam membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca pemahaman mereka.

PEMBAHASAN

Hasil analisis terhadap proses pengembangan media *digital flipbook* berbasis kearifan lokal Semarang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *digital* berpotensi meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Sekaran 01. Pada tahap observasi dan wawancara ditemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, mengidentifikasi informasi penting, serta menyimpulkan makna teks yang dibaca. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa belum berkembang secara optimal sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu memfasilitasi pemahaman siswa secara lebih efektif. Pemanfaatan media *digital flipbook* dalam kegiatan pembelajaran mampu menghadirkan pengalaman belajar lebih interaktif melalui integrasi berbagai unsur teks, gambar, serta tampilan visual yang menarik. Penggunaan media *digital flipbook* yang memadukan teks, gambar, serta tampilan digital interaktif dapat meningkatkan minat membaca siswa karena penyajian materi lebih menarik dibandingkan media konvensional (Putri & Lestari, 2023). Selain meningkatkan minat belajar, penggunaan media pembelajaran berbasis digital juga kontribusi terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian lain menunjukkan bahwa media digital berbasis *flipbook* mampu meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman siswa karena materi yang disajikan secara visual, sistematis, dan interaktif (Anggriani et al., 2024). Integrasi kearifan lokal Semarang dalam media *digital flipbook* juga memberikan kontribusi penting dalam menciptakan pembelajaran yang kontekstual. Materi yang berkaitan dengan budaya dan lingkungan sekitar siswa dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap bahan bacaan yang dipelajari. Penggunaan cerita berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa karena materi pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari (Satillah & Andika, 2024).

Kualitas media pembelajaran yang memperoleh rata-rata tingkat kelayakan sebesar 93,4% berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media digital *flipbook* berbasis kearifan lokal Semarang yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Nilai kelayakan dari ahli materi sebesar 93,8% mengindikasikan bahwa konten yang disajikan telah selaras dengan kompetensi pembelajaran, penggunaan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami, serta relevansi materi dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Disisi lain, hasil validasi dari ahli media sebesar 93% menunjukkan bahwa aspek desain tampilan, sistem navigasi, serta penyajian visual dalam media *flipbook* telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa. Pemanfaatan media *digital flipbook* dalam kegiatan pembelajaran berpotensi meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari karena media ini mengintegrasikan berbagai unsur. Media pembelajaran berbasis *flipbook* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena materi disajikan secara visual, sistematis, dan lebih mudah dipahami (Triyanto et al., 2024). Penggunaan *digital flipbook* dalam pembelajaran mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih komunikatif, interaktif, dan menarik sehingga dapat mendukung pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran secara lebih optimal (Cahyono, 2023).

Hasil penelitian ini juga menunjukan adanya peningkatan keterampilan membaca pemahaman pada siswa kelas IV SDN Sekaran 01 setelah diterapkan media *digital flipbook* kearifan lokal Semarang. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil analisis *N-Gain Score* sebesar 0,4957 yang termasuk dalam kategori sedang. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan memberikan kontribusi terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan, mengidentifikasi informasi penting, serta menyimpulkan makna dari teks yang dibaca. Peningkatan kemampuan membaca pemahaman tersebut tidak lepas dari karakteristik media *digital flipbook* yang menyajikan materi bacaan dalam bentuk cerita yang kontekstual dan relevan dengan pengalaman siswa. Materi yang memuat kearifan lokal Semarang, seperti lawang sewu, sam poo kong, serta makanan khas badeng presto, memberikan konteks pembelajaran yang lebih dekat dengan kehidupan siswa sehingga mempermudah proses pemahaman terhadap isi bacaan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sari et al., 2024) yang mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis budaya lokal terhadap

meningkatkan pemahaman siswa karena materi pembelajaran disajikan secara kontekstual serta berkaitan dengan pengalaman kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media digital flipbook dalam penelitian ini tidak hanya memberikan tampilan pembelajaran yang lebih menarik, tetapi juga membantu peserta didik dalam memahami isi bacaan yang sebelumnya dianggap sulit. Hal tersebut terjadi karena media digital mampu mengintegrasikan berbagai unsur visual seperti gambar, warna, serta tata letak yang interaktif dalam penyajian materi pembelajaran. Penyajian informasi yang memadukan teks dengan elemen visual dapat membantu siswa membangun hubungan antara informasi yang dibaca dengan representasi visual yang ditampilkan sehingga proses pemahaman terhadap teks menjadi lebih mudah. Media pembelajaran berbasis flipbook memungkinkan integrasi berbagai unsur multimedia yang dapat meningkatkan minat membaca serta mempermudah siswa dalam memahami informasi yang terdapat dalam teks (Richard E. Mayer, 2020). Selain itu, pemanfaatan materi yang berbasis kearifan lokal juga memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap bacaan. Materi yang berkaitan dengan budaya dan lingkungan sekitar peserta didik dapat mengaktifkan pengetahuan awal yang telah dimiliki siswa sehingga membantu mereka dalam menafsirkan makna teks secara lebih efektif. Pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan budaya lokal dinilai mampu membuat materi pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan relevan dengan pengalaman kehidupan sehari-hari siswa, sehingga pemahaman terhadap bacaan dapat meningkat (John W. Santrock, 2020). Dengan demikian, perpaduan antara fitur digital yang menarik secara visual dan materi bacaan yang berbasis kearifan lokal mampu menciptakan pengalaman membaca yang lebih bermakna bagi peserta didik. Media digital flipbook tidak hanya berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga membantu mereka memahami informasi dalam teks secara lebih mendalam karena materi disajikan secara visual, sistematis, serta kontekstual dengan kehidupan mereka.

Disamping itu, peningkatan hasil belajar juga dipengaruhi oleh karakteristik media *digital flipbook* yang memungkinkan siswa mempelajari materi secara bertahap dan terstruktur. Tampilan halaman yang menyerupai buku konvensional namun dikemas dalam format *digital* memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik dan mendorong siswa untuk mengeksplorasi isi materi secara lebih mendalam. Penelitian (Yulianto & Naryanto, 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media flipbook interaktif dapat meningkatkan minat belajar serta pemahaman siswa karena penyajian materi yang lebih menarik dan mudah diakses.

Meskipun nilai *N-Gain* sebesar 0,4957 berada pada kategori sedang, hasil tersebut tetap menunjukkan bahwa media digital flipbook yang dikembangkan memiliki tingkat efektivitas yang cukup baik dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Hal tersebut terjadi karena peningkatan kemampuan literasi membaca tidak semata-mata ditentukan oleh penggunaan media pembelajaran. Peningkatan tersebut juga dipengaruhi oleh berbagai faktor lain yang turut berperan dalam proses belajar, seperti kemampuan awal yang dimiliki siswa, tingkat motivasi belajar, serta kondisi lingkungan belajar yang mendukung dan kondusif bagi kegiatan pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media digital flipbook kearifan lokal Semarang yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek kelayakan materi dan media, tetapi juga memiliki tingkat efektivitas yang cukup baik dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Sekaran 01. Integrasi antara materi yang memuat nilai budaya lokal, desain visual yang menarik, serta penyajian digital yang interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Selain berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan memahami bacaan, media ini juga berperan dalam menanamkan pemahaman mengenai kearifan lokal Semarang dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang relevan untuk mendukung pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media digital flipbook berbasis kearifan lokal Semarang merupakan inovasi media pembelajaran yang layak dan cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyajian materi pembelajaran secara digital, tetapi juga sebagai media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual melalui integrasi materi budaya lokal. Tingkat kelayakan media

yang tinggi ditunjukkan oleh validasi ahli materi sebesar 93,8% dan ahli media sebesar 93%, sehingga media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa setelah penggunaan media digital flipbook kearifan lokal Semarang, yang ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,4957 dengan kategori sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa media digital flipbook mampu memberikan kontribusi positif dalam membantu siswa memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, serta menyimpulkan isi teks secara lebih efektif.

Secara konseptual, penggunaan media digital flipbook kearifan lokal memberikan implikasi bahwa integrasi antara teknologi pembelajaran dan konteks budaya lokal dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna serta mendukung pengembangan kemampuan literasi siswa sekolah dasar.

SARAN

Berdasarkan temuan penelitian yang telah diperoleh, beberapa saran yang dapat dianjurkan adalah sebagai berikut:

1. Saran Praktis

Guru disarankan untuk memanfaatkan media digital flipbook berbasis kearifan lokal sebagai alternatif media pembelajaran dalam kegiatan membaca pemahaman disekolah dasar. Penggunaan media ini dapat membantu meningkatkan minat baca siswa serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual.

2. Saran Pengembangan media

Media digital flipbook yang dikembangkan dalam penelitian ini masih terbatas pada beberapa materi kearifan lokal Semarang. Oleh karena itu, pengembangan selanjutnya dapat memperluas materi yang disajikan agar media pembelajaran menjadi lebih variatif dan menarik

3. Saran Penelitian Lanjutan

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji penggunaan media digital flipbook pada jenjang kelas yang berbeda maupun pada jumlah subjek penelitian yang lebih luas. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi pengaruh penggunaan media digital flipbook terhadap pengembangan keterampilan literasi lainnya, seperti kemampuan menulis maupun berpikir kritis siswa. Peneliti berikutnya juga dapat mengembangkan media digital flipbook dengan menambahkan unsur multimedia, seperti audio narasi atau video pendek, sehingga dapat mendukung kebutuhan siswa dengan gaya belajar auditori maupun visual dalam memahami isi bacaan secara lebih efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada SDN Sekaran 01 yang telah memberikan izin serta dukungan dalam melaksanakan penelitian ini. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada guru kelas IV yang telah membantu proses pelaksanaan penelitian serta kepada seluruh siswa yang telah berpartisipasi sebagai subjek penelitian. Selain itu, penulis menyampaikan apresiasi kepada validator ahli materi dan ahli media atas masukan dan saran yang diberikan dalam proses pengembangan media digital flipbook berbasis kearifan lokal Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- April, V. N., Sholathiah, S., Sobri, M., Keguruan, F., & Mataram, U. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas V Sdi Nurul Mufidah Nw Batukliang Utara Lombok Tengah 2022 / 2023 Corresponding Author : mengutamakan aspek keterampilan berbahasa . Keterampilan berbahasa mencakup empat. Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME), 9(2), 932–940. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4877/http>
- Aminah, S. (2021). *Analisis metode survey, question, read, recite, review (SQ3R) terhadap keterampilan membaca pemahaman peserta didik* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Andriani, R., Marlina, E., & Rahayu, N. S. (2023). The character education based on local wisdom with flipbook assisted digital literacy media in online learning. *International Journal of Quantitative Research and Modeling*, 4(2), 104–109. <https://doi.org/10.46336/ijqrm.v4i2.4>

- Anwar, W. S. (2022). Pengaruh kemampuan membaca pemahaman terhadap kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika. *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(1), 76–81.
- Ariawan, V. A. N., Utami, N. T., & Rahman, R. (2018). Peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar melalui implementasi model CIRC berbantuan media cetak. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 1(2).
- Aririguzoh, S. (2022). Communication competencies, culture and SDGs: Effective processes to cross-cultural communication. *Humanities and Social Sciences Communications*, 9(1). <https://doi.org/10.1057/s41599-022-01109-4>
- Cahyani, N., Hutagalung, E. N. H., & Harahap, S. H. (2024). Berpikir kritis melalui membaca: Pentingnya literasi dalam era digital. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 417–422.
- Cahyono, A. (2023). Pemanfaatan media flipbook digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 120–128.
- Chaedar, A., & Suzana. (2007). *Pokoknya menulis: Cara baru menulis dengan metode kolaborasi*. Kiblat Buku Utama.
- Diliana, A., Saputra, H. H., & Setiawan, H. (2021). Hubungan antara kemampuan membaca pemahaman dengan kemampuan memahami soal cerita matematika siswa kelas V sekolah dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 57–65.
- Entekhabi, M. (2023). Human capital in developing countries: Common challenges and the path forward. *Journal of Emerging Trends in Marketing and Management*, 1(2).
- Hariato, E. (2020). Keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Hidayah, N., & Hermansyah, F. (2016). Hubungan antara motivasi belajar dan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung tahun 2016/2017. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 3(2), 87–93.
- Idrus. (2019). Evaluasi dalam proses pembelajaran. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2).
- Kustandi, C. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Kencana.
- Maulana, P., & Akbar, A. (2017). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe STAD (Student Team Achievement Division) untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman di sekolah dasar. *Jurnal Pesona Dasar*, 5(2).
- Manata, R., & Taufik, T. (2020). Penerapan membaca pemahaman menggunakan metode speed reading dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas V sekolah dasar. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(8), 300–313.
- Nurfadillah, S. (2021). *Media pembelajaran*. CV Jejak.
- Pertiwi, F. (2021). Pendekatan integratif dalam kemampuan membaca pemahaman pada pelajaran Bahasa Indonesia tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” kelas IV sekolah dasar. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(3), 452–466.
- Rahmawati, N. (2023). *Pengembangan bahan ajar flipbook berbasis kearifan lokal pada materi teks drama di kelas XI SMAN 1 Rancabungur* (Skripsi sarjana, Universitas Pakuan).
- Rohmah, H. (2020). *Pengaruh penggunaan model pembelajaran cooperative integrated reading and composition (CIRC) terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Sarika, R. (2021). Analisis kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V di SD Negeri 1 Sukagalih. *Caxra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 49–56.
- Sari, D. P., & Wahyudi. (2021). Pengembangan media pembelajaran flipbook berbasis kearifan lokal pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145–154.
- Sari, R., Priyanto, P., & Sundari, S. (2024). Pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 45–54.
- Seftiani, S., Sesrita, A., & Suherman, I. (2022). Pengaruh profesionalisme guru terhadap motivasi belajar siswa SD Negeri. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 1(2), 125–138. <https://doi.org/10.30762/sittah.v1i2.2486>
- Sunarti, S. (2021). *Pembelajaran membaca pemahaman di sekolah dasar*. Penerbit NEM.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis sebagai keterampilan berbahasa*. Angkasa.

- Triyanto, T., Suhairi, S., & Sari, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 13(1), 67–75.
- Yulianti, D., & Nuryanto, A. (2025). Pengaruh penggunaan media flipbook interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(1), 33–41.
- Yuliatiningsih, T., Harjono, H. S., & Budiyo, H. (2022). Pembelajaran membaca berbasis survey question read recite and review untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa SMK. *DIKBASTRA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(1). <https://doi.org/10.22437/dikbastra.v5i1.20213>
- Zhalzabilah, Z., Hisbullah, H., & Firman, F. (2024). Pemanfaatan aplikasi Android belajar membaca untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 52–62. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v7i1.723>