



Pengembangan Media *Flip Book* Cerita Anak Berbasis Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V di Sekolah Dasar

Viviana Nisful Laili^{1*}, Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah¹, Ari Susandi¹

¹ Universitas Muhammadiyah Lamongan, Lamongan, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2888>

Article Info:

Received : 26 Juli 2026
Revised : 10 Agustus 2026
Accepted : 28 Agustus 2026
Published : 13 September 2026

Correspondence:

Viviana Nisful Laili

Phone: +62331335795

Abstract: Reading comprehension is an essential skill for elementary school students because it enables them to understand, interpret, and obtain information from reading texts. This study was motivated by the low reading comprehension skills of fifth-grade elementary school students, as indicated by their difficulties in understanding reading texts, identifying the main ideas, and drawing conclusions. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were fifth-grade students of SD Negeri Cengkir 1 Kepohbaru, Bojonegoro. The validation results showed that the material expert obtained a score of 3.44 (valid category), the media expert obtained a score of 3.57 (very valid category), the instructional design expert obtained a score of 3.60 (very valid category), and the learning instrument validation obtained a score of 3.74 (very valid category). The results of the small-group trial indicated that the students' responses achieved an average score of 3.73 (very good category), while the average score of students' learning activities was 3.08 (good category). Meanwhile, the results of the large-group trial showed that the students' responses achieved an average score of 3.87 (very good category), while the average score of students' learning activities was 3.88 (very good category).

Keywords: Educational Media; Digital Flip Book; Reading Comprehension; Children's Stories; Elementary School Students

Citation: Laili, V. N., Khasanah, L. A. I. U., & Susandi, A. (2026). Pengembangan Media *Flip Book* Cerita Anak Berbasis Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5333–5338. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2888>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar untuk mengembangkan potensi peserta didik, baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Dalam pendidikan sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan literasi siswa (Ali, 2020). Keterampilan berbahasa menjadi dasar dalam memahami informasi, menyampaikan gagasan, serta berinteraksi secara efektif. Salah satu keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai siswa adalah membaca karena membaca menjadi sarana untuk memperoleh informasi dan memperluas wawasan (Tarigan et al., 2023).

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Guru memerlukan media pembelajaran agar lebih mudah menyampaikan bahan ajar. Selain dapat memudahkan guru menyampaikan bahan ajar, media pembelajaran juga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung (Khasanah et al., 2022).

Membaca pemahaman merupakan kemampuan membaca yang tidak hanya berfokus pada pengenalan kata, tetapi juga memahami makna, menemukan informasi, menentukan ide pokok, menarik kesimpulan, serta memberikan tanggapan terhadap isi bacaan (Mahmudh et al., 2024). Menurut (Puspitaningrum et

al., 2025) indikator membaca pemahaman meliputi kemampuan menjawab pertanyaan berdasarkan isi bacaan, menentukan ide pokok, menemukan amanat, membuat kesimpulan, dan menyampaikan pendapat terhadap teks. Membaca pemahaman adalah kegiatan membaca dengan tujuan mendapatkan pemahaman yang menyeluruh tentang isi yang akan dibaca dan untuk menemukan pengetahuan dan informasi di dalamnya (Lena et al., 2023).

Namun, berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri Cengkir 1 Kepohbaru Bojonegoro, ditemukan bahwa keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V masih rendah. Sebanyak 40% siswa mengalami kesulitan dalam memahami cerita anak, terutama dalam menemukan informasi penting, menentukan ide pokok, amanat, dan kesimpulan bacaan. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional serta kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran sehingga dapat membantu tercapainya tujuan belajar secara optimal. Menurut (Agustira, S., & Rahmi, 2022) media diklasifikasikan menjadi tiga macam yaitu media pandang (visual), media dengar (audio), dan media pandang dengar (audio visual). Penggunaan media digital mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu media digital yang dapat digunakan adalah *flip book*.

Flip book merupakan media elektronik berbentuk buku digital yang dapat memuat teks, gambar, animasi, audio, dan video sehingga mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar (Lena et al., 2023). Keterlibatan media *flip book* memiliki hubungan erat dengan peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa. Tampilan halaman yang dapat dibalik secara intuitif serta elemen visual yang interaktif mampu menstimulasi rasa ingin tahu dan konsentrasi siswa saat membaca. Ketika pemahaman visual terintegrasi dengan teks cerita, siswa lebih mudah menghubungkan konteks bacaan dengan pengetahuan awal mereka, memperkaya kosakata, serta memahami alur gagasan secara tersirat maupun tersurat. Oleh karena itu, penggunaan *flip book* digital tidak hanya sekadar menyajikan teks, tetapi juga membangun skema berpikir kritis yang secara langsung memperkuat keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

Pengembangan media *flip book* digital telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Penelitian (Lestari et al., 2025) menunjukkan bahwa *flip book* berbasis kearifan lokal dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan membaca pemahaman serta berpikir

kritis siswa sekolah dasar. Selain itu, (Modeong et al., 2024) menyatakan bahwa *flip book* cerita bergambar mampu meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa. Penelitian (Syahfitri et al., 2025) juga menunjukkan bahwa *flip book* digital berbantuan Canva efektif meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Menurut (Cholifah & Muslihasari, 2022) kemampuan literasi membaca siswa mengalami peningkatan yang terlihat dari hasil tes ebelum dan sesudah penggunaan *flip book*, terutama pada indikator memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, serta menghubungkan isi teks dengan pengalaman pribadi. Peningkatan tampak pada kemampuan memahami alur cerita, menemukan informasi penting, serta menarik kesimpulan dari teks dongeng yang disajikan (Yolanita et al., 2025).

Keterbaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media *digital flip book* yang tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk cerita anak digital, tetapi juga mengintegrasikan kuis interaktif sebagai evaluasi pembelajaran. Penelitian ini menghadirkan fitur kuis yang dirancang untuk mengukur keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar setelah menyelesaikan kegiatan membaca. Kuis interaktif tersebut memberikan umpan balik secara langsung, sehingga guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap isi bacaan, sekaligus membantu siswa merefleksikan hasil belajarnya. Dengan demikian, media *digital flip book* yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai media evaluasi yang mendukung pembelajaran membaca pemahaman secara lebih aktif, efektif, dan bermakna.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mampu melatih kemampuan memahami bacaan secara sistematis. Penelitian ini memiliki keterbaruan berupa pengembangan *flip book* cerita anak berbasis digital yang dilengkapi latihan pemahaman bertingkat untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca pemahaman. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flip book* cerita anak berbasis digital yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan tujuan untuk menghasilkan produk berupa media *flip book* cerita anak berbasis digital yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima

tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi awal dan wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri Cengkir 1 Kepohbaru Bojonegoro. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan membaca pemahaman siswa.

Tahap desain dilakukan dengan merancang media *flip book* cerita anak berbasis digital. Perancangan meliputi penyusunan materi cerita anak, pembuatan tampilan media, penyusunan latihan pemahaman bertingkat, serta penyusunan instrumen penelitian.

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk awal media *flip book* digital kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli desain, dan validator perangkat pembelajaran. Hasil validasi digunakan sebagai dasar perbaikan produk sebelum dilakukan uji coba kepada siswa.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba produk pada siswa kelas V SD Negeri Cengkir 1 Kepohbaru Bojonegoro. Penelitian menggunakan desain eksperimen dengan melibatkan kelompok kontrol. Desain penelitian yang digunakan adalah *control group pretest-posttest design* untuk mengetahui peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan.

Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas V SD Negeri Cengkir 1 Kepohbaru Bojonegoro. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli, angket respon siswa, serta tes kemampuan membaca pemahaman berupa pretest dan posttest. Data penelitian dianalisis secara kuantitatif. Analisis kevalidan dilakukan berdasarkan hasil penilaian validator terhadap media. Analisis kepraktisan diperoleh melalui angket respon siswa terhadap penggunaan media. Analisis keefektifan dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji *t-test*, dan perhitungan *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa setelah menggunakan media *flip book* cerita anak berbasis digital.

Tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahapan pengembangan untuk memperbaiki produk sehingga menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil dan Diskusi

Hasil Pengembangan dan Validasi Media Flip Book Cerita Anak Berbasis Digital

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media *flip book* cerita anak berbasis digital untuk meningkatkan keterampilan membaca

pemahaman siswa kelas V sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.



Gambar 1. Tampilan Judul



Gambar 2. Tampilan Cerita



Gambar 3. Tampilan Kuis

Pada tahap analisis ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, menentukan ide pokok, menemukan informasi penting, dan menarik kesimpulan. Oleh karena itu, dikembangkan media *flip book* cerita anak berbasis digital yang memuat cerita anak, gambar pendukung, serta latihan pemahaman bertingkat untuk membantu siswa memahami bacaan. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli desain, dan validasi perangkat pembelajaran. Hasil validasi digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan tabel tersebut, hasil validasi menunjukkan bahwa media *flip book* cerita anak

berbasis digital memperoleh kategori valid hingga sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan materi, tampilan, desain, dan perangkat pembelajaran sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar.

Tabel 1. Hasil Validasi

No	Aspek Validasi	Nilai Rata-rata	Kategori
1	Validasi Ahli Materi	3,44	Valid
2	Validasi Ahli Media	3,57	Sangat Valid
3	Validasi Ahli Desain	3,60	Sangat Valid
4	Validasi Ahli Perangkat	3,74	Sangat Valid

Hasil Uji Kepraktisan dan Keefektifan Media Flip Book Cerita Anak Berbasis Digital

Setelah melalui tahap validasi, media *flip book* cerita anak berbasis digital dilakukan uji coba kepada siswa kelas V SD Negeri Cengkir 1 Kepohbaru Bojonegoro. Uji coba dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.

Hasil respon siswa menunjukkan bahwa media *flip book* cerita anak berbasis digital mudah digunakan dan menarik bagi siswa. Penyajian cerita dalam bentuk digital dengan kombinasi teks dan gambar membuat siswa lebih aktif serta tertarik mengikuti pembelajaran membaca.

Keefektifan media diketahui melalui hasil tes kemampuan membaca pemahaman menggunakan desain *Control Group Pretest-Posttest Design*. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa setelah menggunakan media *flip book* cerita anak berbasis digital. Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas, data penelitian memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis. Hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan membaca pemahaman siswa yang menggunakan media *flip book* dengan pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut.

Selain itu, hasil perhitungan N-Gain sebesar 87,99% menunjukkan peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media *flip book* cerita anak berbasis digital efektif digunakan untuk membantu siswa memahami isi bacaan, menentukan ide pokok, menemukan informasi penting, dan membuat kesimpulan. Dengan demikian, media *flip book* cerita anak berbasis digital yang dikembangkan dinyatakan

valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *flip book* cerita anak berbasis digital menggunakan model ADDIE menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V sekolah dasar. Pengembangan media ini dilakukan sebagai solusi terhadap permasalahan rendahnya kemampuan siswa dalam memahami bacaan, terutama dalam menentukan ide pokok, menemukan informasi penting, serta menarik kesimpulan dari teks yang dibaca.

Berdasarkan hasil validasi, media *flip book* cerita anak berbasis digital memperoleh kategori valid hingga sangat valid dari ahli materi, ahli media, ahli desain, dan validator perangkat pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan aspek kelayakan isi, penyajian materi, tampilan media, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media yang dikembangkan menyajikan cerita anak dalam bentuk digital yang dilengkapi gambar dan latihan pemahaman bertingkat sehingga mampu membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih menarik.

Kevalidan media menunjukkan bahwa *flip book* digital dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini sejalan dengan pendapat (Amanullah, 2020) yang menjelaskan bahwa media *flip book* digital mampu menjadi inovasi pembelajaran karena menggabungkan unsur teks dan visual sehingga pembelajaran lebih interaktif. Penggunaan media digital juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena materi disajikan sesuai dengan perkembangan teknologi dan karakteristik siswa sekolah dasar.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa media *flip book* cerita anak berbasis digital memperoleh respon positif dari siswa. Siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran membaca karena media memiliki tampilan yang menarik dan mudah digunakan. Penyajian cerita dalam bentuk digital membuat siswa lebih fokus dalam membaca serta membantu siswa memahami informasi dalam bacaan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Keefektifan media dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan uji *t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *flip book* cerita anak berbasis digital. Selain itu, hasil *N-Gain* menunjukkan peningkatan kemampuan membaca pemahaman berada pada kategori tinggi. Peningkatan

tersebut terjadi karena media tidak hanya menyediakan bahan bacaan, tetapi juga memberikan latihan pemahaman yang membantu siswa mengidentifikasi informasi, menentukan ide pokok, dan menyimpulkan isi bacaan.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian (Lestari et al., 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media *flip book* digital dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Selain itu, (Syahfitri dan Mulyahati, 2025) juga menunjukkan bahwa media *flip book* digital berbantuan teknologi mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman melalui penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif.

Keterbaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media *flip book* cerita anak berbasis digital yang dilengkapi dengan pemahaman bertingkat. Media tidak hanya digunakan sebagai buku cerita digital, tetapi juga sebagai sarana latihan membaca pemahaman yang melatih siswa memahami bacaan secara bertahap. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Pengembangan media *flip book* cerita anak berbasis digital layak digunakan dalam pembelajaran dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *flip book* cerita anak berbasis digital menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar.

Hasil validasi dari ahli materi, ahli media, ahli desain, dan validator perangkat pembelajaran menunjukkan bahwa media *flip book* cerita anak berbasis digital layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media yang dikembangkan mampu menyajikan cerita anak secara menarik melalui tampilan digital yang dilengkapi gambar dan latihan pemahaman bertingkat sehingga membantu siswa dalam memahami isi bacaan.

Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan media *flip book* cerita anak berbasis digital dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji t-test dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ serta peningkatan hasil belajar berdasarkan nilai N-Gain sebesar 87,99% dengan kategori tinggi.

Dengan demikian, media *flip book* cerita anak berbasis digital dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada ruang lingkup penelitian yang hanya melibatkan 32 siswa kelas V di SD Negeri Cengkir 1 Kepohbaru Bojonegoro sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada jenjang atau sekolah lain. Selain itu, media yang dikembangkan hanya terbatas pada materi cerita anak dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan fokus pada peningkatan keterampilan membaca pemahaman, sehingga efektivitasnya pada materi maupun mata pelajaran lain belum dapat diketahui.

Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala SD Negeri Cengkir 1 Kepohbaru Bojonegoro, guru kelas, dan siswa yang telah membantu proses penelitian, peneliti juga menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan artikel ini.

Referensi

- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah, 4(1), 72-80. MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah, 4(1), 72-80.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1), 35-44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran, 8(1), 37. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>
- Desak Ketut Trisna Lestari, Ketut Suma, I. W. W. (2025). Pengembangan media. PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL BALI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN DAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V SD, 10.
- Eka Syahfitri1, Bunga Mulyahati2, M. (2025). MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK DIGITAL BERBANTUAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 1(0.1101/2021.02.25.432866), 1-15.
- Endah Tri Puspitaningrum1 ?, Muhamad Afandi2, Y. S. (2025). Kompetensi Membaca Pemahaman Siswa SD di Indonesia: Studi Kasus Kelas III SDI Sultan Agung. Jurnal Pendidikan Dasar, 1(2), 91-100.
- Khasanah Uswatun Ilmi Arofatul, L., MZ Ati Suryaning, A., & Irmaningrum Novi, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Flipchart Terhadap Hasil Belajar Menulis Surat Resmi Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. Jurnal Jendela Pendidikan, 02(01), 125-130.
- Lena, M. S., Sartono, S., Prameswari, A. A., & Rafika, R. (2023). Analisis Kesulitan Membaca Pemahaman Peserta Didik

- pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 7824-7829. Guru Pencerah Semester, 1(2), 180-187. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.864>
- Mahmudahh, R., Aprianto, R., Dwi Marlina, L., & Adinata, H. (2024). Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Teknik Scanning Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 3(2), 140-159. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v3i2.40079>
- Modeong, L. R., Halidu, S., Pulukadang, W. T., Husain, R., & Monoarfa, F. (2025). (2024). NoPengembangan media pembelajaran flipbook cerita bergambar untuk kemampuan membaca siswa kelas III SDN No. 59 Kota Timur Kota Gorontalo Title. *Elementari Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 166-.
- Tety Nur Cholifah, A. M. (2022). Pengembangan Digital Flipbookberbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan pada Era Covid-19. Vol 6No 2,.
- Yemima Heginta Br Tarigan, Nana Hendra Cipta, S. R. (2023). PENTINGNYA KETERAMPILAN BERBAHASA INDONESIA PADA KEGIATAN PEMEBELAJARAN SEKOLAH DASAR. *Urnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09, 829-842.
- Yolanita CSarimanah EYani I. (2025). Flipbook Media Improves Elementary Students' Reading Literacy in Fairy Tales: Media Flipbook Meningkatkan Literasi Membaca Dongeng Siswa SD. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(3), 1-9.