



## **Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Pada Tema Kewajiban Dan Hakku Kelas III SD**

**Dian Ayu Pitaloka<sup>1</sup>, Safrida Napitupulu<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

\*Korespondensi: [dianayupitaloka@umnaw.ac.id](mailto:dianayupitaloka@umnaw.ac.id), [safrida@umnaw.ac.id](mailto:sufrida@umnaw.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk (1) Mengembangkan media pembelajaran *flipbook* dalam meningkatkan minat baca siswa pada pembelajaran tematik pada subtema 1 Kewajiban dan Hakku Dirumah kelas III SD. (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran *flipbook* dalam meningkatkan minat baca siswa pada pembelajaran tematik pada subtema 1 Kewajiban dan Hakku Dirumah kelas III SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan prosedur penelitian menggunakan 5 tahapan untuk mengetahui hasil dari kelayakan media pembelajaran *flipbook*. Subjek dalam penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan media pembelajaran *flipbook*. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelaah dari ahli materi mendapatkan persentase sebesar 97,5% dengan kriteria "sangat baik", dari hasil penelaah ahli media mendapatkan persentase sebesar 85% dengan kriteria "sangat baik", dari hasil respon guru mendapatkan persentase sebesar 92,5% dengan kriteria "sangat baik", dan respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran *flipbook* mendapatkan persentase sebesar 97,75% dengan kriteria "sangat baik". Dari penilaian yang didapatkan dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan "sangat baik" digunakan pada proses pembelajaran.

**Kata kunci :** *Media pembelajaran, Flipbook, Minat Baca, Tema 4 Kewajiban dan Hakku.*

### **Abstract**

*This development research aims to (1) develop flipbook learning media in increasing students' interest in reading in thematic learning in subtheme 1 Obligations and My Rights at Home in class III SD. (2) Knowing the feasibility of flipbook learning media in increasing students' interest in reading in thematic learning in subtheme 1 My Obligations and Rights at Home in class III SD. This research is a type of Research and Development (R&D) development research using the ADDIE model. In this study, researchers carried out research procedures using 5 stages to find out the results of the feasibility of flipbook learning media. The subjects in this study were material expert reviewers, media experts, teacher and student responses. The instrument used in this research is a questionnaire. The data analysis technique used is a qualitative descriptive analysis technique. Based on the validation results from the material expert, a percentage of 97.5% was obtained with the "very good" criterion, from the reviewers the media experts obtained a percentage of 85% with the "very good" criteria, from the results of the teacher's response, a percentage of 92.5% was obtained with the criterion "very good", and student responses after using flipbook learning media get a percentage of 97.75% with the criteria of "very good". From the assessment obtained, it can be said that the flipbook learning media developed is "very good" used in the learning process.*

**Keywords:** *Learning media, Flipbook, Reading Interest, Theme 4 My Obligations and Right.*

## **1. Pendahuluan**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya maupun Pendidikan. Di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk pada jenjang Pendidikan dasar. Pemanfaatan teknologi terbaru di sekolah dasar seperti Augmented Reality terus dikembangkan agar Pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan IPTEK perlu adanya penyesuaian, terutama yang berkaitan dengan faktor pengajaran di sekolah. Salah satu faktor penyesuaian yang berkaitan dengan pengajaran di sekolah adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh guru sehingga mereka dapat menyampaikan materi pelajaran kepada siswa secara baik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Abdul Wahid pada jurnal pendidikan dengan judul Pentingnya Media Pembelajaran Dalam meningkatkan Prestasi Belajar (Abdul Wahid : 2018). Untuk mempersentasikan informasi dengan tujuan tertentu, keahlian dalam membuat persentasi terkait dengan kemampuan teknis, dan kemampuan seni serta kolaborasi kedua kemampuan ini dapat menghasilkan persentasi yang menarik. Secara kognitif siswa dibebani dengan banyaknya informasi yang akan mereka temui, Hidayat dkk, 2021 (dalam Rika Wahyuni, 2022). Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era resolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi, Sukmawarti dkk, 2022 (dalam safrida napitupulu, 2022).

Budaya membaca merupakan hal mendasar yang harus dimiliki oleh setiap warga negara untuk menuju bangsa yang maju. Melalui budaya baca, mutu Pendidikan dapat ditingkatkan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan merupakan salah satu kunci untuk meningkatkan kreativitas. Dalam Undang-undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan pasal 48 ayat 1 dinyatakan bahwa pembudayaan kegemaran membaca dilakukan melalui keluarga, satuan Pendidikan dan masyarakat. Selanjutnya dalam pasal 49 dinyatakan bahwa “Pemerintah, pemerintah daerah dan masyarakat mendorong tumbuhnya Taman Bacaan Masyarakat untuk menunjang pembudayaan kegemaran membaca”.

Media memiliki peran yang penting dalam pembelajaran karena media dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Media *Flipbook* merupakan suatu media buku bergambar dengan satu tema cerita yang dibuat secara menarik dengan menggunakan kertas lain untuk menutupi (*flip*) cerita yang ada didalamnya dalam bentuk gambar atau tulisan. *Flipbook* yang dibuat ini

diharapkan dapat meningkatkan minat dan aktivitas membaca peserta didik yang didukung penyajian uraian cerita menarik yang dapat menarik perhatian peserta didik supaya lebih tertarik dalam membaca, *flipbook* juga dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi rendahnya minat membaca ini diantaranya yaitu rendahnya pemahaman guru dalam membuat media pembelajaran, hal ini karena masih banyak guru yang belum mengetahui tentang perkembangan mengenai media pembelajaran untuk memotivasi siswa dalam belajar khususnya pada minat membaca siswa ini. Kemudian media yang digunakan guru hanya berupa buku pelajaran, dan fasilitas yang disediakan sekolah seperti perpustakaan yang kurang menunjang kegiatan minat baca siswa, sehingga siswa kurang antusias dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan kegiatan membaca dan membuat siswa kurang termotivasi dalam membaca dan rendahnya minat siswa dalam membaca.

Oleh karena itu, media yang digunakan untuk melengkapi bahan ajar yang dapat dipakai oleh siswa mampu meningkatkan minat baca siswa. Dengan meningkatnya minat membaca siswa dapat memberikan perubahan yang lebih baik lagi. Pengembangan ini dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan siswa pada subtema 1 yang ada dalam buku Kewajiban dan Hakku ini sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penerapan media pembelajaran pada materi ini diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik dalam mengembangkan minatnya dalam membaca.

## **2. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan model pengembangan atau yang disebut dengan *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan ini menggunakan Penelitian pengembangan ini menggunakan model *ADDIE*. Model *ADDIE* ini terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).

Subjek penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan media pembelajaran *flipbook*. Waktu pada penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook* direncanakan dan dilaksanakan pada bulan Mei 2023 sampai dengan selesai.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar telaah dalam bentuk kuesioner yaitu angket. Kuesioner menurut (Sujarweni, 2020) merupakan suatu

instrumen pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada para responden untuk mereka jawab. Angket dalam penelitian ini menggunakan angket untuk menelaah media yang dikembangkan yaitu telaah ahli materi, telaah ahli media, respon guru dan siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif yaitu berupa tanggapan dan saran dari ahli materi dan ahli media yang sesuai dengan prosedur pengembangan yang dilakukan. Kemudian dikuantitatifkan agar mendapat hasil berupa angka yang diperoleh dari angket penilaian produk pengembangan.

### **3. Hasil dan Pembahasan Penelitian**

#### **3.1 Hasil**

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini dikembangkan sesuai dengan kedua masalah yang dipaparkan. Pertama, proses pengembangan media pembelajaran *flipbook* untuk meningkatkan minat baca siswa pada pembelajaran tematik dengan tema Kewajiban dan Hakku pada subtema 1 Kewajiban dan Hakku Dirumah. Kedua, kelayakan media pembelajaran *flipbook* untuk meningkatkan minat baca siswa pada pembelajaran tematik dengan tema Kewajiban dan Hakku pada subtema 1 Kewajiban dan Hakku Dirumah.

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan yang telah dijelaskan pada bab III, proses langkah-langkah pengembangan media pembelajaran *flipbook* mengikuti lima tahapan sebagai berikut :

#### **Analisis (*Analyze*)**

Langkah awal yang dilakukan dalam tahap pengembangan media pembelajaran *flipbook* adalah melakukan analisis. Analisis masalah dalam penelitian ini adalah sekolah yang ditemukan bahwa bahan ajar yang digunakan dan disediakan dari pihak sekolah yaitu buku cetak tematik saja, namun peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *flipbook* sebagai salah satu bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan minat baca dalam diri siswa pada tema Kewajiban dan Hakku dengan subtema Kewajiban dan Hakku Dirumah. Pengembangan bahan ajar media pembelajaran *flipbook* yang dibuat sesuai dengan tuntutan agar dapat membantu siswa dalam pembelajaran, karena desain dan gambar yang dibuat pada media pembelajaran *flipbook* ini dapat meningkatkan minat baca siswa. Jadi selain sebagai bahan ajar media pembelajaran *flipbook* ini juga dapat menjadi salah satu media yang digunakan dalam meningkatkan minat baca siswa.

## **Desain (Design)**

Langkah berikutnya yaitu mendesain produk media pembelajaran *flipbook* sesuai dengan kebutuhan siswa pada saat penelitian. Ada beberapa komponen yang dikembangkan oleh peneliti dalam menyusun media pembelajaran *flipbook*, berikut ini adalah komponen yang dikembangkan peneliti dalam penyusunan media pembelajaran *flipbook*.

### **a. Menentukan Judul Media**

Pada komponen awal ini, peneliti menentukan judul media pembelajaran *flipbook* sesuai dengan situasi dan kondisi yang berkenaan dengan siswa secara langsung agar dapat meningkatkan minat baca siswa itu sendiri melalui cerita dan pengalaman yang ada di lingkungannya sendiri. Untuk itu peneliti tertarik untuk membuat judul media pembelajaran *flipbook* “Meningkatkan Minat Baca Pada Tema 4 Kewajiban Dan Hakku Dengan Subtema 1 Kewajiban Dan Hakku Dirumah”.

### **b. Menentukan Isi Materi**

Pada komponen ini, peneliti menentukan isi materi yang sesuai dengan kewajiban dan hakku dirumah, seperti kewajiban dan hak yang berkaitan dengan istirahat, kewajiban dan hak yang berkaitan dengan makanan, kewajiban dan hak yang berkaitan dengan kebersihan rumah.

### **c. Menentukan Warna Dan Jenis Huruf**

Warna yang digunakan adalah warna-warna yang mendukung ilustrasi cerita. Media pembelajaran *flipbook* ini dibuat dengan bermacam-macam jenis warna agar terlihat menarik untuk dibaca. Warna dasar yang digunakan peneliti memiliki arti sendiri yaitu perpaduan antara warna merah muda dan biru, dikarenakan dalam gender terdapat antara siswa perempuan dan laki-laki. Warna yang digunakan pada media pembelajaran *flipbook* ini menggunakan warna terang agar membuat nyaman ketika dibaca siswa dan pembaca. Sedangkan jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran *flipbook* ini yaitu : 1) Arial dengan ukuran untuk penulisan judul, kata pengantar dan daftar isi. 2) Arapey digunakan untuk penulisan subjudul dan isi materi. Jenis huruf yang digunakan mudah untuk dibaca sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk membacanya.

### **d. Menentukan Desain Dan Gambar**

Desain yang digunakan pada media pembelajaran *flipbook* dibuat dengan desain yang kekinian yaitu terdapat unsur aesthetic agar menarik perhatian siswa untuk tertarik membaca

media pembelajaran *flipbook*. Kemudian gambar yang digunakan pada media pembelajaran *flipbook* ini sebisa mungkin sesuai dengan gambar fakta yang ada pada materi pembelajaran.

### **Pengembangan (*Development*)**

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* yang dilakukan oleh peneliti telah dikembangkan sesuai dengan desain yang telah dijelaskan di atas. Kemudian peneliti melakukan telaah kepada penelaah dua ahli dosen yaitu ahli materi dan ahli media. Setelah peneliti mendapatkan masukan dan saran diketahui kelemahan media yang telah dibuat oleh peneliti, dengan adanya masukan maka kelemahan tersebut diperbaiki agar memperkuat media yang dibuat oleh peneliti. Berikut hasil data telaah media pembelajaran *flipbook* :

#### **a. Data Hasil Telaah Ahli Materi**

Telaah media pembelajaran *flipbook* dilakukan oleh dosen ahli materi yang merupakan salah satu dosen aktif di Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, telaah dilakukan pada tanggal 20 Juli 2023. Aspek yang dinilai dari produk meliputi kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD), kelugasan Bahasa, penyajian kalimat dan ketepatan penggunaan istilah. Hasil telaah ahli materi memperoleh skor rata-rata “87,5 %” dan diperoleh hasil bahwa produk penelitian pengembangan ini termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Ahli materi menyatakan bahwa produk penelitian ini sudah bagus namun masih ada yang perlu diperbaiki sehingga produk lebih bagus lagi. Setelah mendapat komentar atau saran dari ahli materi, kemudian penulis melakukan revisi, dan berikut ini adalah hasil revisi yang telah dilakukan oleh penulis pada tanggal 26 Juli 2023. Aspek yang dinilai dari produk meliputi kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD), kelugasan Bahasa, dan penyajian kalimat. Hasil telaah ahli materi memperoleh skor rata-rata “97,5 %” dan diperoleh hasil bahwa produk penelitian pengembangan ini termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

#### **b. Data Hasil Telaah Ahli Media**

Telaah media pembelajaran *flipbook* dilakukan oleh ahli media yang juga merupakan salah satu dosen aktif di Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, telaah dilakukan pada tanggal 26 Juli 2023. Aspek yang dinilai dari produk meliputi desain media pembelajaran *flipbook*, pemrograman dan kemudahan penggunaan media pembelajaran *flipbook*. Hasil penelaah ahli media diperoleh skor rata-rata “85 %” dengan kategori “Sangat Baik”.

#### **c. Data Hasil Telaah Respon Guru**

Telaah media pembelajaran *flipbook* dilakukan oleh guru yang merupakan salah satu guru aktif di sd swasta pab 23 patumbak ii, telaah dilakukan pada tanggal 31 juli 2023. Aspek

yang dinilai dari produk meliputi desain media pembelajaran *flipbook*, kemudahan penggunaan media pembelajaran *flipbook*, ketepatan penggunaan bahasa dan istilah dan minat membaca pada media pembelajaran *flipbook*. Hasil penelaah respon guru diperoleh skor “ 92,5 % “ dengan kategori “Sangat Baik “.

### **Implementasi (*Implementation*)**

Pada tahap implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk peneliti menerapkan media pembelajaran *flipbook* yang telah dikembangkan dan telah di revisi pada situasi nyata dalam kelas. Sebelum menerapkan media pembelajaran *flipbook* ini peneliti melakukan kegiatan pembelajaran kemudian melakukan evaluasi awal untuk mengetahui respon siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *flipbook* dengan menyebarkan angket. setelah melakukan evaluasi awal kemudian peneliti menerapkan media pembelajaran *flipbook* yang telah dibuat dalam pembelajaran. Tujuan dalam tahap impelentasi ini yaitu untuk meningkatkan minat baca siswa dengan media pembelajaran *flipbook* yang telah dibuat oleh peneliti.

### **Evaluasi (*Evaluation*)**

Evaluasi adalah tahap akhir dalam penelitian ini. Evaluasi ini merupakan proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap media pembelajaran *flipbook*. Hasil dari respon siswa sebelum menggunakan media pembelajaran mendapatkan skor persentase rata-rata 81,25 % dan hasil respon siswa menggunakan media pembelajaran mendapatkan skor persentase rata-rata 97,75 %.

## **3.2 Pembahasan**

Hasil dari pengembangan media pembelajaran *flipbook* untuk meningkatkan minat baca siswa ini menggunakan prosedur pengembangan *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan ini menggunakan Penelitian pengembangan ini menggunakan model *ADDIE*. Model *ADDIE* ini terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Penelitian pengembangan media pembelajaran ini berawal dari rendahnya minat membaca siswa dan media pembelajaran *flipbook* ini belum pernah digunakan pada saat pemelajaran. Media pembelajaran *flipbook* ini guna membantu siswa dalam meningkatkan minat dalam membaca yaitu pada subtema 1 kewajiban dan hakku dirumah, dikarenakan segala aktivitas yang ada pada materi pembelajaran berawal dari lingkungan siswa itu sendiri. Oleh

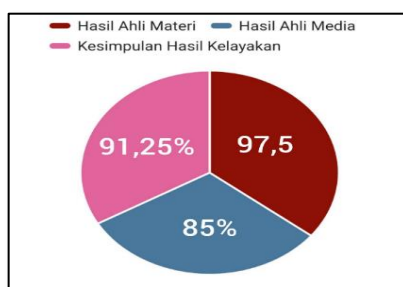
karena itu peneliti terdorong melakukan pengembangan media pembelajaran *flipbook* untuk meningkatkan minat baca siswa pada subtema kewajiban dan hakku dirumah.

Media pembelajaran *flipbook* ini dapat membantu guru dalam memberikan pemahaman mengenai tema kewajiban dan hakku. Media pembelajaran *flipbook* ini dibuat semenarik mungkin dengan desain yang *aesthetic* dan warna yang cerah agar siswa bersemangat dalam membaca. Buku media pembelajaran *flipbook* ini dibuat. Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini adalah melakukan analisis masalah. Media pembelajaran *flipbook* yang dibuat sesuai dengan tuntutan agar dapat membantu siswa dalam pembelajaran, karena ilustrasi gambar yang terdapat pada media pembelajaran *flipbook* dapat menguatkan pemahaman siswa dan meningkatkan minat baca siswa. Kemudian pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner (angket) yang diberikan kepada penelaah dosen ahli materi dan ahli media agar mengetahui seberapa baik media pembelajaran *flipbook* dengan subtema 1 kewajiban dan hakku kelas III SD.

Desain produk media pembelajaran *flipbook* sesuai dengan kebutuhan yang ada di lapangan dengan menentukan judul, isi materi, warna dan jenis huruf beserta desain dan gambar yang digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam meningkatkan minat baca siswa.

Kemudian pengembangan media pembelajaran *flipbook* yang telah dibuat oleh peneliti ditelaah oleh dua ahli dosen yaitu ahli materi dan ahli media. Hal ini dilakukan untuk menunjukkan kualitas media pembelajaran *flipbook* yang telah dibuat. Kemudian peneliti mendapat masukan dan saran oleh para ahli maka peneliti merevisi media pembelajaran *flipbook* agar media yang dibuat lebih bagus lagi.

Setelah di revisi, peneliti menerapkan media pembelajaran *flipbook* pada pembelajaran di dalam kelas agar mengetahui kualitas pada media pembelajaran *flipbook* sebagai suatu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan meningkatkan minat baca siswa Berdasarkan hasil telaah ahli dapat dilihat dari persentase diagram berikut :

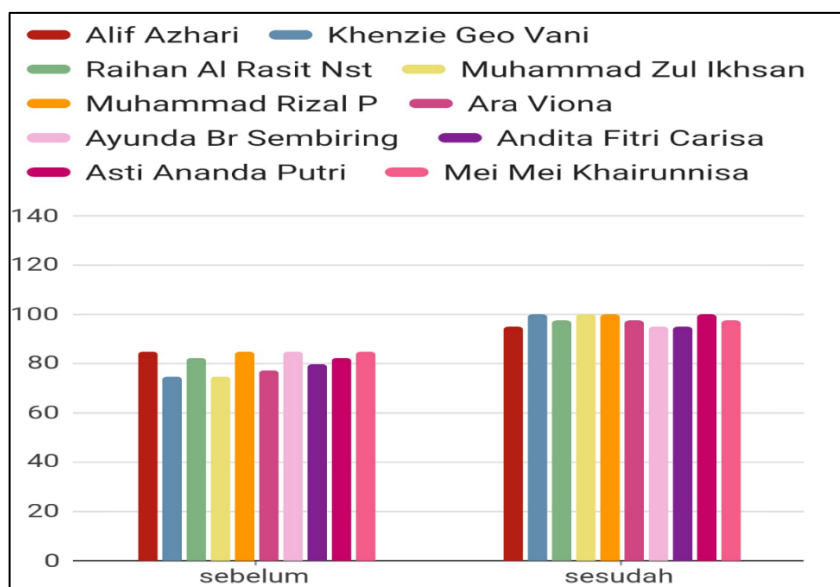


Gambar 1. Diagram Hasil Ahli Materi Dan Ahli Media



Hasil ini diperoleh oleh penelaah ahli materi dan ahli media melalui tahapan penelitian. Adapun yang dilakukan oleh satu dosen ahli materi disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* ini mendapat skor 97,5 % dan satu dosen ahli media menyimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* ini mendapat skor 85 % dan layak diuji cobakan oleh siswa kelas III SD.

Berikut ini juga hasil minat siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *flipbook* dalam diagram berikut ini :



**Gambar 2. Diagram Hasil Respon Siswa**

Berdasarkan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran *flipbook* ini memiliki kualitas yang sangat baik, sehingga dapat digunakan oleh guru maupun siswa untuk pembelajaran siswa dalam meningkatkan minat baca siswa.

#### **4. Kesimpulan**

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini Pada Tema 4 Kewajiban Dan Hakku Dengan Subtema 1 Kewajiban Dan Hakku Dirumah ini, dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini menggunakan prosedur pengembangan *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan ini menggunakan Penelitian pengembangan ini menggunakan model *ADDIE*. Model *ADDIE* ini terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Hasil akhir penelitian ini adalah produk yang berupa media pembelajaran *flipbook* dengan judul “Meningkatkan Minat

Baca Pada Tema 4 Kewajiban Dan Hakku Dengan Subtema 1 Kewajiban Dan Hakku Dirumah”.

- 2) Media pembelajaran *flipbook* ini dikembangkan dengan kualitas yang baik dan media yang dibuat ini layak untuk digunakan siswa sebagai bahan ajar pembelajaran. Berdasarkan hasil telaah yang telah dilakukan oleh satu dosen ahli materi mendapat skor 97,5 % dan satu dosen ahli media mendapat skor 85 % dengan kategori “Sangat Baik”.

## **5. Daftar Pustaka**

- A, Sofyan. M. H. (2015). Meningkatkan Motivasi Membaca. *Jurnal Iqra'*, 09(5).
- Angkowo, R. Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Kota : Jakarta.
- Gumono. (2016). Profil Minat Baca Mahasiswa FKIP Universitas Bengkulu. *Jurnal Wacana*.
- Hasnida. (2014). *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. Kota : Jakarta.
- Hidayat, A., Mujib, A., & Muslihah, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Keterampilan Membaca Intensif Melalui Model Pengembangan Borg Dan Gall. *JPPM Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 159-167.
- Magdalena, Ina. 2021. *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. Kota : Sukabumi.
- Mirnowati, L. Fabriya, R, A. (2022). Penerapan Media Fipbook Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*. 10(1).
- Napitupulu. S. Wahyuni. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.
- Nurdiansah. Y. (2022). Meningkatkan Minat Dan Aktivitas Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flipbook Kelas II SD. *Jurnal PAJAR*, 06(5). DOI : <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i5.8834>.
- Santika, A., & Nasution, A. S. (2021). Pengembangan media gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia di kelas 2 sd. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 3(2), 83-96.
- Sartyka, B., Mujib, A., & Mawengkang, H. (2021). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematik dan kemandirian belajar peserta didik. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(1), 35-46.

- Siska, A., Mujib, A., & Putri, D. A. P. (2022). Pengaruh Motivasi Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Sekolah Batam (Studi Pada Sdn 005 Sekupang Batam). *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 6(1), 93-106.
- Triskawati, T., & Silalahi, B. R. (2021). Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 55-67.
- Wahid. A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Uzer Usman, Menjadi Guru Profesional*.
- Wahyuni, G., Destini, R., & Mujib, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Visual Siswa. *Jurnal LENTERA: Jurnal Studi Pendidikan*, 5(2), 39-52.
- Wahyuni. R. Napitupulu. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.
- Widodo, H. (2019). *Cara Meningkatkan Minat Baca Siswa*. Kota : Semarang.