

Pengembangan media flipbook interaktif berbantuan model *discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar

Syifa Nurul Qolbi¹, Wikanengsih², Komala³

^{1,2,3} IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ syifanq2511@gmail.com, ² wikanengsih@ikipsiliwangi.ac.id, ³ komala@ikipsiliwangi.ac.id

Abstrak

Elementary school students' reading comprehension skills still require improvement through innovative, interactive learning media. This Research and Development (R&D) study aimed to develop an interactive flipbook medium incorporating the *Discovery Learning* model and to assess its feasibility, effectiveness, and implementation challenges. The study adopted the eight stages of the Borg & Gall model. Participants included 15 students in the limited trial, 28 students in the field trial, a classroom teacher, two subject matter experts, and two media experts. Data were collected via interviews, observations, questionnaires, and tests using a one-group pretest-posttest design, then analyzed using N-Gain and Paired Samples T-Tests. Results indicated very high feasibility ratings: 96% from subject matter experts and 93% from media experts. Student response rates reached 76% in the limited trial and 71% in the field trial. Effectiveness was demonstrated by N-Gain scores of 0.66 and 0.54 (moderate category) and a significant difference between pretest and posttest results. Some students still required time to adapt to digital media and needed material reinforcement. Thus, the interactive flipbook medium supported by the *Discovery Learning* model is deemed feasible, practical, and effective for enhancing students' reading comprehension skills.

Keywords: Interactive Flipbook Media, *Discovery Learning*, Reading Comprehension Skills.

Abstrak

Kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar masih perlu ditingkatkan melalui inovasi media pembelajaran yang interaktif. Penelitian Research and Development (R&D) ini bertujuan mengembangkan media flipbook interaktif berbantuan model *Discovery Learning*, mengetahui kelayakan, efektivitas, serta kendala implementasinya. Penelitian mengadopsi delapan tahapan Borg & Gall. Subjek penelitian terdiri atas 15 siswa pada uji coba terbatas, 28 siswa pada uji coba lapangan, guru kelas, dua ahli materi, dan dua ahli media. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket, dan tes dengan desain one-group pretest-posttest, kemudian dianalisis menggunakan N-Gain dan Paired Samples T-Test. Hasil menunjukkan kelayakan sangat tinggi, yaitu 96% dari ahli materi dan 93% dari ahli media. Respons siswa mencapai 76% pada uji terbatas dan 71% pada uji lapangan. Efektivitas ditunjukkan oleh nilai N-Gain 0,66 dan 0,54 (kategori sedang), serta perbedaan signifikan antara pretest dan posttest. Sebagian siswa masih memerlukan adaptasi terhadap media digital dan pengulangan materi. Dengan demikian, media flipbook interaktif berbantuan model *Discovery Learning* dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Kata Kunci: Media Flipbook Interaktif, *Discovery Learning*, Kemampuan Membaca Pemahaman.

1. Pendahuluan

Keberhasilan akademis di fase dasar pendidikan formal tidak luput dari peran penguasaan literasi dan komunikasi. Oleh karena itu, pengembangan aspek menyimak, lisan, membaca, dan menulis menjadi agenda yang sangat fundamental dalam kurikulum sekolah dasar. (Naila Putri et al., 2025). Dari keempat aspek tersebut, membaca memiliki peran yang sangat penting karena menjadi landasan krusial bagi siswa dalam menyerap berbagai informasi, yang pada akhirnya turut menopang keberhasilan akademik mereka di mata pelajaran lainnya. Menurut (Pratiwi et al., 2022) Kemampuan menangkap makna, mengidentifikasi pikiran utama, dan menginterpretasikan isi teks merupakan esensi nyata dari

membaca pemahaman, yang berarti aktivitas ini jauh lebih mendalam daripada sekadar membaca tulisan secara tekstual.

Kemampuan membaca pemahaman memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan literasi peserta didik. Menurut (Pratama, 2022) siswa yang dibekali kemampuan membaca yang efektif terbukti mampu memahami, mengolah, serta dapat mengelola informasi yang didapatkan dari teks bacaan secara optimal. Sebaliknya, ketika kecakapan membaca anak tidak memadai, mereka akan mengalami hambatan besar dalam menangkap esensi bahan ajar serta maksud dari pertanyaan soal. Defisit kemampuan ini lambat laun akan mengganggu keberhasilan belajar mereka pada mata pelajaran yang berbeda. Sejalan dengan konsep literasi membaca (OECD, 2023) mengungkapkan bahwa kemampuan membaca mencakup kemampuan memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan merefleksikan informasi dari berbagai teks untuk mencapai tujuan dan mengembangkan pengetahuan.

Meskipun demikian, kondisi kemampuan membaca peserta didik di Indonesia masih perlu mendapat perhatian, berdasarkan hasil PISA 2022 yang di selenggarakan oleh OECD menegaskan bahwa capaian performa literasi membaca peserta didik di Indonesia secara umum masih tertahan di bawah garis rata-rata global. Temuan ini mengonfirmasi adanya kesenjangan, di mana sebagian besar siswa belum mampu memenuhi target kualifikasi literasi membaca yang diharapkan. Hasil ini memperkuat argumen yang diajukan oleh Muliawanti et al., dalam Putri et al., (2024) menunjukkan bahwa Temuan tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa sekolah dasar masih menghadapi kendala serius dalam mengidentifikasi gagasan utama dan mencerna esensi bacaan. Imbas dari lemahnya kecakapan membaca pemahaman ini adalah munculnya hambatan bagi siswa dalam menyerap materi pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks tertulis.

Akselerasi teknologi di era kontemporer mendesak para pengajar untuk memformulasikan inovasi media interaktif secara kreatif guna mengoptimalkan partisipasi aktif siswa di kelas. Penggunaan perangkat digital tidak hanya mempermudah pemahaman materi, tetapi juga berkontribusi langsung pada peningkatan mutu pembelajaran (Irwan & Kamarudin, 2021). Melalui pemanfaatan multimedia interaktif, literasi digital peserta didik dapat dikembangkan berkat penyajian konten yang menarik dan adaptif (Zulqadri & Nurgiyantoro, 2023). Selain itu, implementasi media digital ini mampu menciptakan atmosfer kelas yang lebih inovatif, memicu ketertarikan belajar siswa, sekaligus membangun proses Kegiatan belajar-mengajar yang jauh lebih tepat sasaran dan membuahkan hasil (Novela et al., 2024).

Data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 207 Cibogo menunjukkan bahwa pembelajaran membaca masih didominasi oleh buku cetak sebagai sumber belajar sehingga siswa kurang tertarik untuk membaca dan berdampak pada rendahnya pemahaman siswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran belum optimal, padahal perkembangan teknologi digital menuntut adanya inovasi dalam implementasi media edukasi yang mampu menstimulasi keterlibatan aktif siswa serta menggugah minat belajar. Temuan tersebut didukung oleh Fitria (2024) menegaskan bahwa pemanfaatan alat bantu belajar yang monoton berpotensi besar menurunkan antusiasme serta keterlibatan aktif peserta didik sepanjang sesi pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu media flipbook interaktif berbantuan model *Discovery Learning* dipilih sebagai alternatif solusi dalam pembelajaran membaca pemahaman. Penggunaan flipbook interaktif dinilai efektif karena mampu mengemas materi pembelajaran secara lebih atraktif lewat integrasi teks, gambar, audio, serta video. Di sisi lain, penerapan model *Discovery Learning* turut memperkuat proses belajar dengan menstimulasi siswa untuk aktif mengonstruksi pengetahuan melalui aktivitas eksplorasi, penyelidikan, dan pemecahan masalah (Istiqamah et al., 2024)

Meskipun penelitian terdahulu (*research gap*) telah banyak mengembangkan media flipbook interaktif maupun mengimplementasikan model *Discovery Learning* di sekolah dasar, fokus utamanya masih sebatas pada peningkatan hasil belajar secara umum. Namun demikian, integrasi spesifik yang memadukan pemanfaatan flipbook digital dengan sintaks *Discovery Learning* demi meningkatkan kecakapan membaca pemahaman peserta didik secara utuh masih luput dari perhatian para peneliti

terdahulu. Di samping itu, penilaian membaca pemahaman pada studi-studi sebelumnya cenderung terbatas pada indikator tertentu, sehingga diperlukan pengembangan media baru yang mampu mengakomodasi seluruh indikator membaca pemahaman secara lebih menyeluruh. Maryana et al. (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat dasar masih harus ditingkatkan melalui inovasi perangkat interaktif yang dapat memacu motivasi, prestasi, sekaligus literasi digital siswa. Oleh karena itu lah, pengembangan media baru menjadi penting bukan sekadar menonjolkan aspek visual, melainkan juga harus mampu menstimulasi keterlibatan aktif peserta didik dalam menyelami makna bacaan.

Nilai kebaruan dari studi ini terletak pada integrasi antara media flipbook interaktif dan model *Discovery Learning* untuk mengoptimalkan kemampuan membaca pemahaman siswa SD. Jika penelitian sebelumnya umumnya terbatas pada tiga indikator saja Muliawanti et al., dalam Putri et al., (2024), riset ini mengkajinya secara komprehensif lewat lima indikator membaca pemahaman.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media flipbook interaktif berbantuan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar, (2) mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, (3) mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa, serta (4) mengidentifikasi kendala yang ditemui selama implementasi media dalam proses pembelajaran.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan mengadopsi kerangka kerja pedoman dari Borg & Gall (Ade Rahayu, 2025) yang dimodifikasi menjadi delapan tahapan sesuai kebutuhan penelitian. Tahapan tersebut meliputi penelitian dan pengumpulan Informasi, perencanaan, pengembangan produk awal + validasi ahli, uji coba awal, revisi produk awal, uji coba lapangan, revisi produk akhir, produk akhir. Model ini digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran flipbook interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia membaca pemahaman di sekolah dasar.



Gambar 1. Tahapan Borg & Gall

Dalam pelaksanaan pembelajaran, penelitian ini mengeksplorasi efektivitas model *Discovery Learning* berbasis flipbook interaktif dalam memicu kemandirian dan keaktifan siswa dalam mencari data pelajaran. Desain one group pretest-posttest dipilih sebagai kerangka kerja eksperimen yang diaplikasikan pada pengujian terbatas dan luas. Di dalam implementasinya, performa membaca pemahaman peserta didik diukur dua kali, yakni melalui pretest sebelum intervensi dilakukan dan posttest setelah proses pembelajaran usai. Data dari kedua pengukuran tersebut menjadi tolak ukur utama untuk menganalisis peningkatan kompetensi literasi pemahaman siswa.

Penelitian dilaksanakan di SDN 207 Cibogo pada tahun ajaran 2025/2026. Penentuan lokasi penelitian ini didasarkan pada temuan observasi awal yang mengindikasikan urgensi inovasi media pembelajaran guna meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV sekolah dasar dengan fokus amatan sebanyak 28 orang. dan siswa kelas V

yang berjumlah 15 orang, guru kelas sebagai narasumber wawancara, validator ahli media, serta validator ahli materi. Peserta didik terlibat dalam kegiatan untuk mengetahui efektivitas media *flipbook interaktif* yang dikembangkan.

Guna menyusun landasan data yang kuat, peneliti menerapkan lima teknik pengumpulan, yaitu dokumentasi, angket, tes, observasi, dan wawancara. Gambaran mengenai kompetensi membaca peserta didik serta dinamika pembelajaran di sekolah diperoleh lewat wawancara mendalam dengan wali kelas. Di sisi lain, instrumen tes awal dan tes akhir sengaja diintegrasikan untuk mengevaluasi sejauh mana peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa setelah perlakuan. Guna melengkapi data tersebut, angket respons siswa dan lembar validasi dari ahli media serta materi digunakan untuk mengukur keefektifan produk..

Alat ukur yang diterapkan untuk mengevaluasi kompetensi membaca pemahaman ini terdiri atas 5 butir soal uraian serta 10 butir soal pilihan ganda. Pengujian validitas secara empiris dilakukan terlebih dahulu terhadap instrumen tersebut sebelum diaplikasikan dalam pengumpulan data. Berdasarkan hasil uji coba, tiap butir soal menunjukkan status valid dan memenuhi kriteria kelayakan untuk riset ini. Guna menganalisis efektivitas produk *flipbook interaktif* terhadap perkembangan membaca peserta didik, data pretest dan posttest dihitung lewat rumus N-Gain dengan bantuan program SPSS serta Microsoft Excel.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Proses pengembangan media *flipbook interaktif* berbantuan model *Discovery Learning* ini dilakukan dalam 8 tahapan yaitu : 1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal, mengenai kajian literatur materi teks narasi dan menganalisis kebutuhan siswa kelas IV di SDN 207 Cibogo; 2) Perencanaan, yaitu Menyusun konsep *flipbook interaktif* serta alur pembelajaran yang sesuai dengan sintaks dari model *Discovery Learning*; 3) Pengembangan produk awal, yaitu Menyusun draf *flipbook interaktif*, memvalidasi produk oleh ahli media dan materi, serta melakukan revisi berdasarkan saran dari validator; 4) Uji coba awal, setelah melakukan validasi uji coba terbatas dilaksanakan pada 15 orang siswa kelas V untuk melihat respon awal dan kemudahan penggunaan media *flipbook interaktif*; 5) Revisi produk awal, yaitu memperbaiki media berdasarkan temuan dan masukan yang diperoleh pada saat melakukan uji terbatas; 6) Uji coba lapangan, yaitu melakukan uji produk dalam skala yang lebih luas pada satu kelas (28 siswa) untuk mengukur efektivitas media; 7) Revisi produk akhir, yaitu melakukan penyempurnaan media secara final berdasarkan hasil observasi dan evaluasi dari uji coba lapangan; 8) Produk akhir media *flipbook interaktif* yang telah direvisi dan siap digunakan dalam pembelajaran.

Sebelum memasuki uji coba terbatas dan uji coba luas di kelas, kelayakan materi serta media *flipbook interaktif* dinilai terlebih dahulu oleh para validator ahli. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur kesiapan instrumen, dengan rincian capaian skor sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Nama Validator	Skor	Presentase	Interpretasi
1.	Validator 1	28	100	Sangat layak
2.	Validator 2	26	92	Sangat layak
Rata – Rata Total		54	96	Sangat layak

Merujuk pada pemetaan data di Tabel 1, kelayakan materi dalam media *flipbook interaktif* ini berada pada kriteria sangat layak dengan perolehan skor rata-rata sebesar 96%. Angka capaian ini merefleksikan bahwa substansi materi yang disusun telah memenuhi target kurikulum serta karakteristik perkembangan siswa, yang menjadikannya absah dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Selain validasi bahan ajar, dilakukan juga validasi media untuk meninjau aspek visual, kemudahan navigasi, dan pemanfaatan teknologi pada media *flipbook* interaktif. Hasil validasi oleh ahli media yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Nama Validator	Skor	Presentase	Interpretasi
1.	Validator 1	73	91%	Sangat layak
2.	Validator 2	76	95%	Sangat layak
Rata – Rata Total		149	93%	Sangat layak

Berdasarkan Tabel 2, Hasil penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata nilai sebesar 93% dengan predikat sangat layak. Skor ini membuktikan bahwa dari segi visual, sistem navigasi, dan fungsi gunanya, media ini sudah memenuhi syarat untuk dipakai dalam pembelajaran. Meskipun secara keseluruhan media dinyatakan sangat layak, terdapat beberapa saran perbaikan dari ahli media agar media lebih optimal. Revisi dilakukan pada aspek visual, dimana peneliti meminta agar font yang digunakan lebih diperbesar agar siswa dapat melihat media dengan jelas. setelah revisi ini dilakukan, media kemudian diujicobakan kepada siswa untuk memperoleh respons siswa dan mengidentifikasi kendala penggunaan media.

Untuk mengetahui tingkat efektivitas media *flipbook* interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dilakukan analisis terhadap nilai pretest dan posttest pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Nilai Pretest dan N-Gain

Kelas	Rerata Pretest	Rerata Posttest	N-Gain	Kategori
Uji Terbatas	68,67	79,67	0,66	Sedang
Uji Luas	56,96	77,86	0,54	Sedang

Merujuk pada data capaian tes awal dan tes akhir, indeks N-Gain yang diperoleh menempatkan efektivitas media pada kategori sedang. Melalui indikasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan perangkat pembelajaran berupa *flipbook* interaktif terbukti efektif dalam memfasilitasi peningkatan pemahaman membaca yang signifikan pada diri siswa.

Selanjutnya, uji Paired Samples T-Test diterapkan pada skala terbatas untuk mengukur signifikansi perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan setelah pemanfaatan media *flipbook* interaktif. Data hasil pengujian tersebut dirangkum secara rinci dalam tabel 4

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T-Test Uji Terbatas

Variable	N	Rerata	Sid. Deviation	t	Df	Sig. (2-tailed)
Pretest	15	68,67	16.417	-2.517	14	.025
Posttest	15	79,67	16.740			

Berdasarkan output uji Paired Samples T-Test pada skala terbatas, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,025. Dikarenakan nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditentukan ($\alpha = 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara capaian pretest dan posttest siswa. Hasil ini membuktikan bahwa pengaplikasian media *flipbook* interaktif memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada uji coba terbatas tersebut. Sebelum dilakukan uji Paired Samples T-Test Uji Luas, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data normal atau tidak.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Pretest Posttest Uji Terbatas

Variabel	Statistic (shapiro-Wilk)	df	Sig.	Keterangan
Pretest	.947	15	.478	Normal
Posttest	.928	15	.251	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas pada uji terbatas, diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,478 dan posttest sebesar 0,251. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik.

Setelah dilakukan uji coba terbatas, penelitian dilakukan pada uji luas untuk mengetahui efektivitas media flipbook interaktif pada jumlah subjek yang lebih besar.

Tabel 6. Hasil Uji Paired Samples T-Test Uji Luas

Variable	N	Rerata	Std. Deviation	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest	28	56.96	18.824	-16.231	27	.000
Posttest	28	77.86	16.411			

Berdasarkan output uji Paired Samples T-Test pada skala luas, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Dikarenakan nilai tersebut jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara capaian pretest dan posttest peserta didik. Hal ini membuktikan bahwa pengaplikasian media flipbook interaktif memberikan pengaruh nyata dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada uji coba luas.

Sama halnya dengan uji terbatas, sebelum dilakukan analisis menggunakan uji Paired Samples T-Test pada uji luas, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Pretest Posttest Uji Luas

Variabel	Statistic (shapiro-Wilk)	df	Sig.	Keterangan
Pretest	.928	28	.055	Normal
Posttest	.938	28	.099	Normal

Merujuk pada kalkulasi uji normalitas di kelompok uji luas, diperoleh angka signifikansi sebesar 0,055 pada tes awal serta 0,099 pada tes akhir. Mengingat sebaran nilai tersebut berada di atas standar signifikansi 0,05, dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini berdistribusi secara normal, sehingga prosedur pengujian hipotesis dapat beralih menggunakan analisis parametrik.

Untuk mengidentifikasi kendala yang ditemui selama pengembangan media flipbook interaktif berbantuan model *Discovery Learning*, peneliti mengkaji balik data angket respons siswa pada sesi uji coba terbatas dan luas. Hambatan tersebut ditentukan dengan melihat indikator mana saja yang mengantongi persentase pencapaian lebih kecil ketimbang indikator-indikator yang lain.

Tabel 8. Hasil Respon Siswa

No.	Kelompok Uji Coba	Skor Rata-Rata	Presentase	Kriteria
1.	Uji coba terbatas (15 siswa)	457	76%	Praktis
2.	Uji coba luas (28 siswa)	856	71%	Praktis
	Rata – Rata Total	1313	73,5%	Praktis

Berdasarkan tabel di atas, akumulasi data respons siswa menunjukkan indeks kepraktisan yang konsisten, yakni mencapai persentase 76% (rerata skor 457) pada uji coba terbatas dan menyentuh angka 71% (rerata skor 856) pada pelaksanaan uji luas. Rentang capaian yang seluruhnya berada pada kategori praktis ini membuktikan kesiapan produk dari segi kemudahan operasional dan kenyamanan bagi peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, hasil respons siswa pada uji coba terbatas maupun uji coba luas menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori praktis. Sebagian besar siswa merasa media membantu proses pembelajaran membaca pemahaman menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Namun, masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, terutama pada kemampuan siswa dalam beradaptasi dengan pembelajaran berbasis digital serta kebutuhan untuk mengulang materi agar pemahaman yang diperoleh lebih optimal. Merujuk pada hasil angket, indikator ketertarikan siswa terhadap estetika media berhasil meraih persentase tertinggi. Di sisi lain, indikator mengenai adaptabilitas siswa terhadap media digital serta kebutuhan untuk mengulas kembali materi mencatat persentase yang relatif lebih rendah.

3.2. Diskusi

Pembuatan media flipbook interaktif dengan model *Discovery Learning* ini berawal dari analisis kebutuhan di lapangan. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran membaca pemahaman masih bergantung pada buku cetak konvensional, yang membuat siswa bosan dan kesulitan memahami teks. Masalah ini menandakan perlunya pembaruan media ajar yang bisa menyokong literasi membaca siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Pratama, 2022) bahwa penguatan kemampuan literasi membutuhkan metode dan sarana yang dapat membuat siswa aktif. Atas dasar itulah, media flipbook berbasis *Discovery Learning* ini dirancang agar pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik siswa SD.

Media *flipbook* interaktif berbantuan model *Discovery Learning* yang dikembangkan mencapai nilai sebesar 96% dari ahli materi dan 93% dari ahli media dengan kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman karena mampu mengintegrasikan materi, aktivitas pembelajaran, serta berbagai unsur multimedia dalam satu media yang saling mendukung. Informasi yang disajikan melalui perpaduan teks, gambar, audio, dan video membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dicerna oleh siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Aprilia, 2024) yang menyebutkan bahwa e-flipbook interaktif sangat adaptif terhadap kebutuhan siswa sekolah dasar melalui penyajian yang menarik. Secara global, efektivitas ini melandasi *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari (Mayer, 2024), yang menyatakan bahwa integrasi kata dan visual membuat retensi belajar siswa lebih optimal. Oleh sebab itu, aspek multimedia pada flipbook interaktif ini menjadi salah satu faktor yang mendukung kelayakannya sebagai instrumen pembelajaran.

Dalam penelitian pengembangan, kepraktisan merupakan indikator krusial karena produk yang baik wajib mengombinasikan kelayakan substansi dengan kemudahan operasional bagi siswa. Berdasarkan data angket, media flipbook interaktif mendapatkan tanggapan positif karena kemampuannya dalam mengemas materi secara atraktif dan aplikatif. Hal ini selaras dengan temuan (Khusnah, 2024) yang menyebutkan bahwa peralihan ke media digital memberikan pengaruh baik bagi keaktifan dan capaian belajar siswa di kelas. Senada dengan hal itu, penggunaan media interaktif bisa memaksimalkan keterlibatan siswa, membuat materi lebih mudah dipahami, serta mendorong nilai akademis mereka. Melalui hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa flipbook interaktif berbasis *Discovery Learning* ini telah memenuhi standar kelayakan sekaligus menawarkan kepraktisan yang tinggi untuk skala sekolah dasar.

Kemampuan membaca pemahaman peserta didik dapat ditingkatkan secara efektif melalui penggunaan media flipbook interaktif berbasis *Discovery Learning*. Efektivitas ini bersumber dari kapabilitas media dalam menggabungkan teks, gambar, dan video, yang mempermudah siswa mencerna isi bacaan serta memusatkan perhatian pada informasi yang sangat penting. Hasil riset ini memperkuat teori dari (Wikanengsih & Juhari, 2025) yang menegaskan bahwa optimalisasi literasi membaca siswa di tingkat sekolah dasar dapat dicapai melalui penerapan strategi instruksional yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dari aktivitas kelas. Keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran

memungkinkan untuk membangun pemahaman terhadap isi bacaan secara lebih optimal. Peningkatan kemampuan membaca pemahaman pada kategori sedang membuktikan bahwa media flipbook interaktif tidak hanya menyajikan informasi visual, tetapi juga menstimulasi siswa untuk memahami, mengaitkan, dan menyimpulkan isi bacaan secara mandiri.

Melalui tahapan *Discovery Learning*, siswa terlibat aktif dalam mengidentifikasi informasi krusial, menghubungkan antargagasan, serta menarik kesimpulan. Kondisi ini menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dibandingkan metode yang hanya berpusat pada guru. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian (Fildatul Hammi et al., 2024), yang mengungkapkan bahwa implementasi model *Discovery Learning* pada aktivitas literasi menuai tanggapan baik dari guru dan siswa lantaran efektif memicu partisipasi aktif serta mempermudah mereka mencerna esensi bacaan. Keberhasilan meningkatkan kemampuan membaca pemahaman ke kategori sedang menandakan dampak positif dari penggunaan media hasil pengembangan. Mengingat membaca pemahaman adalah keahlian kompleks yang dipengaruhi oleh kebiasaan membaca, pembendaharaan kata, dan kemampuan awal siswa, maka peningkatannya memerlukan latihan yang berkelanjutan. Hal inilah yang menyebabkan hasil penelitian belum menyentuh kategori tinggi. Agar hasil yang diperoleh dapat lebih optimal, maka penggunaan flipbook interaktif ini hendaknya dilakukan secara terus-menerus dalam pembelajaran.

Di sisi lain, integrasi model *Discovery Learning* menstimulasi siswa untuk mengidentifikasi ide pokok, menemukan informasi, dan merumuskan kesimpulan secara mandiri. Proses aktif inilah yang membuat perolehan pengetahuan menjadi lebih bermakna. Dampak positif ini selaras dengan temuan (Salsabila et al., 2025) mengenai kontribusi flipbook interaktif terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa. Selain itu, (Wulandari, 2023) turut menegaskan bahwa *Discovery Learning* efektif meningkatkan aktivitas dan capaian belajar karena memicu keterlibatan langsung siswa dalam menyusun pengetahuan. Kemampuan siswa dalam mengonstruksi makna bacaan dapat dipermudah melalui penyajian materi yang menarik dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan penelitian (Jati & Purwati, 2024) mengenai efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa sekolah dasar. Dalam konteks ini, flipbook interaktif hadir sebagai media digital yang memperkaya pengalaman belajar siswa lewat berbagai modalitas. Dukungan visual dan audio visual seperti gambar, video, serta fitur interaktif di dalamnya sangat membantu peserta didik untuk tetap fokus dan memahami isi teks secara mendalam.

Berdasarkan hasil angket respons siswa pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan, indikator kemampuan beradaptasi dengan media digital serta kebutuhan untuk mengulang materi memperoleh persentase yang lebih rendah dibandingkan indikator lainnya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa meskipun media flipbook interaktif berbantuan model *Discovery Learning* telah dinyatakan praktis, sebagian siswa masih memerlukan waktu untuk menyesuaikan diri dengan penggunaan media digital dan membutuhkan pengulangan materi agar dapat memahami isi bacaan secara lebih optimal. Temuan ini menunjukkan bahwa implementasi media digital di sekolah dasar tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas media, tetapi juga oleh kesiapan siswa dalam menggunakannya. Temuan ini sejalan dengan (Komala et al., 2025) yang menjelaskan bahwa implementasi pembelajaran berbasis digital memerlukan proses adaptasi agar peserta didik dapat memanfaatkan media secara optimal. Selain itu (Pratiwi et al., 2022) menjelaskan bahwa kemampuan membaca pemahaman dipengaruhi oleh kemampuan siswa dalam menemukan ide pokok, memahami informasi penting, serta menyusun kembali isi bacaan. Oleh karena itu, pemberian kesempatan kepada siswa untuk mengulang materi dan pendampingan guru selama penggunaan media menjadi langkah yang penting untuk membantu siswa mencapai pemahaman membaca yang lebih optimal.

Studi ini masih memiliki keterbatasan terkait skala subjek penelitian dan variasi cakupan materi. Mengingat uji coba instrumen baru dilakukan di satu sekolah, terkait hal tersebut, (Afrianda & Reinita, 2022) menyatakan bahwa eksperimen produk pada skala subjek yang lebih luas diperlukan demi memperoleh gambaran utuh mengenai kualitas dan daya guna media pembelajaran. Oleh karena itu, rekomendasi bagi peneliti selanjutnya adalah memperluas cakupan materi pada media flipbook

interaktif ini serta melibatkan multipihak sekolah agar diperoleh data evaluasi yang lebih akurat dan menyeluruh.

4. Kesimpulan

Dari seluruh hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan, maka poin-poin kesimpulan yang dapat ditarik adalah sebagai berikut:

- Media flipbook interaktif berbantuan model *Discovery Learning* ini berhasil dikembangkan melalui delapan tahapan modifikasi Borg and Gall berdasarkan kebutuhan pembelajaran membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Media yang dikembangkan mengintegrasikan berbagai unsur multimedia untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.
- Berdasarkan hasil uji validasi dari para ahli materi dan media, produk inovasi berupa flipbook digital berbasis *Discovery Learning* memperoleh persentase kelayakan sebesar 96% dari ahli materi dan 93% dari ahli media sehingga termasuk kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar.
- Penerapan media pembelajaran ini terbukti efektif menaikkan kemampuan membaca pemahaman siswa secara nyata. Hal tersebut terlihat dari perbedaan kualitas pemahaman siswa yang kontras antara sebelum dan setelah menggunakan media. Kesimpulan ini juga didukung oleh hasil analisis N-Gain yang menempatkan peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa dalam kategori sedang.
- Kendala yang ditemukan selama penggunaan adalah adanya sebagian siswa yang memerlukan durasi lebih lama untuk menyesuaikan diri dengan sistem pembelajaran berbasis digital, serta membutuhkan proses pengulangan agar dapat menangkap esensi teks secara mendalam. Keterlibatan guru melalui pendampingan terarah serta pemberian kesempatan bagi siswa untuk mengulang kembali materi menjadi langkah krusial demi mencapai pemahaman yang maksimal.

5. Referensi

- Ade Rahayu. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Afrianda, G., & Reinita, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (Ctl). *Jurnal Handayani*, 13(1).
- Aprilia, T. (2024). Utilization of interactive e-flipbook media oriented toward contextual approaches to learning in elementary schools. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(2), 184–204.
- Fildatul Hammi, Muhammad Zainush Sholihin, & Silmy Amelia. (2024). Teachers' and Students' Perspectives on *Discovery Learning* at Elementary School for Reading Comprehension. *SELL (Scope of English Language Teaching, Linguistics, and Literature) Journal*, 9(1), 76–87. <https://doi.org/10.31597/sl.v9i1.1020>
- Irwan, & Kamarudin. (2021). Jurnal basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Istiqamah, W., Suci Ramadhani, M., & Pendidikan dan keguruan, J. (2024). Kajian Teori Pembelajaran dalam Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *SARAWETA: Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 2(2), 196–205.
- Jati, A. R., & Purwati, P. D. (2024). Development of Multimedia Based E-Folklore to Improve Reading Comprehension of Grade IV Elementary School. *Jurnal Prima Edukasia*, 12(2), 325–332. <https://doi.org/10.21831/jpe.v12i2.75433>
- Khusnah, W. D. (2024). Digitalisasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Peserta Didik. *Al-Muttaqin: Jurnal Studi, Sosial, dan Ekonomi*, 5(2), 133–140.
- Komala, , Agustin, M., & Cahyani, I. (2025). Application of a Digital-based Multiliteracy Model in Early Reading in Elementary Schools. *KnE Social Sciences*, 10(12), 370–379. <https://doi.org/10.18502/kss.v10i12.18928>
- Maryana, Maulida, D. A., Jannah, S. S., Saktilia, Y. R., Sajidah, L. A., & Kamelia, F. (2023). *Media pembelajaran digital di sekolah dasar: Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 8(2), 307–319.
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>

- Muliawanti, S. F., Amalian, A. R., Nurasih, I., Hayati, E., & Taslim, T. (2022). Analisis kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 860-869. <http://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/2605>
- Naila Putri, Z. P., Al Ansor, P. B., & Asri Humaira, M. (2025). Analisis Kemampuan Berbahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar: Studi Komparatif Keterampilan Menyimak Membaca, Menulis, dan Berbicara. *Karimah Tauhid*, 4(8), 5811–5824. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i8.20227>
- Novela, D., Ari Suriani, & Sahrin Nisa. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- OECD. (2023). PISA 2022 Results. In *Factsheets: Vol. I*. https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2022-results-volume-i_53f23881-en
- Pratama, A. (2022). Strategi pembelajaran berdiferensiasi meningkatkan kemampuan literasi membaca pemahaman siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 605-626. <http://ojsdikdas.kemendikdasmen.go.id/index.php/didaktika/article/view/545>
- Pratiwi, D. W., Rukayah, R., & Saputri, D. Y. (2022). Analisis kemampuan membaca pemahaman dalam menentukan ide pokok pada siswa kelas V sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 10(2), 40–46. <https://doi.org/10.20961/ddi.v10i2.64598>
- Salsabila, E. M. W., Suryanti, S., Widodo, W., Gunansyah, G., & Puspita, A. M. I. (2025). Flipbook Learning Media on Ips Learning Outcomes in Elementary School Students. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 11(3), 596–609. <https://doi.org/10.31949/jcp.v11i3.13478>
- Wikanengsih, W., & Juhari, I. (2025). The Effect of Project Based Learning Model on Reading Comprehension Skills of Grade IV Students of SDIT Khairul Ikhwan. *JLER (Journal of Language Education Research)*, 8(1), 47–55.
- Wulandari, Y. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui *Discovery Learning* di Kelas V Tahun Pelajaran 2022/2023. *Indonesian Journal of Elementary School*, 2(2), 244–253. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/ijes/article/viewFile/13342/7802>
- Zulqadri, D. M., & Nurgiyantoro, B. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Literasi Digital di Sekolah Dasar The Development of Web-Based Interactive Multimedia to Enhance Cultural Literacy and Digital Literacy in Elementary Schools. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komunikasi*, 25(1), 103–120. <https://doi.org/10.17933/iptekkom.25.1.2023.103-120>