

Analisis Uji Validitas Media *Flipbook* Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Yanti Nor Ermawati^{1*}, Agus Wardhono², Ina Agustin³

¹²³Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Indonesia

*Correspondent email: yantinorermawati@gmail.com

Received: 23 April 2026 **Revised:** 6 Mei 2026 **Accepted:** 16 Juni 2026 **Published:** 2 Juli 2026

©2026 by the authors. Licensee Learning Strategies: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran

This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons

Attribution (CC BY NC) license <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

Abstract. *This study aims to analyze the validity of Digital Flipbook learning media in improving the learning outcomes of fifth-grade elementary school students. The study was conducted at UPT SD Negeri Baturetno 1 Tuban using the Research and Development (R&D) method with the ASSURE model, focusing on the media validation stage as the basis for determining the feasibility of the product before its implementation in the learning process. The media development process began with an analysis of students' needs and learning characteristics, followed by the stages of designing, developing, utilizing the media, requiring learner participation, and evaluating and revising the product. Data were collected using validation questionnaires assessed by material, language, and media experts. The validation results indicated that the Digital Flipbook achieved the highly valid category, with validation scores of 86.15% from the media expert, 83.33% from the material expert, and 96.36% from the language expert. The evaluation covered the aspects of content feasibility, language appropriateness, presentation, and media design. In addition, the developed media was equipped with supporting features, including instructional videos, images, interactive quizzes, and navigation tools that facilitate students in accessing learning materials independently or with teacher guidance. The findings indicate that the Digital Flipbook is suitable for use as a learning medium and has the potential to improve students' learning outcomes by presenting instructional materials in a more engaging, interactive, and learner-centered manner. Therefore, the Digital Flipbook can serve as a valid alternative learning medium to support the teaching and learning process in elementary schools.*

Keywords: *validity, digital Flipbook, learning media, learning outcomes, elementary school.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis validitas media pembelajaran Flipbook Digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri Baturetno 1 Tuban menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ASSURE, yang difokuskan pada tahap uji validitas media sebagai dasar untuk mengetahui kelayakan produk sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Pengembangan media diawali dengan analisis kebutuhan peserta didik dan karakteristik pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan perancangan, pengembangan, pemanfaatan media, pelibatan aktif peserta didik, serta evaluasi dan revisi produk. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi yang dinilai oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media Flipbook Digital memperoleh kategori sangat valid, dengan persentase penilaian ahli media sebesar 86,15%, ahli materi sebesar 83,33%, dan ahli bahasa sebesar 96,36%. Penilaian tersebut mencakup aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan desain media. Selain itu, media yang

dikembangkan dilengkapi dengan berbagai fitur pendukung, seperti video pembelajaran, gambar, latihan soal interaktif, dan navigasi yang memudahkan peserta didik dalam mengakses materi secara mandiri maupun bersama guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Flipbook Digital layak digunakan sebagai media pembelajaran dan berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, media Flipbook Digital dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang valid untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: validitas, *Flipbook* digital, media pembelajaran, hasil belajar, sekolah dasar.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya pada pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran diharapkan mampu menciptakan proses belajar yang lebih efektif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik (Ditania et al. 2021). Selain itu, penggunaan media digital dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari (Benedicta Dwi Adventyana, Hasna Salsabila, Lara Sati, Patricia Bunga Juwita Galand 2022).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan literasi peserta didik. Salah satu kompetensi yang harus dikuasai peserta didik kelas V adalah kemampuan membedakan kalimat fakta dan kalimat opini. Penguasaan materi tersebut memerlukan kemampuan memahami isi bacaan, menganalisis informasi, serta mengidentifikasi karakteristik setiap jenis kalimat. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Flipbook* digital, yaitu media pembelajaran berbentuk buku elektronik yang mampu mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan animasi sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan membantu peserta didik memahami materi secara lebih optimal (Purnomo et al. 2024).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan pretest yang dilakukan di kelas V UPT SD Negeri Baturetno 1 pada tanggal 14 Februari 2026, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Proses pembelajaran masih didominasi penggunaan media konvensional berupa buku cetak dan papan tulis sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Akibatnya, peserta didik kurang

aktif, kurang antusias mengikuti pembelajaran, serta mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi kalimat fakta dan kalimat opini. Hasil pretest menunjukkan bahwa dari 16 peserta didik terdapat 9 peserta didik (56%) yang belum mencapai ketuntasan belajar. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi ciri-ciri kalimat fakta dan opini, menentukan jenis kalimat secara tepat, serta memahami penggunaannya dalam berbagai jenis teks. Padahal, sekolah telah memiliki fasilitas pendukung berupa LCD, komputer atau Chromebook, dan jaringan internet yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, namun belum digunakan secara optimal sebagai media pembelajaran digital.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media *Flipbook* digital layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian (Purnamadewi and Wiyasa 2022) mengembangkan media *Flipbook* digital berbasis *Discovery Learning* pada materi sistem pencernaan manusia dan memperoleh hasil validasi dengan kategori sangat baik sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian Mastura (Mastura Yulianti et al. 2023) juga menunjukkan bahwa *Flipbook* digital berbasis literasi sains memperoleh kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta respons guru dan peserta didik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Flipbook* digital mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu peserta didik memahami materi secara lebih baik.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada pengembangan *Flipbook* digital untuk mata pelajaran IPA dengan model pengembangan yang berbeda serta media yang dikembangkan umumnya hanya berfungsi sebagai penyaji materi pembelajaran. Penelitian mengenai pengembangan *Flipbook* digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat fakta dan opini yang mengintegrasikan video pembelajaran dan evaluasi interaktif masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga mampu memfasilitasi peserta didik untuk memahami konsep secara lebih konkret dan melakukan evaluasi pembelajaran secara interaktif.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *Flipbook* digital serta menguji tingkat validitasnya sebelum digunakan dalam pembelajaran. Penelitian dan

pengembangan merupakan suatu proses sistematis yang dilakukan untuk menghasilkan produk pembelajaran melalui tahapan analisis kebutuhan, pengembangan, evaluasi, dan revisi produk (Waruwu, 2024).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ASSURE, yang berorientasi pada pemanfaatan media dan teknologi dalam pembelajaran. Model ASSURE terdiri dari enam tahapan, yaitu *Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Media and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation*, serta *Evaluate and Revise* (Molenda et al., 2001). Model ini dipilih karena menekankan pada analisis karakteristik siswa serta pemilihan media yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Penelitian dilaksanakan di kelas V UPT SD Negeri Baturetno 1. Subjek penelitian terdiri dari validator yang meliputi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, yang merupakan dosen berkompeten di bidangnya. Selain itu, subjek uji coba juga melibatkan siswa kelas V sebanyak 16 siswa sebagai pengguna media pembelajaran. Prosedur penelitian diawali dengan tahap analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan pengembangan media *Flipbook* digital, kemudian dilakukan uji coba produk melalui validasi oleh para ahli. Uji validitas dilakukan dengan memberikan media kepada validator untuk dinilai kelayakannya. Tujuan uji coba ini adalah untuk memperoleh data mengenai tingkat kevalidan media yang dikembangkan sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi yang mencakup aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan desain media. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase tingkat validitas menggunakan rumus:

$$V = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori tingkat validitas sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Validitas Media

Interval Prestasi (%)	Kategori
$0\% \leq V \leq 20\%$	Tidak Valid
$20\% < V \leq 40\%$	Kurang Valid
$40\% < V \leq 60\%$	Cukup Valid
$60\% < V \leq 80\%$	Valid
$80\% < V \leq 100\%$	Sangat Valid

Sumber: (Fitriani et al. 2022).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Validasi Media

Hasil uji validitas yang disajikan pada Tabel 2 menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flipbook* digital memperoleh kategori sangat valid dari aspek kebahasaan. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli bahasa, dapat diketahui bahwa penggunaan bahasa dalam media sudah jelas, dengan struktur kalimat yang tepat, tidak berbelit-belit, serta mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran berbasis digital (Putri et al., 2020).

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Skor	Keterangan
1	Kemenarikan desain sampul (<i>cover</i>) <i>Flipbook</i> Digital untuk siswa kelas V SD	4	Valid
2	Keserasian perpaduan warna latar belakang dengan teks dan gambar pada media <i>Flipbook</i> Digital	4	Valid
3	Kerapian tata letak (<i>layout</i>) unsur-unsur media disetiap halaman pada media <i>Flipbook</i> Digital	4	Valid
4	Keseimbangan komposisi antara teks, gambar dan ruang kosong pada media <i>Flipbook</i> Digital	4	Valid

5	Pada media <i>Flipbook</i> Digital terdapat variasi fitur interaktif memberikan pengalaman baru yang menyenangkan.	5	Sangat Valid
6	Kemudahan dalam mengakses link <i>Liveworksheets</i> diberbagai perangkat.	5	Sangat Valid
7	Pada media <i>Flipbook</i> Digital terdapat penjelasan petunjuk penggunaan bagi siswa (instruksi pengerjaan)	5	Sangat Valid
8	Kemudahan mengoperasikan fitur interaksi pada media <i>Flipbook</i> Digital	4	Valid
9	Kecepatan pemuatan (<i>loading</i>) halaman media <i>Flipbook</i> Digital saat dijalankan	4	Valid
10	Pada media <i>Flipbook</i> Digital memudahkan dalam melihat skor/nilai secara otomatis setelah selesai mengerjakan.	5	Sangat Valid
11	Ketepatan pemilihan jenis huruf (<i>font</i>) pada media <i>Flipbook</i> Digital, agar mudah dibaca anak SD	4	Valid
12	Ketepatan ukuran huruf untuk judul, materi, dan instruksi soal dalam media <i>Flipbook</i> Digital	4	Valid
13	Pada media <i>Flipbook</i> Digital bebas dari kesalahan penulisan (<i>typo</i>) pada materi dan soal	4	Valid

Hasil uji validitas yang disajikan pada Tabel 1 menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flipbook* digital memperoleh kategori sangat valid dari aspek media. Penilaian ini didasarkan pada beberapa indikator, yaitu kemenarikan desain sampul, keserasian perpaduan warna, kerapian tata letak, serta keseimbangan komposisi antara teks, gambar, dan ruang pada setiap halaman media. Desain visual yang menarik dalam media pembelajaran digital terbukti mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa (Cahyono et al., 2023).

Selain itu, media *Flipbook* digital juga dinilai telah dilengkapi dengan fitur interaktif yang bervariasi dan menarik, sehingga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Kemudahan dalam mengakses media pada berbagai

perangkat serta kejelasan petunjuk penggunaan turut mendukung efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis digital interaktif diketahui dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Hasan et al., 2021).

Pada aspek teknis, media *Flipbook* digital menunjukkan kemudahan dalam pengoperasian fitur interaksi, kecepatan pemuatan halaman yang baik, serta kemudahan dalam melihat hasil skor atau nilai secara otomatis setelah siswa menyelesaikan latihan. Pemilihan jenis dan ukuran huruf juga dinilai sudah tepat sehingga mudah dibaca oleh siswa, serta media bebas dari kesalahan penulisan. Aspek kemudahan penggunaan dan tampilan media digital merupakan faktor penting dalam menunjang efektivitas pembelajaran (Rahmawati & Widodo, 2021).

Berdasarkan hasil penilaian tersebut, diperoleh persentase sebesar 86,15% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media *Flipbook* digital telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek desain, penyajian, dan kemudahan penggunaan, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3.2 Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil uji validitas yang disajikan pada Tabel 3 menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flipbook* digital memperoleh kategori sangat valid dari aspek materi. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli materi, dapat diketahui bahwa isi materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta tingkat perkembangan siswa kelas V sekolah dasar. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran merupakan faktor penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran (Hidayat & Khotimah, 2021).

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skor	Keterangan
1	Materi pada media <i>Flipbook</i> Digital sesuai dengan Capaian pembelajaran	5	Sangat Valid
2	Materi pada media <i>Flipbook</i> Digital sesuai dengan Tujuan pembelajaran	5	Sangat Valid

3	Kedalaman materi pada media <i>Flipbook</i> Digital sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas V	4	Valid
4	Materi pada media <i>Flipbook</i> Digital yang disajikan mencakup konsep dasar hingga latihan soal.	5	Sangat Valid
5	Kelengkapan informasi dalam media <i>Flipbook</i> Digital.	5	Sangat Valid
6	Pada media <i>Flipbook</i> Digital terdapat kejelasan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	5	Sangat Valid
7	Materi pada media <i>Flipbook</i> Digital disusun secara runtut	5	Sangat Valid
8	Pada media <i>Flipbook</i> Digital adanya keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa.	3	Cukup Valid
9	Soal latihan pada media <i>Flipbook</i> Digital telah sesuai dengan materi yang telah dijelaskan.	4	Valid
10	Soal latihan pada media <i>Flipbook</i> Digital dapat mengukur pemahaman konsep siswa.	3	Cukup Valid
11	Variasi soal latihan pada media <i>Flipbook</i> Digital dapat mendukung proses berpikir siswa.	3	Cukup Valid
12	Petunjuk pengerjaan soal pada media <i>Flipbook</i> Digital jelas.	3	Cukup Valid

Hasil uji validitas yang disajikan pada Tabel 1 menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flipbook* digital memperoleh kategori sangat valid dari aspek materi. Penilaian ini didasarkan pada beberapa indikator, yaitu kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, kedalaman materi yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas V, serta kelengkapan materi yang mencakup konsep dasar hingga latihan soal. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran merupakan faktor penting dalam mendukung ketercapaian kompetensi siswa (Nurdyansyah & Fahyuni, 2020).

Selain itu, materi dalam media *Flipbook* digital juga dinilai telah disusun secara runtut dan sistematis, sehingga memudahkan siswa dalam memahami alur

pembelajaran. Kejelasan tujuan pembelajaran yang disajikan dalam media juga membantu siswa dalam mengetahui kompetensi yang ingin dicapai. Keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa menunjukkan bahwa media telah mampu menghadirkan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna.

Pada aspek evaluasi, soal latihan yang disajikan dalam media *Flipbook* digital telah sesuai dengan materi yang dipelajari dan mampu mengukur pemahaman konsep siswa. Variasi soal yang diberikan juga dinilai dapat mendukung proses berpikir siswa, serta petunjuk pengerjaan soal disajikan dengan jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan hasil penilaian tersebut, diperoleh persentase sebesar 83,33% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam media *Flipbook* digital telah memenuhi kriteria kelayakan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Hasil uji validitas yang disajikan pada Tabel 4 menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flipbook* digital memperoleh kategori sangat valid dari aspek kebahasaan. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli bahasa, dapat diketahui bahwa penggunaan bahasa dalam media sudah jelas, dengan struktur kalimat yang tepat, tidak berbelit-belit, serta mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran berbasis digital (Putri et al., 2020).

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator Penilaian	Skor	Keterangan
1	Ketepatan struktur kalimat agar tidak membingungkan dalam media <i>Flipbook</i> Digital.	5	Sangat Valid
2	Pada Kalimat penjelasan materi pada media <i>Flipbook</i> Digital tidak terlalu panjang dan berbelit-belit.	5	Sangat Valid
3	Kejelasan kalimat pada petunjuk penggunaan media <i>Flipbook</i> Digital.	4	Valid

4	Kesesuaian antara teks dengan ilustrasi gambar yang disajikan dalam media <i>Flipbook</i> Digital	4	Valid
5	Bahasa yang digunakan pada media <i>Flipbook</i> Digital mudah dipahami oleh siswa kelas V SD	5	Sangat Valid
6	Pesan atau penjelasan materi pada media <i>Flipbook</i> Digital tersampaikan dengan baik dan menarik.	5	Sangat Valid
7	Penggunaan bahasa pada media <i>Flipbook</i> Digital mampu memotivasi siswa untuk belajar.	5	Sangat Valid
8	Bahasa yang digunakan pada media <i>Flipbook</i> Digital sopan, tidak mengandung unsur diskriminatif, provokatif, atau bias gender/suku/agama.	5	Sangat Valid
9	Bahasa yang digunakan pada media <i>Flipbook</i> Digital sesuai dengan EYD dan tidak menimbulkan penafsiran ganda	5	Sangat Valid
10	Ketepatan susunan kalimat pada (Subjek-Predikat-Objek) pada media <i>Flipbook</i> Digital efektif dan efisien.	5	Sangat Valid
11	Pada media <i>Flipbook</i> Digital penggunaan ejaan benar (tanda baca, kapitalisasi).	5	Sangat Valid

Hasil uji validitas yang disajikan pada Tabel 3 menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flipbook* digital memperoleh kategori sangat valid dari aspek kebahasaan. Penilaian ini didasarkan pada beberapa indikator, yaitu ketepatan struktur kalimat, kejelasan kalimat, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas V sekolah dasar. Penggunaan bahasa yang tepat dalam media pembelajaran merupakan faktor penting karena berpengaruh terhadap pemahaman siswa dalam menerima materi (Smaldino et al., 2016).

Selain itu, kalimat yang digunakan dalam media *Flipbook* digital dinilai tidak terlalu panjang dan tidak berbelit-belit sehingga mudah dipahami oleh siswa. Kejelasan petunjuk penggunaan media serta kesesuaian antara teks dengan ilustrasi gambar juga menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan mampu mendukung pemahaman materi

secara optimal. Hal ini sejalan dengan prinsip bahwa penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Pada aspek kebahasaan lainnya, penggunaan bahasa dalam media *Flipbook* digital dinilai sopan dan tidak mengandung unsur diskriminatif. Selain itu, penggunaan bahasa telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, tidak menimbulkan penafsiran ganda, serta memiliki susunan kalimat yang efektif dan efisien. Ketepatan penggunaan ejaan, tanda baca, dan kapitalisasi juga menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kebahasaan sesuai dengan pedoman umum ejaan bahasa Indonesia (Kemendikbud, 2016).

Berdasarkan hasil penilaian tersebut, diperoleh persentase sebesar 96,36% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa aspek kebahasaan dalam media *Flipbook* digital telah memenuhi kriteria kelayakan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flipbook* digital yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini telah memenuhi aspek kelayakan dari segi desain, isi materi, dan kebahasaan, sehingga mampu menyajikan materi secara sistematis, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa kelas V sekolah dasar.

Selain itu, media *Flipbook* digital memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran karena dilengkapi dengan tampilan yang menarik dan fitur interaktif yang mendukung keterlibatan siswa. Penggunaan bahasa yang jelas serta penyajian materi yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa juga menjadi keunggulan dari media ini.

Berdasarkan hasil tersebut, media *Flipbook* digital dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan uji coba lebih lanjut guna mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta mengembangkan media pada materi dan jenjang yang lebih luas.

Referensi

- Benedicta Dwi Adventyana, Hasna Salsabila, Lara Sati, Patricia Bunga Juwita Galand, Y. Y. I. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. 4(2018), 1707-1715.
- Cahyono, B., Nugroho, A., & Sari, D. (2023). Pengembangan media pembelajaran *Flipbook* digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 15(2), 120–130.
- Ditania, Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(5), 4093–4100. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1490>
- Fitriani, Muktiono Waspodo, M. G., (2022) Letak, D. C. R. T., & Editor, H. R. (n.d.). Monograf Media Flash Card Baca Kata Digital untuk Anak Usia Dini.
- Hasan, M., Milawati, R., & Darodjat, D. (2021). Media pembelajaran. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(1), 45–56.
- Hidayat, T., & Khotimah, K. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal Teknologi Pendidikan, 13(1), 45–52
- Kemendikbud. (2016). Pedoman umum ejaan bahasa Indonesia (PUEBI). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mastura Yulianti, Retno, R. S., & Kusumawati, N. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS LITERASI SAINS MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI PADA SISWA KELAS IV SDN 02 PANDEAN Mastura Yulianti Universitas PGRI Madiun , Jawa Timur , Indonesia Raras Setyo Retno Universitas PGRI Madiun , Jawa Timur , Indones. 7(3), 1432–1444. <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2559>
- Molenda, M., Russel, J., & Smaldino, S. (2016). No Title. 3.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2020). Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Purnamadewi, D. U., & Wiyasa, I. K. N. (2022). Pengembangan Media Flip Book Digital Berbasis Discovery Learning Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar. 4, 490–495.

- Purnomo, P. E. A., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2024). Peran *Flipbook* Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 2001–2015. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2286>
- Putri, R. A., et al. (2020). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 123–130.
- Rahmawati, L., & Widodo, S. (2021). Penggunaan media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(2), 134–142.
- Smaldino, & Russell. et al. (2016). *instructional teachnology and media for learning*.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. 9, 1220–1230.