

Hannani Tri Bekti¹

PGSD, STKIP PGRI Trenggalek, Trenggalek,
Indonesia

Diyanti Jati Pratiwi²

PGSD, STKIP PGRI Trenggalek, Trenggalek,
Indonesia

Wahyu Nugroho³

PGSD, STKIP PGRI Trenggalek, Trenggalek,
Indonesia

✉ hannatribekti@gmail.com ¹

✉ diyantijatiwati@gmail.com²

✉ nugrohowahyu.wn93@gmail.com ³

Pengembangan Media Flipbook Berbasis Visual Literacy Untuk meningkatkan Kecerdasan Spasial Siswa Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar

e-ISSN 2774-3691

DOI:10.55933/tjripd.v4i1.582

<https://jurnal.stkipgri-trenggalek.ac.id/index.php/tanggap>

Abstrak. Hasil observasi kecerdasan spasial di SDN 1 Ngares dan SDN 2 Sengon pada pembelajaran IPA tema 5 subtema 1 materi ekosistem cenderung masih rendah, dalam kegiatan pembelajaran terlihat siswa masih kurang mampu dalam memahami sesuatu yang berhubungan dengan gambar, warna, bentuk, dan unsur-unsur visual lainnya. Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis visual literacy berupa media Flipbook untuk meningkatkan kecerdasan spasial siswa pada pembelajaran IPA materi ekosistem di SDN 1 Ngares dan SDN 2 Sengon. Metode dan jenis penelitian yang digunakan adalah Research and development (R&D) dengan Model pengembangan ADDIE. Analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD 1 Ngares dan SDN 2 Sengon. Teknik pengambilan data dengan menggunakan angket, observasi, dan wawancara. Analisis yang digunakan adalah validasi ahli dan uji paired sample t Test. Berdasarkan hasil validasi para ahli, media pembelajaran *Flipbook* berbasis *visual literacy* pada materi Ekosistem dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan persentase kelayakan dari ahli media 97% (sangat valid), ahli materi 97% (sangat valid), ahli bahasa 98% (sangat valid) dan ahli praktisi 96,4% (sangat valid). Dengan demikian, media pembelajaran *Flipbook* yang dikembangkan dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

Kata kunci: Media Pembelajaran *Flipbook*, Kecerdasan Spasial, *Visual Literacy*, Ekosistem

Pengutipan: Bekti, H. T., Pratiwi, D. J., & Nugroho, W. (2023). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Visual Literacy Untuk meningkatkan Kecerdasan Spasial Siswa Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Tanggap: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 1-12. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v4i1.582>

Pada dasarnya manusia menjalani kehidupan sambil terus belajar untuk mendapatkan kualitas hidup yang lebih baik. Dengan belajar, manusia akan mengalami banyak perubahan baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Untuk mendapatkan kualitas hidup yang lebih baik, kuncinya adalah melalui pendidikan. Menurut Ardiansyah dalam Pinatih (2021) pendidikan merupakan hal penting dalam mengembangkan sumber daya manusia, melalui pendidikan diharapkan akan terbentuk para generasi penerus bangsa yang memiliki pengetahuan, keterampilan, maupun karakter diri yang lebih baik. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan suatu negara, Di Indonesia, pendidikan sudah diupayakan dalam berbagai bentuk, salah satunya yaitu adanya Sekolah Dasar. Menurut Ismanto (2022) Sekolah Dasar sangat berpengaruh dalam pengembangan sumber daya manusia, sebab dari pendidikan di sekolah dasar seseorang dapat mengembangkan

segala kemampuan dasarnya sebagai bekal di masa yang akan datang. Di Sekolah Dasar sendiri terdapat beberapa mata pelajaran yang harus dipahami oleh siswa, salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu konsep pembelajaran alam yang mempunyai hubungan sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Menurut Helmi, dkk. (2018) pembelajaran IPA merupakan pondasi awal dalam menciptakan siswa untuk memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah. Sedangkan menurut Nugroho (2022) IPA atau Sains yaitu sebuah mata pelajaran ilmu pengetahuan yang mencakup tentang alam semesta beserta isinya, yang dimana para ahli melakukan pengembangan segala peristiwa yang terjadi di dalamnya berdasarkan dengan proses ilmiah.

Pada kegiatan pembelajaran IPA, siswa diharapkan dapat berperan aktif dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Setiap siswa memiliki potensi, karakter dan tingkat kecerdasan yang berbeda-beda, karena pada dasarnya potensi yang dimiliki setiap siswa lebih dari satu kecerdasan yang disebut dengan kecerdasan majemuk, salah satunya yaitu kecerdasan spasial. Kecerdasan spasial merupakan salah satu kecerdasan majemuk yang memiliki kemampuan untuk memvisualisasikan berbagai hal dan memiliki kelebihan dalam berpikir melalui gambar. Sriwahyuni (2021) juga menjelaskan pengertian dari kecerdasan spasial adalah kemampuan untuk melihat dan meneliti suatu pola, desain dan ruang. Penjelasan ini juga diperkuat oleh Rosidah (2014) yang menjelaskan kecerdasan spasial adalah kapasitas mengetahui penggambaran suatu pola atau objek yang diterima otak. Karolina (2018) memberikan penjelasan tambahan bahwa kecerdasan spasial memiliki kepekaan terhadap garis, ruang, warna, bentuk dan unsur lain yang berhubungan dengan hal tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN 1 Ngares dan SDN 2 Sengon pada bulan Desember 2022 ditemukan bahwa kecerdasan spasial yang dimiliki siswa masih tergolong rendah. Khususnya pada pembelajaran IPA materi ekosistem, kegiatan pembelajaran masih monoton dengan penggunaan buku paket, buku pendamping, dan lingkungan sekolah. Dengan adanya suatu permasalahan dalam kegiatan pembelajaran, maka diperlukan suatu usaha untuk mempermudah siswa dalam mengikuti proses pembelajaran secara optimal. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu menggunakan media pembelajaran. Menurut Nugroho (2022) tujuan utama dari adanya penggunaan media pembelajaran yaitu untuk menyalurkan pesan atau informasi dari guru ke siswa agar pembelajaran berjalan dengan optimal. Pemilihan media pembelajaran haruslah tepat agar mampu mencapai tujuan dengan maksimal, menyenangkan, serta mampu meningkatkan kecerdasan spasial siswa. Salah satu media pembelajaran yang tepat dan sesuai yaitu media *Flipbook* berbasis *visual literacy* untuk meningkatkan kecerdasan spasial siswa. Menurut Najuah (2020) *flipbook* adalah media interaktif yang dapat mengubah pdf

menjadi seperti layaknya buku digital yang didalamnya memuat video, foto, gambar, teks dan bahkan audio. Hasil penelitian Susiaty, dkk. (2022) menunjukkan bahwa *Flipbook* merupakan media berbasis elektronik yang dapat menampilkan informasi dalam bentuk teks, audio, gambar, bahkan video. Dengan adanya media *Flipbook* berbasis *visual literacy*, diharapkan akan mampu meningkatkan kecerdasan spasial yang dimiliki siswa. Manfaat dari *flipbook* juga dijelaskan oleh Sugianto (2013) bahwa media *flipbook* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa,

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hasriani (2021) dengan judul "Pengembangan Pembelajaran *Flipbook* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 4 SD Inpres Tello Baru Makasar" dengan hasil secara keseluruhan dinyatakan layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil uji kelayakan media oleh para subjek penelitian yang terlibat maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flipbook* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yakni dalam penelitian ini pengembangan media *Flipbook* berbasis *visual literacy* untuk meningkatkan kecerdasan spasial pada pembelajaran IPA materi ekosistem. Pengembangan media ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta dapat digunakan sebagai media pendukung bagi guru dan pihak sekolah dalam menjelaskan materi ekosistem serta dengan harapan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran baik mandiri maupun terbimbing.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Dengan subject penelitian siswa kelas V SDN 1 Ngares dan SDN 2 Sengon. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *Flipbook* berbasis *visual literacy* untuk meningkatkan kecerdasan spasial siswa. Sugiyono (2016) menjelaskan ada 5 tahapan pada model ADDIE yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan menggunakan angket dengan skala *likert*. Data uji validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli bahasa diperoleh melalui penggunaan deskriptif presentase dan kategori kelayakan untuk mengetahui kelayakan media dengan uji coba produk. Pada analisis kevalidan media ini digunakan untuk menguji kelayakan atas media yang sudah dikembangkan, sesuai atau tidak dengan tingkat kesesuaian materi serta keefektifan media dengan angket pada uji ahli materi, media, dan bahasa.

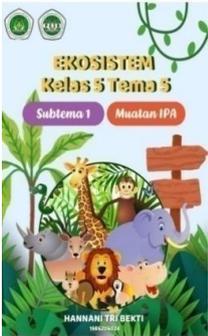
HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi media *Flipbook* berbasis *visual literacy* yang dikembangkan merupakan suatu buku digital yang didalamnya memuat informasi berupa teks maupun gambar. Dalam pembuatan media *Flipbook* pemilihan gambar, ilustrasi, *font*, maupun warna tentunya

disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan agar siswa menjadi lebih tertarik dan dapat memahami materi yang diberikan, yang kemudian akan berpengaruh pada peningkatan kecerdasan spasial siswa.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan beberapa tahapan diantaranya yaitu peneliti melaksanakan tahap pertama yaitu analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui keadaan pembelajaran dan kondisi awal sebelum media dikembangkan. Selanjutnya informasi diperoleh melalui kegiatan observasi dan wawancara. Peneliti melakukan wawancara di SDN 1 Ngares dan SDN 2 Sengon dengan mendapatkan hasil bahwa dalam kegiatan pembelajaran IPA siswa masih kurang maksimal dalam memahami suatu gambar, warna, bentuk, pola, dan unsur visual lainnya. Pemberian materi kepada siswa masih monoton dengan metode ceramah, sehingga pada proses pembelajaran siswa terlihat kurang bersemangat dan kurang aktif. Siswa cenderung mendengarkan tanpa memahami materi sehingga mudah bosan dan lebih memilih untuk bermain sendiri dengan temannya. Belum ada penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi sehingga variasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan spasial siswa masih kurang. Berdasarkan pernyataan tersebut peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran Flipbook berbasis visual literacy yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan spasial siswa dalam pembelajaran IPA materi ekosistem. Selanjutnya peneliti melakukan tahap desain atau perancangan. Pada tahap ini rancangan yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu media Flipbook berbasis visual literacy sesuai dengan permasalahan yang ada untuk meningkatkan kecerdasan spasial siswa. Berikut rancangan produk yang akan peneliti kembangkan yaitu. Desain atau rancangan produk dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 1. Rancangan Produk

No	Rancangan Produk	Keterangan
		Sampul Pada lembar paling depan memuat judul buku. Ukuran huruf yang digunakan dalam judul lebih besar dari tulisan yang lain. Selain itu ilustrasi gambar pada sampul juga disesuaikan dengan materi.

No	Rancangan Produk	Keterangan
		<p>Petunjuk Penggunaan</p> <p>Pada lembar kedua memuat tentang cara atau langkah dalam penggunaan media Flipbook</p>
		<p>Kata pengantar</p> <p>Pada lembar selanjutnya memuat kata pengantar, bagian kata pengantar berisikan pendahuluan.</p>
		<p>Daftar isi</p> <p>Pada halaman ini berisikan bab yang akan dibahas yang disertai halaman agar mempermudah pembaca menemukan pokok bahasan yang ingin dicari.</p>
		<p>Bagian isi</p> <p>Bagian isi akan ada beberapa halaman yang didalamnya memuat materi ekosistem baik berupa teks maupun gambar. Pemilihan font dan gambar disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.</p>
		<p>Pembelajaran 1</p> <p>Membahas tentang pengertian ekosisten, jenis-jenis ekosistem, dan membuat "Tabel Informasi" tentang ekosistem.</p>

No	Rancangan Produk	Keterangan
		<p>Pembelajaran 2</p> <p>Membahas tentang kelompok hewan berdasarkan jenis makanannya</p>
		<p>Pembelajaran 5</p> <p>Membedakan daur hidup 3 jenis hewan serta membuat poster.</p>
		<p>Tugas</p> <p>Halaman ini berisikan tugas yang dapat dikerjakan</p>
		<p>Rangkuman</p> <p>Memuat tentang ringkasan materi yang sudah dibahas pada halaman sebelumnya.</p>
		<p>Daftar Pustaka</p> <p>Daftar pustaka berisikan daftar rujukan yang digunakan dalam produk media Flipbook.</p>

No	Rancangan Produk	Keterangan
		<p>Biodata Penyusun</p> <p>Pada halaman ini memuat rincian identitas penyusun yang dapat digunakan untuk pengenalan</p>

Pada Tabel 1 di atas merupakan rancangan produk dari media Flipbook berbasis visual literacy. Selanjutnya produk divalidasi oleh ahli media, materi, dan bahasa. Tujuan dari validasi para ahli tersebut adalah untuk mendapatkan penilaian, saran, masukan hingga revisi dari para ahli sebelum produk di uji cobakan kepada siswa. Berdasarkan saran dan komentar dari para ahli, maka peneliti melakukan revisi terhadap produk tersebut supaya menjadi lebih baik lagi. Validasi produk dilakukan hingga produk dinyatakan benar-benar valid yang kemudian akan diuji cobakan dalam skala kecil dan skal besar. Hasil rekapitulasi penilaian ahli disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2 Hasil Rekapitulasi Validator

No	Sumber Data	Skor (%)	Kriteria
1	Ahli Media	92%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	97%	Sangat Valid
3	Ahli Bahasa	98%	Sangat Valid
4	Ahli Praktisi	96,4%	Sangat Valid
	Rata-Rata	96%	Sangat Valid

Sumber: Olahan Peneliti 2023

Berdasarkan Tabel 2 di atas, maka rekapitulasi penilaian ahli menunjukkan presentase rata-rata 96%. Berdasarkan presentase rata-rata media *Flipbook* yang sudah dikembangkan masuk ke dalam kriteria sangat valid dan media layak untuk diuji cobakan. Selanjutnya, media *Flipbook* berbasis *visual literacy* yang telah divalidasi dan direvisi kemudian diujicobakan secara terbatas dengan menggunakan sampel beberapa siswa dari kelas V di SDN2 Sengon dengan jumlah 6 siswa. Berdasarkan uji skala kecil yang dilakukan, didapatkan hasil yang ditunjukkan Tabel 3. berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Angket Kecerdasan Spasial Awal dan Akhir Siswa Skala Kecil

No	Responden	Nilai	
		Angket Awal	Angket Akhir
1	Responden 1	57	60
2	Responden 2	58	58
3	Responden 3	57	59
4	Responden 4	61	62
5	Responden 5	60	62
6	Responden 6	59	60
Total		352	361

Sumber: Olahan peneliti (2023)

Berdasarkan Tabel 3. diketahui rata rata skor angket awal adalah 58,6 dan rata-rata skor angket akhir adalah 60,1. Maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan rata rata kecerdasan spasial siswa sebanyak 1,5 poin.

Tahap selanjutnya, uji skala lapangan diterapkan pada SDN 2 Sengon dan SDN 1 Ngares. Peneliti ingin mengetahui kecerdasan spasial siswa menggunakan angket pengukuran kecerdasan spasial. Peneliti menggunakan seluruh siswa kelas V di SDN 2 Sengon dan SDN 1 Ngares dengan total jumlah siswa dalam skala lapangan yang diterapkan yaitu berjumlah 31 siswa. Uji coba skala lapangan bertujuan untuk mengetahui apakah media *Flipbook* berbasis *visual literacy* yang dikembangkan efektif dan dapat meningkatkan kecerdasan spasial siswa. Berdasarkan uji skala lapangan yang dilakukan didapatkan hasil yang ditunjukkan pada Tabel 4. berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Angket Kecerdasan Spasial Awal dan Akhir Siswa Skala Lapangan

No	Subjek/ Responden	Nilai	
		Angket Awal	Angket Akhir
1	Responden 1	62	63
2	Responden 2	60	61
3	Responden 3	57	59
4	Responden 4	60	62
5	Responden 5	59	60
6	Responden 6	58	60
7	Responden 7	60	61
8	Responden 8	60	60
9	Responden 9	58	60
10	Responden 10	57	58

No	Subjek/ Responden	Nilai	
		Angket Awal	Angket Akhir
11	Responden 11	57	60
12	Responden 12	58	58
13	Responden 13	57	59
14	Responden 14	61	62
15	Responden 15	60	62
16	Responden 16	59	60
17	Responden 17	57	60
18	Responden 18	58	58
19	Responden 19	57	59
20	Responden 20	61	62
21	Responden 21	60	62
22	Responden 22	59	60
23	Responden 23	56	59
24	Responden 24	58	60
25	Responden 25	54	52
26	Responden 26	59	61
27	Responden 27	60	63
28	Responden 28	59	62
29	Responden 29	57	58
30	Responden 30	55	57
31	Responden 31	58	59
32	Responden 32	57	60
Total		1868	1917

Sumber: Olahan peneliti (2023)

Berdasarkan Tabel 4. diketahui total jumlah total skor angket awal 1968 dan jumlah total skor angket akhir 1917. Rata rata nilai dari hasil pre test adalah 60,2 sedangkan hasil rata-rata post test adalah 61,8. Maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan dari jumlah total skor rata-rata angket awal ke jumlah total skor angket akhir sebesar 1,6 poin. Selanjutnya peneliti melakukan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan software SPSS 25 dengan menggunakan data hasil tes awal dan tes akhir siswa. Uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk*. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Skala Lapangan

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	SEKOLAH	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
KECERDASAN SPASIAL	NGARES	.247	16	.010	.918	16	.157
	SENGON	.192	15	.141	.926	15	.235

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: SPSS 25 dengan Olahan Peneliti (2023)

Berdasarkan Tabel 5. diketahui bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal. Hasil uji angket kecerdasan spasial siswa menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$, hasil tersebut menunjukkan bahwa angket kecerdasan spasial siswa berdistribusi normal. Signifikansi SDN 1 Ngares $0,157 > (0,05)$ dan signifikansi SDN 2 Sengon $0,235 > (0,05)$ menunjukkan data angket kecerdasan spasial siswa berdistribusi normal. Setelah itu melakukan Uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah varian homogen atau tidak homogen pada kelompok populasi data yang digunakan. Uji homogenitas dilakukan dengan membandingkan hasil angket SDN 1 Ngares dengan hasil angket SDN 2 Sengon dengan berbantuan program SPSS 25. Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 6. berikut.

Tabel 7. Hasil Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
KECERDASAN SPASIAL	Based on Mean	1.337	1	29	.257
	Based on Median	.380	1	29	.543
	Based on Median and with adjusted df	.380	1	26.843	.543
	Based on trimmed mean	1.296	1	29	.264

Sumber: SPSS 25 dengan Olahan Peneliti (2023)

Berdasarkan Tabel 6. hasil uji homogenitas nilai sig. > 0.05 dengan nilai signifikansi sebesar 0,251. Sehingga dapat disimpulkan varians dari dua kelompok populasi data adalah sama atau homogen.

Selanjutnya untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kecerdasan spasial pada penelitian ini menggunakan uji beda (uji t) yaitu *paired sample t-test* (karena diketahui data berdistribusi normal dan homogen). Ketentuannya apabila nilai sig. (*2-tailed*) $\leq 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dan apabila nilai sig. (*2-tailed*) $\geq 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Hasil uji beda

penggunaan media *flipbook* berbasis *visual literacy* untuk meningkatkan kecerdasan spasial siswa sekolah dasar dapat dilihat melalui tabel 8 berikut.

Tabel 8. Uji Beda

		Paired Samples Test								
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper					
Pair 1	Posttest - Pretest	1.531	1.107	.196	1.132	1.930	7.827	31	.000	

Berdasarkan hasil tabel 8 diperoleh nilai sig. (*2-tailed*) *pre-test* dan *post-test* sebesar 0,00. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak yang berarti ada perbedaan rata-rata kecerdasan spasial siswa yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media *flipbook* berbasis *visual literacy*. Kecerdasan spasial siswa meningkat secara signifikan.

KESIMPULAN

Hasil penilaian pengembangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *visual literacy* ini memiliki tingkat validasi sebesar 92% dari penilaian ahli media dengan kualifikasi dinyatakan sangat valid, sebesar 97% dari penilaian ahli materi dengan kualifikasi dinyatakan sangat valid, penilaian dari ahli sebesar 98% dengan kualifikasi dinyatakan sangat valid, dan yang terakhir penilaian dari ahli praktisi sebesar 96,4% dengan kualifikasi dinyatakan sangat valid. Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flipbook* berbasis *visual literacy* sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPA kelas 5 Tema 5 Ekosistem Subtema 1 Komponen Ekosistem. Saran yang dapat disampaikan dalam pengembangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *visual literacy* yang telah dilakukan yaitu: (1) Bagi guru, hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru di sekolah dasar terkait pengembangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *visual literacy* untuk meningkatkan kecerdasan spasial siswa. (2) Bagi siswa, hasil pengembangan ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kecerdasan spasial siswa di Sekolah Dasar. (3) Bagi peneliti, penelitian ini digunakan untuk menambah pemahaman dan pengetahuan sebagai bekal yang nantinya akan diterapkan sebagai calon guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Helmi, H., Sesrita, A., & Laeli, S. (2018). Profil Analisis Kebutuhan Modul Ajar Pada Perkuliahan Model Pembelajaran IPA Di SD Bagi Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 10(1), 24-28. <https://journal.unuha.ac.id/index.php/JTI/article/view/105>. di akses 20 Februari 2023
- Karolina, L. (2018). Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Kegiatan Menggambar Di TK Sepakat Kecamatan Talo. Skripsi belum diterbitkan (Doctoral Dissertation, lain Bengkulu).

Bekti, H. T., Pratiwi, D. J., & Nugroho, W. Pengembangan Media Flipbook Berbasis Visual Literacy Untuk meningkatkan Kecerdasan Spasial Siswa Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar

<http://repository.iainbengkulu.ac.id/2843/1/Skripsi%20Lidia.pdf>. di akses 25 Februari 2023

- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216-223. <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp/article/view/176> di akses 15 Maret 2023
- Pinatih, S. A. C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendekatan Sainifik pada Muatan IPA Kelas V di SD N 2 Gianyar Tahun Ajaran 2020/2021. Skripsi belum diterbitkan (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha). <https://repo.undiksha.ac.id/6176/> di akses 14 Mei 2023
- Puspita, I., Puspitaningsih, F., & Diana, Y (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoin interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Tanggap: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1). <https://jurnal.stkipppgtritenggalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/42/14> diakses 20 Mei 2023
- Putri, D. Y., Santosa, A. B., & Nugroho, W. (2022), Pengembangan Media Permainan Monopoli Proklamasi Kemerdekaan Sebagai Evaluasi Pembelajaran Kelas V Sekolah Dasar. *Tanggap: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 110-121. <https://doi.org/10.55933/tripd.v2i2.185> diakses 25 Mei 2023
- Roemintoyo, R., Budiarto, K. (2021), Flipbook as innovation of Digital Learning Media : Preparing Education For Facing And Facilitating 21st Century Learning. *JET : Journal of Education Technology*, 5(1). <https://doi.org/10.23887/jet.v%25vi%25i.32362> diakses 29 April 2023.
- Setiadi, I., Muksar, M., Suprianti, D. (2021), Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan AKtivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 5(4). <http://dx.doi.org/10.58258/jisip.v5i4.2542> diakses 29 April 2023
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta
- Hasriani (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/19280-Full_Text.pdf. di akses 15 Februari 2023
- Susiaty, UD, Oktaviana, D., & Firdaus, M. (2022). Pengembangan Keterampilan Berpikir Analitis Mahasiswa Melalui Pembelajaran Evaluasi Dengan Flip Book Assisted E-Books. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 13 (2), 283-295. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/download/38050/13474>. di akses 15 April 2023