

**PENDAMPINGAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA SEKOLAH DASAR
MELALUI CERITA ANAK *DIGITAL* BERBASIS *FLIPBOOK* DALAM PROGRAM
BELAJAR KREATIF BERKELANJUTAN**

Alieria Azzahra Putri¹, Anastya Basyith Ad Dauwi², Sabrina Putri Salsabila³,
Yunauro Prespi Mubaroq⁴, Fauzan Dwi Alfianto⁵, Decenni Amelia⁶
^{1,2,3,4,5,6}PGSD FIP Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
decenni.amelia@dsn.ubharajaya.ac.id

ABSTRACT

Literacy and numeracy are fundamental skills that must be developed from the elementary school level because they form the basis for students' thinking abilities and academic success. However, learning activities in the community are still often limited to conventional methods that are less engaging for children. This study aims to describe the implementation of literacy and numeracy assistance for elementary school students through digital children's stories based on flipbooks within the Sustainable Creative Learning Program. This research used a descriptive qualitative approach. Data were collected through observation, interviews, documentation, and student questionnaires during the implementation of the program. The assistance activities were carried out during a one-month community service program (KKN) in Harapan Jaya, Bekasi, through several thematic activities that integrated reading and numeracy exercises using digital flipbooks. The results show that the use of digital flipbook-based children's stories made students more interested, active, and motivated in learning. Students were able to better understand reading content and apply simple numeracy concepts through contextual and enjoyable activities. Overall, digital flipbook media played an important role in supporting literacy and numeracy assistance by creating a more meaningful, interactive, and student-centered learning experience.

Keywords: *Literacy, Numeracy, Digital flipbook*

ABSTRAK

Literasi dan numerasi merupakan kemampuan dasar yang perlu dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar karena menjadi fondasi bagi kemampuan berpikir dan keberhasilan belajar siswa. Namun, kegiatan belajar di lingkungan masyarakat masih sering dilakukan secara konvensional sehingga kurang menarik bagi anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pendampingan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar melalui cerita anak digital berbasis flipbook dalam Program Belajar Kreatif Berkelanjutan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta angket respon siswa selama kegiatan berlangsung. Program pendampingan dilaksanakan selama satu bulan dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Harapan Jaya, Kota Bekasi, dengan berbagai tema pembelajaran yang mengintegrasikan kegiatan membaca dan berhitung menggunakan media flipbook digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan cerita anak digital berbasis flipbook mampu meningkatkan minat, keaktifan, dan motivasi belajar siswa. Siswa lebih mudah memahami isi bacaan serta menerapkan konsep numerasi sederhana melalui kegiatan yang kontekstual

dan menyenangkan. Secara keseluruhan, media flipbook berperan positif dalam mendukung pendampingan literasi dan numerasi dengan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: literasi, numerasi, *flipbook digital*.

A. Pendahuluan

Literasi dan numerasi merupakan kompetensi dasar Siswa SD karena menjadi fondasi bagi kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan keberhasilan akademik siswa di jenjang berikutnya (Sa et al., 2025).

Literasi tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan membaca secara teknis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, menafsirkan, dan menggunakan informasi secara bermakna, sedangkan numerasi berkaitan dengan kemampuan menerapkan konsep matematika dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari (Tenny et al., 2021).

Namun dalam Laporan *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa skor literasi membaca siswa Indonesia masih berada jauh di bawah rata-rata OECD, yang mengindikasikan adanya permasalahan mendasar dalam pembelajaran literasi dan numerasi di

jenjang pendidikan dasar (OECD, 2022). Kondisi tersebut tidak terlepas dari rendahnya minat membaca siswa, keterlibatan belajar yang belum optimal, belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Jainab et al., 2025; Mirnawati & Fabriya, 2022).

Maka diperlukan inovasi pembelajaran yang menghadirkan pengalaman membaca yang lebih menarik dan kontekstual. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media digital berbasis flipbook. Media flipbook memungkinkan penyajian materi bacaan dalam bentuk buku digital interaktif yang memadukan teks, gambar, dan tampilan visual yang menarik, sehingga dapat meningkatkan minat baca dan antusiasme siswa dalam kegiatan literasi membaca.

Pengembangan media digital flipbook dinilai mampu meningkatkan

kemampuan membaca permulaan siswa. (Mutaqin et al., 2025). Penelitian lain (Mirnawati & Fabriya, 2022) juga menunjukkan bahwa media digital flipbook efektif untuk meningkatkan literasi siswa SD. Pemanfaatan cerita anak digital berbasis flipbook sejalan dengan teori literasi awal yang menekankan pentingnya pengalaman membaca yang bermakna dan menyenangkan bagi anak usia sekolah dasar. Dan teori konstruktivisme menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar yang kontekstual (Ariestiyani et al., 2025; Henry Gugur Tarigan, 2008)

Berdasarkan latar belakang tersebut, diperlukan model pendampingan literasi dan numerasi yang mengintegrasikan pemanfaatan media cerita anak digital berbasis flipbook secara kreatif dan berkelanjutan. Model pendampingan ini diharapkan mampu meningkatkan minat, keterlibatan, serta pemahaman siswa sekolah dasar secara holistik. Oleh karena itu penelitian ini difokuskan pada pendampingan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar melalui cerita anak digital

berbasis flipbook dalam program belajar kreatif berkelanjutan.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini adalah memakai penelitian pendekatan kualitatif deskriptif. Metode kualitatif merupakan metode penelitian yang menyediakan alat alat yang bertujuan untuk memahami arti secara mendalam yang berkaitan dengan fenomena yang kompleks dan prosesnya dalam praktik kehidupan sosial. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif yang berisi kutipan data fakta yang diungkap di lapangan untuk memberikan informasi terhadap data yang akan disajikan dalam bentuk laporan dan uraian penelitiannya (Wijaya, 2020).

Pengumpulan data dalam penelitian ini di lakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Tujuan peneliti yaitu ingin mengetahui Pendampingan Literasi Dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar Melalui Cerita Anak *Digital* Berbasis *Flipbook* Dalam Program Belajar Kreatif Berkelanjutan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Proses Pelaksanaan Program Belajar Kreatif Berkelanjutan sebagai bentuk Pendampingan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. Program ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan utama, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilaksanakan di wilayah Kota Bekasi, tepatnya di Jalan Al Bahar, RT 001 RW 028, Kelurahan Harapan Jaya, bertujuan untuk memberikan pendampingan kepada siswa Sekolah Dasar dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi sejak dini. Upaya ini dilakukan dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak melalui pemanfaatan media pembelajaran digital. Oleh karena itu, dirancang Program Belajar Kreatif Berkelanjutan yang mengintegrasikan kegiatan membaca dan berhitung melalui cerita anak digital berbasis *flipbook*, sebagai salah satu media yang dinilai mampu mendukung

proses pembelajaran literasi dan numerasi secara kontekstual dan edukatif sebagaimana dijelaskan dalam penelitian mengenai pemanfaatan media digital untuk penguatan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar (Mulantara & Suarni, 2022).

Pada tahap awal pelaksanaan KKN, penulis melakukan pengamatan langsung terhadap kondisi belajar anak-anak di lingkungan lokasi penempatan serta berinteraksi secara informal dengan siswa dan pendamping belajar. Dari hasil pengamatan awal tersebut diketahui bahwa sebagian besar anak-anak belum mengenal kegiatan literasi membaca yang memanfaatkan media digital, khususnya cerita anak interaktif berbasis *flipbook*. Padahal, media digital memiliki potensi untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam membaca serta membantu pemahaman konsep numerasi melalui penyajian materi yang lebih visual dan interaktif, sebagaimana ditunjukkan dalam studi kualitatif tentang penggunaan media digital dalam pembelajaran

literasi dan numerasi (Tarusu et al., 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, penulis merencanakan pelaksanaan Program Belajar Kreatif Berkelanjutan dengan memanfaatkan cerita anak digital berbasis *flipbook* sebagai media pendampingan literasi dan numerasi. Perencanaan program ini didasarkan pada temuan awal di lapangan serta didukung oleh kajian yang menyatakan bahwa *flipbook* digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar membaca dan berhitung (Cahyono et al., 2023).

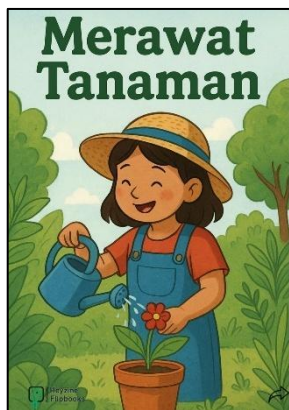
Program Belajar Kreatif Berkelanjutan dilaksanakan selama satu bulan dengan pembagian tema kegiatan yang berbeda pada setiap minggu. Tema tersebut meliputi edukasi kebersihan lingkungan pada minggu pertama, pemahaman pentingnya menjaga kesehatan tubuh pada minggu kedua, penguatan kemampuan berhitung dasar pada minggu ketiga, serta pengembangan kreativitas anak

pada minggu keempat. Seluruh rangkaian kegiatan dirancang dalam bentuk pendampingan literasi dan numerasi melalui cerita anak digital berbasis *flipbook*, sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar membaca dan berhitung yang terintegrasi sesuai dengan tema pembelajaran pada setiap minggu.

Media *flipbook* yang digunakan dalam kegiatan pendampingan ini merupakan hasil pengembangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang dirancang untuk mendukung pembelajaran literasi dan numerasi siswa Sekolah Dasar. *Flipbook* digital tersebut digunakan sebagai media utama dalam Program Belajar Kreatif Berkelanjutan karena memuat cerita anak yang terintegrasi dengan aktivitas membaca dan latihan numerasi. Selanjutnya, pelaksanaan kegiatan pendampingan disusun berdasarkan tema mingguan yang disesuaikan dengan materi cerita dan tujuan pembelajaran literasi serta numerasi.

a. Sampah Pergi Warga Berseri

Pada minggu pertama kegiatan KKN dengan tema “Sampah Pergi, Warga Berseri”, pendampingan diawali dengan penyampaian materi mengenai pentingnya menjaga kebersihan lingkungan serta pengelolaan sampah yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan literasi dan numerasi melalui pemanfaatan cerita anak digital berbasis *flipbook* berjudul “Sampah Pergi, Warga Berseri” sebagai media utama, yang bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran anak-anak terhadap kebersihan lingkungan sejak dini.



Gambar 1. *Flipbook* Merawat
Tanaman

Flipbook berjudul “Merawat Tanaman” digunakan sebagai media utama dalam pendampingan literasi dan

numerasi pada minggu pertama dengan tema “Sampah Pergi, Warga Berseri”. Isi cerita dalam *flipbook* menekankan pentingnya menjaga lingkungan melalui kebiasaan merawat tanaman dan menjaga kebersihan di sekitarnya, yang sejalan dengan upaya mengurangi sampah dan menciptakan lingkungan yang bersih serta nyaman. Melalui kegiatan membaca *flipbook*, siswa dilatih memahami isi bacaan sekaligus mengaitkannya dengan aktivitas numerasi sederhana.

Setelah kegiatan membaca, siswa mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai penguatan pemahaman. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan praktik langsung, di mana siswa terlibat dalam kegiatan mengelompokkan jenis sampah, sehingga pesan dalam *flipbook* dapat diterapkan secara nyata dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tubuh Sehat Masa Depan Kuat

Pada minggu kedua kegiatan KKN dengan tema “Tubuh Sehat, Masa Depan Kuat”, pendampingan diawali dengan penyampaian materi terkait pentingnya menjaga

kesehatan tubuh. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan penggunaan cerita anak digital berbasis *flipbook* berjudul “Tubuh Sehat, Masa Depan Kuat” sebagai media utama pendampingan literasi dan numerasi.



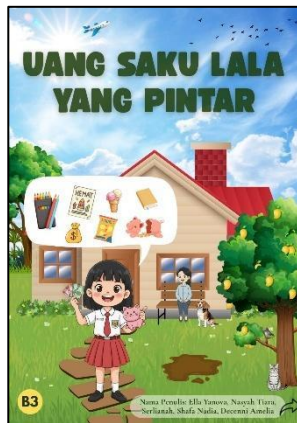
Gambar 2. *Flipbook Merawat Tubuh*

Flipbook berjudul “Tubuh Sehat, Masa Depan Kuat” secara khusus dirancang untuk menyampaikan pesan tentang pentingnya menjaga kesehatan tubuh melalui cerita anak yang mudah dipahami. Judul dan isi cerita dalam *flipbook* ini membantu siswa memahami makna bacaan sekaligus mengaitkannya dengan aktivitas numerasi sederhana, seperti mengidentifikasi jumlah, mengurutkan kegiatan, dan mengenali simbol angka yang muncul dalam cerita. Setelah

kegiatan membaca menggunakan *flipbook*, siswa diberikan LKPD sebagai bentuk penguatan pemahaman serta dilibatkan dalam kegiatan pembiasaan secara langsung, sehingga penggunaan *flipbook* tetap menjadi media utama dalam mendukung pendampingan literasi dan numerasi siswa Sekolah Dasar.

c. Berhitung itu Mudah, Kalau Bareng Kita

Pada minggu ketiga pelaksanaan kegiatan KKN dengan tema “Berhitung itu Mudah, Kalau Bareng Kita”, kegiatan pendampingan diawali dengan pengenalan konsep berhitung sederhana melalui penjelasan materi yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan pemanfaatan cerita anak digital berbasis *flipbook* sebagai media pendukung, yang digunakan untuk membantu siswa memahami konsep numerasi secara menyenangkan dan kontekstual melalui aktivitas membaca dan berhitung bersama.



Gambar 3. *Flipbook* Uang Saku
Lala yang Pintar

Flipbook berjudul “Uang Saku Lala yang Pintar” digunakan sebagai media utama dalam pendampingan literasi dan numerasi pada minggu ketiga dengan tema “Berhitung itu Mudah, Kalau Bareng Kita”. Cerita dalam *flipbook* dirancang untuk mengenalkan konsep berhitung dan pengelolaan uang secara sederhana melalui alur cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Melalui kegiatan membaca *flipbook*, siswa dilatih memahami isi bacaan sekaligus mengaitkannya dengan kemampuan numerasi, seperti mengenal nilai uang, menghitung jumlah, serta melakukan penjumlahan dan pengurangan sederhana.

Setelah kegiatan membaca dan diskusi menggunakan *flipbook*, siswa mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai bentuk penguatan pemahaman. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan praktik langsung melalui permainan berjalan menggunakan media yang telah disediakan, berupa bahan dan uang mainan. Melalui kegiatan ini, siswa dapat menerapkan konsep berhitung yang diperoleh dari *flipbook* secara nyata dan menyenangkan, sehingga penggunaan *flipbook* tetap menjadi pusat pembelajaran dalam mendukung pendampingan literasi dan numerasi siswa.

d. Satu Gambar, Seribu Warna

Pada minggu keempat pelaksanaan kegiatan KKN dengan tema “Satu Gambar, Seribu Warna”, pendampingan literasi diawali dengan pengenalan warna dasar. Kegiatan dilanjutkan dengan penggunaan cerita anak digital berbasis *flipbook* berjudul “Mila

dan Kucing Kecil di Taman” sebagai media utama pembelajaran, yang membantu siswa mengenali warna dasar melalui kegiatan membaca dan mengamati gambar secara kontekstual.



Gambar 4. *Flipbook* Mila dan Kucing Kecil di Taman

Flipbook berjudul “Mila dan Kucing Kecil di Taman” digunakan sebagai media utama dalam pendampingan literasi pada minggu keempat dengan tema “Satu Gambar, Seribu Warna”. Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai pengenalan warna dasar. Cerita dan ilustrasi dalam *flipbook* menampilkan berbagai objek dengan warna yang beragam, sehingga membantu siswa mengenali dan membedakan warna dasar secara visual

melalui kegiatan membaca dan mengamati gambar. Melalui penggunaan *flipbook*, siswa dilatih memahami isi cerita sekaligus mengaitkannya dengan konsep warna dasar yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah kegiatan membaca dan diskusi menggunakan *flipbook*, siswa melaksanakan praktik melukis dengan menggunakan kanvas yang telah berpola. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap warna dasar melalui penerapan langsung, sehingga pesan yang disampaikan dalam *flipbook* dapat diimplementasikan secara kreatif dan bermakna dalam kegiatan pembelajaran.

Cerita anak digital berbasis *flipbook* sebagai media pendampingan literasi dan numerasi dapat mendukung proses pembelajaran siswa sekolah dasar melalui penyajian konten yang interaktif dan visual sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam

kegiatan membaca dan memahami informasi. Penggunaan interactive *flipbook* sebagai media pembelajaran literasi di sekolah dasar dinilai efektif karena mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman materi bacaan (Fatonah et al., 2024).

2. Peran Cerita Anak Digital Berbasis Flipbook sebagai Media Pendamping Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar

Cerita anak digital berbasis *flipbook* berperan sebagai media pendamping pembelajaran yang mendukung literasi dan numerasi siswa sekolah dasar melalui penyajian cerita yang interaktif dan visual sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca (Silfia, 2023). Selain itu, integrasi unsur numerasi dalam cerita digital, seperti pengenalan angka dan pemecahan masalah sederhana, menjadikan *flipbook* relevan digunakan sebagai media

pendukung pembelajaran tematik yang selaras dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 (Sandy et al., 2022).

Cerita anak digital berbasis *flipbook* dapat dimanfaatkan sebagai media pendamping literasi dan numerasi karena mampu menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk cerita yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Sari & Ahmad, 2021). Melalui penggabungan unsur teks, ilustrasi, dan aktivitas sederhana berbasis cerita, *flipbook* membantu siswa memahami bacaan sekaligus mengembangkan kemampuan numerasi secara kontekstual, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak bersifat abstrak (Sandy et al., 2022).

Selain itu, penggunaan *flipbook* digital juga menunjukkan bahwa media pembelajaran ini tidak hanya menarik secara visual tetapi juga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa karena formatnya yang

mudah dinavigasi dan interaktif, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk membaca dan mengeksplorasi isi materi secara mandiri (Setiadi et al., 2021).

Penggunaan flipbook dalam Program Belajar Kreatif Berkelanjutan menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna karena siswa terlibat secara aktif. Flipbook tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan, tetapi juga sebagai pemantik diskusi, latihan berpikir, serta penghubung antara materi dengan aktivitas praktik. Hal ini terlihat ketika siswa mampu mengaitkan isi cerita dengan kegiatan langsung, seperti permainan jual beli, pengelompokan sampah, maupun kegiatan melukis, sehingga pembelajaran tidak bersifat abstrak.

Selain berfungsi sebagai media visual, cerita anak digital berbasis flipbook juga berperan sebagai sarana pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek literasi dan numerasi secara

bersamaan. Melalui alur cerita yang sederhana dan kontekstual, siswa tidak hanya diajak membaca, tetapi juga memahami, menafsirkan, serta menerapkan konsep numerasi yang terdapat dalam cerita, seperti menghitung jumlah, mengenal simbol angka, dan menyelesaikan masalah sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Sandy et al., 2022)

Penggunaan flipbook dalam Program Belajar Kreatif Berkelanjutan menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna karena siswa terlibat secara aktif. Flipbook tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan, tetapi juga sebagai pemantik diskusi, latihan berpikir, serta penghubung antara materi dengan aktivitas praktik. Media flipbook mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa karena formatnya yang interaktif dan mudah dinavigasi sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran (Setiadi et al., 2021)

Selain itu, cerita anak digital berbasis flipbook mampu meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri siswa dalam belajar. Tampilan yang menarik, ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta penyajian materi yang tidak kaku membuat siswa merasa nyaman saat membaca dan mengerjakan latihan numerasi. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sari & Ahmad, 2021) yang menyatakan bahwa flipbook digital dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah serta menumbuhkan minat belajar melalui penyajian konten yang kreatif.

Dengan adanya integrasi cerita, visual, dan aktivitas numerasi dalam flipbook, media ini dapat digunakan sebagai alternatif pendamping pembelajaran literasi dan numerasi di sekolah dasar. Cerita anak digital berbasis flipbook tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan membaca dan berhitung siswa, tetapi juga membentuk

pengalaman belajar yang kontekstual, interaktif, serta selaras dengan kebutuhan pembelajaran tematik siswa sekolah dasar (Muslim, 2021)

Dengan adanya integrasi cerita, visual, dan aktivitas numerasi dalam flipbook, media ini dapat digunakan sebagai alternatif pendamping pembelajaran literasi dan numerasi di sekolah dasar. Cerita anak digital berbasis flipbook tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan membaca dan berhitung siswa, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang kontekstual, interaktif, serta selaras dengan kebutuhan pembelajaran tematik siswa sekolah dasar (Sandy et al., 2022; Setiadi et al., 2021)

3. Respon Siswa terhadap Program Belajar Kreatif Berkelanjutan

Respon siswa terhadap pelaksanaan Program Belajar Kreatif Berkelanjutan menunjukkan hasil yang positif. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung serta pengisian angket oleh

siswa, diketahui bahwa sebagian besar siswa merasa senang dan tertarik mengikuti kegiatan pendampingan literasi dan numerasi melalui cerita anak digital berbasis flipbook. Media flipbook dinilai mampu membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, serta membantu siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Siswa terlihat lebih aktif ketika kegiatan membaca dilakukan menggunakan flipbook dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Tampilan visual, ilustrasi menarik, serta alur cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari membuat siswa lebih fokus, antusias, dan berani bertanya maupun menjawab pertanyaan. Selain itu, integrasi kegiatan membaca dengan latihan numerasi sederhana, seperti menghitung, mengurutkan, dan mengenal angka dalam cerita, membantu siswa memahami konsep secara kontekstual.

Hasil angket siswa juga menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa kegiatan belajar menggunakan flipbook lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Siswa menyatakan bahwa cerita dalam flipbook membantu mereka memahami isi bacaan, mengenal angka, serta mengerjakan soal dengan lebih percaya diri. Selain itu, kegiatan praktik seperti mengelompokkan sampah, bermain peran jual beli, serta melukis berdasarkan cerita membuat siswa merasa belajar sambil bermain sehingga tidak merasa tertekan.

Program Belajar Kreatif Berkelanjutan juga memberikan dampak pada motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih semangat mengikuti kegiatan, tidak mudah bosan, serta menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap kegiatan literasi dan numerasi. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa selama proses pembelajaran, keterlibatan dalam diskusi, serta kesungguhan dalam

mengerjakan LKPD yang diberikan.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa anak-anak menyukai pembelajaran menggunakan flipbook karena ceritanya bergambar, tidak membosankan, dan membantu memahami materi membaca serta berhitung. Selain itu, mereka merasa kegiatan yang disertai praktik seperti bermain peran, mengelompokkan, melukis, dan aktivitas tematik membuat belajar terasa seperti bermain. Sebagian besar peserta didik juga menyatakan ingin kembali mengikuti kegiatan serupa apabila program ini dilaksanakan kembali.

Selama kegiatan berlangsung, peserta didik terlihat lebih aktif, fokus, dan antusias. Cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari serta variasi kegiatan mendorong keterlibatan dalam membaca, berdiskusi, dan mengerjakan latihan numerasi. Secara keseluruhan, respon peserta didik menunjukkan bahwa Program Belajar Kreatif

Berkelanjutan mampu meningkatkan minat, motivasi, dan kenyamanan belajar dalam penguatan literasi dan numerasi.

D. Kesimpulan

Pendampingan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar melalui cerita anak digital berbasis flipbook dalam Program Belajar Kreatif Berkelanjutan berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif bagi siswa. Program ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh anak-anak dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Penggunaan cerita anak digital berbasis flipbook membantu siswa dalam meningkatkan minat membaca serta memahami isi bacaan secara lebih baik. Tampilan visual yang menarik, ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta alur cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari membuat siswa lebih antusias dan aktif dalam kegiatan literasi. Selain itu, integrasi unsur numerasi di dalam cerita flipbook, seperti pengenalan angka, menghitung, dan pemecahan masalah

sederhana, membantu siswa memahami konsep berhitung secara kontekstual dan tidak abstrak.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyono, B. T., Nurryna, A. F., & Natasari, K. N. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Digital Flipbook \Sebagai Media Pembelajaran Di Era Teknologi Digital*. 1(2), 58–64.
- Fatonah, K., Muzaki, A., Unggul, U. E., Bahasa, B., & Jawa, P. (2024). *Optimizing Interactive Flipbooks as a Literacy Learning Media in Elementary School*. 165–176.
- Muliantara, I. K., & Suarni, N. K. (2022). *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Strategi Memperkuat Literasi dan Numerasi untuk Mendukung Merdeka Belajar di Sekolah Dasar*. 4(3), 4847–4855.
- Sandy, D. N., Cholily, Y. M., & Ummah, S. K. (2022). *Pengembangan Flipbook Bermuatan Literasi Numerasi untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis*. 5(November), 135–148.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar*. 3(5), 2819–2826.
- Setiadi, M. I., Muksar, M., & Suprianti, D. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa*. 5(4), 1067–1075. <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i4.2542/http>
- Silfia, S. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK DIGITAL BERBASIS LITERASI SAINS UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR*.
- Tarusu, D. T., Makawawa, J. C., & Gampu, G. G. (2025). *Analyzing the Use of Digital Media in Enhancing Literacy and Numeracy Skills in Primary Education* (Issue lceste). Atlantis Press SARL. <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-489-1>
- Ariestiyani, K. R., Suweta, I. M., Suardipa, I. P., & Ngurah, I. K. (2025). *Development Of A Flipbook Of Satua Bali I Lutung Teken I Kakua With Mathematical Numeracy Literacy In Grade Iii Elementary School*. 6(1), 62–70.
- Henry Gugur Tarigan. (2008). *Membaca: sebagai suatu*

- keterampilan berbahasa.*
Angkasa.
- Jainab, Lisnasari, S. F., Datten, & Pelista. (2025). *Media-Based Learning Management Using Flipbook and Dakota to Improve Elementary Students ' Literacy and Numeracy*. 4(2), 507–518.
- Mirnawati, L. B., & Fabriya, R. A. V. (2022). *Penerapan Media Flipbook untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD*. 10(1), 22–38.
- Mutaqin, A. H., Saputra, D. S., Kurino, Y. D., & Majalengka, U. (2025). *School education journal pgsd fip unimed*. 15(3).
<https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v15i3.68452>
- OECD. (2022). *PISA 2022 Results Volume III: Creative Minds , Creative Schools. III*.
- Sa, L., Triana, Y., & Weran, I. (2025). *Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi pada Siswa SD Melalui Media Litnum Spin*. 1, 1–8.
- Tenny, Nisa, A. K., & Murtaolah. (2021). *Pengembangan Literasi dan Numerasi dalam Proses Belajar dan Mengajar Berbagai Mata Pelajaran*. Direktorat SMA, Direktorat Jenderal Pendidikan
- Anak Usia Dini, Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Wijaya, H. (2020). *Analisis-Data-Kualitatif-Sebuah-Tinjauan-Teori-Praktik.pdf*.