

# **Pengembangan flipbook literasi numerik berbasis augmented reality dalam optimalisasi digital library di sekolah dasar**

**Oleh: Fery Muhamad Firdaus, Tika, Rahmat Fadhli, Amalia Rizki Ardiansyah**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan flipbook literasi berhitung berbasis augmented reality dalam optimalisasi perpustakaan digital di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Subyek penelitian berjumlah 273 siswa kelas IV di 10 SD di Kapanewon Depok, Sleman, Yogyakarta. Teknik pengumpulan data diperoleh dari uji kelayakan menggunakan angket validasi media dan materi, validasi instrumen dan uji kepraktisan menggunakan angket respon guru dan siswa kelas IV SD. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi media, validasi materi dan instrumen, angket respon guru dan siswa, dan instrumen tes literasi berhitung siswa SD—teknik analisis data menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil validasi uji kelayakan menunjukkan bahwa flipbook literasi berhitung berbasis augmented reality layak untuk pembelajaran di kelas IV SD dan dapat dijadikan sebagai koleksi perpustakaan digital di sekolah dasar. Hasil uji kepraktisan juga menunjukkan bahwa flipbook literasi berhitung berbasis augmented reality praktis digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SD. Selain itu, hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa flipbook efektif dapat meningkatkan kemampuan literasi berhitung siswa sekolah dasar.

*Kata Kunci: Flipbook Literasi Numerasi, Augmented Reality, Digital library*