



Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Android untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa

Dike Hanada¹, Hetilaniar², Liza Murniviyanti³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang, Indonesia

E-mail: dikehanada7@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-07-07 Revised: 2025-08-18 Published: 2025-09-01 Keywords: <i>Flipbook-Based Learning Media;</i> <i>Reading Interest;</i> <i>Android Application;</i> <i>Interactive Learning.</i>	This study aims to develop a Flipbook-based Android learning media to enhance students' reading interest in the subject of Indonesian Language, particularly in the material of Describing Life Through Drama for eighth-grade students at SMPN 6 Lahat. The research utilized the ADDIE development model, consisting of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The analysis phase was conducted through interviews and questionnaires to identify the needs and constraints of students and teachers. The Flipbook media was designed using Canva and Flipbook Maker, integrating visual, audio, and interactive elements to attract learners. The developed product underwent expert validation in material, language, and media aspects, all showing very feasible results. Implementation involved small group and large group trials, which showed a significant increase in students' motivation and reading interest. The evaluation stage indicated that the Flipbook is effective, practical, and suitable for classroom use. Thus, Flipbook-based learning media can serve as an innovative solution to foster reading habits among students in the digital age.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-07-07 Direvisi: 2025-08-18 Dipublikasi: 2025-09-01 Kata kunci: <i>Media Pembelajaran Flipbook;</i> <i>Minat Membaca;</i> <i>Aplikasi Android;</i> <i>Pembelajaran Interaktif.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Flipbook berbasis Android guna meningkatkan minat membaca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi Penggambaran Kehidupan Melalui Drama di kelas VIII SMPN 6 Lahat. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis dilakukan melalui wawancara dan angket untuk mengetahui kebutuhan dan hambatan dalam proses pembelajaran. Media Flipbook dirancang menggunakan aplikasi Canva dan Flipbook Maker, yang memuat elemen visual, audio, dan interaktif guna menarik minat peserta didik. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, bahasa, dan media, dengan hasil menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak digunakan. Implementasi dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan besar, yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada motivasi dan minat membaca peserta didik. Evaluasi akhir menunjukkan bahwa media Flipbook efektif, praktis, dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Flipbook dapat menjadi solusi inovatif dalam menumbuhkan kebiasaan membaca di era digital.

I. PENDAHULUAN

Kemampuan membaca merupakan keterampilan berbahasa reseptif yang sangat penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan wawasan seseorang. Melalui membaca, individu dapat memperoleh informasi, pengetahuan, serta pengalaman baru yang sebelumnya belum diketahui. Tidak hanya mendukung keberhasilan akademik, kemampuan membaca juga berperan dalam meningkatkan pemahaman terhadap informasi yang tersebar di masyarakat. Namun, berdasarkan data yang diungkapkan oleh Hairani (2024), minat membaca di Indonesia masih sangat rendah, yaitu hanya 0,01%, menjadikannya salah satu negara dengan minat baca terendah di dunia. Rendahnya minat membaca ini dipengaruhi oleh

berbagai faktor, di antaranya bahan bacaan yang monoton, kurangnya akses terhadap bahan bacaan yang menarik dan variatif, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif.

Seiring dengan berkembangnya era digital, teknologi informasi memberikan peluang besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan teknologi digital mampu meningkatkan motivasi belajar dan mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Yeni, Gicella, dan Astuti (2022), media pembelajaran merupakan alat bantu yang merangsang pemikiran, emosi, perhatian, serta keterampilan peserta didik,

sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih efektif. Dewi (2023) juga menegaskan bahwa pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi melalui pemanfaatan teknologi digital.

Salah satu inovasi media digital yang potensial untuk meningkatkan minat membaca peserta didik adalah *Flipbook* berbasis Android. *Flipbook* merupakan buku digital interaktif yang dirancang dengan fitur visual, animasi, suara, video, serta elemen interaktif lainnya yang memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan teknologi tiga dimensi yang menyerupai buku cetak, *Flipbook* diharapkan mampu mengatasi kebosanan peserta didik terhadap media bacaan konvensional dan meningkatkan motivasi serta pemahaman materi.

Hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMPN 6 Lahat menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih dominan menggunakan media konvensional seperti buku cetak dan LKS yang monoton dan kurang menarik. Guru belum pernah memanfaatkan media *Flipbook* dalam pembelajaran, sementara peserta didik menunjukkan minat baca yang rendah akibat keterbatasan media yang digunakan. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini.

Berdasarkan uraian tersebut, perlu dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran *Flipbook* berbasis Android sebagai solusi dalam meningkatkan minat membaca peserta didik kelas VIII di SMPN 6 Lahat.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Flipbook* berbasis Android guna meningkatkan minat membaca peserta didik kelas VIII SMPN 6 Lahat pada materi Penggambaran Kehidupan Melalui Drama. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan sistematis, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE dipilih karena memberikan prosedur terstruktur yang dapat membantu dalam mendesain instruksi pembelajaran yang efektif dan bertanggung jawab.

Pada tahap Analysis, peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru mata

pelajaran dan peserta didik untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan kendala yang dihadapi, terutama dalam memahami materi bacaan dan rendahnya minat membaca. Tahap *Design* dilakukan dengan merancang materi, media, dan instrumen penelitian seperti lembar validasi serta angket respon. Tahap *Development* mencakup pembuatan media *Flipbook* menggunakan aplikasi Canva dan *Flipbook Maker*, yang kemudian divalidasi oleh para ahli untuk memperoleh masukan terkait kualitas materi, bahasa, dan desain media. Media yang dikembangkan selanjutnya direvisi sesuai saran dari para validator.

Tahap *Implementation* dilakukan dengan uji coba terbatas (*small group*) dan uji coba lapangan (*field trial*) di kelas VIII SMPN 6 Lahat. Pada tahap ini, respon peserta didik dan guru dikumpulkan melalui angket untuk mengetahui sejauh mana media *Flipbook* dapat meningkatkan minat baca dan pemahaman mereka terhadap materi. Tahap terakhir, *Evaluation*, dilakukan untuk menilai keefektifan dan kelayakan media *Flipbook* dari berbagai aspek, termasuk kemudahan penggunaan, tampilan visual, serta dampaknya terhadap motivasi dan minat membaca peserta didik.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Angket kebutuhan dan respon disusun berdasarkan indikator yang relevan, baik untuk guru maupun peserta didik. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, sedangkan data dianalisis secara kualitatif (deskriptif) dan kuantitatif dengan menggunakan skala *Likert*. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat kelayakan produk, sedangkan data angket respon dan kebutuhan dihitung dalam bentuk persentase guna menilai efektivitas dan penerimaan media *Flipbook* yang dikembangkan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *Flipbook* berbasis Android yang dikembangkan untuk meningkatkan minat membaca peserta didik kelas VIII SMPN 6 Lahat pada materi Penggambaran Kehidupan Melalui Drama. Media ini dikembangkan menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada guru dan peserta didik.

Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh penggunaan LKS dan buku cetak yang monoton, serta metode pembelajaran yang konvensional. Peserta didik menunjukkan minat membaca yang rendah dan menyatakan kesulitan dalam memahami isi materi karena tampilan media yang kurang menarik dan tidak interaktif. Guru juga menyampaikan perlunya media pembelajaran berbasis digital yang dapat menunjang proses belajar di era teknologi saat ini.

Pada tahap desain dan pengembangan, media *Flipbook* dirancang menggunakan aplikasi *Canva* dan *Flipbook Maker*. Media ini memuat materi ajar yang disajikan dalam bentuk visual menarik dan interaktif, serta dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, video, gambar, dan latihan soal. Prototipe media divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *Flipbook* tergolong sangat layak digunakan. Validasi ahli materi memperoleh skor 88%, validasi ahli media 89%, dan validasi ahli bahasa 86%.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas (*small group*) dan uji coba lapangan (*field trial*) kepada seluruh peserta didik kelas VIII. Respon dari peserta didik menunjukkan bahwa mereka merasa nyaman menggunakan media *Flipbook* dan tertarik untuk membaca materi pembelajaran. Sebanyak 88% peserta didik menyatakan bahwa *Flipbook* membuat mereka lebih termotivasi untuk membaca. Di sisi lain, guru memberikan respon positif terhadap efektivitas media dalam memudahkan penyampaian materi dan meningkatkan partisipasi peserta didik.

Pada tahap evaluasi, media *Flipbook* dinilai berdasarkan kemudahan penggunaan, kejelasan materi, tampilan visual, dan kontribusinya dalam meningkatkan minat membaca. Hasil analisis menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang efektif, praktis, dan layak digunakan dalam proses belajar mengajar di SMPN 6 Lahat.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis Android terbukti efektif dalam meningkatkan minat membaca peserta didik. Media ini dirancang secara visual menarik dan

interaktif, yang mampu mengatasi kejenuhan peserta didik terhadap media pembelajaran konvensional. Penyajian materi dalam bentuk *Flipbook* memberikan pengalaman belajar yang baru karena dilengkapi dengan fitur visual, audio, dan navigasi yang mudah, sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Faktor utama yang menyebabkan keberhasilan penggunaan media ini adalah kemampuan *Flipbook* dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual, fleksibel, dan menyenangkan. Peserta didik dapat mengakses materi tidak hanya di sekolah, tetapi juga di rumah melalui perangkat pribadi seperti handphone atau laptop. Hal ini sejalan dengan kebutuhan peserta didik generasi digital yang lebih tertarik pada media visual dan berbasis teknologi. Selain itu, guru juga mendapatkan kemudahan dalam menyampaikan materi karena *Flipbook* sudah dilengkapi dengan komponen pembelajaran lengkap seperti tujuan, latihan soal, dan penilaian.

Hasil validasi oleh para ahli juga menunjukkan bahwa media *Flipbook* sangat layak digunakan. Validasi ahli materi memastikan bahwa konten sesuai dengan kurikulum dan mudah dipahami. Validasi ahli media memastikan tampilan menarik dan interaktif, serta navigasi yang mudah digunakan. Sementara itu, validasi ahli bahasa menilai bahwa penggunaan bahasa telah sesuai dengan kaidah EYD dan dapat dipahami oleh peserta didik. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa *Flipbook* memenuhi standar pedagogis dan teknologis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Pitaloka dan Napitupulu (2023), Tasya et al. (2024), serta Sekartanjung et al. (2024) yang menyatakan bahwa media *Flipbook* mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang dikembangkan secara interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, mendorong partisipasi peserta didik, dan memfasilitasi pembelajaran mandiri. Oleh karena itu, *Flipbook* berbasis Android menjadi salah satu alternatif solusi inovatif dalam pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia yang sesuai dengan tuntutan zaman.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Android* layak, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Penggambaran Kehidupan Melalui Drama di kelas VIII SMPN 6 Lahat. Media ini mampu meningkatkan minat membaca peserta didik melalui penyajian materi yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan belajar di era digital.

B. Saran

Media *Flipbook* berbasis *Android* dapat dijadikan sebagai alternatif bahan ajar digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembang media pembelajaran lain untuk menciptakan inovasi serupa yang mendukung literasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR RUJUKAN

- Dalimunthe, A., Affandi, & Suryanto (2021) Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah menengah pertama. Jakarta: Penerbit Andi.
- Dewi, R.A. (2023) 'Inovasi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital di era Society 5.0', *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 8(1), pp. 1-8.
- Fadhila, N.A. and Setyaningsih, N.W. (2022) 'Validasi media pembelajaran interaktif berbasis *Flipbook* digital', *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 13(1), pp. 1-10.
- Fitriyah, S. (2021) 'Validasi materi dalam pengembangan media pembelajaran', *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 5(2), pp. 85-90.
- Hairani, H. (2024) 'Minat baca di Indonesia: Permasalahan dan solusi', *Jurnal Literasi Pendidikan*, 6(1), pp. 10-15.
- Pitaloka, Y. and Napitupulu, L. (2023) 'Pengaruh media *Flipbook* terhadap minat baca siswa', *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 10(2), pp. 145-153.
- Puspita Hapsari, G.P. and Zulherman (2021) 'Canva sebagai media desain pembelajaran interaktif', *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(4), pp. 2385-2392.
- Qomarrudin, M. and Sa'diyah, N. (2024) 'Analisis data kualitatif dalam penelitian pendidikan', *Jurnal Riset Pendidikan*, 14(1), pp. 78-83.
- Ramadani, N.S. (2023) 'Validasi bahasa dalam pengembangan media pembelajaran', *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 11(1), pp. 79-85.
- Romdona, H., Junista, F. and Gunawan (2025) 'Teknik pengumpulan data menurut Sugiyono', *Jurnal Metodologi Penelitian Pendidikan*, 7(2), pp. 44-47.
- Sari, I. (2021) 'Instrumen angket dalam penelitian media pembelajaran', *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 8(3), pp. 2820-2825.
- Sari, I. and Ahmad, T. (2021) 'Respon guru terhadap media pembelajaran digital', *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), pp. 2755-2763.
- Sekartanjung, A., Rahayu, T. and Mulia, H. (2024) 'Pengaruh penggunaan *Flipbook* interaktif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia', *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 12(2), pp. 112-120.
- Tasya, R.L., Widodo, A. and Ramli, A. (2024) 'Pengembangan *Flipbook* untuk meningkatkan literasi membaca siswa SMP', *Jurnal Pendidikan Literasi*, 5(1), pp. 55-65.
- Yeni, G., Astuti, S.A. and Masyurillah (2022) 'Media pembelajaran interaktif berbasis digital', *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 7(1), pp. 1-6.