

Pengembangan Flipbook Digital Interaktif Berbasis Cerita Rakyat Watu Blorok untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar

Wismita Trianingsih^{*}, Nurul Istiq'faroh, Heru Subrata
Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

**Email Korespondensi:* 25010855130@mhs.unesa.ac.id

Trianingsih, W., Istiq'faroh, N., & Subrata, H. (2026). Pengembangan Flipbook Digital Interaktif Berbasis Cerita Rakyat Watu Blorok untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Varied Knowledge Journal*, 4(1), 751-768.
<https://doi.org/10.71094/vkj.v4i1.304>

Diterima: 18-06-2026
Direvisi: 29-07-2026
Disetujui: 11-08-2026
Publish: 19-08-2026



Copyright © 2026, The Author(s). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

Abstract: The low level of reading comprehension skills among elementary school students highlights the need for interactive, contextual, and learner-oriented learning media in the digital era. This study aims to develop an interactive digital Flipbook based on the Watu Blorok folk tale that is valid, practical, and effective in improving the reading comprehension skills of fifth-grade elementary school students. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research was conducted at SDN Pucuk 1, Mojokerto Regency, during the second semester of the 2025/2026 academic year. The subjects included three validators (subject-matter, media, and language experts), one fifth-grade teacher, and 20 fifth-grade students. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, documentation, and tests, and analyzed using descriptive analysis, N-Gain, and a Paired-Samples t-test. The results showed very high validity scores of 92.60% from the subject-matter expert, 94.20% from the media expert, and 92.00% from the language expert, with an overall average of 92.93% (very valid). The practicality score reached 94.13% (very practical). Effectiveness testing showed an increase in the mean score from 63.40 on the pretest to 84.20 on the posttest, with an N-Gain score of 0.72 (high). The Paired-Samples t-test yielded a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant difference before and after media use. Thus, the interactive digital Flipbook based on the Watu Blorok folk tale is valid, practical, and effective for improving elementary school students' reading comprehension skills.

Keywords: Digital Flipbook, Local Folklore, Reading Comprehension

Abstrak: Rendahnya keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Flipbook digital interaktif berbasis cerita rakyat Watu Blorok yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian dilaksanakan di SDN Pucuk 1 Kabupaten Mojokerto pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas tiga validator (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa), satu guru kelas V, serta 20 siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes, kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif, N-Gain, dan Paired Sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas yang sangat tinggi dengan skor 92,60% dari ahli materi, 94,20% dari ahli media, dan 92,00% dari ahli bahasa, dengan rata-rata keseluruhan 92,93% (kategori sangat valid). Tingkat kepraktisan media mencapai 94,13% (kategori sangat praktis). Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan nilai rata-rata pretest dari 63,40 menjadi 84,20 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,72 (kategori tinggi). Hasil Paired Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah penggunaan media. Dengan demikian, media Flipbook digital interaktif berbasis cerita rakyat Watu Blorok dinyatakan valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Flipbook Digital, Cerita Rakyat Lokal, Membaca Pemahaman

PENDAHULUAN

Keterampilan membaca pemahaman merupakan kompetensi literasi dasar yang memiliki peran penting dalam keberhasilan belajar peserta didik pada seluruh mata pelajaran (Anderson & Pearson, 1984). Kemampuan ini tidak hanya mencakup proses mengenali simbol dan memahami makna kata, tetapi juga melibatkan kemampuan mengidentifikasi informasi penting, membuat inferensi, mengevaluasi isi bacaan, serta menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya (Slavin, 2018). Pada jenjang sekolah dasar, membaca pemahaman menjadi fondasi utama dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pembelajaran sepanjang hayat (OECD, 2023). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman berkontribusi secara signifikan terhadap pencapaian akademik peserta didik karena hampir seluruh aktivitas pembelajaran diawali dengan kegiatan membaca dan memahami informasi yang tersedia dalam berbagai bentuk teks (Subrata dkk., 2024; Budiantoro dkk., 2024).

Sejalan dengan kebijakan Kurikulum Merdeka, literasi membaca diposisikan sebagai kompetensi esensial yang mendukung pembentukan Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi bernalar kritis, kreatif, mandiri, dan berkebinekaan global (Kemendikbudristek, 2022). Namun demikian, implementasi pembelajaran literasi di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya minat baca siswa, keterbatasan media pembelajaran yang inovatif, serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran (Dewani dkk., 2024; Subrata dkk., 2024). Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran membaca sering kali berlangsung secara monoton dan kurang mampu mengakomodasi karakteristik generasi digital yang terbiasa berinteraksi dengan media visual dan teknologi interaktif (Smaldino dkk., 2019; Velinda dkk., 2024). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas membaca secara lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar (Subrata dkk., 2024; Velinda dkk., 2024).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan dominasi penggunaan buku teks cetak dalam proses pembelajaran (Dewani dkk., 2024; Budiantoro dkk., 2024; Andriani dkk., 2024). Pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan minim penggunaan media interaktif cenderung membuat siswa cepat merasa bosan sehingga berdampak pada rendahnya motivasi membaca dan pemahaman terhadap isi bacaan (Dewani dkk., 2024; Velinda dkk., 2024; Subrata dkk., 2024). Hasil analisis kebutuhan awal yang dilakukan pada siswa sekolah dasar juga menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menemukan ide pokok, memahami informasi tersirat, menginterpretasikan makna teks, serta menarik kesimpulan dari bacaan yang dibaca (Budiantoro dkk., 2024; Subrata dkk., 2024). Temuan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21 (Andriani dkk., 2024; Velinda dkk., 2024; Dewani dkk., 2024; Mayer, 2021).

Salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman adalah Flipbook digital interaktif (Velinda dkk., 2024; Andriani dkk., 2024). Media ini merupakan bentuk media digital berbasis multimedia yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, animasi, video, serta kuis interaktif dalam satu platform pembelajaran yang mudah diakses melalui berbagai perangkat digital (Smaldino dkk., 2019; Mayer, 2021). Penggunaan Flipbook digital memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan

fleksibel karena dapat dipelajari secara mandiri maupun bersama guru (Subrata dkk., 2024; Velinda dkk., 2024). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa Flipbook digital mampu meningkatkan motivasi belajar, minat membaca, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta kemampuan memahami isi bacaan secara lebih mendalam dibandingkan penggunaan media konvensional (Andriani dkk., 2024; Velinda dkk., 2024; Mayer, 2021).

Selain pemanfaatan teknologi digital, integrasi budaya lokal dalam pembelajaran juga menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran abad ke-21 (Solihin dkk., 2024; Subrata dkk., 2024). Cerita rakyat sebagai bagian dari warisan budaya daerah mengandung berbagai nilai moral, sosial, dan budaya yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar kontekstual bagi peserta didik (Solihin dkk., 2024; Rabia dkk., 2024). Penggunaan cerita rakyat dalam pembelajaran membantu siswa menghubungkan isi bacaan dengan pengalaman budaya yang dekat dengan kehidupan mereka sehingga proses pemahaman bacaan menjadi lebih bermakna (Sapulette & Solissa, 2024; Kustyamegasari dkk., 2025). Selain meningkatkan keterampilan literasi membaca, pemanfaatan cerita rakyat juga berkontribusi terhadap penguatan identitas budaya, pendidikan karakter, dan pelestarian kearifan lokal di lingkungan pendidikan dasar (Subrata dkk., 2024; Rabia dkk., 2024; Kustyamegasari dkk., 2025).

Berdasarkan pertimbangan tersebut, cerita rakyat Watu Blorok dipilih sebagai konten utama dalam penelitian ini karena memiliki nilai budaya yang dekat dengan lingkungan sosial siswa serta berpotensi meningkatkan keterlibatan emosional dan minat baca peserta didik. Cerita rakyat Watu Blorok mengisahkan perjalanan Wiro Bastam, seorang prajurit Kerajaan Majapahit yang kehilangan pusaka kerajaan berupa Tombak Kyai Gobang. Setelah kepergian Wiro Bastam, pencarian pusaka tersebut dilanjutkan oleh kedua anaknya, yaitu Joko Welas dan Roro Wilis. Dalam perjalanan tersebut muncul berbagai konflik yang menggambarkan pentingnya tanggung jawab, keberanian, kerja sama, kepatuhan terhadap nasihat orang tua, serta konsekuensi dari sikap keras kepala dan keserakahan. Nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita ini sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga berpotensi meningkatkan keterlibatan emosional peserta didik selama proses membaca. Selain berfungsi sebagai sumber belajar literasi, cerita Watu Blorok juga dapat dimanfaatkan sebagai media penanaman pendidikan karakter yang sejalan dengan penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka.

Berbagai penelitian telah mengkaji penggunaan media digital dan cerita rakyat dalam pembelajaran literasi (Rabia dkk., 2024; Dewani dkk., 2024; Dewi et al., 2025). Penggunaan e-book interaktif diketahui dapat meningkatkan motivasi membaca siswa sekolah dasar (Dewani dkk., 2024). Selain itu, e-book cerita rakyat interaktif mampu meningkatkan minat baca dan pemahaman struktur teks naratif peserta didik (Dewi et al., 2025). Media digital berbasis kearifan lokal juga dilaporkan efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca melalui penyajian materi yang lebih kontekstual dan dekat dengan pengalaman belajar siswa (Rabia dkk., 2024). Sementara itu, perpustakaan digital berbasis cerita bergambar terbukti mampu meningkatkan keterampilan literasi membaca siswa sekolah dasar secara signifikan (Istiq'faroh dkk., 2026). Penelitian lain menunjukkan bahwa pembelajaran literasi yang dirancang berdasarkan kebutuhan aktual peserta didik dapat meningkatkan kemampuan memahami informasi secara lebih mendalam (Budiantoro dkk., 2024). Di sisi lain, integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan minat baca, tetapi juga memperkuat identitas budaya peserta didik (Kustyamegasari dkk., 2025).

Tabel 1. Sintesis Penelitian Terdahulu dan Posisi Penelitian

Penelitian	Fokus Penelitian	Keterbatasan Penelitian	Kontribusi Penelitian Ini
Dewani dkk. (2024)	Korelasi minat baca dan literasi membaca Bahasa Indonesia	Berfokus pada korelasi minat-literasi, belum mengintegrasikan budaya lokal maupun media Flipbook interaktif	Mengembangkan Flipbook digital berbasis cerita rakyat lokal untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman
Dewi, Ardana, & Jampel (2025)	E-book interaktif berbasis cerita rakyat	Menggunakan e-book interaktif, belum mengembangkan Flipbook digital yang mengintegrasikan multimedia interaktif secara lengkap	Mengembangkan Flipbook digital yang memadukan teks, ilustrasi, audio narasi, animasi, navigasi interaktif, dan kuis dengan umpan balik otomatis
Rabia dkk. (2024)	Media digital berbasis kearifan lokal	Berfokus pada literasi membaca secara umum, belum secara khusus mengembangkan keterampilan membaca pemahaman	Penelitian difokuskan pada peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar
Istiq'faroh dkk. (2026)	Perpustakaan digital berbasis cerita bergambar	Belum menggunakan cerita rakyat Watu Blorok sebagai konten pembelajaran	Memanfaatkan cerita rakyat Watu Blorok sebagai sumber belajar berbasis budaya lokal
Penelitian ini	Pengembangan Flipbook Digital Interaktif Berbasis Cerita Rakyat Watu Blorok	Mengintegrasikan multimedia interaktif, budaya lokal, dan keterampilan membaca pemahaman dalam satu media pembelajaran	Menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar

Sumber: Hasil sintesis peneliti berdasarkan penelitian terdahulu (2026).

Berdasarkan sintesis penelitian terdahulu pada Tabel 1, dapat diketahui bahwa penelitian-penelitian sebelumnya telah memberikan kontribusi terhadap pengembangan media digital, e-book interaktif, maupun pemanfaatan cerita rakyat sebagai sumber belajar. Namun demikian, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan media Flipbook digital interaktif berbasis cerita rakyat Watu Blorok yang mengintegrasikan berbagai unsur multimedia, seperti teks, ilustrasi visual, audio narasi, animasi, navigasi interaktif, serta kuis dengan umpan balik otomatis untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kontribusi ilmiah berupa pengembangan media pembelajaran yang memadukan teknologi digital, kearifan lokal, dan penguatan keterampilan membaca pemahaman dalam satu produk pembelajaran yang tervalidasi, praktis, dan efektif sehingga memberikan alternatif inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

Meskipun demikian, hasil telaah terhadap penelitian terdahulu menunjukkan beberapa keterbatasan yang masih memerlukan kajian lebih lanjut. Pertama, sebagian besar penelitian lebih berfokus pada peningkatan minat baca, motivasi belajar, atau literasi membaca secara umum, sedangkan pengembangan keterampilan membaca pemahaman belum menjadi fokus utama. Kedua, media yang dikembangkan umumnya berupa e-book, perpustakaan digital, atau aplikasi pembelajaran interaktif, sementara pengembangan Flipbook digital interaktif yang mengintegrasikan audio narasi, ilustrasi visual, animasi, navigasi interaktif, dan kuis dengan umpan balik otomatis masih relatif terbatas. Ketiga, belum ditemukan penelitian yang secara khusus memanfaatkan cerita rakyat Watu Blorok sebagai konten utama dalam pembelajaran membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Keempat, belum terdapat penelitian yang mengintegrasikan nilai-

nilai budaya lokal Mojokerto ke dalam media Flipbook digital interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman secara sistematis dan tervalidasi.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat research gap berupa belum adanya penelitian yang secara khusus mengembangkan Flipbook digital interaktif berbasis cerita rakyat Watu Blorok untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar melalui integrasi multimedia interaktif dan nilai-nilai budaya lokal dalam satu media pembelajaran yang tervalidasi. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui pengembangan media pembelajaran yang menggabungkan teknologi digital, unsur multimedia, dan kearifan lokal guna mendukung penguatan literasi membaca siswa sekolah dasar.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada empat aspek utama. Pertama, penelitian ini menggunakan cerita rakyat Watu Blorok yang belum pernah dikembangkan sebagai konten utama dalam media pembelajaran digital untuk keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Kedua, media yang dikembangkan mengintegrasikan berbagai fitur multimedia berupa teks naratif, ilustrasi visual, audio narasi, animasi, navigasi interaktif, dan kuis dengan umpan balik otomatis dalam satu platform Flipbook digital. Ketiga, penelitian ini secara khusus difokuskan pada penguatan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V sekolah dasar. Keempat, penelitian ini berkontribusi pada pelestarian budaya lokal melalui pemanfaatan cerita rakyat daerah sebagai bahan ajar digital yang inovatif.

Secara teoretis, penelitian ini didukung oleh teori konstruktivisme, teori skema, dan Cognitive Theory of Multimedia Learning. Teori konstruktivisme menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna dan interaksi dengan lingkungan belajar (Slavin, 2018). Teori skema menjelaskan bahwa pemahaman teks dipengaruhi oleh pengetahuan latar belakang yang dimiliki pembaca (Anderson & Pearson, 1984). Sementara itu, Cognitive Theory of Multimedia Learning menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks dan visual secara terpadu (Mayer, 2021). Ketiga teori tersebut menjadi landasan dalam pengembangan media Flipbook digital interaktif berbasis cerita rakyat Watu Blorok.

Dalam perspektif teori skema, penggunaan cerita rakyat yang dekat dengan kehidupan peserta didik dapat membantu proses aktivasi pengetahuan awal sehingga memudahkan siswa memahami isi bacaan. Cerita rakyat Watu Blorok yang digunakan dalam media tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan, tetapi juga sebagai sarana internalisasi nilai karakter. Tokoh Joko Welas dan Roro Wilis memberikan gambaran tentang pentingnya sikap patuh terhadap nasihat orang tua, menjaga hubungan persaudaraan, bekerja sama dalam menghadapi permasalahan, serta mempertimbangkan konsekuensi dari setiap tindakan yang dilakukan. Nilai-nilai tersebut menjadi lebih mudah dipahami siswa karena disajikan melalui alur cerita yang menarik dan dekat dengan budaya lokal. Dengan demikian, penggunaan cerita rakyat Watu Blorok memungkinkan siswa mengaktifkan skemata budaya yang dimiliki sehingga proses memahami isi bacaan menjadi lebih bermakna.

Selain mendukung peningkatan keterampilan membaca pemahaman, pemanfaatan cerita rakyat Watu Blorok dalam media Flipbook digital interaktif juga berkontribusi terhadap penguatan pendidikan karakter dan literasi budaya peserta didik. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan Subrata, Sukartiningsih, dan Istiq'faroh (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran literasi berbasis budaya lokal mampu memperkuat pemahaman membaca sekaligus meningkatkan kesadaran siswa terhadap identitas budaya daerahnya. Oleh karena itu, pengembangan Flipbook digital interaktif berbasis cerita rakyat Watu Blorok tidak hanya berorientasi pada peningkatan

aspek kognitif berupa keterampilan membaca pemahaman, tetapi juga mendukung pembentukan karakter dan identitas budaya peserta didik secara holistik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media Flipbook digital interaktif berbasis cerita rakyat Watu Blorok yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V sekolah dasar. Selain menghasilkan produk pembelajaran yang layak digunakan, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap penguatan literasi membaca dan pelestarian budaya lokal melalui pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan menghasilkan produk berupa media Flipbook digital interaktif berbasis cerita rakyat Watu Blorok untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V sekolah dasar (Sugiyono, 2023; Borg & Gall, 2003). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dikembangkan oleh Branch (2009). Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis, terstruktur, dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Tahapan ADDIE meliputi analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan media, implementasi melalui uji coba terbatas, serta evaluasi untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan produk (Branch, 2009).

Penelitian dilaksanakan di SDN Pucuk 1 Kabupaten Mojokerto pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Sekolah tersebut dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa pembelajaran membaca pemahaman masih didominasi penggunaan buku teks sehingga diperlukan media pembelajaran digital yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Subjek penelitian terdiri atas validator ahli, guru kelas V, dan siswa kelas V SDN Pucuk 1 Kabupaten Mojokerto. Validator produk terdiri atas satu dosen ahli materi Pendidikan Bahasa Indonesia, satu dosen ahli media pembelajaran, dan satu dosen ahli bahasa. Ketiga validator memiliki kualifikasi minimal magister sesuai bidang keahlian serta berpengalaman dalam pengembangan media pembelajaran dan penelitian pendidikan.

Uji coba produk dilakukan kepada 20 siswa kelas V menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan keterwakilan kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah. Jumlah subjek tersebut mengacu pada rekomendasi Borg dan Gall (2003) yang menyatakan bahwa uji coba kelompok kecil pada penelitian pengembangan umumnya melibatkan 10–30 peserta untuk memperoleh informasi awal mengenai kualitas, kepraktisan, dan efektivitas produk sebelum dilakukan implementasi pada skala yang lebih luas.

Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan. Tahap analisis dilakukan melalui observasi pembelajaran, wawancara guru, analisis karakteristik siswa, analisis kurikulum, serta analisis kebutuhan media pembelajaran membaca pemahaman. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa memerlukan media digital interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan belajar sekaligus mengintegrasikan budaya lokal dalam pembelajaran. Tahap perancangan meliputi penyusunan storyboard, desain tampilan Flipbook, penyusunan materi cerita rakyat Watu Blorok, penyusunan instrumen penelitian, serta penyusunan evaluasi pembelajaran.

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat media Flipbook digital berbasis HTML5 menggunakan platform Heyzine Flipbook. Media dilengkapi teks naratif, ilustrasi visual, audio narasi, animasi, navigasi interaktif, kuis evaluasi, dan umpan balik otomatis. Produk yang telah selesai dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk memperoleh masukan serta dilakukan revisi sebelum diimplementasikan. Produk dapat diakses secara daring melalui <https://heyzine.com/flip-book/9f8519adba.html>. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 20 siswa kelas V SDN Pucuk 1. Sebelum pembelajaran siswa mengerjakan Pretest, kemudian mengikuti pembelajaran menggunakan media Flipbook digital interaktif, dan setelah pembelajaran mengerjakan Posttest untuk mengetahui peningkatan keterampilan membaca pemahaman. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan media serta menyempurnakan produk berdasarkan hasil validasi ahli, respons guru dan siswa, serta hasil belajar siswa.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran membaca pemahaman dan kebutuhan guru serta siswa terhadap media pembelajaran. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta respons guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan hasil pengembangan produk. Tes digunakan untuk mengukur keterampilan membaca pemahaman siswa melalui kegiatan Pretest dan Posttest (Sugiyono, 2023).

Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli bahasa, angket respons guru, angket respons siswa, pedoman wawancara, lembar observasi, dan tes membaca pemahaman. Instrumen validasi menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik (Sugiyono, 2023; Creswell & Creswell, 2023). Instrumen tes membaca pemahaman terdiri atas 20 soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator kemampuan menemukan informasi tersurat, menentukan ide pokok, memahami informasi tersirat, menafsirkan makna kata dan kalimat, mengidentifikasi pesan moral, dan menarik kesimpulan dari teks naratif.

Sebelum digunakan dalam penelitian, seluruh instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan melalui expert judgment oleh tiga validator ahli untuk memastikan kesesuaian indikator dengan konstruk yang diukur (Azwar, 2021). Hasil penilaian menunjukkan bahwa seluruh instrumen memenuhi kategori valid sehingga layak digunakan setelah dilakukan revisi sesuai saran validator. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,70 (Sekaran & Bougie, 2010). (Sesuaikan bagian ini dengan hasil uji reliabilitas SPSS yang sebenarnya.)

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data hasil validasi ahli dianalisis menggunakan rumus persentase kelayakan untuk menentukan tingkat validitas media, sedangkan data kepraktisan dianalisis berdasarkan persentase respons guru dan siswa. Interpretasi hasil validitas dan kepraktisan mengacu pada kriteria yang dimodifikasi dari Akbar (2017), yaitu persentase 81–100% (sangat valid/sangat praktis), 61–80% (valid/praktis), 41–60% (cukup valid), 21–40% (kurang valid), dan 0–20% (tidak valid).

Data keefektifan dianalisis menggunakan nilai rata-rata Pretest, Posttest, dan N-Gain untuk mengetahui peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa. Menurut Hake (1999), nilai N-Gain dikategorikan tinggi apabila $g > 0,70$, sedang apabila $0,30 \leq g \leq 0,70$, dan rendah apabila $g <$

0,30. Sebelum dilakukan uji Paired Sample t-test, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 siswa. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, uji Paired Sample t-test dilakukan menggunakan SPSS versi 26 pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan hasil Pretest dan Posttest. Apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil Pretest dan Posttest, sehingga media yang dikembangkan dinyatakan efektif meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media *Flipbook* digital interaktif berbasis cerita rakyat Watu Blorok yang dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Produk dikembangkan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi membaca pemahaman siswa kelas V sekolah dasar. Media yang dihasilkan memuat halaman sampul, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, peta konsep, cerita rakyat Watu Blorok, ilustrasi pendukung, audio narasi, latihan interaktif, evaluasi pembelajaran, dan refleksi belajar.

Media *Flipbook* dirancang dengan memadukan unsur teks, gambar, audio, animasi, dan kuis interaktif sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan penggunaan buku teks konvensional. Selain itu, pengembangan media juga mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal melalui cerita rakyat Watu Blorok sebagai upaya memperkuat literasi budaya sekaligus meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Pengintegrasian budaya lokal dalam media digital diharapkan mampu membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih kontekstual karena cerita yang disajikan dekat dengan lingkungan sosial dan budaya mereka.

Produk *Flipbook* digital interaktif dikembangkan menggunakan platform HTML5 dan dipublikasikan secara daring sehingga dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik komputer maupun telepon pintar. Media dapat diakses melalui tautan berikut: <https://heyzine.com/flip-book/9f8519adba.html>. Ketersediaan media secara daring memungkinkan siswa mengakses materi pembelajaran secara fleksibel baik di sekolah maupun di luar sekolah sehingga mendukung pembelajaran mandiri serta penguatan literasi digital.

Hasil Validasi Produk

Sebelum diimplementasikan kepada siswa, media *Flipbook* digital interaktif terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Proses validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dari aspek isi, tampilan, kebahasaan, dan kesesuaiannya dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi media dengan capaian pembelajaran, ketepatan konsep, kedalaman materi, serta relevansi cerita rakyat Watu Blorok dengan tujuan pembelajaran membaca pemahaman. Hasil validasi ahli materi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Persentase (%)
Kesesuaian Materi dengan CP	91,00
Kebenaran Konsep	92,00
Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran	94,00
Penyajian Materi	93,00

Aspek Penilaian	Persentase (%)
Kesesuaian Cerita dengan Materi Membaca Pemahaman	93,00
Rata-rata	92,60

Sumber: Data Penelitian (2026)

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh rata-rata validitas sebesar 92,60% dengan kategori **sangat valid**. Nilai tertinggi terdapat pada aspek kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran sebesar 94%, sedangkan nilai terendah terdapat pada aspek kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran sebesar 91%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran membaca pemahaman.

Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menilai kualitas tampilan visual, navigasi, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan media. Hasil validasi ahli media disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Persentase (%)
Desain Tampilan	95,00
Tata Letak dan Keterbacaan	94,00
Navigasi	93,00
Interaktivitas Media	94,00
Kemudahan Penggunaan	95,00
Rata-rata	94,20

Sumber: Data Penelitian (2026)

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh rata-rata validitas sebesar 94,20% dengan kategori **sangat valid**. Aspek desain tampilan dan kemudahan penggunaan memperoleh skor tertinggi sebesar 95%. Hasil ini menunjukkan bahwa media memiliki tampilan yang menarik, mudah dioperasikan, serta mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif melalui fitur audio narasi, animasi, dan kuis digital.

Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk menilai keterbacaan teks, ketepatan penggunaan bahasa Indonesia, serta kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar. Hasil validasi ahli bahasa disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	Persentase (%)
Keterbacaan Teks	92,00
Ketepatan Penggunaan Bahasa	91,00
Kejelasan Kalimat	92,00
Komunikatif	92,00
Kesesuaian dengan Karakteristik Siswa	93,00
Rata-rata	92,00

Sumber: Data Penelitian (2026)

Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa media Flipbook digital interaktif memperoleh rata-rata validitas sebesar 92,93% dengan kategori sangat valid. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, dan kebahasaan sehingga layak diimplementasikan setelah dilakukan penyempurnaan berdasarkan saran para validator.

Rekapitulasi Hasil Validasi Produk

Secara keseluruhan, hasil validasi dari ketiga validator disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Produk

Validator	Persentase (%)	Kategori
-----------	----------------	----------

Ahli Materi	92,60	Sangat Valid
Ahli Media	94,20	Sangat Valid
Ahli Bahasa	92,00	Sangat Valid
Rata-rata	92,93	Sangat Valid

Sumber: Data Penelitian (2026)

Berdasarkan Tabel 5 diketahui bahwa media *Flipbook* digital interaktif memperoleh rata-rata validitas sebesar 92,93% dengan kategori **sangat valid**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media layak digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai saran validator.

Ringkasan Masukan Validator dan Revisi Produk

Tabel 6. Ringkasan Masukan Validator dan Revisi Produk

Validator	Masukan	Revisi yang Dilakukan
Ahli Materi	Menambahkan indikator membaca pemahaman pada latihan	Menambahkan latihan menentukan ide pokok, informasi tersirat, dan penarikan kesimpulan
Ahli Media	Ukuran huruf dan tombol navigasi perlu diperbesar	Memperbesar ukuran font menjadi 14 pt, memperjelas ikon navigasi, serta meningkatkan kontras warna
Ahli Bahasa	Memperbaiki ejaan dan tanda baca sesuai PUEBI	Merevisi ejaan, tanda baca, dan penyederhanaan beberapa kalimat agar lebih komunikatif

Berdasarkan hasil validasi, sebagian besar saran validator berkaitan dengan penyempurnaan aspek isi, tampilan media, dan kebahasaan. Revisi dilakukan sebelum tahap implementasi sehingga media yang diuji kepada siswa telah memenuhi standar kelayakan dari aspek materi, media, dan bahasa. Perbaikan tersebut diharapkan mampu meningkatkan kualitas media serta memudahkan siswa dalam menggunakan *Flipbook* digital selama proses pembelajaran.

Hasil Kepraktisan Media

Kepraktisan media diperoleh melalui angket respons guru dan siswa setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Flipbook* digital interaktif. Hasil analisis kepraktisan disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Kepraktisan Media

Responden	Persentase (%)	Kategori
Guru	95,00	Sangat Praktis
Siswa	93,25	Sangat Praktis
Rata-rata	94,13	Sangat Praktis

Sumber: Data Penelitian (2026)

Berdasarkan Tabel 7 diketahui bahwa media *Flipbook* digital interaktif memperoleh tingkat kepraktisan sebesar 94,13% dengan kategori sangat praktis. Guru menyatakan bahwa media mudah digunakan dalam pembelajaran, membantu menjelaskan materi membaca pemahaman secara lebih menarik, serta mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Sementara itu, siswa memberikan respons positif karena media memiliki tampilan yang menarik, mudah dioperasikan, serta dilengkapi ilustrasi, audio narasi, dan kuis interaktif yang meningkatkan motivasi belajar.

Hasil Keefektifan Media

Untuk memperoleh gambaran yang lebih rinci mengenai aspek kepraktisan media, hasil penilaian berdasarkan setiap indikator disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Indikator Kepraktisan Media

Indikator	Guru (%)	Siswa (%)	Kategori
Kemudahan penggunaan	96,00	94,00	Sangat Praktis
Kemudahan navigasi	95,00	93,00	Sangat Praktis
Kemenarikan tampilan	95,00	94,00	Sangat Praktis
Kejelasan penyajian materi	94,00	92,00	Sangat Praktis

Manfaat media dalam pembelajaran	95,00	93,00	Sangat Praktis
Rata-rata	95,00	93,20	Sangat Praktis

Sumber: Data Penelitian (2026).

Berdasarkan Tabel 8, seluruh indikator kepraktisan memperoleh kategori sangat praktis. Indikator dengan nilai tertinggi adalah kemudahan penggunaan, yaitu sebesar 96,00% pada penilaian guru dan 94,00% pada penilaian siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah dioperasikan tanpa memerlukan pendampingan yang intensif. Selain itu, indikator kemudahan navigasi, kemenarikan tampilan, dan manfaat media dalam pembelajaran juga memperoleh skor yang tinggi, menunjukkan bahwa desain antarmuka, penyajian multimedia, serta fitur interaktif mampu meningkatkan kenyamanan pengguna selama proses pembelajaran. Meskipun indikator kejelasan penyajian materi memperoleh skor paling rendah dibandingkan indikator lainnya, nilainya tetap berada pada kategori sangat praktis, sehingga menunjukkan bahwa isi media telah tersusun secara sistematis, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar.

Keefektifan media Flipbook digital interaktif berbasis cerita rakyat *Watu Blorok* diukur melalui hasil Pretest dan Posttest keterampilan membaca pemahaman siswa. Analisis peningkatan kemampuan dilakukan menggunakan N-Gain, sedangkan perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media dianalisis menggunakan Paired Sample t-test. Hasil analisis N-Gain disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Pretest, Posttest, dan N-Gain

Variabel	Rata-rata	Persentase (%)	Kategori
Pretest	63,40	63,40	Sedang
Posttest	84,20	84,20	Tinggi
N-Gain	0,72	72,00	Tinggi

Sumber: Data Penelitian (2026).

Berdasarkan Tabel 9 diketahui bahwa nilai rata-rata keterampilan membaca pemahaman siswa meningkat dari 63,40 pada saat Pretest menjadi 84,20 pada saat Posttest, dengan nilai N-Gain sebesar 0,72 yang termasuk kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Flipbook digital interaktif berbasis cerita rakyat *Watu Blorok* efektif meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V sekolah dasar.

Untuk mengetahui signifikansi peningkatan tersebut dilakukan Paired Sample t-test menggunakan bantuan program SPSS versi 26. Hasil analisis disajikan pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil Uji Paired Sample t-test

Variabel	Mean Difference	t	df	Sig. (2-tailed)	Cohen's d
Pretest–Posttest	20,80	11,27	19	0,000	2,52

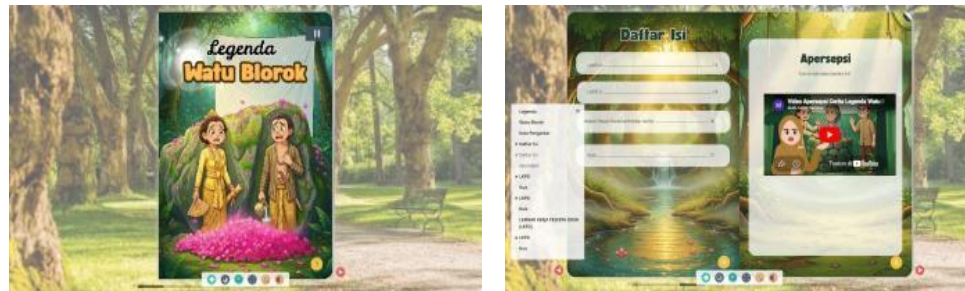
Sumber: Data Penelitian (2026).

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-test diperoleh nilai $t = 11,27$ dengan $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,000$ ($<0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai Pretest dan Posttest setelah penggunaan media Flipbook digital interaktif berbasis cerita rakyat *Watu Blorok*. Dengan demikian, media yang dikembangkan terbukti efektif meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.

Besarnya pengaruh penggunaan media dianalisis menggunakan Cohen's d dan diperoleh nilai 2,52, yang termasuk kategori effect size sangat besar. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki makna praktis yang sangat kuat. Oleh karena itu, media Flipbook digital interaktif berbasis cerita rakyat *Watu Blorok* layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Dokumentasi Produk yang Dikembangkan

Produk akhir yang dihasilkan berupa media *Flipbook* digital interaktif berbasis cerita rakyat Watu Blorok yang dapat diakses melalui perangkat komputer maupun telepon pintar.



Gambar 1. Tampilan Halaman Utama *Flipbook* Digital Interaktif

Gambar 1 menunjukkan tampilan halaman utama media *Flipbook* digital interaktif berbasis cerita rakyat Watu Blorok yang dikembangkan untuk pembelajaran membaca pemahaman siswa kelas V sekolah dasar. Pada halaman ini ditampilkan judul media, ilustrasi cerita rakyat Watu Blorok, serta menu navigasi interaktif yang terdiri atas audio narasi, materi, kuis interaktif, evaluasi, dan refleksi. Desain halaman utama menggunakan kombinasi warna yang menarik, ilustrasi kontekstual, dan tata letak yang sederhana sehingga memudahkan siswa dalam mengakses setiap fitur pembelajaran. Tampilan ini dirancang untuk meningkatkan minat baca, memotivasi siswa dalam belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.



Gambar 2. Halaman isi media *Flipbook* *Flipbook*

Gambar 2 menunjukkan halaman isi media *Flipbook* digital interaktif yang memuat cerita rakyat Watu Blorok dari Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur. Halaman ini menyajikan teks naratif yang dipadukan dengan ilustrasi visual dan fitur audio narasi untuk membantu siswa memahami isi cerita secara lebih mudah dan menarik. Penyajian cerita dilakukan secara bertahap dengan tampilan yang sederhana dan komunikatif sehingga memudahkan siswa mengikuti alur cerita serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan membaca.

Gambar 3 menunjukkan tampilan kuis interaktif membaca pemahaman yang terintegrasi dalam media *Flipbook* digital. Kuis dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap isi cerita rakyat Watu Blorok melalui berbagai indikator membaca pemahaman, seperti menemukan informasi tersurat, menentukan ide pokok, memahami informasi tersirat, serta menarik kesimpulan. Selain itu, tersedia fitur umpan balik otomatis yang memberikan informasi mengenai jawaban siswa sehingga dapat membantu proses refleksi dan penguatan pemahaman secara mandiri.

Berdasarkan dokumentasi produk yang telah disajikan, media *Flipbook* digital interaktif berbasis cerita rakyat Watu Blorok memiliki karakteristik interaktif, menarik, dan mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar. Integrasi teks, ilustrasi, audio narasi, serta kuis interaktif menjadikan media ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa secara lebih efektif. Dengan demikian,

media yang dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif dan berbasis budaya lokal.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Flipbook digital interaktif berbasis cerita rakyat Watu Blorok memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Tingginya nilai validitas yang diperoleh dari ahli materi (92,60%), ahli media (94,20%), dan ahli bahasa (92,00%) menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, desain media, dan kebahasaan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia, karakteristik siswa kelas V sekolah dasar, serta prinsip pengembangan media pembelajaran digital. Dengan demikian, media layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran membaca pemahaman. Temuan ini sejalan dengan penelitian Putri, Syabiya, dan Sa'diyah (2025) yang menyatakan bahwa media Flipbook interaktif memiliki tingkat validitas yang tinggi sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran literasi di sekolah dasar.

Selain memiliki tingkat validitas yang tinggi, media yang dikembangkan juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat baik dengan rata-rata respons guru sebesar 95,00% dan respons siswa sebesar 93,25%. Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki navigasi yang sederhana, serta mampu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran. Fitur multimedia berupa ilustrasi, audio narasi, animasi, dan kuis interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan penggunaan buku teks konvensional. Hasil ini sejalan dengan penelitian Velinda dkk. (2024) yang menyatakan bahwa Flipbook digital mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa melalui penyajian materi yang interaktif. Penelitian Dewani dkk. (2024) juga melaporkan bahwa minat baca berkorelasi positif dengan literasi membaca sehingga media yang menarik minat siswa berpotensi meningkatkan capaian literasi pada era digital.

Keefektifan media ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata keterampilan membaca pemahaman siswa dari 63,40 pada saat Pretest menjadi 84,20 pada saat Posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,72 yang termasuk kategori tinggi. Hasil tersebut diperkuat oleh uji Paired Sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah penggunaan media. Temuan ini menunjukkan bahwa media Flipbook digital interaktif berbasis cerita rakyat Watu Blorok mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan informasi tersurat, menentukan ide pokok, memahami informasi tersirat, menafsirkan makna bacaan, serta menarik kesimpulan dari teks naratif. Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan Rabia dkk. (2024), Andriani dkk. (2024), serta Istiq'faroh dkk. (2026) yang menyatakan bahwa media digital berbasis multimedia interaktif mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar secara signifikan.

Tingginya peningkatan keterampilan membaca pemahaman tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media digital, tetapi juga oleh integrasi beberapa unsur multimedia secara bersamaan. Kombinasi teks naratif, ilustrasi visual, audio narasi, animasi, navigasi interaktif, serta kuis yang dilengkapi umpan balik otomatis membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap isi bacaan. Penyajian informasi melalui berbagai bentuk representasi memungkinkan siswa menerima informasi melalui saluran visual dan verbal secara simultan sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Selain itu, penggunaan cerita rakyat Watu Blorok sebagai bahan bacaan yang berasal dari lingkungan budaya siswa meningkatkan keterlibatan emosional selama proses

pembelajaran. Kedekatan konteks budaya tersebut membantu siswa menghubungkan informasi baru dengan pengalaman yang telah dimiliki sehingga proses memahami isi bacaan berlangsung lebih bermakna dan mendalam.

Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer (2021), yang menjelaskan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, dan audio sehingga mengoptimalkan proses pengolahan informasi dalam memori kerja. Temuan penelitian ini juga mendukung teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar yang bermakna (Slavin, 2018), serta teori skema Anderson dan Pearson (1984) yang menjelaskan bahwa pemahaman teks dipengaruhi oleh aktivasi pengetahuan awal yang dimiliki pembaca. Penggunaan cerita rakyat Watu Blorok sebagai konten utama pembelajaran memungkinkan siswa mengaktifkan skemata budaya yang telah dimiliki sehingga proses memahami isi bacaan menjadi lebih mudah dan bermakna.

Secara praktis, media Flipbook digital interaktif berbasis cerita rakyat Watu Blorok dapat dimanfaatkan guru sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi membaca pemahaman di sekolah dasar. Media ini mendukung implementasi pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka. Selain digunakan dalam pembelajaran di kelas, media juga dapat diakses secara mandiri melalui komputer maupun telepon pintar sehingga memberikan fleksibilitas belajar kepada siswa. Dengan demikian, media yang dikembangkan berpotensi mendukung pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi serta memperkuat literasi membaca dan literasi budaya secara bersamaan.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, uji coba produk hanya melibatkan 20 siswa pada satu sekolah sehingga generalisasi hasil penelitian masih terbatas. Kedua, implementasi media hanya dilakukan pada materi membaca pemahaman dengan menggunakan cerita rakyat Watu Blorok, sehingga efektivitas media pada materi Bahasa Indonesia lainnya maupun pada jenjang pendidikan yang berbeda belum dapat diketahui. Ketiga, penelitian ini belum mengevaluasi dampak penggunaan media dalam jangka panjang terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca maupun retensi belajar siswa. Oleh karena itu, hasil penelitian ini perlu ditafsirkan sesuai dengan ruang lingkup penelitian yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji coba pada sampel yang lebih besar dengan melibatkan sekolah yang memiliki karakteristik berbeda agar diperoleh tingkat generalisasi yang lebih tinggi. Selain itu, pengembangan media Flipbook digital interaktif dapat diterapkan pada materi Bahasa Indonesia lainnya maupun mata pelajaran yang berbeda dengan memanfaatkan cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia. Penelitian lanjutan juga perlu menguji efektivitas penggunaan media dalam jangka panjang untuk mengetahui pengaruhnya terhadap peningkatan literasi membaca, motivasi belajar, dan penguatan karakter berbasis budaya lokal secara lebih komprehensif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Flipbook digital interaktif berbasis cerita rakyat Watu Blorok yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V sekolah dasar. Tingginya tingkat validitas yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia, karakteristik peserta didik sekolah dasar, prinsip desain media pembelajaran, serta kaidah kebahasaan yang baik. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media Flipbook digital interaktif layak digunakan sebagai sarana pembelajaran membaca pemahaman di sekolah dasar.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media Flipbook interaktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran literasi membaca melalui penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Putri dkk., 2025). Hasil penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif sehingga membantu peserta didik memahami isi bacaan secara lebih mendalam (Dewani dkk., 2024). Selain itu, penggunaan Flipbook digital dilaporkan memberikan dampak positif terhadap kemampuan memahami teks karena siswa memperoleh dukungan multimedia yang mempermudah proses belajar secara mandiri (Andriani dkk., 2024).

Selain valid, media yang dikembangkan juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan respons guru dan siswa. Guru menyatakan bahwa media mudah digunakan dalam proses pembelajaran, membantu penyampaian materi, serta mendukung pengelolaan pembelajaran yang lebih menarik. Sementara itu, siswa memberikan respons positif karena media memiliki tampilan yang menarik, mudah dioperasikan, dan menyediakan berbagai fitur interaktif yang meningkatkan motivasi belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga mudah diterapkan dalam praktik pembelajaran di kelas (Smaldino dkk., 2019; Branch, 2009).

Tingginya tingkat kepraktisan tersebut sejalan dengan penelitian yang menemukan bahwa fitur interaktif dalam Flipbook mampu meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan minat membaca (Velinda dkk., 2024). Penelitian lain juga melaporkan bahwa penggunaan e-book interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan menyenangkan dibandingkan media cetak konvensional (Dewani dkk., 2024). Kemudahan akses, navigasi yang sederhana, serta penyajian materi yang sistematis menjadikan media digital lebih mudah diterima oleh siswa yang tumbuh di lingkungan teknologi digital (Mayer, 2021; Smaldino dkk., 2019).

Keefektifan media ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar membaca pemahaman siswa setelah penggunaan media Flipbook digital interaktif berbasis cerita rakyat Watu Blorok. Nilai rata-rata Pretest sebesar 63,40 meningkat menjadi 84,20 pada Posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,72 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan informasi tersurat, menentukan ide pokok, memahami informasi tersirat, menafsirkan makna bacaan, serta menarik kesimpulan dari teks naratif.

Untuk memperkuat temuan tersebut dilakukan uji Paired Sample t-test. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara skor Pretest dan Posttest setelah penggunaan media Flipbook digital interaktif berbasis cerita rakyat Watu Blorok. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa bukan terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan dampak dari penggunaan media yang dikembangkan. Dengan demikian, media Flipbook digital interaktif memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan Rabia dkk. (2024) yang menyatakan bahwa media digital berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca karena materi yang disajikan lebih kontekstual dan dekat dengan pengalaman belajar peserta didik. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian Istiq'faroh dkk. (2026) yang menemukan bahwa media digital berbasis cerita bergambar mampu meningkatkan literasi membaca siswa melalui penyajian informasi yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar yang bermakna (Slavin, 2018). Cerita rakyat Watu Blorok yang digunakan dalam media memberikan konteks budaya yang dekat dengan kehidupan siswa sehingga memudahkan proses konstruksi makna selama membaca (Slavin, 2018; Sapulette & Solissa, 2024). Ketika siswa membaca cerita yang familiar dengan lingkungan sosial dan budaya mereka, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena informasi baru dapat dihubungkan dengan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya (Anderson & Pearson, 1984; Subrata dkk., 2024).

Temuan penelitian ini juga mendukung teori skema yang menyatakan bahwa pemahaman teks sangat dipengaruhi oleh pengetahuan awal yang dimiliki pembaca (Anderson & Pearson, 1984). Cerita rakyat Watu Blorok merupakan bagian dari budaya lokal yang relatif dekat dengan kehidupan siswa sehingga mampu mengaktifkan skemata yang telah dimiliki peserta didik dan mempermudah proses interpretasi isi bacaan (Anderson & Pearson, 1984; Sapulette & Solissa, 2024). Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan cerita berbasis budaya lokal dapat meningkatkan kemampuan memahami bacaan karena siswa lebih mudah menghubungkan isi teks dengan pengalaman nyata mereka (Sapulette & Solissa, 2024). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan literasi membaca, tetapi juga memperkuat identitas budaya peserta didik (Kustiyamegasari dkk., 2025). Selain itu, peningkatan kemampuan membaca pemahaman dapat dijelaskan melalui Cognitive Theory of Multimedia Learning yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks dan visual (Mayer, 2021). Teori ini menjelaskan bahwa otak memproses informasi melalui dua saluran utama, yaitu saluran verbal dan saluran visual sehingga penyajian multimedia dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Mayer, 2021). Pada media yang dikembangkan, integrasi teks, ilustrasi visual, audio narasi, animasi, dan kuis interaktif membantu siswa membangun representasi mental yang lebih kuat terhadap isi cerita sehingga pemahaman bacaan meningkat secara signifikan (Mayer, 2021; Smaldino dkk., 2019). Temuan ini memperkuat hasil penelitian yang menemukan bahwa e-book interaktif berbasis cerita rakyat mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks naratif karena penyajian informasi dilakukan secara multimodal (Dewi dkk., 2025).

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi media Flipbook digital interaktif dengan cerita rakyat Watu Blorok sebagai sumber belajar membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya menggunakan e-book interaktif atau cerita rakyat sebagai bahan bacaan secara terpisah, penelitian ini menggabungkan unsur multimedia berupa teks naratif, ilustrasi visual, audio narasi, animasi, navigasi interaktif, serta kuis dengan umpan balik otomatis dalam satu media pembelajaran. Selain itu, cerita rakyat Watu Blorok belum banyak dimanfaatkan sebagai konten utama dalam media pembelajaran digital sehingga penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan literasi membaca berbasis budaya lokal.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dan kearifan lokal dalam media pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Penggunaan media berbasis Flipbook tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga memperkuat literasi budaya melalui pemanfaatan cerita rakyat daerah sebagai sumber belajar yang kontekstual dan bermakna. Oleh karena itu, media Flipbook digital interaktif berbasis cerita rakyat Watu Blorok berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka sekaligus pelestarian budaya lokal di lingkungan pendidikan dasar.

KESIMPULAN

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media yang dihasilkan memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan respons guru dan siswa. Hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa penggunaan media Flipbook digital interaktif berbasis cerita rakyat Watu Blorok mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa secara signifikan. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata hasil belajar dan perolehan nilai N-Gain pada kategori tinggi. Dengan demikian, media yang dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mendukung penguatan literasi membaca siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa integrasi media digital interaktif dan cerita rakyat berbasis kearifan lokal dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman sekaligus memperkuat literasi budaya peserta didik. Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan media serupa sebagai bagian dari implementasi pembelajaran literasi dalam Kurikulum Merdeka. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pada materi, jenjang pendidikan, atau konteks budaya yang berbeda serta melakukan uji coba pada jumlah subjek yang lebih luas untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif dan generalisasi yang lebih kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, R. C., & Pearson, P. D. (1984). A schema-theoretic view of basic processes in reading comprehension. *Center for the Study of Reading Technical Report; no. 306*.
- Andriani, R., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2024). Pengembangan media Flipbook digital berbasis kearifan lokal Kediri pada materi mencermati tokoh yang terdapat pada cerita fiksi kelas IV sekolah dasar. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 3(4), 162–174. <https://doi.org/10.51878/social.v3i4.3070>
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Azwar, S. (2021). *Reliabilitas dan validitas* (4th ed.). Pustaka Pelajar.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational research: An introduction* (7th ed.). Allyn & Bacon.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Budiantoro, E., Sukartiningsih, W., Hendratno, & Istiq'faroh, N. (2024). Analisis kebutuhan awal keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar di era Society 5.0. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 231–242. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19825>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). Sage Publications.
- Dewani, H. W., Sukartiningsih, W., Hendratno, H., & Suryanti, S. (2024). Exploring reading interest and reading literacy of Indonesian language in elementary school students: A correlation study. *International Journal of Language Education*, 8(4), 763–777.
- Dewi, K. A. T. S., Ardana, I. M., & Jampel, I. N. (2025). Transforming Balinese folk tales into e-books: Creative solutions to improve reading literacy and speaking skills. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 12(2), 358–369. <https://doi.org/10.33394/jp.v12i2.14389>
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2024). *Multivariate data analysis* (9th ed.). Cengage Learning.

- Hake, R. (1999). R.(1999). Analyzing change/gain scores. AERA-D American education research association's division. D. *Measurement and Research Methodology*, 1(4), 48-56.
- Istiq'faroh, N., Suryanti, S., Hendratno, H., Rosniwati, R., Wibowo, A. H., & Irawan, N. (2026). Digital library with disaster mitigation content to enhance elementary students' reading literacy and environmental care. *Profesi Pendidikan Dasar*, 13(1), 1–13. <https://doi.org/10.23917/ppd.v13i1.14553>
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka dan implementasinya*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kustyamegasari, A., Hendratno, H., Subrata, H., Sukartiningsih, W., & Istiq'faroh, N. (2025). Fostering reading interest in elementary students through local wisdom: A case study. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 8(2), 279–289. <https://doi.org/10.31949/jee.v8i2.13726>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- OECD. (2023). *PISA 2022 results: The state of learning and equity in education*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Paivio, A. (2014). *Mind and its evolution: A dual coding theoretical approach*. Psychology Press.
- Putri, Y., & Nuryanto, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menganalisis Fakta dan Opini Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 246–260.
- Rabia, S. F., Istiq'faroh, N., Hendratno, H., Abidin, Z., Wibowo, A. H., & Hoang, M. T. T. (2024). Local wisdom-based articulate storyline application: A new way to improve reading literacy for elementary school students in the West Papua region. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 5(2), 180–187. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v5i2.1114>
- Sapulette, V., & Solissa, E. M. (2024). Efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis cerita rakyat dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 14342–14349. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.33724>
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2010). *Research methods for business: A skill building approach*. John Wiley & Sons.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Pearson Education.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning* (12th ed.). Pearson Education.
- Solihin, A., Istiq'faroh, N., Subrata, H., Hendratno, H., & Sukartiningsih, W. (2024). Developing students' language skills through the implementation of basic literacy. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(6), 6139–6148. <https://doi.org/10.31764/jmm.v8i6.26888>
- Subrata, H., Istiq'faroh, N., & Sukartiningsih, W. (2024). Integrating local wisdom into interactive multimedia to foster digital literacy in primary school students. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(4), 3044–3054. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i4.1913>
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Velinda, F., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Analisis kebutuhan media digital Flipbook interaktif berbasis web untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1308–1316. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7325>