



## Pengembangan Media *Scrapbook* Digital FlipHTML5 dalam Kemampuan Membaca Interaktif Hikayat

Dedi Irwansah<sup>1</sup>, Heny Sulistyowati<sup>2\*</sup>

<sup>1-2</sup>Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Jombang, Indonesia

\*Penulis Korespondensi: [heny.sulistyowa@gmail.com](mailto:heny.sulistyowa@gmail.com)

**Abstract.** *This study is motivated by the low interest and interactive reading skills of students in learning hikayat texts, caused by conventional teaching methods and the lack of engaging learning media. This condition requires innovative digital-based media to improve student engagement and motivation. The purpose of this study is to develop a digital scrapbook learning media based on FlipHTML5 and to determine its effectiveness in improving the interactive reading skills of tenth-grade students at SMK NJ 01 Jogororto. The method used is Research and Development applying the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The developed product is an interactive digital scrapbook that combines text, images, and attractive visual elements, equipped with practice and reflection features. The results show that the media meets the criteria of being valid, practical, and effective based on expert validation, teacher and student responses, and increased learning activities and comprehension. The use of this media improves reading interest, active participation, and students' understanding of hikayat texts. This study implies that FlipHTML5-based digital scrapbook media can serve as an innovative alternative in Indonesian language learning to enhance interactive reading skills.*

**Keywords:** *ADDIE Model; Digital Scrapbook; FlipHTML5; Hikayat Text; Interactive Reading Skills.*

**Abstrak.** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan keterampilan membaca interaktif peserta didik pada materi teks hikayat yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurangnya media pembelajaran yang menarik. Kondisi tersebut menuntut adanya inovasi media berbasis digital yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* digital berbasis FlipHTML5 serta mengetahui keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan membaca interaktif siswa kelas X SMK NJ 01 Jogororto. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dihasilkan berupa media *scrapbook* digital interaktif yang memadukan teks, gambar, dan elemen visual menarik serta dilengkapi fitur latihan dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif berdasarkan hasil validasi ahli, respons guru dan siswa, serta peningkatan aktivitas dan pemahaman belajar siswa. Penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan minat baca, keterlibatan aktif, serta pemahaman siswa terhadap teks hikayat secara lebih optimal. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media *scrapbook* digital berbasis FlipHTML5 dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya untuk meningkatkan keterampilan membaca interaktif serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

**Kata kunci:** FlipHTML5; Kemampuan Membaca Interaktif; Model ADDIE; *Scrapbook* Digital; Teks Hikayat.

### 1. LATAR BELAKANG

Kondisi pendidikan di Indonesia masih menghadapi banyak tantangan proses pembelajaran di sekolah, khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia, cenderung monoton dan didominasi metode ceramah. Siswa lebih sering diarahkan untuk menghafal materi tanpa diajarkan mengeksplorasi secara kreatif. Seperti diungkapkan oleh Dewi & Yuliana (2018) “proses pembelajaran bahasa Indonesia memiliki kecenderungan para guru masih terpaku pada pendekatan verbal dengan metode ceramah tanpa menggunakan media dalam

mengkomunikasikan materi pelajaran pada siswa sehingga sangat berdampak pada proses pembelajaran yang monoton dan membosankan siswa”.

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah proses pembelajaran yang harus diajarkan pada tingkat pendidikan dasar, menengah, sampai jenjang perguruan tinggi. Kompetensi berbahasa terdiri dari empat aspek keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan ini sebagai alat komunikasi yang harus dikuasai oleh setiap orang atau peserta didik dan proses komunikasi terdiri dari komunikasi lisan dan tulisan. Keterampilan ini disajikan secara terpadu agar dapat mengembangkan potensi dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi yang benar dan baku secara lisan maupun tulisan dengan adanya keterampilan membaca interaktif akan memudahkan siswa dalam memahami materi yang akan disajikan (Ritonga et al., 2023).

Membaca interaktif merupakan salah satu yang diajarkan dalam keterampilan membaca teks hikayat. Teks Hikayat merupakan salah satu ragam cerita rakyat yang setiap tokoh dalam ceritanya memiliki kesaktian yang luar biasa di luar batas kemampuan manusia. Karim (2015: 18) menyebutkan beberapa fungsi hikayat yaitu: menumbuhkan jiwa kepahlawanan atau patriotisme, sebagai sarana pendidikan atau didaktis, sebagai medium mengabadikan atau mengekalkan segala kejadian atau peristiwa yang dialami para raja pada zamannya, serta sebagai media hiburan, sekadar menyenangkan hati, atau dengan tujuan tertentu. Tidak hanya menggunakan keterampilan membaca interaktif peserta didik juga perlu menggunakan media pembelajaran agar termotivasi dan tidak bosan dalam kegiatan belajar mengajar (Suryani & others, 2023).

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital dengan elemen interaktif seperti *Scrapbook* digital dianggap sebagai salah satu solusi yang relevan. Media pembelajaran *Scrapbook* digital mampu menampilkan informasi dengan efek visualisasi yang sangat menarik, sehingga materi yang disampaikan dapat lebih mudah untuk dipahami dan diingat peserta didik, membuat mereka lebih tertarik belajar dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar di dalam kelas (Pradana & Handayani, 2023). Media pembelajaran *Scrapbook* digital berbasis FlipHTML5 ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman membaca yang interaktif dan kontekstual bagi siswa kelas X. Bentuknya adalah buku digital bergaya *Scrapbook* yang menggabungkan teks hikayat, ilustrasi budaya kerajaan Indonesia, serta efek pop-up interaktif yang aktif memancing perhatian dan motivasi baca peserta didik.

*Scrapbook* digital ini dirancang untuk melatih keterampilan membaca intensif melalui serangkaian fitur: teks hikayat yang dipotong menjadi segmen baca, area catatan/pertanyaan reflektif, penanda kosakata sulit dengan penjelasan *Scrapbook* digital, serta aktivitas evaluasi singkat di akhir bab. Kombinasi elemen visual, interaksi *Scrapbook* digital, dan navigasi *flip* membantu meningkatkan motivasi membaca, pemahaman isi teks, serta kemampuan menganalisis unsur kebudayaan dalam hikayat. Meski berbasis digital media cetak juga relevan sebagai alternatif terutama jika keterbatasan teknologi dan jaringan internet.

Pengembangan pemanfaatan media *Scrapbook* digital FlipHTML5 ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penyerapan materi pembelajaran, pengembangan bahan ajar ini akan diujikan untuk peserta didik kelas X di SMK NU 01 Jogoroto dengan harapan mampu meningkatkan kualitas pendidikan Yang inovatif, efektif dan pemanfaatan teknologi di era digital yang berkualitas di Indonesia terutama di Kabupaten Jombang.

## 2. KAJIAN TEORITIS

Teori dalam penelitian ini memuat landasan konsep dan teori yang relevan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran *scrapbook* digital berbasis *FLIPHTML5* pada keterampilan membaca interaktif teks hikayat. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar yang berfungsi menyampaikan pesan pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Menurut Arsyad (2019) dan Rochhaendi et al. (2024), media pembelajaran dapat mencakup berbagai alat, teknik, atau metode yang dirancang untuk mempermudah dan mempercepat proses pembelajaran, serta membantu peserta didik menginternalisasi materi yang diajarkan secara lebih efektif. media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana yang memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.

*Scrapbook* digital merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis visual yang menggabungkan teks, gambar, dan elemen dekoratif secara kreatif dalam bentuk digital. Media ini memiliki keunggulan dalam meningkatkan daya tarik belajar dan membantu pemahaman konsep secara lebih konkret. Dalam penelitian ini, *scrapbook* digital dikembangkan menggunakan aplikasi FlipHTML5, yaitu platform yang memungkinkan penyajian bahan ajar dalam bentuk *flipbook* interaktif dengan berbagai fitur multimedia seperti animasi, audio, dan tautan. Penggunaan media digital interaktif seperti ini dinilai mampu

menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak monoton (Agustini & Santiyadnya, 2022).

Keterampilan membaca interaktif merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang menekankan keterlibatan aktif pembaca dalam memahami teks. Menurut Awaliyah et al. (2025) membaca merupakan proses memahami makna yang melibatkan aktivitas berpikir untuk memperoleh informasi dari teks. Dalam konteks membaca interaktif, peserta didik tidak hanya membaca secara pasif, tetapi juga aktif mengajukan pertanyaan, membuat prediksi, serta mengaitkan isi teks dengan pengetahuan yang dimiliki. Pada materi teks hikayat, keterampilan ini penting untuk memahami isi cerita, nilai moral, serta unsur budaya yang terkandung di dalamnya.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital dan visual interaktif dapat meningkatkan minat belajar, pemahaman materi, serta keterampilan berpikir kritis peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Saputra & Sukma (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan media visual dan multimedia dapat membantu peserta didik memproses informasi secara lebih efektif. Dengan demikian, pengembangan media *scrapbook* digital berbasis FlipHTML5 memiliki landasan teoritis yang kuat untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan membaca interaktif teks hikayat (Wulandari & Wahyuni, 2024).

### **3. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran yang layak dan efektif digunakan dalam proses belajar mengajar (Fauziyah & Sulistyowati, 2025). Penelitian dan pengembangan (R&D) tidak hanya berfokus pada penciptaan produk semata, tetapi juga melibatkan serangkaian langkah sistematis yang mencakup analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, uji coba, serta evaluasi produk. Model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Hidayah & others, 2023). Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis (Rimiszowski, 1996 dalam Fayrus, 2022)

Rancangan kegiatan penelitian diawali dengan analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru Bahasa Indonesia dan observasi langsung di SMK NU 01 Jogoroto. Hasil dari analisis menunjukkan terdapat isu saat proses pembelajaran, ditemukan motivasi dan minat peserta didik dalam membaca teks hikayat masih tergolong rendah dikarenakan bosan dengan bahan bacaan yang cenderung berisikan hanya tulisan tanpa adanya visual, peserta didik cenderung kurang antusias dalam belajar teks hikayat, terlihat bahwa proses pembelajaran di kelas masih cenderung menggunakan metode konvensional yang monoton, yaitu berpusat pada guru (*teacher-centered*). Pada analisis tersebut, peneliti merancang media *scrapbook* digital dengan memberikan berupa gambar, teks, dan *layout* yang menarik yaitu mengedit dengan menggunakan aplikasi Canva, kemudian dikonversi menjadi buku interaktif atau *flipbook* digital menggunakan aplikasi FlipHTML5 (Nurmawati & Sulistyowati, 2023).

Tahapan pengembangan dilakukan dengan penyusunan atau pembuatan media pembelajaran sesuai dengan rancangan, kemudian divalidasi ke tiga kelompok validator ahli, yaitu ahli materi, ahli desain, dan ahli media. Validator memberikan komentar dan saran serta penilaian dari, tampilan, isi, dan kelayakan media, komentar dan saran oleh ahli digunakan untuk merevisi media sebelum di implementasikan ke subjek penelitian.

Subjek penelitian adalah 23 siswa kelas X SMK NU 01 Jogoroto pada semester genap tahun ajaran 2026/2027 jumlah tersebut dipilih sesuai dengan proposional dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dan kondisi siswa serta ketersediaan guru mata pelajaran, data penelitian terdiri dari data kualitatif yakni dari hasil wawancara, observasi, dan angket validasi, serta data kuantitatif berupa nilai atau skor *pre-test* dan *post-test* kemampuan membaca interaktif hikayat.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa instrumen. Angket validasi digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli materi teks hikayat, ahli desain, dan ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *scrapbook* digital berbasis FlipHTML5 yang dikembangkan. Lembar observasi digunakan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran serta aktivitas peserta didik selama menggunakan media dalam proses pembelajaran membaca interaktif. Wawancara dilakukan dengan guru Bahasa Indonesia untuk mengetahui respons dan tanggapan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran. Tes membaca interaktif digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami teks hikayat, dengan indikator meliputi kemampuan mengidentifikasi ide pokok, memahami isi teks, menafsirkan makna, serta mengaitkan informasi dalam teks dengan pengetahuan yang dimiliki.

Prosedur pengumpulan data meliputi: (1) pemberian *pre-test* kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan awal dalam membaca interaktif teks hikayat; (2) pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *scrapbook* digital berbasis FlipHTML5; (3) pemberian *post-test* untuk mengukur kemampuan membaca interaktif setelah penggunaan media; (4) pengisian angket oleh guru dan peserta didik untuk mengetahui respons terhadap media yang digunakan.

Data yang terkumpul dianalisis dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan terhadap hasil validasi, observasi, dan wawancara. Data kuantitatif berupa skor *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan uji *gain score* untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca interaktif peserta didik. Kriteria efektivitas media ditentukan berdasarkan interpretasi nilai *gain*, yaitu kategori rendah, sedang, dan tinggi. Media dinyatakan efektif apabila terjadi peningkatan skor postes dibandingkan skor *pre-test* secara signifikan.

**Tabel 1.** Subjek Penelitian dan Instrumen.

Aspek	Keterangan
Subjek Penelitian	23 peserta didik kelas X SMK NU 01 Jogoroto
Jenis Data	Data kualitatif (validasi, wawancara, observasi), Data kuantitatif ( <i>Pre-test</i> , <i>Post-test</i> )
Instrumen	Lembar validasi ahli (materi, desain, media), lembar validasi, soal tes teks hikayat
Teknik Pengumpulan Data	Angket, observasi, wawancara, tes tulis
Analisis Data	Deskriptif kualitatif

Kemudian Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif, dengan mengacu pada perhitungan Skala Likert dan persentase skor kelayakan berdasarkan skala tersebut (Riduwan, 2015:41).

**Tabel 2.** Kriteria Penskoran Skala Likert.

Pernyataan	Skala Nilai
Sangat Tidak Layak	1
Kurang Layak	2
Cukup Layak	3
Layak	4
Sangat Layak	5

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan rumus persentase kelayakan menurut Pramono et al. (2025) sebagai berikut:

$$Hp = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Validasi}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 100\% \quad \dots (1)$$

Hasil analisis skor validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan interpretasi sebagai berikut:

**Tabel 3.** Kriteria Interpretasi Persentase Kelayakan Media.

Presentase	Katagori
0% - 20%	Tidak Baik
21%-40%	Kurang Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Sumber: (Riduwan, 2015:41 dalam Sulistyowati et al., 2025)

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### HASIL

**Tabel 4.** Hasil Validasi Ahli Materi Kemampuan Membaca Interaktif Hikayat.

No	Aspek Penilaian	Skor
<b>Kesesuaian kelayakan isi</b>		
1.	Kesesuaian dan kelengkapan isi materi	5
2.	Kebenaran substansi materi	5
3.	Ketepatan cakupan materi	5
<b>Kesesuaian kelayakan bahasa</b>		
1.	Kesesuaian materi dengan kaidah kebahasaan	4
2.	Materi sesuai karakteristik teks hikayat	5
3.	Kemudahan penyampaian isi materi	5
4.	Penyampaian materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan menarik	5
<b>Kelayakan penyajian</b>		
1.	Ketepatan penyajian materi	4
2.	Ketepatan urutan materi	4
3.	Merangsang daya imajinasi pesereta didik dan berfikir kritis	4
<b>JUMLAH</b>		46

**Tabel 5.** Presentase Hasil Penelitian Validasi Ahli Bidang Materi.

Jumlah Item Pertanyaan	Skor	Frekuensi	Presentase
10	5 (sangat baik) 4 (baik)	6 4	92%
<b>Jumlah</b>		10	

Adapun perhitungan persentasenya adalah sebagai berikut:

$$Hp = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\% \quad \dots (2)$$

**Tabel 5.** Hasil Validasi Ahli Bidang Desain.

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Desain sampul relevan dengan konten dan menarik perhatian pembaca	4
2.	Penataan elemen visual (layout) tertata baik dan estetis	5
3.	Kombinasi warna seimbang serta mendukung keterbacaan	5
4.	Pemilihan jenis huruf jelas, serasi, dan mudah dibaca	5
5.	Tampilan desain membantu pemahaman peserta didik terhadap materi	4
6.	Ilustrasi dan gambar mendukung isi materi serta tidak berlebihan.	5
7.	Keseluruhan halaman memiliki gaya visual yang konsisten	4
8.	Tampilan adaptif dan bekerja baik di berbagai perangkat (PC, tablet, HP)	5
9.	Desain konsisten dengan tema kerajaan kuno dan tujuan pembelajaran	5
10.	Desain menarik dan mendorong motivasi siswa untuk mendukung membaca interaktif teks hikayat	5
<b>JUMLAH</b>		<b>47</b>

**Tabel 6.** Presentase Hasil Penelitian Validasi Ahli Bidang Desain.

Jumlah Item Pertanyaan	Skor	Frekuensi	Presentase
10	5 (sangat baik) 4 (baik)	7 3	94%
<b>Jumlah</b>		<b>10</b>	

Adapun perhitungan persentasenya adalah sebagai berikut:

$$Hp = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\% \quad \dots (3)$$

**Tabel 7.** Hasil Validasi Ahli Bidang Media.

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian desain visual dengan tujuan pembelajaran	5
2.	Kejelasan penyajian materi dalam media	5
3.	Kemudahan guru dalam mengintegrasikan media pada pembelajaran	5
4.	Konsistensi navigasi dan fitur interaktif dalam media	5
5.	Kesesuaian media dengan berbagai sistem operasi atau perangkat	5
6.	Kesesuaian media dengan kebutuhan belajar siswa	5
7.	Kemudahan pengguna dalam mengoperasikan media	5
8.	Peran media dalam membantu pemahaman konsep materi	5
9.	Kemampuan media meningkatkan partisipasi aktif siswa	5
10.	Dampak media terhadap motivasi belajar peserta didik	4
<b>JUMLAH</b>		<b>49</b>

**Tabel 8.** Presentase Hasil Penelitian Validasi Ahli Bidang Media.

Jumlah Item Pertanyaan	Skor	Frekuensi	Presentase
10	5 (sangat baik) 4 (baik)	9 1	98%
<b>Jumlah</b>		10	

Adapun perhitungan persentasenya adalah sebagai berikut:

$$Hp = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\% \quad \dots (4)$$

**Tabel 9.** Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran.

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Tampilan <i>scrapbook</i> digital menarik dan membuat saya tertarik untuk belajar	4
2.	Penyajian materi runtut dan mudah diikuti.	5
3.	Media <i>scrapbook</i> membantu saya memahami isi bacaan melalui kegiatan membaca interaktif.	5
4.	Ilustrasi, gambar, dan warna membantu saya memahami isi cerita.	5
5.	<i>Scrapbook</i> digital dapat digunakan kembali untuk belajar secara mandiri.	5
6.	Media ini membantu saya menemukan ide dalam menulis cerita pendek.	4
7.	Mudah digunakan baik secara individu maupun kelompok.	5
8.	Media meningkatkan motivasi saya dalam membaca dan menulis.	5
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	4
10.	Media <i>scrapbook</i> membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran.	5
<b>JUMLAH</b>		<b>47</b>

**Tabel 10.** Presentase Respons Siswa Terhadap Media.

Jumlah Item Pertanyaan	Skor	Frekuensi	Presentase
10	5 (sangat baik) 4 (baik)	7 3	94%
<b>Jumlah</b>		10	

Adapun perhitungan persentasenya adalah sebagai berikut:

$$Hp = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\% \quad \dots (5)$$

**Tabel 11.** Rekapitulasi Hasil Validasi dan Respons Siswa.

No	Subjek	Presentase (%)	Kriteria
1	Ahli Materi	92%	Sangat Layak
2	Ahli Desain	94%	Sangat Layak
3	Ahli Media	98%	Sangat Layak
4	Respon Siswa	94%	Sangat Layak
Rata-rata Skor Total		94,5%	Sangat Layak

## **PEMBAHASAN**

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *scrapbook* digital berbasis FlipHTML5 pada keterampilan membaca interaktif teks hikayat menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli materi, ahli desain, ahli media, serta respons peserta didik yang seluruhnya berada pada kategori “sangat layak”.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, diperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat layak. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian isi, kelayakan bahasa, dan penyajian materi. Nilai tinggi pada aspek ini menunjukkan bahwa materi teks hikayat yang disajikan dalam media telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran, memiliki kebenaran substansi, serta disusun secara sistematis. Selain itu, penggunaan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami juga mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran membaca interaktif pada siswa kelas X SMK NU 01 Jogoroto.

Selanjutnya, hasil validasi ahli desain memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Penilaian ini menunjukkan bahwa tampilan visual media, seperti *layout*, pemilihan warna, tipografi, serta konsistensi desain telah memenuhi prinsip estetika dan keterbacaan. Desain yang menarik dan relevan dengan tema hikayat mampu meningkatkan daya tarik serta memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil validasi ahli media memperoleh persentase tertinggi yaitu 98% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media *scrapbook* digital berbasis FlipHTML5 memiliki keunggulan dalam aspek teknis, seperti kemudahan penggunaan, konsistensi navigasi, kompatibilitas pada berbagai perangkat, serta kemampuan dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Media ini juga dinilai efektif dalam membantu siswa memahami materi secara lebih interaktif.

Respons peserta didik terhadap media memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Peserta didik menyatakan bahwa media *scrapbook* digital menarik, mudah digunakan, serta membantu memahami isi teks hikayat melalui kegiatan membaca interaktif. Selain itu, media ini juga mampu meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, rata-rata persentase kelayakan media mencapai 94,5% dengan kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* digital berbasis FlipHTML5 efektif digunakan dalam pembelajaran membaca interaktif teks hikayat di kelas X SMK NU 01 Jogoroto. Temuan ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa

penggunaan media pembelajaran berbasis digital dan visual interaktif dapat meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman peserta didik. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *scrapbook* digital berbasis FlipHTML5 pada materi teks hikayat dalam keterampilan membaca interaktif siswa kelas X SMK NU 01 Jogoroto, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli materi sebesar 92%, ahli desain sebesar 94%, dan ahli media sebesar 98% yang seluruhnya berada pada kategori sangat layak. Selain itu, respons peserta didik terhadap media memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat layak, yang menunjukkan bahwa media mampu menarik minat, memotivasi, serta membantu pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Media *scrapbook* digital berbasis FlipHTML5 terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran membaca interaktif teks hikayat karena mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, mempermudah pemahaman isi teks, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya untuk meningkatkan keterampilan membaca interaktif siswa.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan. Pertama, bagi guru Bahasa Indonesia, media pembelajaran *scrapbook* digital berbasis FlipHTML5 dapat digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran, khususnya pada materi teks hikayat, untuk meningkatkan minat, motivasi, serta keterampilan membaca interaktif peserta didik. Guru juga disarankan untuk terus mengembangkan kreativitas dalam memanfaatkan media digital agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Kedua, bagi peserta didik, diharapkan dapat memanfaatkan media *scrapbook* digital ini secara optimal, baik dalam pembelajaran di kelas maupun secara mandiri, sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi serta keterampilan membaca interaktif secara lebih maksimal. Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran serupa pada materi atau keterampilan berbahasa lainnya, serta melakukan uji

coba dalam skala yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengintegrasikan fitur teknologi yang lebih interaktif untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran.

## DAFTAR REFERENSI

- Agustini, K., & Santiyadnya, N. (2022). Development of Digital Flipbook-based Learning Media using FlipHTML5 for Vocational High School Students. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 19(2), 173–182.
- Awaliyah, K. N., Ismiyanti, Y., & Yustiana, S. (2025). Penerapan Strategi Membaca Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Pendahuluan Pendidikan Tingkat Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan yang memegang peran penting . Di. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 11(April), 670–685.
- Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2804>
- Fauziyah, A., & Sulistyowati, H. (2025). Efektivitas Media Pop-Up Digital Berbasis Flip PDF Corporate Edition dalam Keterampilan Menulis Teks Berita. 10(2), 159–164.
- Fayrus. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Hidayah, N., & others. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital dengan Model ADDIE. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 443–451.
- Nurmawati, U., & Sulistyowati, H. (2023). Keefektifan Bahan Ajar Unit Kegiatan Belajar Mandiri (UKBM) Teks Eksplanasi Berbasis Literasi untuk Siswa Kelas XI MAN 3 Kediri. *Journal on Education*, 5(3), 7847–7856. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1571>
- Pradana, M. A., & Handayani, D. (2023). Pengembangan Media Scrapbook Digital Berbasis Canva dalam Pembelajaran Menulis Kreatif. *JINOP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 9(1), 104–116.
- Pramono, Y. A. Z. A., Harithiya, A. F., Chusna, F. L., Karina, L. A., Huda, N., & Rahmawati, L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran S-MATCHA Terintegrasi Keislaman untuk Meningkatkan Literasi Matematis Siswa SMP. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 9(3), 522. <https://doi.org/10.30998/sap.v9i3.27186>
- Ritonga, A. A., Purba, A. Z., Nasution, F. H., Adriyani, F., & Azhari, Y. (2023). Keterampilan Membaca Pada Pembelajaran. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 102–113.
- Rochhaendi, E., Fuadi, A., & Sholihah, D. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran. In *ITERA Press*.
- Saputra, R., & Sukma, E. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip HTML5 pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Problem Solving di Kelas IV SDN 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 627–642.

- Sulistyowati, H., Solehah, S. M., & Irwansah, D. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PODCAST SPOTIFY*. 13, 33–42.
- Suryani, N., & others. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Meningkatkan Literasi dan Minat Baca Siswa. *Journal on Education*, 6(1), 302–311.
- Wulandari, R., & Wahyuni, S. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Digital dalam Pemahaman Unsur Intrinsik Teks Hikayat di Sekolah Menengah. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 45–56.