

Media Pembelajaran *Flipbook* Interaktif berbantuan QR barcode untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa

Imelda Sabrina Sibarani*¹, Melita Ndruru², Erlinda Hutabarat³, Nomi Sari Rosa Tamba⁴, Sarah Cicilia Panjaitan⁵

E-mail: imeldasabrina22@gmail.com¹, mariettandruru@gmail.com², erlindahutabarat77@gmail.com³, nomitamba02@gmail.com⁴, ciciliapanjaitan@icloud.com⁵

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

ABSTRAK

Kata Kunci: *Meedia
Flipbook, QR
Barcode,
Keterampilan
Membaca*

Penelitian ini dilatarbelakangi karena rendahnya literasi membaca peserta didik kelas II sekolah dasar. Literasi membaca merupakan kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa sekolah dasar, namun kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih tergolong rendah. Kondisi serupa ditemukan pada siswa kelas II SDN 124391 Pematangsiantar yang mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, menentukan ide pokok, dan menyusun kesimpulan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media flipbook interaktif berbasis QR Barcode untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara, validasi media, validasi bahasa, validasi materi, validasi praktisi, angket respons pendidik dan angket respons peserta didik, serta instrumen pre-test dan post-test peserta didik kelas II. Subjek penelitian terdiri atas 20 siswa kelas II. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan melakukan observasi, wawancara, tes, dan angket. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data validitas, reliabilitas, normalitas, hipotesis, dan uji keefektifan. Hasil penelitian yang dilakukan yaitu kevalidan media Flipbook berbasis QR Barcode dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II sekolah dasar sudah layak untuk digunakan dan telah di validasi oleh para ahli. Hasil validasi ahli media memperoleh 92% "Sangat Layak", ahli bahasa memperoleh 91% "Sangat Layak", ahli materi memperoleh 95% "Sangat Layak", dan ahli praktisi memperoleh 100% "Sangat Layak". Uji coba produk dilakukan sebanyak dua tahap yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala lapangan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, media Flipbook QR Barcode berpengaruh terhadap peningkatan literasi baca-tulis peserta didik kelas II sekolah dasar. Penulis memberikan saran agar seluruh pihak yang terkait baik sekolah dan pendidik dapat melaksanakan kegiatan belajar menggunakan media belajar selain buku paket dan merekomendasikan penggunaan media Flipbook QR Barcode sebagai upaya meningkatkan literasi membaca peserta didik kelas II sekolah dasar. Adanya hasil penelitian ini dapat dijadikan

referensi dan pertimbangan oleh peneliti lain untuk melakukan dan mengembangkan penelitian serupa.

Key word: Flipbook Media, QR

**Barcode, Reading
Skill**

ABSTRACT

This research is motivated by the low reading literacy of second grade elementary school students. Reading literacy is a basic competency that must be possessed by elementary school students, but the reading literacy ability of Indonesian students is still relatively low. A similar condition was found in second grade students of SDN 124391 Pematangsiantar who experienced difficulties in understanding the content of the reading, determining the main idea, and drawing conclusions. This study aims to develop interactive flipbook media based on QR Barcode to improve the reading literacy of elementary school students. The study used the Research and Development method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The techniques used for data collection in this study were interviews, media validation, language validation, material validation, practitioner validation, questionnaires from educators and student responses, as well as pre-test and post-test instruments for second-grade students. The research subjects consisted of 20 second-grade students. Data collection techniques used was observation, interviews, tests, and questionnaires. Data analysis in this study used data analysis of validity, reliability, normality, hypothesis, and effectiveness tests. The results of the research conducted, namely the validity of QR Barcode-based Flipbook media in improving the reading skills of second-grade elementary school students, are suitable for use and have been validated by experts. The validation results of media experts obtained 90,5% "Very Suitable", language experts obtained 83,5% "Very Suitable", material experts obtained 94,5% "Very Suitable", and practitioner experts obtained 100% "Very Suitable". Product trials were carried out in two stages, namely small-scale trials and field-scale trials. Based on the results of the study, QR Barcode Flipbook media has an effect on increasing reading and writing literacy of second-grade elementary school students. The author provides suggestions that all related parties, both schools and educators, can carry out learning activities using learning media other than textbooks and recommends the use of QR Barcode Flipbook media as an effort to improve reading literacy of second-grade elementary school students. The results of this study can be used as a reference and consideration by other researchers to conduct and develop similar research.

PENDAHULUAN

Kemampuan dasar seseorang menjalani kehidupannya sekaligus terus belajar guna mencapai kualitas hidup yang lebih baik. Melalui pembelajaran, manusia mengalami perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang digunakan. Pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah, dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang (Siregar & Widyaningrum, 2015). Hal ini sejalan dengan pendapat Farista dan Ali (2018), bahwa pembelajaran adalah proses belajar yang memiliki aspek penting yang mana siswa dengan aktif mempelajari materi pelajaran sehingga materi tersebut dapat dikuasai siswa dengan baik. Oleh karena itu, siswa yang dapat dikatakan aktif dalam mempelajari materi dengan baik ialah siswa yang memiliki pengetahuan atau literasi yang baik. Literasi merupakan keterampilan dasar yang sangat penting bagi perkembangan akademik dan sosial siswa. Kemampuan literasi baca tulis yang baik memungkinkan siswa untuk memahami informasi, mengekspresikan gagasan, dan berkomunikasi secara efektif. Literasi ini merujuk pada kemampuan membaca dan menulis pada tahap yang membaca dan menulis pada tahap yang memadai untuk berkomunikasi dalam suatu masyarakat yang maju atau masyarakat yang memiliki ilmu pengetahuan yang baik atau sering juga disebut sebagai masyarakat literat (Widodo & Ruhaena, 2018).

Keterampilan membaca siswa membutuhkan perhatian yang cukup serius pada lingkungan pendidikan sekolah dasar khususnya pada awal tingkatan kelas. Berdasarkan survei indeks Alibaca (aktivitas literasi membaca) nasional masuk dalam kategori aktivitas literasi rendah, sedangkan pada indeks provinsi sebanyak 9 provinsi masuk dalam kategori sedang, 24 provinsi masuk dalam kategori rendah (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020 : 57).

Literasi membaca dalam pendidikan dasar tidak lagi dipahami sebatas kemampuan mengenali simbol dan memahami isi teks secara literal, melainkan sebagai kemampuan mengonstruksi makna melalui interaksi antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan informasi yang diperoleh dari bacaan. Perspektif konstruktivisme menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif yang membangun pemahaman berdasarkan pengalaman dan konteks kehidupannya, sehingga keberhasilan pembelajaran literasi tidak hanya ditentukan oleh kemampuan teknis membaca, tetapi juga oleh relevansi materi, strategi pembelajaran, dan pengalaman belajar yang bermakna (Nirwasita & Dewi Purwati, 2026). Namun, berbagai upaya penguatan literasi yang telah dilakukan belum sepenuhnya menghasilkan capaian yang optimal. Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa skor membaca Indonesia hanya mencapai 359, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 476 (PISA, 2022). Menurut Piaget (dalam Atikah, dkk, 2023 : 4914) anak pada tahap praoperasional di usia 2–7 tahun memiliki kemampuan fungsi simbolik yang baik, dimana anak-anak dapat mempresentasikan apa yang ada pada pikirannya seperti kata, angka dan gambar dalam simbol-simbol yang memberikan arti terhadap sesuatu yang sebelumnya sudah mereka kenal. Oleh sebab itu siswa sangat penting untuk mengasah keterampilan membaca karena dengan membaca siswa akan mendapatkan informasi dan pengetahuan pada kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas II SDN 124391 Pematangsiantar, menunjukkan bahwa siswa masih banyak mengalami kesulitan membaca. Kesulitan membaca pada kelas II Sekolah Dasar meliputi membaca suku kata hingga menjadi kalimat utuh, siswa terkadang

membaca dengan cepat tanpa memperhatikan kalimat yang dibacanya itu apa, serta masih terdapat siswa yang belum paham mengenai huruf vokal dan huruf konsonan. Siswa banyak yang masih terbata-bata dalam membaca dan belum tepat dalam menggunakan tanda baca. Hal tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti terhambatnya pendidikan taman kanak-kanak karena pandemi, kurangnya perhatian dari orang tua. Selain hal tersebut, guru belum menggunakan media pembelajaran yang berbeda-beda dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu dilakukannya sebuah pengembangan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar adalah media *Flipbook* berbasis QR Barcode. Media *Flipbook* berbasis QR Barcode ini memuat gambar, dan memanfaatkan teknologi agar dapat menghasilkan bunyi menggunakan QR barcode untuk menarik perhatian siswa. Septi Dariyatul Aini et al., (2023) menemukan bahwa *flipbook* berbasis QR Barcode mampu meningkatkan pemahaman bacaan siswa sekolah dasar, sedangkan Rini Febriani et al., (2025) melaporkan bahwa *flipbook* interaktif berkontribusi terhadap peningkatan partisipasi belajar siswa. Pada sisi lain, penelitian Oktavia et al., (2022) menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis QR Barcode efektif meningkatkan kemampuan membaca pemahaman karena materi lebih dekat dengan pengalaman peserta didik. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut berkembang dalam dua arah yang relatif terpisah. Kajian mengenai *flipbook* lebih banyak menitikberatkan pada aspek teknologi pembelajaran, sedangkan penelitian berbasis kearifan lokal lebih berfokus pada substansi materi. Selain itu, sebagian besar penelitian masih menempatkan media sebagai sarana penyampaian informasi tanpa mengintegrasikan strategi pedagogis yang secara khusus membimbing siswa dalam memahami teks.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian terkait pengembangan media literasi yang mengintegrasikan teknologi digital, kearifan lokal, dan strategi pembelajaran membaca dalam satu desain yang utuh. Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti tertarik untuk mengembangkan media *flipbook* berbasis QR barcode. *Flipbook* berbasis QR barcode memiliki bentuk yang simpel sehingga tidak hanya dapat digunakan oleh guru saat pembelajaran di kelas, melainkan juga dapat digunakan secara mandiri oleh siswa dengan bimbingan orangtua. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flipbook* interaktif berbasis QR Barcode yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas II SDN SDN 124391 Pematangsiantar.

KAJIAN TEORI

Literasi membaca merupakan kompetensi fundamental dalam pendidikan dasar karena menjadi dasar bagi penguasaan berbagai bidang pengetahuan. Namun, terdapat perdebatan mengenai faktor utama yang memengaruhi rendahnya kemampuan literasi siswa. Sebagian peneliti memandang bahwa permasalahan literasi disebabkan oleh rendahnya kemampuan memahami dan mengolah informasi tertulis, sementara perspektif lain menekankan bahwa rendahnya literasi juga dipengaruhi oleh ketidaksesuaian antara materi pembelajaran dan pengalaman peserta didik. Dalam perspektif konstruktivisme, pemahaman bacaan terbentuk ketika siswa mampu menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimilikinya. Perkembangan teknologi pendidikan kemudian menghadirkan berbagai media digital, termasuk *flipbook* interaktif, yang dinilai mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui integrasi teks, gambar, audio, dan animasi. Anengsih et al., (2024) menunjukkan bahwa *flipbook* digital mampu meningkatkan kemampuan memahami bacaan dan minat membaca siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, sejumlah kajian menunjukkan bahwa peningkatan perhatian dan motivasi akibat penggunaan media digital tidak selalu diikuti oleh peningkatan pemahaman bacaan. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa efektivitas pembelajaran literasi tidak

cukup dijelaskan oleh interaktivitas teknologi semata, tetapi juga dipengaruhi oleh kualitas konten dan strategi pembelajaran yang digunakan.

Flipbook berbasis QR barcode adalah salah satu media audio-visual yang dapat dimanfaatkan guru sebagai penunjang pembelajaran. Menurut Rahmawati *flipbook* merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender dengan ukuran 21× 28 cm yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya (dalam Lestari, dkk., 2023 : 141). *Flipbook* merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 11 x 13 cm. Media ini bisa digunakan perindividu atau kelompok, tetapi hanya sampai 4-5 orang (Wahyuliani, dkk., 2016 : 23). Selain itu menurut Dhiah (dalam Sulistyorini, 2019 : 26) *flipbook* adalah lembaran-lembaran kertas yang menyerupai album atau kalender dengan penyajian gambar, huruf, diagram, alur, angka dan konsep lainnya yang disusun secara berurutan yang dimaksudkan untuk memberikan ilusi gerakan dan membuat urutan animasi dari sebuah buku kecil sederhana tanpa mesin. Penggunaan media *flipbook* dapat dijadikan sebagai ide kreatif seorang guru dalam menyampaikan sebuah materi.

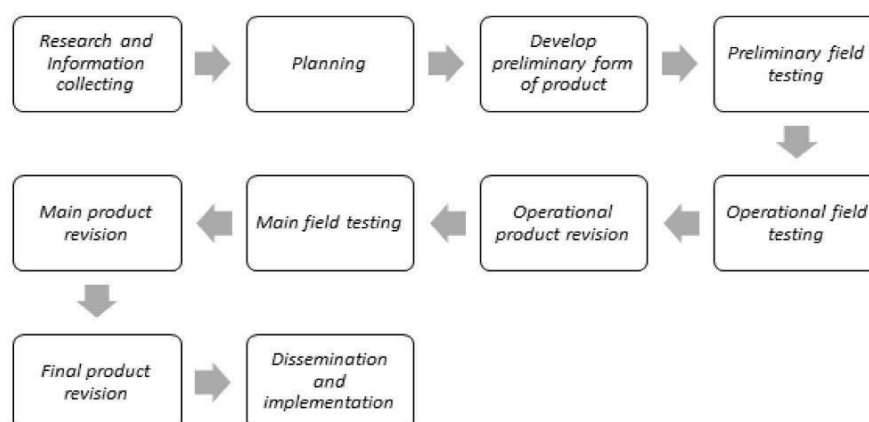
Jika dilihat dari karakteristiknya, *flipbook* memiliki keuntungan dalam pembelajaran, yaitu (1) berbagai informasi dapat disajikan di dalamnya, (2) memotivasi siswa karena tampilan menarik, dan (3) dapat diakses di mana saja, melalui media apa saja, dan kapan saja (Dwi Yani, Herawati Susilo, 2022). Hal tersebut menunjukkan *flipbook* sebagai media pembelajaran yang interaktif. Interaktif karena berbagai informasi dalam bentuk teks, gambar, animasi, audio, dan video dapat disajikan dalam satu wadah sehingga ada engagement antara materi dengan pengguna (dalam konteks ini siswa) (Rachma et al., 2023). wa. Menurut Susilana dan Riyana (dalam Rahmawati, dkk., 2017 : 327) media *flipbook* memiliki beberapa kelebihan di antaranya yaitu; dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas.

Selain memiliki kelebihan media pembelajaran *flipbook* juga memiliki kelemahan. Kelemahan media pembelajaran *flipbook* adalah hanya bisa digunakan perindividu atau kelompok kecil yaitu hanya sampai 4-5 orang siswa menurut Wahyuliyani (dalam Rahmawati, dkk., 2017 : 327). Selain itu kelemahan yang lain dari media pembelajaran *flipbook* yaitu penggunaannya dapat dilakukan disekolah yang memiliki fasilitas memadai dan dibutuhkan keterampilan guru dan siswa yang baik menurut Aprilia, dkk. (dalam Kurniasari, 2021 : 14). Berdasarkan kelemahan-kelemahan media pembelajaran *flipbook* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flipbook* berbasis QR Barcode hanya cocok untuk kelompok kecil. Jika dalam satu kelas terdapat jumlah siswa yang banyak akan lebih efektif jika dibagi menjadi beberapa kelompok kecil.

Oleh Karena itu, *flipbook* menjadi media pembelajaran interaktif. Menurut Roosita, dkk. (2022), media pembelajaran terdiri atas beberapa jenis, di antaranya media audio (rekaman suara saja), media visual (gambar, foto, poster), media audio visual (video, televisi), media animasi (gambar yang bergerak), dan multimedia (gabungan beberapa media). Interaktif merupakan saling aktif atau saling melakukan aksi. Menurut Roosita, dkk., (2022), media pembelajaran interaktif menggunakan teks, suara, gambar, video, animasi dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dan mampu melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Jadi, terdapat aksi dari siswa ketika menggunakan media pembelajaran tersebut (Roosita et al., 2022).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada kelas II SDN 124391 Pematangsiantar dan berjumlah 20 peserta didik. Subyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah, ahli media, ahli materi, kelompok kecil dengan jumlah 3 peserta didik, kelompok besar 20 peserta didik. Metode penelitian dan pengembangan menggunakan *Research and Develepment*. Model pengembangan penelitian ini menggunakan model Borg & Gall, 1983 . Adapun tahapan model penelitian dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Borg & Gall

Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas untuk mengidentifikasi kondisi literasi membaca siswa, karakteristik peserta didik, kebutuhan media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan menentukan ide pokok, memahami isi bacaan, dan menyusun kesimpulan. Tahap *design* dilakukan dengan menyusun storyboard media, merancang struktur isi materi. Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan produk menggunakan perangkat lunak Flip PDF Professional, kemudian dilanjutkan dengan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Saran dan masukan dari para validator digunakan sebagai dasar revisi untuk menghasilkan produk yang lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Tahap *implementation* dilaksanakan melalui uji coba penggunaan media pada 20 siswa kelas II SDN 124391 Pematangsiantar. Kegiatan diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal literasi membaca siswa, dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan media *flipbook* interaktif berbasis QR Barode, dan diakhiri dengan posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan literasi membaca. Setelah pembelajaran selesai, siswa juga diminta mengisi angket respons untuk menilai tingkat kepraktisan media. Tahap *evaluation* dilakukan secara formatif dan sumatif (Angzalna et al., 2023). Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap tahap pengembangan melalui proses revisi berdasarkan masukan validator dan hasil uji coba, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir penelitian untuk menilai tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas produk secara keseluruhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

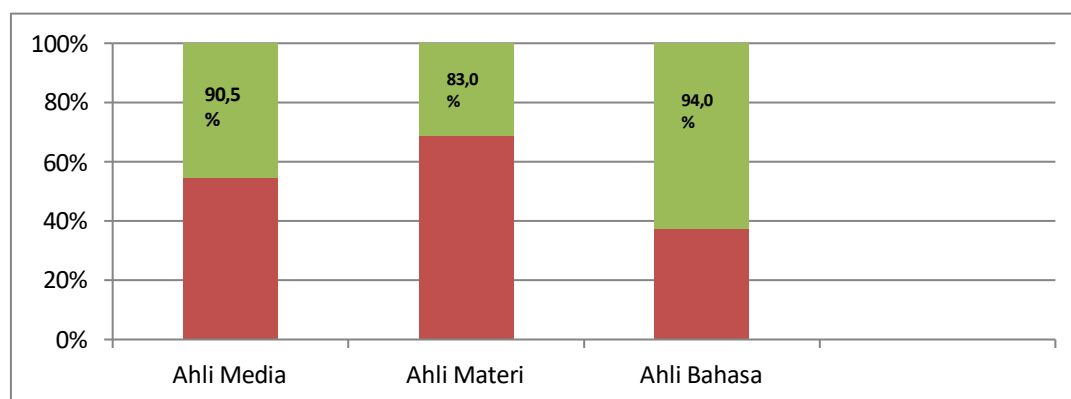
Kelayakan Media *Flipbook* Interaktif Berbasis Barcode QR

Kelayakan media *flipbook* interaktif berbasis Barcode QR ditentukan melalui validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Kelayakan Media *Flipbook* Berbasis QR Barcode

No	Validator	Persentase Validitas	Kategori
1	Ahli Materi	90,5%	Sangat Layak
2	Ahli Media	83,0%	Sangat Layak
3	Ahli Bahasa	94,0%	Sangat Layak
	Rata-rata	89,1%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, seluruh validator memberikan penilaian pada kategori sangat layak dengan rata-rata validitas sebesar 89,1%. Persentase tertinggi diperoleh dari ahli materi dan ahli bahasa (94,0%), sedangkan ahli media memberikan nilai 83,0%. Temuan ini menunjukkan bahwa kualitas isi, penggunaan bahasa, dan desain media telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar.



Gambar 2. Perbandingan Persentase Validitas Ahli

Visualisasi pada Gambar 2 memperlihatkan bahwa penilaian ahli materi dan ahli bahasa berada pada tingkat yang sama, sedangkan penilaian ahli media sedikit lebih rendah. Namun demikian, seluruh aspek masih berada di atas batas kelayakan 80%, yang menunjukkan bahwa produk telah memenuhi standar kualitas untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kepraktisan Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Kepraktisan media *flipbook* interaktif berbasis QR Barcode diukur melalui angket respons siswa setelah mengikuti pembelajaran. Hasil penilaian kepraktisan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Respon Siswa terhadap Kepraktisan Media Flipbook Interaktif

No	Indikator Penilaian	Persentase Skor	Kategori
1	Kesenangan dalam belajar	97%	Sangat Praktis
2	Kemudahan mengoperasikan media	89%	Sangat Praktis
3	Kejelasan teks dan gambar	92%	Sangat Praktis
4	Kemenarikan tampilan media	95%	Sangat Praktis
5	Motivasi untuk membaca	94%	Sangat Praktis
	Rata-rata Keseluruhan	93,4%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 2, media memperoleh tingkat kepraktisan sebesar 93,4% dengan kategori sangat praktis. Seluruh indikator berada di atas 90%, menunjukkan bahwa media diterima dengan baik oleh siswa baik dari aspek penggunaan maupun pengalaman belajar yang diberikan. Skor tertinggi terdapat pada indikator kesenangan dalam belajar (97%), diikuti kemenarikan tampilan media (95%) dan motivasi untuk membaca (94%). Temuan ini menunjukkan bahwa daya tarik visual media berkontribusi terhadap keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Efektivitas Media terhadap Literasi Membaca

Efektivitas media *flipbook* interaktif berbasis QR Barcode diukur melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Hasil pengujian efektivitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Efektivitas Media terhadap Literasi Membaca (*Pretest*)

No	Variasi	Jumlah
1.	Nilai Tertinggi	80
2.	Nilai Terendah	40
3.	Nilai rata-rata	74,5
4.	Jumlah Peserta Didik Mencapai KKM	11
5.	Jumlah Peserta Didik Keseluruhan	25
6.	Ketuntasan Klasikal (%)	45,16 %

Tabel 4. Hasil Uji Efektivitas Media terhadap Literasi Membaca (*Posttest*)

No	Variasi	Jumlah
1.	Nilai Tertinggi	100
2.	Nilai Terendah	75
3.	Nilai rata-rata	90
4.	Jumlah Peserta Didik Mencapai KKM	23
5.	Jumlah Peserta Didik Keseluruhan	25
6.	Ketuntasan Klasikal (%)	87,09%

Berdasarkan Tabel 3 dan 4, rata-rata nilai siswa meningkat dari 74,5 pada *pretest* menjadi 90 pada *posttest*, dengan selisih peningkatan sebesar 15,5 poin. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi membaca setelah penggunaan media *flipbook* interaktif berbasis QR Barcode dalam pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi membaca siswa, meskipun peningkatannya belum mencapai kategori tinggi. Selisih peningkatan lebih dari 10 poin antara nilai awal dan nilai akhir mengindikasikan bahwa media mampu mendukung perbaikan kemampuan siswa dalam memahami dan mengolah informasi yang terdapat dalam bacaan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flipbook* interaktif berbasis QR Barcode yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik ditinjau dari aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Tingkat kelayakan produk memperoleh rata-rata validitas sebesar 89,1% dengan kategori sangat layak, yang terdiri atas penilaian ahli materi sebesar 90,5%, ahli media sebesar 83,0%, dan ahli bahasa sebesar 94,0%. Selain itu, hasil uji kepraktisan memperoleh persentase sebesar 93,4% dengan kategori sangat praktis. Dari aspek efektivitas, nilai rata-rata *pretest* sebesar 74,5 meningkat menjadi 90 pada *posttest*. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar kualitas produk pembelajaran, tetapi juga mampu mendukung peningkatan kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar.

Peningkatan kemampuan literasi membaca dalam penelitian ini tidak dapat dijelaskan semata-mata oleh penggunaan teknologi digital. Perspektif konstruktivisme Piaget menjelaskan bahwa proses belajar berlangsung ketika peserta didik secara aktif membangun pengetahuan melalui interaksi antara pengalaman baru dan struktur kognitif yang telah dimilikinya. Dengan demikian, peningkatan kemampuan membaca yang terjadi bukan sekadar akibat penggunaan media digital, tetapi merupakan hasil dari keberhasilan media menghadirkan konteks yang bermakna bagi siswa. *Flipbook* pembelajaran memiliki keunggulan dibandingkan media cetak konvensional karena mampu menggabungkan berbagai elemen interaktif seperti video, audio, animasi, dan hyperlink (Mursidi et al., 2022). Keunggulan ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang menarik, yang memungkinkan siswa berpartisipasi lebih aktif selama proses pembelajaran (Ariesta, N. A., Ramadhanti, D., & Mana, 2024). Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa media pembelajaran yang ideal harus memiliki materi lengkap, latihan soal, dan tugas yang dapat diakses kapan saja. *Flipbook* memenuhi persyaratan tersebut karena dapat memuat semua elemen tersebut secara sistematis dan menarik. Ini sejalan dengan teori media interaktif, yang berpendapat bahwa keterlibatan pengguna merupakan ukuran keberhasilan media

Peningkatan literasi membaca yang diperoleh siswa juga dipengaruhi oleh integrasi metode *guided reading* dalam media yang dikembangkan. Sebagian besar media digital hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, sedangkan media dengan tahapan membaca terbimbing yang membantu siswa memahami teks secara bertahap. Kehadiran orientasi membaca, pendampingan memahami isi bacaan, diskusi, dan latihan literasi memungkinkan siswa memperoleh arahan yang jelas selama proses membaca. Kondisi ini menunjukkan bahwa efektivitas media tidak hanya ditentukan oleh kualitas teknologi yang digunakan, tetapi juga oleh kualitas strategi pedagogis yang menyertainya (Yolanita, 2025). Dengan kata lain, teknologi berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran, sedangkan proses konstruksi pemahaman tetap ditentukan oleh bagaimana siswa berinteraksi dengan materi dan bagaimana guru memberikan dukungan selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Quraisy, (2023) yang menunjukkan bahwa *flipbook* digital mampu meningkatkan pemahaman bacaan siswa sekolah dasar. Namun, penelitian tersebut lebih menempatkan teknologi sebagai faktor utama peningkatan hasil belajar. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa daya tarik visual dan interaktivitas media belum cukup untuk menjelaskan peningkatan literasi membaca. Perhatian siswa yang meningkat akibat penggunaan media digital tidak secara otomatis menghasilkan pemahaman bacaan yang lebih baik. Peningkatan kemampuan membaca lebih mungkin terjadi ketika teknologi dipadukan dengan materi yang relevan dengan pengalaman siswa. Dengan demikian, penelitian ini memperluas temuan Quraisy dengan menunjukkan bahwa efektivitas *flipbook* tidak hanya bergantung pada aspek teknologi, tetapi juga pada relevansi konteks yang dihadirkan dalam materi pembelajaran. Oleh karena itu, hasil penelitian ini perlu dipahami sebagai bukti awal mengenai potensi media yang dikembangkan dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Penelitian lanjutan dengan cakupan sekolah yang lebih luas, durasi implementasi yang lebih panjang, dan karakteristik peserta didik yang lebih beragam diperlukan untuk menguji konsistensi temuan yang diperoleh dalam penelitian ini.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media *flipbook* interaktif berbasis QR Barcode di SDN 124391 Pematangsiantar mampu menjadi alternatif inovasi pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar. Hasil pengembangan menggunakan model ADDIE menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat validitas rata-rata sebesar 98,1%, yang terdiri atas validasi ahli materi sebesar

90,5%, ahli media sebesar 83,0%, dan ahli bahasa sebesar 94,0%, sehingga berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media literasi di sekolah dasar direkomendasikan untuk tidak hanya berorientasi pada pemanfaatan teknologi digital, tetapi juga mengintegrasikan konteks lokal dan strategi pedagogis yang mendukung pemahaman bacaan siswa. Pemanfaatan kearifan lokal sebagai sumber belajar perlu diperluas karena mampu meningkatkan relevansi pembelajaran dengan pengalaman peserta didik. Penelitian selanjutnya disarankan menguji model ini pada jumlah sampel yang lebih besar, jenjang pendidikan yang berbeda, serta mengkaji pengaruhnya terhadap aspek literasi lain guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media yang dikembangkan.

SARAN

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian, disarankan agar sekolah-sekolah, khususnya sekolah sekolah dasar, menggunakan media flipbook berbasis QR Barcode sebagai media pembelajaran interaktif yang mendukung pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas. Guru harus dilatih dalam pembuatan media *flipbook* agar materi yang disampaikan lebih bervariasi dan menarik bagi siswa. Selain itu, perlu dilakukan evaluasi berkala terhadap penggunaan flipbook berbasis QR Barcode untuk memastikan bahwa penggunaan media tersebut sangat layak dalam meningkatkan literasi membaca di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, S. A., Gandana, G. G., & Rahman, T. (2023). Media Flip Book Digital untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(1), 116–121. <https://doi.org/10.31537/jecie.v7i1.1255>
- Aini, A. N., & Andaryani, E. T. (2024). *Pengembangan Media Flipbook Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Minat Dan Literasi Pada Muatan Seni Musik Siswa Kelas V Sekolah Dasar*.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Bolong, B., Lake, A. C. O. R., & Maure, O. P. (2025). E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook Maker dalam Pendidikan Multikultural: Integrasi Kearifan Lokal untuk Penguatan Karakter Pancasila Mahasiswa. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 496–510. <https://doi.org/10.62491/njpi.2025.v5i2-18>
- Cahyaningtyas, A. P., & Ismiyanti, Y. (2022). Pelatihan Pembuatan Flipbook Interaktif Bagi Guru-Guru SD Negeri Desa Gentansari dan Twelagiri. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 1112 –1119. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i4.3474>
- Kayati, A. N. (2022). Pemanfaatan teks multimodal dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk penguatan literasi peserta didik. *SANDIBASA I (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I)*, 4(April), 385–398. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/2028>
- Nirmala, N. S. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Sebagai Media Belajar pada Pembelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8, (1), 79–88.
- Sibarani, I. S., Simarmata, R. K., & Tindaon, T. M. (2025). Developing a Hybrid of Suggestopedia and Total Physical Response (TPR) to Enhance English Vocabulary Mastery in Elementary Learners . *International Journal of Contemporary Studies in Education (IJ-CSE)*, 4(3), 220–236. <https://doi.org/10.56855/ijcse.v4i3.1773>

- Putri, A. L., & Wahyudi, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbook pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *JIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5 (10), 4504–4509.
- Quraisy, H., & Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar, M. (2023). *Mengembangkan E-Module Berbasis Kearifan Lokal Didukung Aplikasi Flipbook Pengajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 112 Botto*.
- Rahmawati, N. I. T., Fajriyah, K., & A. Y. S. Y. (2022) Pengembangan Media Flipbook Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Jepara Tema 8 Subtema 3 Kelas IV di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD SKTIP Subang*, 8(1), 647-658.
- Sumarni, S. (2019). *Model Penelitian dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap)*. Institutional Repository: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. 5.
- Surya Pangestu, R., Wardani, K., Cahyandaru, P., & Dani Setyawan, A. (2024). *Pengembangan Media Flipbook Digital untuk Meningkatkan Budaya Literasi pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Bhayangkara Yogyakarta* (Vol. 1, Number 1).
- Yolanita, C. (2025). Flipbook Media Improves Elementary Students' Reading Literacy in Fairy Tales: Media Flipbook Meningkatkan Literasi Membaca Dongeng Siswa SD. In *Indonesian Journal of Innovation Studies* (Vol. 26, Number 3).