

**PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL UNTUK KEMAMPUAN LITERASI
MEMBACA ANAK MELALUI CERITA SEJARAH PEMPEK DI TK B YASPA**

Sadrah As Satillah¹, Windi Dwi Andika²

¹PGPAUD FKIP Universitas Sriwijaya

²PGPAUD FKIP Universitas Sriwijaya

Alamat e-mail : 06141182227001@student.unsri.ac.id

Alamat e-mail : windidwiandika@fkip.unsri.ac.id

ABSTRACT

Early childhood reading literacy remains a challenge in many educational institutions, including TK Yaspa. Where the learning media used have not been able to attract or maintain children's attention effectively. This condition indicates the need for more interactive media that align with the developmental stage of young learners. This study aims to develop a digital flipbook based on the story of pempek history as a reading literacy medium for children aged 5-6 years. The research employed a Research and Development (R&D) method using the 4D model. Which includes the stages of define, design, and development. The defining stage was carried out through observations and interviews. In the design stage, the flipbook was created through the development of a flowchart and storyboard. The development stage consisted of producing the initial product, expert validation, revisions, and practicality testing by teachers. The validation result showed the flipbook material obtained a feasibility score of 96,42%, while the media aspect achieved 92,5%, both categorized as highly valid. The practicality test conducted by four teachers resulted in a score of 97,9 %. Overall, the developed digital flipbook was deemed feasible and practical as a learning medium for a children aged 5-6 years. In addition to increasing reading interest, this media also introduces local culture in a simple and visual manner.

Keywords: Digital Flipbook, Reading Literacy, Instructional Media

ABSTRAK

Kemampuan literasi membaca anak usia dini masih menjadi tantangan di sejumlah Lembaga satuan Pendidikan, termasuk di TK Yaspa, di mana media pembelajaran yang tersedia belum mampu menarik perhatian dan mempertahankan focus anak secara optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media yang lebih interaktif dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan mengembangkan flipbook digital berbasis cerita sejarah pempek sebagai media literasi membaca bagi anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model 4D yang mencakup tahap pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Tahap pendefinisian dilakukan melalui observasi dan wawancara. Pada tahap perancangan, flipbook disusun

melalui pembuatan flowchart dan storyboard. Tahap pengembangan meliputi pembuatan produk awal, validasi ahli, perbaikan, dan uji kepraktisan oleh guru. Hasil validasi menunjukkan bahwa materi dalam flipbook memperoleh nilai kelayakan 96,42%, sedangkan aspek media mencapai 92,5%, keduanya termasuk sangat valid. Uji kepraktisan yang dilakukan oleh empat guru menghasilkan nilai 97,9%. Secara keseluruhan, flipbook digital yang dikembangkan dinyatakan layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran anak usia 5-6 tahun. Selain meningkatkan minat baca, media ini juga mengenalkan budaya lokal secara sederhana dan visual.

Kata Kunci: Flipbook digital, Literasi membaca, Media Pembelajaran

A. Pendahuluan

Pembentukan kemampuan literasi membaca pada anak usia dini merupakan salah satu fondasi utama dalam menstimulasi keterampilan berbahasa dan berpikir kritis. Literasi pada tahap awal tidak hanya berkaitan dengan kemampuan anak mengenali huruf atau kata, tetapi juga mencakup pemahaman makna dari teks yang dibaca. Hal ini sejalan dengan pandangan (Mardiyah et al., 2020) yang menyatakan bahwa pemberian stimulasi literasi sejak dini berperan penting dalam meningkatkan kemampuan memahami teks, memperluas kosa kata, dan menumbuhkan minat baca. Oleh sebab itu, upaya pengembangan literasi perlu diarahkan pada penyediaan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Namun, kondisi nyata literasi membaca di Indonesia masih berada pada posisi yang mengkhawatirkan. (Amelia et al., 2024) mengemukakan bahwa nilai literasi membaca Indonesia dalam PISA 2022 hanya mencapai 375,296 dan berada di bawah rata-rata global. Minimnya bahan bacaan yang menarik dan keterbatasan Lingkungan belajar menjadi faktor utama yang menyebabkan rendahnya capaian tersebut. Senada dengan ini, Nadiem Anwar Makarim menegaskan bahwa rendahnya minat baca pelajar turut dipengaruhi oleh kurangnya buku yang mampu menarik perhatian mereka (Habibah, 2023). Data tersebut mengisyaratkan perlunya inovasi media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu mengundang ketertarikan anak.

Situasi serupa ditemukan dalam hasil observasi peneliti di TK Yaspa pada Agustus 2025, meskipun beberapa anak telah mampu mengenali huruf serta membaca kata sederhana, masih terdapat 18 dari 28 anak yang menunjukkan tanda-tanda kejenuhan saat mengikuti kegiatan literasi. Kejenuhan tersebut dapat memengaruhi minat dan motivasi membaca anak. Hal ini diperkuat oleh temuan (Mutadin et al., 2024) yang menjelaskan bahwa kebosanan dalam kegiatan belajar dapat menurunkan minat baca serta kepercayaan diri anak dalam berkomunikasi. Keadaan ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai karakteristik perkembangan anak usia 5-6 tahun.

Analisis kebutuhan lebih lanjut memperlihatkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru TK Yaspa belum sepenuhnya mampu menarik perhatian anak. Guru masih mengandalkan media dasar seperti buku cerita bergambar, kartu huruf, dan poster, yang dinilai kurang interaktif untuk mengembangkan kemampuan literasi membaca. Anak pada usia ini cenderung lebih membutuhkan media dengan visual yang memikat dan pengalaman

belajar yang imersif. Hal tersebut sejalan dengan konsep masa peka anak, di mana stimulasi visual, cerita, dan pengalaman bermakna mampu memberikan efek perkembangan yang lebih optimal.

Salah satu media yang dianggap potensial dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah *flipbook* digital. Penelitian (Kartika & Febrianti, 2023) menyatakan bahwa *flipbook* digital merupakan buku digital yang mengintegrasikan teks, gambar, video, dan animasi sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang tidak dimiliki buku cetak. Selain itu, (Mutallib et al., 2024) menegaskan bahwa penggunaan *flipbook* digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Penelitian ini menjadi semakin relevan karena mengintegrasikan cerita sejarah lokal sebagai konten pembelajaran. Cerita mengenai asal-usul pempek tidak hanya menarik, tetapi juga memperkenalkan nilai budaya Palembang kepada anak. Penelitian (Jumardi, 2022) menyatakan bahwa sejarah lokal berperan dalam menumbuhkan kepedulian, minat, dan pemahaman

anak terhadap nilai-nilai budaya setempat. Integrasi budaya local melalui media digital selaras dengan arah kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran kontekstual dan dekat dengan kehidupan peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian berfokus pada pengembangan media *flipbook* digital sebagai sarana pembelajaran literasi membaca yang lebih menarik, kontekstual dan sesuai karakteristik anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media yang valid dari segi materi maupun desain, serta praktis digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di TK B Yaspa. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan mutu pembelajaran literasi membaca sekaligus menjadi rujukan bagi pendidik dalam mengembangkan media digital inovatif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*.

Model yang diperkenalkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn tersebut karena mampu memberikan tahapan sistematis dalam menghasilkan pembelajaran yang berkualitas (Maydiantoro, 2021). Pada penelitian ini, proses pengembangan dibatasi hingga tahap *Develop* yang mencakup validasi ahli dan pengujian kepraktisan. Pembatasan tersebut dilakukan karena ruang lingkup penelitian hanya berfokus pada pengembangan awal produk *flipbook* digital sebagai media literasi membaca anak usia dini.

Pada tahap *Define*, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru dan kepala TK Yaspa untuk menelaah kebutuhan pembelajaran literasi. Tahap *Design* dilakukan dengan Menyusun rancangan awal produk berupa *flowchart* dan *storyboard* yang memuat alur cerita, tampilan visual, serta tata letak media (Fadhillah & Octarya, 2023). Elemen ilustrasi dirancang secara digital untuk menyesuaikan gaya belajar anak dan memperkuat pemahaman cerita sejarah pempek. Setelah desain selesai, media diolah ke dalam format digital dan diunggah ke platform *Heyzine* sehingga dapat digunakan

sebagai *flipbook* interaktif. Tahap *Develop* mencakup pembuatan produk awal, validasi ahli, revisi dan uji kepraktisan oleh guru. Empat guru TK Yaspa dilibatkan sebagai subjek penelitian untuk menilai kemudahan penggunaan dan kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa isi dan desain media telah memenuhi kriteria kelayakan, sedangkan penilaian kepraktisan dari guru menunjukkan bahwa *flipbook* digital mudah digunakan dan potensial meningkatkan literasi membaca anak usia dini. Berikut merupakan kriteria kevalidan dan kepraktisan media *flipbook* digital yang dikembangkan:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media

Persentase (%)	Kategori Kevalidan
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Cukup Valid
21-40	Kurang Valid
0-20	Sangat Tidak Valid

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media

Persentase (%)	Kategori Kevalidan
81-100	Sangat Praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup Praktis
21-40	Kurang Praktis
0-20	Sangat Tidak Praktis

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa *flipbook* digital

berbasis cerita sejarah pempek dengan melalui tiga tahapan model 4D, yaitu *Define*, *Design* dan *Develop*. Hasil dan pembahasan penelitian diuraikan di bawah ini.

1. Define (Pendefinisian)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru TK Yaspa masih menghadapi keterbatasan media pembelajaran sehingga menyebabkan anak mudah kehilangan minat saat kegiatan membaca. Observasi sekolah juga menunjukkan bahwa meskipun tersedia perangkat digital, media interaktif belum dimanfaatkan secara optimal. Kondisi ini menegaskan perlunya media yang lebih atraktif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 5-6 tahun. Temuan tersebut didukung oleh (Berliani et al., 2024) bahwa anak usia dini lebih mudah memahami bacaan apabila disajikan melalui media multimodal seperti teks, gambar, dan visual yang dikombinasikan.

2. Design (Perancangan)

Pada tahap ini, *flipbook* dirancang dengan adanya konsep yang diangkat oleh peneliti berupa media *flipbook* digital berdasarkan yang sudah dianalisis peneliti di sekolah. Tahap ini memudahkan peneliti dalam menyusun media yang

ingin dikembangkan, terutama dengan melalui *flowchart* dan *storyboard*. Guna *flowchart* ini sebagai peta alur atau Gambaran dalam penggunaan media yang mana membuat susunan cerita, ilustrasi serta elemen visual pendukung (Aisyah et al., 2022). Adanya *flowchart* ini agar transisi dan urutan penyajian konten itu dapat terlihat jelas sebelum melanjutkan tahap berikutnya.



Gambar 1. Flowchart Media

Setelah itu, peneliti Menyusun *storyboard* guna membantu menjaga keterpaduan isi materi dan tampilan media. *Storyboard* ini penting dirancang untuk membantu guru/calon guru menghasilkan media yang lebih terstruktur dan efisiensi sebelum masuk ke tahap pembuatan (Purba & Haryani, 2024).

3. Develop (Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang media berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang telah disusun sebelumnya. Rancangan ini

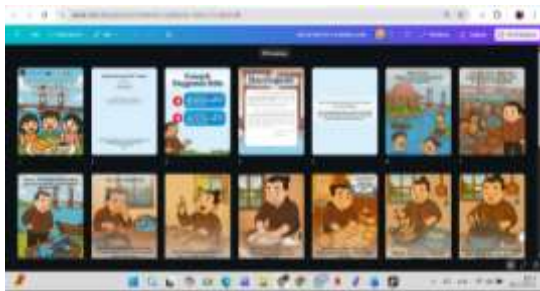
dengan mengintegrasikan materi literasi membaca, visual tampilan dan warna yang menarik yang sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun (Husna et al., 2023).

Rancangan *flipbook* dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu bagian awal buku, isi dan penutup buku. Setelah pemetaan cerita selesai, peneliti mulai mengembangkan ilustrasi dan elemen visual yang mendukung cerita dengan menggambar langsung melalui aplikasi *IbisPaint*.



Gambar 2. Merancang flipbook melalui aplikasi IbisPaint

Setelah seluruh ilustrasi dan unsru cerita selesai dibuat, peneliti Menyusun alur halaman *flipbook* secara berurutan menggunakan aplikasi *Canva Design* agar mudah menggabungkan halaman menjadi satu file dan mengkonversikan ke format PDF.



Gambar 3. Merancang *flipbook* melalui aplikasi *Canva Design*

Setelah file berhasil dikonversi ke format PDF, peneliti melanjutkan proses dengan mengubahnya menjadi *flipbook* melalui platform *Heyzine*.



Gambar 4. Merancang *flipbook* melalui platform *Heyzine*

Media yang telah dikembangkan, kemudian divalidasi oleh ahli, validasi ini dilakukan oleh 2 ahli, yaitu ahli materi dan media. Nilai validasi dihitung menggunakan skala Likert. Berikut merupakan ringkasan hasil validasi:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli

No.	Penilaian	Nilai Rata-rata	Kategori
-----	-----------	-----------------	----------

1.	Materi	96,42	Sangat Valid
2.	Media	92,5	Sangat Valid

Berdasarkan hasil dari penilaian kedua validator, yaitu validasi ahli materi memperoleh nilai 96,42% dan ahli media memberikan 92,5%, menunjukkan berada pada kategori Sangat Valid. Penilaian ini sejalan dengan (Ganda et al., 2024), yang mengkaji kelayakan media pembelajaran AR, yang mana hasil skor validitas tinggi menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak, sehingga dapat digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran.

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji kepraktisan yang melibatkan empat guru di TK B Yaspa. Pada aspek ini peneliti menyediakan berupa angket guna mengetahui sejauh mana media mudah digunakan. Berikut merupakan rangkuman dari hasil uji kepraktisan

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan

No.	Nama	Nilai
1.	SS	24
2.	RNS	23
3.	Y	24
4.	N	23
Total		94
Skor Persentase (%)		97,9

Data menunjukkan bahwa uji kepraktisan memperoleh persentase kepraktisan sebesar 97,9%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori Sangat Praktis dan layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran literasi membaca pada anak usia 5-6 tahun.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa *Flipbook* Digital berbasis cerita sejarah pempek yang terbukti memiliki tingkat kelayakan dan kepraktisan yang sangat tinggi. Melalui serangkaian validasi ahli dan uji kepraktisan, *flipbook* dinilai sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia 5-6 tahun, baik dari aspek isi, tampilan visual, maupun kemudahan penggunaan, sehingga *flipbook* yang dikembangkan dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung literasi membaca pada anak usia 5-6 tahun.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki ruang untuk penyempurnaan, terutama dengan menambahkan fitur interaktif yang lebih variatif agar pengalaman membaca anak semakin optimal.

Penelitian berikutnya juga disarankan untuk menguji efektivitas media secara langsung kepada peserta didik serta memperluas materi *flipbook* pada tema budaya lokal lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Q, A. Y. A., & S, H. H. H. (2022). Proses Perancangan Pengembangan Media Storyboard Terhadap Pembelajaran Menggali Informasi Buku Fiksi dan Non Fiksi Pada Bahasa Indonesia. *Jurnal Kependidikan, Pembelajaran, Dan Pengembangan*, 04(02), 122–134.
- Amelia, D., Qathrunnada, N., Arafah, B., & Pendidikan, J. (2024). Variabel yang Memengaruhi Kemampuan Literasi Membaca Siswa Indonesia: Analisis Berdasarkan Pendekatan MARS Variables Affecting Reading Literacy Ability of Indonesian Students: An Analysis Using the MARS Approach. *Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9, 9–12. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v9i2.4966>
- Berliani, R., Felisha, M., Antika, R. T., Sisca Ayu Damayanti, Cah yanti, K. S., Isnaini, N., Lestari, A., Lestari, A., Rani, R., Aulia Dewi, A., Andika, W. D., & Ayu Pagarwati, L. D. (2024). Analisis Kemampuan Membaca Anak Usia Dini melalui Berbagai Macam Media. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 918–927. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.413>
- Fadhillah, F., & Octarya, Z. (2023). Pengembangan Media

- Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit. *Jurnal Pendidikan Kimia Dan Terapan*, 07(01), 1–3.
- Ganda, R., Panjaitan, P., & Tenriawaru, A. B. (2024). Feasibility of Augmented Reality-Based Learning Media. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal Of Science Education)*, 12(4), 820–832.
- Habibah, A. F. (2023). Nadiem dorong penyediaan buku bermutu guna tingkatan literasi. *ANTARA News*, 1–6.
- Husna, Z. A. Y., Salimi, M., & Suryandari, K. C. (2023). Pengembangan Media Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11.
- Jumardi, J. (2022). Sejarah Lokal dan Public history (Sejarah Bagi Masyarakat). *Chronologia*, 3(3), 100–107.
<https://doi.org/10.22236/jhe.v3i3.8921>
- Kartika, S., & Febrianti, N. (2023). Pengembangan Flipbook Digital Materi Bioproses Sel SMA Kelas XI Berdasarkan Hasil Uji Aktivitas Antioksidan Gel Sari Buah Naga Merah (*Hylocereus polyrhizus*). *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan (JPSP)*, 3(1), 40–51.
<https://doi.org/10.23971/jpsp.v3i1.5550>
- Mardiyah, S., Siahaan, H., & Budirahayu, T. (2020). Pengembangan Literasi Dini melalui Kerjasama Keluarga dan Sekolah di Taman Anak Sanggar Anak Alam Yogyakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 892.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.476>
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Respository LPPM Unila*, 10, 1–8.
[http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf)
- Mutadin, A., Sutanto, S., Rondli, W. S., & Kanzunnudin, M. (2024). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 10–18.
<https://doi.org/10.70277/jgsd.v1i1.0002>
- Mutallib, A. N., Ratnawati, Haerani, N., & Nurkhalizah, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Inklusif*, 8(10), 21–31.
- Purba, F. J., & Haryani, C. A. (2024). Design Storyboard dalam Mengembangkan Virtual Laboratorium. *PENDIPA Journal Of Science Education*, 8(2), 323–329.