

Dari Legenda ke Pembelajaran: Legenda Danau Toba - Buku Bacaan Pemahaman Membaca dalam Bentuk Flipbook

Ully Ardilla Prayoga¹⁾, Sheila Agustina²⁾

^{1,2)}Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: sheilaagustina@umsida.ac.id

Abstract. *From Legend to Learning : The Legend of Toba Lake Reading Comprehension Flipbook is an innovative digital learning media designed to enhance reading comprehension among students. Recognizing the challenges students face with traditional reading, such as a lack of engagement and low motivation, this flipbook leverages multimedia elements like animation, storytelling audio, and interactive exercises to create an engaging learning experience. This flipbook includes scrambled sentences activities, short answers and true or false questions, and a glossary to support vocabulary development. The use of narrative flipbooks has been shown to significantly improve reading interest and comprehension, as well as a tool in fostering student's creativity, participation and academic performance in reading.*

Keywords – Narrative text, Flipbook, Reading Comprehension

Abstrak. *Dari Legenda ke Pembelajaran: Buku Flip Pemahaman Membaca Legenda Danau Toba adalah media pembelajaran digital inovatif yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman membaca di kalangan siswa. Mengakui tantangan yang dihadapi siswa dalam membaca tradisional, seperti kurangnya keterlibatan dan motivasi rendah, buku flip ini memanfaatkan elemen multimedia seperti animasi, audio cerita, dan latihan interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Flipbook ini mencakup aktivitas kalimat acak, pertanyaan jawaban singkat, dan pertanyaan benar atau salah, serta glosarium untuk mendukung pengembangan kosakata. Penggunaan flipbook naratif telah terbukti secara signifikan meningkatkan minat dan pemahaman membaca, serta sebagai alat dalam mengembangkan kreativitas, partisipasi, dan prestasi akademik siswa dalam membaca.*

Kata Kunci - Teks naratif, Flipbook, Pemahaman Membaca

I. DESKRIPSI PRODUK

Membaca dianggap sebagai salah satu keterampilan terpenting bagi pembelajar bahasa kedua, terutama dalam konteks akademik. Dengan kata lain, membaca merupakan sarana utama untuk memperoleh pengetahuan baru dan berbagai interpretasi [1]. Namun, banyak siswa memiliki persepsi bahwa membaca itu membosankan dan memakan banyak waktu. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan minat membaca harus mencakup promosi budaya membaca dan penyediaan akses ke bahan bacaan yang menarik bagi siswa [2]. Di era digital saat ini, siswa lebih cenderung mengakses teks-teks canggih di internet daripada pergi ke perpustakaan untuk mencari buku cetak [3].

Saat ini, guru diharuskan merancang dan melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif agar dapat mendorong siswa untuk belajar dengan lebih baik [4]. Media pembelajaran diperlukan sebagai alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang bermanfaat untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan hingga proses pembelajaran berlangsung [5]. Selain itu, guru juga perlu mengeksplorasi kreativitas mereka untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik [6]. Salah satu solusi potensial untuk masalah ini adalah penggunaan flipbook naratif.

Dari Legenda ke Pembelajaran: Buku Flip “Legenda Danau Toba” Membawa Kisah Rakyat Indonesia Hidup Kembali dengan Buku Flip Interaktif yang Menarik ini, yang menampilkan kisah klasik “Legenda Danau Toba”. Buku ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman membaca sambil menjelajahi salah satu kisah rakyat Indonesia yang terkenal. Buku Flip adalah program buku digital interaktif yang meniru proses membalik halaman buku sungguhan [7]. Flipbook mengubah pembelajaran tradisional dengan mengintegrasikan elemen multimedia seperti animasi, yang dapat menarik perhatian siswa dan mempertahankan minat mereka [8]. Media pembelajaran flipbook dirancang sedemikian rupa agar semaksimal mungkin efisien sehingga dapat mengembangkan dimensi kreativitas siswa [4]. Flipbooks telah terbukti memiliki dampak positif terhadap kemampuan pemahaman membaca. Siswa menjadi lebih aktif dan terlibat selama pelajaran, yang mendukung kemampuan pemahaman mereka [9]. Flipbook dapat menarik

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

perhatian siswa, membuat membaca menjadi lebih menarik, yang sangat penting untuk meningkatkan pemahaman [10]. Buku digital dapat meningkatkan minat membaca siswa dan meningkatkan keterampilan membaca mereka [11]. Flipbook dapat meningkatkan tingkat minat siswa dari baik menjadi sangat baik [12]. Selain itu, alasan para peneliti menggunakan teks naratif dalam flipbook ini adalah karena teks naratif juga efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa. Hal ini karena siswa lebih tertarik, dan penggunaan teks naratif dapat membuat mereka menikmati membaca [13]. Penggunaan flipbook juga terkait dengan peningkatan signifikan dalam prestasi akademik siswa setelah menerapkan media flipbook [14] [15].

II. ISI PRODUK

1. Sampul

- Judulnya adalah Dari Legenda ke Pembelajaran: Legenda Danau Toba.
- “Buku Flip Pemahaman Membaca. Bahasa Inggris – Teks Naratif” menunjukkan tujuan pendidikan dari buku flip ini.
- Siswa dapat mengakses buku flip ini melalui tautan ini <https://heyzine.com/flip-book/0cbf14acf6.html>

Gambar 1. Sampul



2. Cerita Utama

- Cerita Utama dengan animasi untuk membantu siswa membayangkan peristiwa yang terjadi dalam cerita.
- Siswa dapat mendengarkan audio cerita di setiap halaman dengan menekan tombol.

Gambar 2. Cerita Utama Halaman 1



Gambar 3. Cerita Utama Halaman 2



Gambar 4. Cerita Utama Halaman 3



Gambar 5. Cerita Utama Halaman 4



Gambar 6. Cerita Utama Halaman 5



Gambar 7. Cerita Utama Halaman 6



Gambar 8. Cerita Utama Halaman 7



Gambar 9. Cerita Utama Halaman 8



Gambar 10. Cerita Utama Halaman 9



Gambar 11. Cerita Utama Halaman 10



Gambar 12. Cerita Utama Halaman 11



Gambar 13. Cerita Utama Halaman 12



Gambar 14. Cerita Utama Halaman 13



Gambar 15. Cerita Utama Halaman 14



Gambar 16. Cerita Utama Halaman 15



Gambar 17. Cerita Utama Halaman 16



Gambar 18. Cerita Utama Halaman 17



Gambar 19. Cerita Utama Halaman 18



3. Penilaian 1 : Susun Kalimat

- Siswa menyusun ulang kalimat-kalimat yang acak dari cerita menjadi kalimat-kalimat yang benar.

Gambar 20. Penilaian 1 : Susun Kalimat



4. Penilaian 2: Pertanyaan Jawab Singkat

- Siswa menjawab pertanyaan berdasarkan cerita.
- Mendorong jawaban yang mendalam dan pemahaman yang lebih baik tentang peristiwa kunci dalam cerita.

Gambar 21. Penilaian 2: Pertanyaan Jawab



5. Penilaian 3: Pertanyaan Benar atau Salah

- Siswa menjawab pertanyaan dengan memilih benar atau salah.
- Jenis pertanyaan ini sangat baik untuk menguji kemampuan siswa dalam mengingat bacaan.

Gambar 22. Penilaian 3: Pertanyaan Benar atau Salah



6. Glosarium

- Siswa dapat menggunakan halaman glosarium untuk mencari arti kata-kata sulit dalam cerita.
- Ini dapat menjadi daftar kata-kata penting dari cerita dengan definisi yang jelas untuk membantu siswa memahami cerita secara menyeluruh.

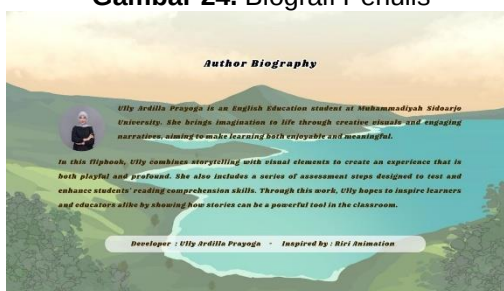
Gambar 23. Glosarium

GLOSSARY	
WORD	MEANING
Farmer	A person who grows plants or raises animals for a living.
Fishing rod	A long stick used for catching fish.
Farmer	Food or a small object used to attract fish.
Fishing rod	Very big in size.
Farmer	The small, flat pieces covering a fish's skin.
Fishing rod	To collect crops or vegetables from a farm.
Farmer	Treated too kindly or given too much, often lead to bad behavior.
Fishing rod	A large amount of water that covers land.
Farmer	Bad weather with strong wind, rain, and sometimes thunder.

7. Biografi Penulis

- Menjelaskan tujuan pendidikan dari flipbook ini.
- Menyebutkan harapan untuk menginspirasi baik peserta didik maupun pendidik dengan menunjukkan bagaimana flipbook digital dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif di kelas..

Gambar 24. Biografi Penulis



REFERENSI

- [1] G. Saeedi, A. Khanmohammadi, and H. Mahmmodi, "Reading Comprehension and Its Importance in Learning English as a Second Language," *International Journal of EFL*, vol. 1, no. 1, 2016, doi: 10.21462/ijefl.v1i1.1.
- [2] M. Syah, P. Zai, and T. W. Zai, "ANALISIS RENDAHNYA MINAT BACA MAHASISWA."
- [3] E. S. Masykuri, I. Mezentse, N. M. S. Nebolsina M.S, N. Anastasi, and Y. Bin Kamin, "New Perspectives of Flipbook as Asynchronous English Reading Media," *Journal of Languages and Language Teaching*, vol. 12, no. 3, p. 1538, Jul. 2024, doi: 10.33394/jollt.v12i3.11352.
- [4] Riza Indah Pramesti and Akbar Al Masjid, "Pengembangan Flipbook Bahan Ajar IPA Kelas V Terintegrasi Tri- N Untuk Meningkatkan Dimensi Kreatif Peserta Didik," *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, vol. 1, no. 3, pp. 112–122, Jul. 2024, doi: 10.62383/katalis.v1i3.557.
- [5] H. N. Rahma and Y. Astutik, "There Is Any Effect Of Board Games For Teaching Reading Second Grade At Junior High School," *Academia Open*, vol. 6, Jun. 2022, doi: 10.21070/acopen.6.2022.2276.
- [6] Y. Apsari, I. Lisdawati, D. Euis, and R. Mulyani, "ALAT PERMAINAN EDUKATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS", doi: 10.22460/as.v3i1p%25p.3385.
- [7] Ikhwan, Mukhtar, and Bahruni, "Perancangan Aplikasi Flipbook Pada Erlangga Cabang Lhokseumawe," *Design Journal*, vol. 1, no. 2, pp. 134–144, Jul. 2023, doi: 10.58477/dj.v1i2.160.
- [8] H. Asrohah and U. Sunan Ampel Surabaya, "Media Flash Flipbook for an Interactive Media flash flipbook for an interactive and immersive learning experience," 2025.
- [9] A. Wardatul, M. Sakinah, and Z. Nuroh, "The Influence of Flipbook Digital Media on Elementary School Students' Reading Comprehension Skills [Pengaruh Media Digital Flipbook Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar]."
- [10] A. Fitria, "Penerapan metode pembelajaran cooperative integrated reading composition (CIRC) berbasis media flipbook dalam meningkatkan membaca pemahaman Siswa," *Academy of Education Journal*, vol. 15, no. 1, 2024, doi: 10.47200/aoej.v15i1.2161.
- [11] A. A. Wirdiyana, C. Sunaengsih, and A. A. Syahid, "Utilization of Digital Books in Increasing Students' Reading Interest," *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, vol. 13, no. 1, 2024, doi: 10.21070/pedagogia.v13i1.1632.
- [12] N. Nafiah, Syamsul Ghuftron, Sri Hartatik, Pance Mariati, and Afib Rulyansah, "The effect of flipbook-based digital books on elementary school students' interest in learning,"

- World Journal on Educational Technology: Current Issues*, vol. 15, no. 4, 2023, doi: 10.18844/wjet.v15i4.7833.
- [13] A. I. Sanam, S. Pereira, A. Gaspar, and A. Da Costa, "USING NARRATIVE TEXT TO IMPROVE STUDENTS' READING COMPREHENSION SKILL OF THE GRADE ELEVEN STUDENTS." [Online]. Available: <http://iscjournal.com/index.php/isce>
 - [14] M. Mashudi, "Using the CTL Learning Model assisted by Flipbook to improve student learning outcomes at SMPN 7 Surabaya," *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, vol. 6, no. 2, 2023, doi: 10.23960/e3j/v6i2.198-206.
 - [15] M. Deivam, "Effect of Flipbooks on Science Learning among Secondary School Students in Dindigul District, Tamil Nadu, India," *INTERNATIONAL JOURNAL OF EDUCATIONAL SCIENCES*, vol. 43, no. 1–3, 2023, doi: 10.31901/24566322.2023/43.1-3.1318.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.