

ABSTRAK

Khasanah, Nur Ajizah. 2023. “Pengembangan Modul Interaktif Berbasis *Flipbook* Pada Keterampilan Membaca Peserta Didik Kelas X SMA/MA”. Skripsi. Purwokerto: Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jenderal Soedirman.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas X SMA/MA. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini karena kurangnya variasi media pembelajaran interaktif. Bentuk penelitian ini adalah *desain and development* (D&D). Data dalam penelitian ini berupa data analisis kebutuhan dan data hasil uji validasi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan angket. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan *mix methode* (kualitatif dan kuantitatif).

Hasil dari penelitian ini sebagai berikut: (1) pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *flipbook* menggunakan berbantuan aplikasi *Canva* dan *Heyzine* sebagai alternatif pembelajaran yang menarik; (2) tingkat kevalidan perangkat pembelajaran menghasilkan produk yang teruji valid dan efektif dengan perolehan kumulatif 2,85-3,8 yang tergolong dalam kategori sangat baik. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran berbasis *flipbook* yang dikembangkan dalam penelitian ini layak untuk digunakan pada kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia kelas X SMA/MA.

Kata Kunci: media pembelajaran, *flipbook*, keterampilan membaca.

ABSTRACT

Khasanah, Nur Ajizah. 2023. "Development of Interactive Module Based on Flipbook on Reading Skills of Class X SMA / MA Students". Skripsi. Purwokerto: Faculty of Humanities, Jenderal Soedirman University.

This research aims to develop learning tools that suit the needs of grade X high school / MA students. The problem behind this study is due to the lack of variety of interactive learning media. This form of research is design and development (D&D). The data in this study is in the form of needs analysis data and validation test result data. Data collection techniques in this study used observation, interview, and questionnaire techniques. Data analysis in this study used a mix of methods (qualitative and quantitative).

The results of this study are as follows: (1) development of flipbook-based learning tools using Canva and Heyzine applications as interesting learning alternatives; (2) The validity level of learning tools produces products that are tested valid and effective with cumulative gains of 2.85-3.8 which are classified as very good. Based on this description, it can be concluded that the flipbook-based learning tools developed in this study are suitable for use in teaching and learning activities Indonesian class X SMA / MA.

Keywords: *learning media, flipbook, reading skills*

