

## DEVELOPMENT OF MADRASAH E-MAGAZINE THROUGH ONLINE FLIPHTML5 TO IMPROVE WRITING AND READING LITERACY

### PENGEMBANGAN *E-MAGAZINE* MADRASAH MELALUI *ONLINE FLIPHTML5* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BACA TULIS

Received	Revised	Accepted
07-06-2023	19-06-2023	22-06-2023
DOI: <a href="https://doi.org/10.28944/maharot.v7i1.1134">10.28944/maharot.v7i1.1134</a>		

Redite Kurniawan<sup>1</sup>, Fatimatus Zahrah<sup>2</sup>, Ikha Yuliati<sup>3</sup>

<sup>1</sup>MTs Terpadu Ar Roihan Lawangan Malang, <sup>2</sup>IAIN Madura, <sup>3</sup>IAIN Madura

<sup>1</sup>[redite.kurniawan@gmail.com](mailto:redite.kurniawan@gmail.com), <sup>2</sup>[fatimahazzahrah805@iainmadura.ac.id](mailto:fatimahazzahrah805@iainmadura.ac.id), <sup>3</sup>[ikhayuliati93@iainmadura.ac.id](mailto:ikhayuliati93@iainmadura.ac.id)

#### Abstract

**Keywords:**  
fliphtml5 e-  
magazine; e-  
magazine  
development;  
literacy reading  
and writing

Writing and reading literacy is the key to increasing literacy in general which needs serious attention. However, special strategies are needed to increase literacy interest in the era of disruption which cannot be separated from the use of the internet and online. This research aims to develop a madrasah e-magazine to improve the literacy of madrasa residents. The method used in this study is R&D (research & development) with the ADDIE research model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). This study's results is an e-magazine published monthly in the online html5 flipping magazine format. This e-magazine can be accessed from smart phones, tablets, computers, and laptops, while the rubrics in the madrasah e-magazine are filled in by students and teachers at MTs Ar-Roihan Lawang Malang in turn. Based on the results of the media expert validator, a value of 3.78 was in the good category and the value from the content validator was 4.17 in the good category. While the results of the interviews stated that 85% of students opened the madrasah e-magazine to read it. Overall the development of this madrasah e-magazine can be continued to support the madrasah literacy movement program at MTs Terpadu Ar-Roihan Lawang Malang.

#### Abstrak

**Kata kunci:**  
e-magazine  
fliphtml5;  
pengembangan  
e-magazine;  
literasi baca  
tulis

Literasi baca tulis menjadi kunci masuk pada peningkatan literasi secara luas yang perlu mendapat perhatian serius. Namun pada era disrupsi di mana perubahan besar tertumpu pada hal yang berkaitan dengan internet dan daring ternyata memerlukan strategi khusus untuk menjangkau minat literasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-magazine* madrasah dalam meningkatkan literasi baca tulis warga madrasah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini berjenis R&D (*research & development*) dengan model penelitian

---

ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Hasil dari penelitian ini adalah *e-magazine* yang terbit setiap bulan dengan format *online html5 flipping magazine* (bolak-balik majalah). *E-Magazine* ini dapat diakses dari *smart phone*, tablet, komputer, maupun laptop, sedangkan rubrik-rubrik di *e-magazine* madrasah diisi oleh siswa dan guru di MTs Terpadu Ar-Roihan Lawang Malang secara bergantian. Berdasarkan hasil validator ahli media didapatkan nilai 3,78 berkategori baik dan nilai dari validator konten sebesar 4,17 berkategori baik. Sementara hasil wawancara menyatakan bahwa sebesar 85% siswa membuka *e-magazine* madrasah untuk membacanya. Secara keseluruhan pengembangan *e-magazine* madrasah ini dapat dilanjutkan untuk mendukung program gerakan literasi madrasah di MTs Terpadu Ar-Roihan Lawang Malang.

---

©MAHAROT: Journal of Islamic Education.

This work is licensed under [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

---

## PENDAHULUAN

Minat baca tulis atau literasi secara umum bagi anak Indonesia yang berumur 15 tahun (setara SMP/MTs) di Indonesia masih amat memprihatinkan. Berdasarkan hasil penilaian *Programme for International Students Assessment* (PISA) tahun 2018 lalu, siswa Indonesia masih berada di urutan papan bawah dengan skor kemampuan literasi baca dengan rata-rata 371 di bawah rata-rata siswa dari negara-negara *The Organization of Economic Cooperation and Development* (OECD) yang mengikuti program PISA dengan skor 487 (Biro Komunikasi dan Layanan Masyarakat Kemendikbud, 2019). Hal tersebut tentu sangat mengecewakan mengingat para penentu kebijakan pendidikan di negeri ini sudah berupaya keras agar minat baca terus tumbuh dan bergerak dinamis di seluruh lapisan warga, terutama untuk para siswa. Berbagai program pembiasaan membaca bagi siswa diselenggarakan, mulai dari pemanfaatan media konvensional seperti buku, majalah dan teks tulis lainnya, sampai pada pemanfaatan media digital dan *online*, seperti *e-magazine* yang dapat dengan mudah diakses menggunakan gawai siswa.

*E-magazine* adalah sebuah *platform digital* yang mengalihkan bentuk majalah kertas ke dalam bentuk *digital online*. Kegiatan membacanya lebih fleksibel dan dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja melalui sebuah gawai. Asumsi bahwa *e-magazine* bisa menjembatani aktivitas literasi antara lain: 1) jika kontributor atau penulis dari *e-magazine* adalah para guru atau para siswa itu sendiri, maka bisa jadi ada semacam keterkaitan emosional sehingga para siswa mempunyai keinginan kuat membacanya, 2) para siswa juga kini tak lagi belajar *how to read*, tapi juga belajar *how to write*, menggali ide dan memunculkan gagasan, 3) bentuk digital/ bukan cetak menyesuaikan dengan

kondisi sekarang yang memungkinkan para siswa lebih akrab dengan dunia digital melalui gawai mereka.

Belum banyak ditemukan sekolah/ madrasah yang telah memanfaatkan *e-magazine* sebagai salah satu media pengembangan literasi. Kebanyakan guru madrasah memanfaatkan *e-magazine* sebagai media pengembangan materi dalam suatu mata pelajaran di sekolah. Misalnya pada proses pembelajaran materi ikatan kimia kelas X SMA/MA, dapat dikembangkan majalaah kimia elektronik yang menggunakan *flip pdf professional* (Gultom et al., 2022), dan pada proses pembelajaran materi pokok dinamika rotasi kelas XI SMA, dapat menggunakan media pembelajaran Fisika interaktif berupa *E-Magazine* (majalah elektronik) yang telah dikembangkan dalam bentuk *flipbook* (Rahmastuti Nurjanah et al., 2014). Ada juga pengembangan *e-magazine* pada materi mitigasi bencana wabah penyakit baagi siswa kelas X SMA/MA untuk meningkatkan kesiapsiagaan siswa pasca bencana alam (Arfianti et al., 2021).

Selain itu terdapat fakta tentang *e-magazine*, di antaranya *platform* majalah sekolah digital dapat meningkatkan proses penyerapan membaca secara signifikan (Zhang et al., 2016), *e-magazine* dapat meningkatkan pengetahuan belajar siswa (Akbar, 2019), serta *e-magazine* dapat meningkatkan minat baca yang bergeser dari bentuk buku ke dalam bentuk digital (Wang et al., 2016). Jurnal-jurnal tersebut menambah keyakinan bahwa *e-magazine* memang perlu dan dibutuhkan siswa dalam berliterasi.

Sementara itu beberapa hal yang membedakan antara *e-magazine* yang akan dikembangkan di MTs. Terpadu Ar-Roihan Lawang Malang dengan penelitian sebelumnya adalah: 1) *e-magazine* yang dikembangkan adalah *e-magazine* madrasah yang meliputi rubrik-rubrik seputar sekolah dan penampilan karya guru dan siswa secara umum, bukan hanya untuk satu jenis mata pelajaran seperti pelajaran Biologi (Supriyadi et al., 2018; Arfianti et al., 2021), fisika (Nurjanah et al., 2014), kimia (Gultom et al., 2022), atau pelajaran Matematika (Guniarti et al., 2019), 2) aplikasi yang digunakan adalah *online fliphtml5* supaya dapat dibolak-balik seperti *flipping magazine*. *Fliphtml5* merupakan aplikasi gratis yang bisa dilakukan secara online dan bukan semata-mata PDF atau *flipcreator* yang berbayar.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan *e-magazine* madrasah melalui aplikasi *online html5* di MTs. Terpadu Ar-Roihan Lawang Malang dan untuk mengetahui efektivitas dari produk yang dikembangkan tersebut.

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan berjenis R&D (*Research and Development*) dengan suatu produk akhir yang dikembangkan dari serangkaian penelitian (Sugiyono, 2015). Sedangkan model yang digunakan dengan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dengan langkah-langkah analisis kebutuhan, mendesain produk e-magazine, mengembangkan produk e-magazine, melaksanakan dan menyebarkan produk, serta mengevaluasi produk (Dousay & Logan, 2011).



Gambar 1. Bagan Langkah Penelitian

Selanjutnya produk dievaluasi oleh ahli media dan ahli konten untuk mendapatkan nilai kelayakan. Kisi-kisi untuk validasi dapat dilihat sebagai berikut:

Jenis Validasi	Kisi-kisi validasi
Validasi Media	1. Kebahasaan 2. Penyajian 3. Kegrafikan
Validasi Konten	1. Kemenarikan 2. Ketepatan 3. Kegunaan

Tabel 1. Kisi-kisi Validasi

Penilaian validasi menggunakan skala Likert dan ditentukan penentuan kriteria untuk sangat baik, baik, cukup, dan buruk.

Lokasi penelitian dilakukan di MTs. Terpadu Ar-Roihan yang terletak di Jl. Mayor Abdullah 248 Lawang, Malang, Jawa Timur. Sedangkan sampel wawancara diambil secara acak pada 1 kelas untuk mengetahui sejauh mana ketertaikan mereka pada e-magazine madrasah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada saat pandemi, otomatis kegiatan siswa lebih banyak dilaksanakan di rumah. Namun program literasi harus tetap berjalan. Salah satunya program baca tulis tak bisa begitu saja dihentikan. Kebutuhan yang dianalisis pada program literasi MTs. Terpadu Ar-Roihan Lawang adalah: 1) program literasi yang harus tetap berkelanjutan, 2) perlunya *platform* baru dalam media yang menjangkau semua pihak, 3) keterlibatan siswa maupun guru dalam program literasi. Untuk itu perlu sebuah *platform* baru untuk menyesuaikan diri dengan *gadget/gawai* yang sering dipakai siswa dalam belajar. Dari kebutuhan tersebut kemudian didesain bentuk *electronic-magazine* atau majalah elektronik di mana kesempatan menggunakan platform digital dapat berimplikasi positif pada era modern, meskipun terdapat juga risiko yang ditinggalkannya (Savotina et al., 2020).

Desain produk yang dilakukan pada *e-magazine* madrasah ini terdiri dari penyajian dan konten. Penyajian meliputi jenis platform, aplikasi, jumlah lembar halaman, rencana frekuensi terbit, pewarnaan, serta ilustrasi yang ditampilkan. Sedangkan pada konten terdiri dari rubrik-rubrik yang akan diisi pada majalah elektronik. Rubrik-rubrik yang dipilih disesuaikan dengan kondisi madrasah, termasuk seberapa besar kesempatan yang diberikan pada siswa dan guru dalam berkontribusi menulis dalam *e-magazine* ini.

Nama e-magazine	Platform	Aplikasi	Kriteria Rancangan				Rubrik
			Jumlah	Frekuensi terbit	Colour	Ilustrasi	
Jendela Master (Madrasah Tsanawiya h Terpadu Ar-Roihan)	Digital	Online.fliphtml5	8-14 halaman	Satu bulan sekali (terbit di awal bulan)	Warna	Disesuaikan dengan konten	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kabar Madrasah</li> <li>2. Kolom</li> <li>3. Bimbingan Konseling (BK)</li> <li>4. Tokoh Kita</li> <li>5. Ruang</li> <li>6. Pengetahuan</li> <li>7. Kegiatan Master</li> <li>8. Karya Kami</li> <li>9. Agenda Bulan Depan</li> </ol>

Tabel 2. Desain Produk

Aplikasi yang dipilih adalah *online.fliphtml5* dengan pertimbangan bahwa aplikasi tersebut mudah dilakukan dan *free charge* (gratis) dari pada aplikasi *flip magazine* lain berbayar dan hanya menggunakan sistem *trial* seperti *flipcreator*, *flipping*

*book*, atau *scoop*. Penggunaan aplikasi juga mudah karena hanya mengkonversi secara otomatis bentuk PDF ke bentuk *flip magazine*. Pengaruh *e-magazine* pada perkembangan membaca siswa berdampak signifikan (Zhang et al., 2016) sehingga *platform* digital di era digital ini menjadi keniscayaan untuk dilakukan.

Langkah selanjutnya adalah pengembangan produk *e-magazine* madrasah dengan diawali pembentukan tim *e-magazine* yang digawangi seorang guru Bahasa Indonesia. Pemilihan guru khusus tersebut untuk lebih mempermudah editing dan tata bahasa yang sesuai dengan EYD edisi kelima. Naskah-naskah untuk rubrik yang masuk dipilah dan diedit, selanjutnya dijadikan bentuk PDF dan diubah ke dalam *online fliphtml5*.



Gambar 2. Tampilan halaman *e-magazine* di Laptop

Untuk mengubah PDF ke bentuk *flip magazine* secara *online*, hanya perlu ke *website online.fliphtml5.com* kemudian melakukan *sign up* dan *login* kembali, dan mengunggah file PDF yang dibutuhkan.



Gambar 3. Tampilan *Cover e-Magazine*

Warna dan ilustrasi menjadi hal yang diperlukan dalam *cover* paket sebuah *e-magazine* dan hal tersebut mempengaruhi persepsi awal pembaca (Jupowicz-Ginalska, 2018). Sebab itu, *cover* pada *e-magazine* madrasah dibuat mencolok dengan ilustrasi dan warna yang menarik perhatian pembaca.



Gambar 3. Rubrik Karya Kami

Rubrik Karya Kami merupakan rubrik yang disediakan untuk para siswa mengekspresikan diri dalam bentuk karya. Bukan hanya cerpen dan puisi yang boleh untuk disetorkan siswa, namun juga komik, resensi buku, atau lukisan juga boleh dipublikasikan di rubrik ini.

Konektivitas antarteman dan guru menjadi hubungan yang saling menguatkan dalam pembelajaran *online* (Dutton, 2019). Keterlibatan aktif siswa dalam menulis dan menuangkan idenya dalam bentuk tulisan membawa semangat tersendiri untuk mereka dalam berkreasi. Sementara bagi siswa yang lain, hal tersebut menjadi keinginan untuk saling menghargai dan ingin membaca karya teman sendiri.

Setelah pengembangan produk, langkah berikutnya dari penelitian R&D ini adalah implementasi produk. Produk *e-magazine* disebarakan ke seluruh kelas dan juga guru, termasuk pada wali murid di MTs. Terpadu Ar-Roihan Lawang.

Dari hasil wawancara acak dengan siswa diperoleh beberapa komentar diantaranya:

Penyampaian informasi dan agenda madrasah sudah cukup baik dan menarik. Layout dan editingnya pun sudah menarik bagi pembaca. Bahasanya mudah dimengerti. Mungkin ke depannya bisa ditambahkan cerita atau ilmu Islami untuk menambah ilmu wawasan yang membaca. (Dhiya Mirza IX B).

Masukan dari hasil wawancara menjadi perhatian yang akan dibenahi bagi tim pembuat *e-magazine*, termasuk pimpinan redaksi.

Evaluasi pada kelayakan *e-magazine* ini dilaksanakan oleh 2 ahli media dan 1 ahli konten. Pengambilan nilai dilakukan dengan skala Likert 1-5 dengan kriteria nilai patokan yang telah ditetapkan.

No.	Kriteria	
	Kebahasaan	Penyajian
1	Keterbacaan sesuai dengan usia peruntukan	Memuat ilustrasi yang menarik
2	Kejelasan informasi dan instruksi	Pewarnaan penuh dan menarik
3	Penggunaan bahasa efektif dan efisien	Pemberian motivasi dan daya tarik
		Rata-rata 3,78

Tabel 3. Validasi Media

Berdasarkan nilai rata-rata tersebut dapat dikonversi pada nilai acuan patokan dengan kriteria *baik*. Kriteria tersebut sesuai dengan nilai acuan patokan  $Xi + 0,60 Sbi < x \leq Xi + 1,80 Sbi$  di mana  $x$  adalah nilai aktual, sedangkan  $Xi = \text{Rerata ideal} = \frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal) dan  $Sbi = \text{Simpangan baku ideal} = \frac{1}{6}$  (skor maksimal ideal – skor minimal ideal).

Sementara itu nilai konten mendapatkan hasil 4,17 dan juga berkategori baik.

No.	Kriteria	
	Ketepatan	Kemenarikan
1	Materi mudah dipahami	Terdapat beragam rubrik dan kolom
2	Terdapat rubrik yang sesuai dengan peruntukan	Pewarnaan dan gambar yang menarik
3	Memuat Bahasa Indonesia sesuai dengan pedoman umum ejaan Bahasa Indonesia	Isi materi menarik dan memotivasi
		Rata-rata 4,17

Tabel 4. Validasi Konten

Sementara itu dari hasil wawancara dengan satu kelas VIIIA dinyatakan bahwa sebanyak 85% siswa membuka aplikasi *e-magazine* yang dikirimkan oleh wali kelas mereka. Sebanyak 50% anak berminat untuk mengirim karya tulis mereka dalam bentuk puisi, cerpen, esai, atau tulisan pendek lainnya.

Penelitian menunjukkan *e-magazine* berdampak positif terhadap ketertarikan siswa untuk belajar, misalnya dalam pelajaran Bahasa (Nurhadi, 2020), pelajaran Matematika (Guniarti et al., 2019), maupun Biologi (Supriyadi et al., 2018). Termasuk dalam penelitian yang menghasilkan produk *e-magazine* madrasah ini dengan ketertarikan dari siswa untuk mau membaca dan menulis. Namun pada penelitian yang lain menyatakan bahwa tidak ada korelasi lain yang ditemukan antara kegunaan yang dirasakan dan kepuasan pengguna majalah elektronik dan niat berkelanjutan untuk membaca pada sejumlah *e-magazine* yang telah diterbitkan (Chen et al., 2018), sehingga



penelitian R&D ini masih sebatas *locus* penelitian yang berada di MTs. Terpadu Ar-Roihan Lawang Malang.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam pengembangan *e-magazine* madrasah adalah: 1) analisis kebutuhan dengan menganalisis informasi pada keadaan madrasah dan siswa pada kondisi sekarang di mana gawai dan internet menjadi pusat pembelajaran, 2) mendesain *e-magazine* madrasah dengan penyusaian pada media dan konten yang akan disajikan, 3) mengembangkan produk *flip magazine* secara *online* dengan *fliphtml3*, 4) mengaplikasikan produk dengan menyebarkan *e-magazine* pada siswa dan warga madrasah, 5) melakukan evaluasi produk *e-magazine* dengan hasil kriteria baik dari ahli media dan konten. Ketertarikan siswa dalam membaca sebesar 85% sedangkan ketertarikan siswa untuk menjadi kontributor menulis di *e-magazine* sebesar 50%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R. (2019). Biology E-Magazine Development in Human Respiratory System Topic for Grade VIII of Junior High School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1233(1), 012010. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1233/1/012010>
- Biro Komunikasi dan Layanan Masyarakat Kemendikbud. (2019, December 4). *Hasil PISA Indonesia 2018: Akses Makin Meluas, Saatnya Tingkatkan Kualitas*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/12/hasil-pisa-indonesia-2018-akses-makin-meluas-saatnya-tingkatkan-kualitas>
- Chen, S.-C., Yen, D. C., & Peng, S.-C. (2018). Assessing the impact of determinants in e-magazines acceptance: An empirical study. *Computer Standards & Interfaces*, 57, 49–58. <https://doi.org/10.1016/j.csi.2017.11.004>
- Dousay, T., & Logan, R. (2011). Analyzing and Evaluating the Phases of ADDIE. *Design, Development and Research Conference, Cape Town: South Africa*. <https://doi.org/10.13140/2.1.1715.5206>
- Dutton, K. (2019). Learner engagement: The relationship between learners, instructors, and content in online education. *Development and Learning in Organizations: An International Journal*, 33(1), 31–33. <https://doi.org/10.1108/DLO-12-2018-0163>

- Guniarti, I., Adnan, L., & Meslita, R. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Magazine pada Materi Segiempat untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Falah Jambi* [PhD Thesis]. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Harususilo, Y. E. (2019). *Daftar Lengkap Skor PISA 2018: Kemampuan Baca, Berapa Skor Indonesia?* KOMPAS.com.  
<https://edukasi.kompas.com/read/2019/12/07/09141971/daftar-lengkap-skor-pisa-2018-kemampuan-baca-berapa-skor-indonesia>
- Jupowicz-Ginalska, A. (2018). Print magazine covers as packaging. *Communication Today*, 9(1), 94–113.
- Nurhadi, A. (2020). E-Magazine sebagai Media Pembelajaran Teks Fiksi dan Nonfiksi (Studi Kasus pada Siswa SMP Islam Al-Azhar 38 Wonosari). *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*, 1(01). <https://doi.org/10.33503/prosiding.v1i01.946>
- Savotina, N. A., Khachikyan, E. I., Bondarenko, V., & Ilyukhina, A. (2020). Digital technology in modern education: Risks and resources. *Journal of Physics: Conference Series*, 1691(1), 012095. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1691/1/012095>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Supriyadi, S., Hidayat, W., & Bahri, A. (2018). Pengembangan E-Magazine Menggunakan Flipcreator Sebagai Sumber Belajar Biologi. *Seminar Nasional Biologi*.
- Wang, P., Chiu, D. K., Ho, K. K., & Lo, P. (2016). Why read it on your mobile device? Change in reading habit of electronic magazines for university students. *The Journal of Academic Librarianship*, 42(6), 664–669. <https://doi.org/10.1177/0961000620938119>
- Zhang, B., Añaños, E., & Zhang, M. (2016). Effectiveness of the Auditory and Visual effects of Chinese e-Magazine on the Graduate Students' Reading Process. *Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura*, 54, 0058–0074. <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i54.2552>