



## **Development of Flipbook-Based Learning Media for Short Story Texts in 10th Grade at Madrasah Aliyah Negeri 1 Tebo**

**Arsinta Riola<sup>1</sup>, Amar Salahuddin<sup>2</sup>, Rendi Marlianda<sup>3</sup>**

[arsintariola82@gmail.com](mailto:arsintariola82@gmail.com) , [amarsalahuddin@gmail.undhari.ac.id](mailto:amarsalahuddin@gmail.undhari.ac.id), [rendimarlianda@gmail.com](mailto:rendimarlianda@gmail.com),

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia, Dharmasraya, Indonesia

### **ABSTRACT**

This study aims to develop a learning media using Flipbook media for short story text material. The researcher chose Flipbook media because it is easy to use for the learning process to be interactive and interesting which provides students with an experience like reading a real book with an interactive page turning effect because Flipbook as a visual and multimedia that can contain text, images, and animation. This media was developed to involve the presentation of material in a structured manner, encourage independent learning, be environmentally friendly, cost-effective, make students interested in the learning process and make learning more interesting. This research method is development research or R&D with a 4D model consisting of the stages of defining (define), designing (design), developing (development), and disseminating (disseminate). This research was conducted at Madrasah Aliyah Negeri 1 Tebo in the 2024/2025 academic year, the research subjects were 20 class X students. Data collection techniques used student response questionnaires, teacher responses, media expert validation sheets, language experts, and material experts. The results of this study indicate that researchers produce Flipbook-based learning media as a learning medium for short story text material, the media is said to be valid, seen from the results of the media expert validation obtained a score of 97.3% and is included in the "very valid" category, the language expert validation obtained a score of 95% and is included in the "very valid" category, and the material expert validation obtained a score of 98.3% and is included in the "very valid" category. This means that Flipbook-based learning media is suitable for use by educators and students. The results of the practicality research conducted by educators obtained a score of 96.3% including the "very valid" category, and class X students obtained a score of 98% including the "very valid" category. So it can be concluded that the Flipbook-based learning media that has been developed by researchers is suitable for use, because it has met the valid category.

**Keywords: Flipbook, Learning Media, Development, Short Story Text**

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan didefinisikan sebagai kegiatan mendidik yang dilaksanakan oleh guru kepada siswa, yang diharapkan oleh orang dewasa kepada anak-anak untuk bisa memberikan contoh tauladan, pembelajaran, pengarahan, dan peningkatan akhlak serta menggali pengetahuan setiap individu. Oleh karena itu, proses keberhasilan belajar siswa ditentukan oleh 3 aspek utama yaitu guru, siswa, dan sumber belajar (bahan ajar atau media).

Seiring berjalannya waktu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada di Indonesia semakin hari semakin membawa perubahan ke arah yang lebih maju. Perubahan ini terjadi pada hampir seluruh aspek kehidupan manusia, salah satunya yaitu pada aspek pendidikan. Setiap manusia tentunya membutuhkan pendidikan untuk mengembangkan potensi diri. Pada pendidikan, kita memerlukan adanya kurikulum. Kurikulum pada hakikatnya adalah rencana yang menjadi pedoman pelaksanaan proses pendidikan.

Sementara itu, kurikulum bukan sekadar rencana pengajaran, tetapi kurikulum sebagai apa yang sesungguhnya terjadi dalam proses pendidikan sekolah. Pandangan ini berangkat dari kenyataan bahwa itu adalah sebuah proses dalam pembelajaran. Pada zaman yang modern dan era digital saat ini, Indonesia telah menggunakan kurikulum merdeka yang mana sebelumnya menggunakan kurikulum K13. Dengan demikian kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, dimana materi mata pelajaran akan dioptimalkan agar siswa memiliki waktu yang cukup untuk mendalami konsep dan memperkuat kompetensi.

Pentingnya kurikulum dan pendidikan untuk melahirkan generasi bangsa yang cerdas dan bermoral maka diperlukan juga tenaga pendidik yang mampu meningkatkan kualitas para siswa. Di era kemajuan teknologi ini, dapat menjadi peluang bagi para guru untuk memajukan pendidikan dengan memanfaatkan teknologi. Salah satunya yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital. Dalam pembelajaran salah satu komponen penting adalah media pembelajaran. Media memiliki beberapa peran dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan sebagai sumber belajar yang digunakan oleh siswa secara mandiri (Salahuddin, Aprimadedi, dkk., 2023).

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses pendidikan untuk membantu siswa memahami materi secara objektif. Menurut Nurfadhillah, (2021), dengan adanya media, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara, dan berimajinasi semakin terangsang. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis. Salah satunya yaitu media digital berbasis *flipbook*, karena dapat menarik minat siswa untuk belajar, didalamnya terdapat berbagai macam tulisan ilustrasi gambar-gambar yang menarik. Media *flipbook* merupakan media berbentuk buku yang menyerupai album yang berbentuk virtual yang berisi materi pembelajaran yang berbentuk warna-warni (Neni Widyawati, 2024).

Pada saat proses pembelajaran di kelas, penulis melakukan observasi dan wawancara kepada siswa kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 1 Tebo. Adapun permasalahan yang timbul didalam kelas, yaitu : siswa kurang minat pembelajaran materi teks cerpen dikarenakan media yang digunakan oleh guru cenderung monoton yang membuat siswa merasa bosan pada saat proses pembelajaran di kelas. Dengan kekurangan yang dimiliki siswa kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 1 Tebo yang menjadi permasalahan pada latar belakang dalam penelitian ini.

Berdasarkan hal tersebut, pemanfaatan teknologi diharapkan agar dapat memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas. Salah satu cara pemanfaatan teknologi yaitu membuat pembelajaran semakin menarik dengan adanya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajarannya. Hal ini disebabkan kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan oleh guru, siswa lebih bersemangat belajar menggunakan media berbasis digital (*flipbook*) dibandingkan media yang berupa *powerpoint* dan metode ceramah pada saat proses pembelajaran.

Melihat kebutuhan tersebut, penulis mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook*. Media ini merupakan bentuk penyajian buku dalam bentuk virtual. Penulis tertarik menggunakan media ini karena dapat memuat beberapa konten didalamnya seperti teks, gambar, video, audio, dan media ini juga memanfaatkan alat modern yang sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *flipbook* akan penulis kembangkan pada materi teks cerpen. Teks cerpen dipilih karena dapat memberikan pengalaman dan wawasan kepada siswa melalui materi dan contoh didalam teks cerpen. Oleh karena itu, penulis berasumsi bahwa media *flipbook* dapat diterapkan pada pembelajaran menulis teks cerpen.

karena itulah, pada penelitian ini peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook*.

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *flipbook* sudah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu. Di antaranya adalah 1) penelitian (Khairalfi Jumanisa, Harris Effendi. 2022) yang berjudul “Pengembangan Modul Elektronik Menulis Teks Cerpen Berbasis Project Based Learning bagi Siswa Kelas XI SMA”. Dilihat dari hasil bahwa modul elektronik meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks cerpen. 2) penelitian (Aimatul Aliyah, Nurul Istiq’faroh. 2022) yang berjudul “Pengembangan Media *Flipbook* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Berdasarkan latar belakang pada penelitian ini terjadinya pembelajaran yang kurang efektif pada sekolah tersebut yang disebabkan kurang menarik dan kurangnya media pembelajaran. Hasil validasi ahli media pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *Flipbook* sangat baik untuk dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tema 4 subtema 1 pembelajarn 1 dan 3 kelas IV dengan persentase 88%. Hal ini berarti media pembelajaran termasuk dalam kategori “sangat baik” dalam hal ini peneliti tidak perlu melakukan revisi.

Beberapa penelitian telah mengungkapkan bahwa pemanfaatan media *flipbook* memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman, prestasi belajar, kemampuan berpikir, dan minat belajar siswa. Kebaruan dalam penelitian ini yakni Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* pada Materi Teks Cerpen Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Tebo dengan menggunakan model pengembangan 4D, karena belum ada peneliti yang mengembangkan media *Flipbook* pada materi tersebut di Madrasah Aliyah Negeri 1 Tebo. Dalam uraian di atas, maka peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook* dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan media *flipbook* ini mampu mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Hasil dari penelitian ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang diolah bahwa media *flipbook* sangat layak digunakan pada pembelajaran dalam mencapai peningkatan proses pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media berbentuk *flipbook* yang menggunakan model 4D. Beberapa tahap dari 4D diantaranya adalah pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*dissiminate*). Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan 20 orang peserta didik kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Tebo.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan melakukan observasi, angket, wawancara dan tes. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yakni angket respon peserta didik, respon guru, lembar validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Data yang diperoleh dalam penelitian kemudian dianalisis dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif diperoleh dari angket analisis kebutuhan, angket analisis kebutuhan guru, dan saran yang diperoleh dari validator, sedangkan analisis kuantitatif didapatkan dari hasil penilaian produk oleh 3 validator ahli.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah produk media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi teks cerpen siswa kelas X MAN 1 Tebo. *Flipbook* dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D. Adapun hasil dari setiap tahapan adalah sebagai berikut: tahap pertama yakni tahap pendefinisian. Tahap pendefinisian dilakukan dengan menganalisis awal akhir, kebutuhan peserta didik, dan kebutuhan guru. Hasil analisis kebutuhan siswa menunjukkan bahwa 1) kurangnya minat belajar siswa, dan 2) kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi di kelas X MAN 1 Tebo. Kemudian, hasil analisis kebutuhan guru menunjukkan bahwa media yang digunakan oleh guru di kelas X MAN 1 Tebo yakni media powerpoint dan metode ceramah salah satu pada materi teks cerpen. maka dari itulah perlunya peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.

Tahap kedua yakni tahap perancangan. Pada tahap ini dilakukan perancangan media pembelajaran berbasis *flipbook*. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan yaitu merancang pemilihan media, pemilihan format, dan membuat rancangan awal.

Tahap ketiga yakni tahap pengembangan. Pada tahap ini dilakukan validasi oleh tiga orang ahli atau validator. Validator tersebut terdiri dari validator materi yaitu Dekan FKIP Undhari, validator media yaitu dosen Fakultas Ilmu Komputer (FILKOM), dan validator bahasa yaitu dosen prodi Pendidikan Bahasa Indonesia yang telah berpengalaman dibidangnya. Berdasarkan dari uji validasi yang dilakukan oleh 3 orang validator didapatkan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 96,87% dengan kategori sangat valid. Pada tahap ini terdapat sedikit revisi yaitu ukuran huruf dan daftar rujukan. Adanya masukan dan saran dari ahli tersebut kemudian dilakukan revisi sebelum masuk pada tahap penyebaran.

Tahap keempat yakni tahap penyebaran yang dilakukan dengan uji praktikalitas dan uji efektivitas. Hasil dari uji praktikalitas didapatkan dari pengisian angket respon guru berjumlah 1 guru dan angket respon siswa berjumlah 20 siswa. Berdasarkan uji praktikalitas oleh guru didapatkan rata-rata persentase sebesar 96,3% dengan kategori sangat praktis. Uji praktikalitas oleh siswa didapatkan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 98% dengan kategori sangat praktis.

Hasil dari uji efektivitas media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi teks cerpen dapat dilihat dari hasil belajar siswa kelas X MAN 1 Tebo dengan jumlah 20 siswa. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan 16 siswa dinyatakan tuntas dan 4 siswa dinyatakan tidak tuntas. Hasil persentase siswa yang dinyatakan tuntas sebesar 80% dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi teks cerpen siswa kelas X MAN 1 Tebo dinyatakan efektif.

Berikut hasil uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektivitas pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi teks cerpen siswa kelas X MAN 1 Tebo.

Tabel 1. Hasil Validasi oleh Validator

No	Validator	Keterangan	Nilai	Kategori
1	Dr. Estuhono, M.Pd.	Validator materi	98,3%	Sangat valid
2	Aprimadedi, S.S., M.Pd.	Validator bahasa	95%	Sangat valid
3	Dr. Raimon Efendi, S.AB., M.Kom.	Validator media	97,3%	Sangat valid
<b>Rata-rata</b>			96,87%	Sangat valid

Berdasarkan data pada tabel 1. didapatkan rata-rata persentase sebesar 96,87% dengan kategori “sangat valid”. Dengan demikian media pembelajaran berbasis *flipbook* valid dan

layak digunakan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Tebo.

Tabel 2. Hasil Praktikalitas oleh Guru dan Siswa

No	Praktisi	Nilai	Kategori
1	Guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X	96,3%	Sangat praktis
2	Siswa kelas XI MAN 1 Tebo	98%	Sangat praktis
<b>Rata-rata</b>		97,15%	Sangat praktis

Dilihat dari tabel di atas hasil praktikalitas oleh guru dan siswa mendapatkan rata-rata persentase sebesar 97,15% dengan kategori “sangat praktis”. Sehingga, media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi teks cerpen siswa kelas X MAN 1 Tebo dinyatakan dapat memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Efektivitas Siswa

No	Jumlah Siswa	Kriteria	Skor
1	16	Tuntas	80%
2	4	Tidak tuntas	20%

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 16 orang siswa dengan persentase nilai sebesar 80% dikategorikan “sangat efektif”. Sedangkan 4 orang siswa belum mencapai KKM dengan persentase nilai 20% dikategorikan “tidak efektif”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* efektif, artinya dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

### Pembahasan

Media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi teks cerpen siswa di kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Tebo bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran serta menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk yang dikembangkan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model 4D yang terdiri dari empat tahapan, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*dissiminate*). Media pembelajaran berbasis *flipbook* tersebut telah diujicobakan pada kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Tebo dengan jumlah 20 orang peserta didik.

Paparan pembahasan mengenai hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, akan diuraikan lebih lanjut terutama yang berkaitan dengan validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk yang dikembangkan. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat dari uraian berikut:

#### 1. Rancangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook*

Rancangan media pembelajaran berbasis *flipbook* diawali dengan analisis awal akhir, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis kebutuhan guru. kebutuhan, dan yang dilakukan dengan observasi, wawancara, dan pengisian angket pada tahap analisis. Dari tahap ini peneliti memperoleh data bahwa media yang digunakan di kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Tebo adalah powerpoint dan metode ceramah.

Kemudian dilanjutkan pada tahap perancangan, yaitu peneliti merancang pemilihan media, pemilihan format, dan membuat rancangan awal pada media yang akan digunakan dan dikembangkan.

#### 2. Validitas Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook*

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid, sehingga media pembelajaran berbasis *flipbook* layak digunakan untuk peserta didik kelas X. Data ini diperoleh dari pengisian angket yang diisi oleh 3 validator ahli, yang terdiri dari tiga aspek yaitu: media, materi, dan bahasa.

Berdasarkan hasil penelitian dari 3 validator tersebut, media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi teks cerpen mempunyai persentase rata-rata 96,87% dengan kategori

sangat valid. Kemudian, setelah dianalisis aspek media memperoleh nilai 97,3% dengan kategori sangat valid, aspek Bahasa mendapat kategori sangat valid dengan persentase nilai 95%, dan aspek materi mendapatkan nilai 98,3% dan dikategorikan sangat valid. Maka media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi teks cerpen siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Tebo dinyatakan valid dan layak digunakan.

### 3. Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook*

Hasil dari praktikalitas media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi teks cerpen siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Tebo didapatkan dari hasil analisis pengisian angket respon guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan peserta didik. Berdasarkan hasil dari penilaian praktikalitas oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia mendapatkan persentase nilai 96,3% dengan kategori sangat praktis. Hasil dari penilaian praktikalitas oleh peserta didik kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Tebo mendapatkan persentase nilai rata-rata 98% dikategorikan sangat praktis. Dari analisis di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi menulis puisi dapat memudahkan dan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

### 4. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook*

Hasil dari efektivitas media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi teks cerpen dapat dilihat dari hasil belajar kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Tebo dengan jumlah 20 orang peserta didik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan 16 orang peserta didik dinyatakan tuntas dan 4 orang peserta didik dinyatakan tidak tuntas. Hasil persentase peserta didik yang dinyatakan tuntas mendapatkan nilai 80% dan dikategorikan sangat efektif. Dengan demikian media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi teks cerpen siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Tebo efektif, artinya dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran berbasis *flipbook* dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi teks cerpen siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Tebo. Dari proses penelitian dan pengembangan didapatkan hasil bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa.

### Pernyataan Apresiasi

Dengan rasa hormat dan terima kasih, kami ingin mengucapkan apresiasi kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam menyelesaikan penelitian ini. Kami juga berterima kasih kepada berbagai sumber dan media yang telah mempermudah proses penelitian. Semoga hasil penelitian ini dapat menjadi langkah awal untuk meningkatkan kemampuan dan kecermatan dalam menganalisis data di masa depan.

## DAFTAR RUJUKAN

Ainun, N. (2022). Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi Fliphtml5 Dengan Bantuan Powtoon Pada Materi Himpunan Kelas VII Smpn 1 Palopo. *Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi Fliphtml5 Dengan Bantuan Powtoon Pada Materi Himpunan Kelas VII Smpn 1 Palopo*, 1, 14–42.

Aliyah, A., & Istiqfaroh, N. (2022). Pengembangan Media Flipbook pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Muassis*

*Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–9.

- Amril, K. J., & Thahar, H. E. (2022). Pengembangan Modul Elektronik Menulis Teks Cerpen Berbasis Project Based Learning bagi Siswa Kelas XI SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(3), 715–730. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i3.489>
- Salahuddin, A., Friska, S. Y., & Okta Dilla, A. A. (2023). Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Elemen Membaca Berbantuan Flipbook Maker. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 149–158. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.456>