

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL *FLIPBOOK* DALAM
PEMBELAJARAN MEMBACA CERPEN SISWA KELAS XI SMAN 4
KOTA BOGOR**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



SUHILMAN

032119062

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PAKUAN

2023

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Digital *Flipbook* dalam Pembelajaran Membaca Cerpen Siswa Kelas XI SMAN 4 Kota Bogor

Peneliti : Suhilman

NPM : 032119062

Disetujui oleh:

Pembimbing I,



Rina Rosdiana, M.Pd.
NIP 1970011719940320001

Pembimbing II,



Stella Talitha, M.Pd.
NIK 1130417787

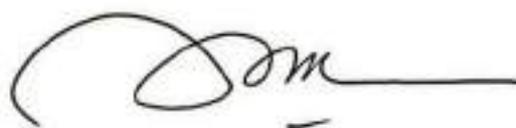
Diketahui oleh:

Dekan FKIP,



Shardi, M.Si.
NIK 10694021205

Ketua Program Studi,



Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.
NIP 196511161992031002

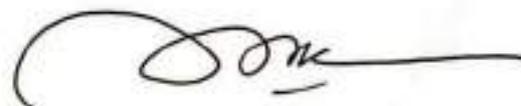
BUKTI PENGESAHAN
TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada hari: Senin tanggal: 19 Juni 2023

Nama : Suhilman
NPM : 032119062
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook dalam Pembelajaran Membaca Cerpen Siswa Kelas XI SMAN 4 Kota Bogor
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

No	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Dr. Suhendra, M.Pd.		28/8 2024
2.	Siti Chodijah, M.Pd.		28/8 2024
3.	Mukodas, M.Pd.		28 Agustus 2024

Ketua Program Studi Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia



Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.
NIP 196511161992031002

LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT terhadap segala proses yang telah dilalui. Berkat rahmat dan karunianya yang telah memberikan banyak kenikmatan serta segala vibrasi dan energi positifnya sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir saya dengan tepat waktu. Salawat serta salam selalu tercurahkan kepada baginda nabi Muhammad SAW dan semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di hari akhir. Pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dua orang yang paling berjasa dalam hidup saya, Ibunda Kokob dan Ayahanda Bibin tercinta. Terima kasih atas cinta kasih, doa, motivasi, nasihat, ridho dan usaha terbaik kalian untuk meraih gelar sarjana yang saya impikan, dan juga segala bentuk dukungan dalam segala keputusan dan pilihan dalam hidup saya. Kalian sangat berharga.
2. Kepada cinta kasih ketiga saudara-saudari saya, Adinda Meliani, Ayunda Renni, Kakanda Mumu, serta ananda Arfan. Terima kasih atas segala doa, usaha, dan motivasi yang telah diberikan kepada saya.

Semoga Allah SWT selalu menjaga kalian dalam segala bentuk kebaikan, serta semoga Allah SWT memanjangkan umur kalian hingga pribadi ini bisa membalas segala perjuangan kalian *aaamiin*.

Bogor, 12 Juni 2023



Suhilman

032119062

PERNYATAAN ORISINALITAS

Penulis menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Digital *Flipbook* dalam Pembelajaran Membaca Cerpen Siswa Kelas XI SMAN 4 Kota Bogor" adalah hasil karya penulis dengan arahan dari dosen pembimbing. Karya ilmiah ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan. Sumber informasi yang dikutip dalam karya ilmiah ini, baik dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah memenuhi etika penulisan karya ilmiah dengan disebutkan dalam teks tercantum dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari skripsi ini melanggar undang-undang hak cipta maka peneliti siap bertanggungjawab secara hukum dan menerima konsekuensinya.

Bogor, 12 Juni 2023



Suhilman

032119062

PELIMPAHAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL

Kami yang bertanda tangan di bawah ini adalah para penyusun dan penanggung jawab Skripsi yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Digital *Flipbook* dalam Pembelajaran Membaca Cerpen Siswa Kelas XI SMAN 4 Kota Bogor", yaitu:

1. Suhilman, Nomor Pokok Mahasiswa (032119062), Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan, selaku penulis skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Rina Rosdiana, M.Pd., Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan, selaku pembimbing utama skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. Stella Talitha, M.Pd., Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan, selaku pembimbing pendamping skripsi dengan judul tersebut di atas.

Secara bersama-sama menyatakan kesediaan dan memberikan izin kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan untuk melakukan revisi, penulisan ulang, penggunaan data penelitian, dan atau pengembangan skripsi ini, untuk kepentingan pendidikan dan keilmuan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan ditanda tangani bersama agar selanjutnya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 12 Juni 2023

Yang Memberikan Pernyataan:

1. Suhilman



2. Rina Rosdiana, M.Pd.



3. Stella Talitha, M.Pd.



ABSTRAK

Suhilman. 032119062. Pengembangan Bahan Ajar Digital *Flipbook* dalam Pembelajaran Membaca Cerpen Siswa Kelas XI SMAN 4 Kota Bogor. Skripsi. Universitas Pakuan. Bogor. Di bawah bimbingan Rina Rosdiana, M.Pd. dan Stella Talitha, M.Pd.

Research and Development (R&D) merupakan suatu penelitian untuk mengembangkan suatu produk. Adapun produk yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen. Materi cerpen dipilih berdasarkan analisis kebutuhan yang didapatkan melalui wawancara peserta didik. Penelitian ini dilakukan untuk menguji kelayakan dan keefektifan dari bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen dari hasil validasi ahli, hasil *pre-test* dan *post-test*, serta respon peserta didik. Sasaran klien pada penelitian ini yaitu siswa kelas XI-MIPA-1 yang berjumlah 35 siswa. Adapun model pengembangan yang digunakan yaitu model Borg dan Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Tahapan dari model ini antara lain: potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk. Berdasarkan uji validasi ahli media diperoleh hasil dengan persentase 90%, uji validasi ahli bahasa diperoleh hasil dengan persentase 91%, dan uji validasi ahli materi diperoleh hasil dengan persentase 97%. Oleh karena itu, bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen dapat dinyatakan sangat layak. Selanjutnya hasil perhitungan N-Gain *pre-test* dan *posttest* memperoleh rata-rata N-Gain 80,2%, dan hasil respons peserta didik memperoleh persentase rata-rata 88,8%. Berdasarkan tabel kriteria efektivitas, hasil N-Gain *pre-test* dan *post-test* dan hasil respons peserta didik dapat dinyatakan sangat baik. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar digital *flipbook* sangat layak dan efektif.

Kata kunci: penelitian pengembangan, model Borg dan Gall, bahan ajar, *flipbook*, materi cerpen.

ABSTRACT

Suhilman. 032119062. Development of Digital Flipbook Teaching Materials in Learning to Read Short Stories for Class XI Students of SMAN 4 Bogor City. Thesis. Pakuan University. Bogor. Under the guidance of Rina Rosdiana, M.Pd. and Stella Talitha, M.Pd.

Research and Development (R&D) is a research to develop a product. The product produced in this study is a digital flipbook teaching material for short stories. The short story material was selected based on a needs analysis obtained through student interviews. This research was conducted to test the feasibility and effectiveness of digital flipbook teaching materials on short story material from the results of expert validation, pre-test and post-test results, and student responses. The target clients in this study were 35 students in class XI-MIPA-1. The development model used is the Borg and Gall model modified by Sugiyono. The stages of this model include: potentials and problems, information gathering, product design, design validation, design revisions, product trials, product revisions. Based on the media expert validation test the results obtained with a percentage of 90%, the linguist validation test obtained the results with a percentage of 91%, and the material expert validation test obtained the results with a percentage of 97%. Therefore, digital flipbook teaching materials for short stories can be declared very feasible. Furthermore, the results of the calculation of the N-Gain pre-test and post-test obtained an average N-Gain of 80.2%, and the results of student responses obtained an average percentage of 88.8%. Based on the effectiveness criteria table, the results of the N-Gain pre-test and post-test and the results of the students' responses can be declared very good. It can be concluded that the development of digital flipbook teaching materials is very feasible and effective.

Keywords: research and development, Borg and Gall models, teaching materials, flipbooks, short story material

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis sampaikan ke hadirat Allah SWT. yang telah memberikan taufik, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul **Pengembangan Bahan Ajar Digital *Flipbook* dalam Pembelajaran Membaca Cerpen Siswa Kelas XI SMAN 4 Kota Bogor** sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan. Salawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. dan tak lupa kepada keluarganya, para sahabatnya, dan juga kita semua selaku umatnya hingga akhir zaman.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan, dorongan, saran, serta keterangan-keterangan dari banyak pihak yang tidak dapat diukur secara materi. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan semangat dan dukungan dengan berbagai bentuk. Serta rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Dr. Eka Suhardi, M.Si. selaku Dekan FKIP Universitas Pakuan dan segenap jajarannya.
2. Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia dan segenap jajarannya.
3. Rina Rosdiana, M.Pd. selaku dosen pembimbing utama yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan, dan memotivasi dengan penuh kesabaran, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Stella Talitha, M.Pd. selaku dosen pembimbing pendamping yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
5. Ainiyah Ekowati, M.Pd. selaku dosen wali, yang telah membantu penulis untuk memberikan berbagai arahan dan bimbingan selama proses perkuliahan.

6. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Tatu Restuati, S.Pd dan Lia Camelia, S.Pd. Guru Bahasa Indonesia SMAN 4 Kota Bogor yang telah membantu memberikan banyak informasi pendukung untuk penyelesaian skripsi ini.
8. Siswa kelas XI SMAN 4 Kota Bogor yang telah membantu penulis dalam proses penelitian.
9. Teman-teman PBSI angkatan 2019 terkhusus teman-teman PBSI kelas D yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama proses perkuliahan.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.

Terselesainya skripsi ini bukan hanya karena keunggulan penulis dalam bidang akademik, melainkan juga karena usaha serta doa. Semoga Allah SWT. melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua, dan berkenan membalas semua kebaikan yang diberikan kepada penulis.



Bogor, 12 Juni 2023

Suhilman

032119062

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
PELIMPAHAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK DAN GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORETIS	8
A. Kerangka Teoretis	8
B. Teori Pengembangan Model	23
C. Hasil Penelitian yang Relevan	25
D. Kerangka Berpikir	26
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Tempat dan Waktu Penelitian	30
B. Metode Penelitian	30
C. Sasaran Klien	31
D. Langkah-langkah Riset Pengembangan.....	31

E. Perencanaan dan Penyusunan Model	34
F. Instrumen Penelitian	35
G. Teknik Analisis data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Pengembangan Model	49
B. <i>Field Testing</i> (Uji Coba) dengan Revisi Model	76
C. Pengujian Keefektifan Bahan Ajar digital <i>Flipbook</i> pada Peserta Didik	86
D. Pembahasan	89
E. Keterbatasan Penelitian	97
BAB V SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI	98
A. Simpulan	98
B. Saran	99
C. Rekomendasi	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	103

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian	30
Tabel 3. 2 Perencanaan dan Penyusunan Model	34
Tabel 3. 3 Pertanyaan Wawancara Guru	35
Tabel 3. 4 Pertanyaan Wawancara Siswa	36
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	37
Tabel 3. 6 Instrumen Validasi Ahli Media.....	37
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	39
Tabel 3. 8 Instrumen Validasi Ahli Materi	40
Tabel 3. 9 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa	41
Tabel 3. 10 Instrumen Validasi Ahli Bahasa	42
Tabel 3. 11 Kisi-kisi Angket Respon Siswa	44
Tabel 3. 12 Angket Respon Siswa	44
Tabel 3. 13 Skor Penilaian Validasi Ahli.....	46
Tabel 3. 14 Rata-rata Kriteria Validasi	46
Tabel 3. 15 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	47
Tabel 3. 16 Skor Penilaian Uji Coba Produk	48
Tabel 3. 17 Kriteria Skor Presentase Angket Respon	48
Tabel 4. 1 Skor Validasi Ahli Media	67
Tabel 4. 2 Skor Validasi Ahli Bahasa	69
Tabel 4. 3 Skor Validasi Ahli Materi	71
Tabel 4. 4 Komentar dan Saran Ahli Media	72
Tabel 4. 5 Komentar dan Saran Ahli Bahasa	72
Tabel 4. 6 Hasil Angket Respon Siswa	74
Tabel 4. 7 Identitas Bahan Ajar	75
Tabel 4. 8 Revisi dan Perbaikan Aspek Media	77
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Ahli Media.....	79
Tabel 4. 10 Revisi dan Perbaikan Aspek Bahasa	80
Tabel 4. 11 Hasil Validasi Ahli Bahasa	84
Tabel 4. 12 Hasil Validasi Ahli Materi	85
Tabel 4. 13 Hasil Perhitungan N-Gain	87
Tabel 4. 14 Hasil Analisis Angket Respon Peserta Didik	89

DAFTAR GRAFIK DAN GAMBAR

Gambar 4. 1 Tampilan Sampul Depan	57
Gambar 4. 2 Tampilan Peta Konsep.....	57
Gambar 4. 3 Tampilan Pendahuluan dan Uraian Materi.....	58
Gambar 4. 4 Tampilan Kegiatan Belajar 1	58
Gambar 4. 5 Tampilan Kegiatan Belajar 1	59
Gambar 4. 6 Tampilan Kegiatan Belajar 1	59
Gambar 4. 7 Tampilan Kegiatan Belajar 1	60
Gambar 4. 8 Tampilan Kegiatan Belajar 1	60
Gambar 4. 9 Tampilan Kegiatan Belajar 1	61
Gambar 4. 10 Tampilan Contoh Cerpen.....	61
Gambar 4. 11 Tampilan Contoh Cerpen.....	62
Gambar 4. 12 Tampilan Penugasan 1	62
Gambar 4. 13 Tampilan Rangkuman.....	63
Gambar 4. 14 Tampilan Kegiatan Pembelajaran 2.....	63
Gambar 4. 15 Tampilan Video Pembelajaran.....	64
Gambar 4. 16 Tampilan Penugasan 2	64
Gambar 4. 17 Tampilan Rangkuman dan Evaluasi	65
Gambar 4. 18 Tampilan Penilaian Diri dan Kata Kunci	65
Gambar 4. 19 Tampilan Daftar Pustaka dan Kunci Jawaban Evaluasi	66
Gambar 4. 20 Barcode Bahan Ajar Digital Flipbook Materi Cerpen.....	76
Gambar 4. 21 Tabulasi Persentase Skor Validasi	86
Gambar 4. 22 Grafik Rata-rata Nilai Hasil Pre-test dan Post-test.....	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pra-penelitian	103
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	104
Lampiran 3 SK Dosen Pembimbing Skripsi	105
Lampiran 4 Hasil Wawancara Guru	106
Lampiran 5 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Siswa	111
Lampiran 6 Surat Permohonan Validator Ahli Media dan Bahasa	114
Lampiran 7 Surat Permohonan Validator Ahli Materi	115
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Media	116
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi	121
Lampiran 10 Hasil Angket Respon Siswa.....	126

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan belajar mengajar di era revolusi industri 4.0, penerapan budaya literasi sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting. Berkat kemajuan teknologi, akses informasi digital tanpa batas untuk memenuhi kebutuhan literasi menjadi semakin mudah. Tanpa harus membeli majalah atau koran, kemudahan untuk membaca berita dapat diakses di mana saja dan kapan saja. Dalam publikasinya, Maryville University memprediksi internet akan terus berevolusi dengan koneksi yang semakin cepat dan aman. Semakin maraknya digitalisasi, teknologi pembelajaran mesin (*machine learning*), dan semakin bertambah luasnya koneksi seluler.

Oleh karenanya, perhatian terhadap perkembangan kemampuan literasi yang baik dan melek digital menjadi sangat penting di era sekarang ini. Karena literasi merupakan kemampuan awal yang harus dimiliki oleh setiap individu dan menjadi salah satu faktor penentu dalam kemajuan pendidikan di suatu negara. Terdapat tiga keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik, pertama *learning skills*, yang meliputi berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Kedua, *literacy skills* yang terdiri dari literasi informasi, literasi media, dan literasi teknologi. Ketiga *life skills*, seperti fleksibilitas, kepemimpinan, inisiatif, produktivitas, dan keterampilan sosial (Amaliyah, 2022). Kemudian Madu (2022) menyatakan dalam Desain Induk GLS, terdapat beberapa jenis literasi yang harus dikuasai oleh setiap individu. Adapun literasi tersebut terdiri dari literasi baca-tulis, numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, literasi budaya dan kewarganegaraan, kreatifitas, komunikasi, rasa ingin tahu, inisiatif, ketekunan, kolaborasi, penyesuaian diri, berpikir kritis, kepemimpinan, dan kepekaan sosial budaya.

Setiap individu dituntut untuk memiliki kemampuan literasi yang mumpuni termasuk siswa sekolah menengah atas. Karena literasi merupakan kebutuhan yang dianggap sangat fungsional dan berpengaruh besar dalam kehidupan. Literasi tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Karena literasi merupakan sarana bagi peserta didik dalam mengenal, memahami, dan

menerapkan ilmu yang didapatkannya dalam dunia pendidikan (Budiharto, Triyono 2018). Membaca kritis merupakan salah satu kegiatan literasi untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan informasi. Kegiatan membaca dapat meningkatkan kecerdasan, daya kreativitas dan imajinasi, dan tentunya kegiatan membaca dapat menjadi salah satu faktor penyebab majunya pendidikan di Indonesia.

Akan tetapi, hal ini bertolak belakang dengan fakta literasi di Indonesia yang masih sangat rendah di era digital ini. Berdasarkan data statistik dari UNESCO, tingkat minat dan kemampuan membaca masyarakat Indonesia berada di peringkat ke-60 dari total 61 negara, sedangkan peringkat ke 59 diduduki oleh Thailand dan peringkat terakhir diduduki oleh Bostwana. Sedangkan peringkat pertama adalah Finlandia, tinggi minat dan kemampuan membaca masyarakatnya hampir mencapai 100%. Tentunya data ini sangat jelas menyatakan bahwa tinggi minat dan kemampuan membaca masyarakat Indonesia tertinggal jauh oleh Singapura dan Malaysia terutama Finlandia.

Hal tersebut juga dibuktikan oleh hasil wawancara peneliti dengan guru bahasa Indonesia di SMAN 4 Kota Bogor pada saat kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) II. Beliau menjelaskan bahwa dilihat dari data nilai siswa, minat baca siswa di sekolah tersebut masih kurang, terutama dalam proses pembelajaran.

Faktor-faktor penyebab rendahnya minat baca siswa di sekolah tersebut diantaranya adalah kurangnya ketersediaan buku yang menarik bagi siswa, ketersediaan buku di perpustakaan masih sangat sedikit dan hanya didominasi oleh buku-buku pelajaran saja. Selain itu kurangnya motivasi siswa terhadap literasi membaca juga berpengaruh, dimana generasi Z sekarang ini menganggap literasi merupakan kegiatan yang membosankan. Sehingga ketertarikan siswa terhadap membaca masih sangat jauh dibandingkan ketertarikannya terhadap penggunaan teknologi. Hal ini sejalan dengan Sari (2018); dan Witanto (2018) yang mengemukakan bahwa faktor-faktor penyebab rendahnya minat baca siswa di Indonesia salah satunya adalah terbatasnya sarana dan prasarana membaca, seperti ketersediaan buku di perpustakaan sekolah yang masih sedikit, dan juga kurangnya motivasi siswa untuk membaca buku-buku tertentu selain dari buku paket pembelajaran. Selain itu,

perkembangan teknologi digital juga sangat berpengaruh terhadap kurangnya minat membaca siswa.

Pada praktiknya, penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan memang sangat diperlukan, walaupun perkembangan teknologi-teknologi canggih yang sangat pesat seperti sekarang ini memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak positifnya adalah penggunaan teknologi bisa dijadikan alat untuk membuat siswa tertarik dengan kegiatan literasi dalam pembelajaran walaupun di sisi negatif dari teknologi, siswa cenderung lebih menyukai aktifitas yang menggunakan perangkat digital, salah satunya adalah gawai atau media berbasis teknologi lainnya seperti social media dan games online.

Fenomena ini menunjukkan bahwa minat siswa di era sekarang ini memiliki kecenderungan menginginkan hal-hal yang baru dan lebih praktis. Dibandingkan harus membawa banyak buku paket pembelajaran yang ukurannya besar dan berat dibawa setiap hari, siswa lebih menyukai membawa satu media praktis yang isinya terdapat segala keperluan yang dibutuhkan, yaitu perangkat digital. Penelitian yang dilakukan oleh Zaenudin et al. (2020) mengungkapkan bahwa adanya potensi dalam literasi digital pada usia remaja dibandingkan pada usia dewasa. Selain itu, penelitian yang dilakukan di SMAN 9 Bogor oleh Talitha & Mahajani (2020) mengungkapkan bahwa tingkat literasi media siswa berada di tingkat medium, yang artinya *technical skills* atau kemampuan pengoperasian media cukup tinggi, dan *critical understanding* atau kemampuan siswa dalam menganalisis dan mengevaluasi konten media cukup bagus, serta *communicative abilities* atau aktif dalam memproduksi konten media dan berpartisipasi secara sosial. Bahkan penelitian-penelitian yang dilakukan di Benua Amerika dan Eropa menunjukkan penggunaan perangkat digital yang cukup karena diiringi dengan adanya kepemilikan perangkat digital. Hasil penelitian di Indonesia juga kurang lebih menunjukkan hasil yang serupa pada tingkat usia muda bahkan sampai usia dewasa muda di tingkat perguruan tinggi.

Hal ini tentunya memerlukan tanggapan serius mengenai minat dan kemampuan membaca siswa di Indonesia khususnya di SMAN 4 Kota Bogor yang masih rendah dan perlu ditingkatkan. Untuk mencapai tujuan pendidikan Indonesia yang maju, perlu adanya upaya literasi membaca yang baik. Karena membaca merupakan kegiatan yang dianggap penting dan menjadi tolak ukur kemajuan suatu bangsa.

Kemudian hasil observasi yang dilakukan kepada siswa di SMAN 4 Kota Bogor menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar masih kurang variatif dan cenderung membosankan. Dalam angket yang diisi oleh siswa tersebut juga menunjukkan bahwa kurangnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran padahal siswa pada generasi sekarang ini lebih menyukai kegiatan pembelajaran yang dikombinasikan dengan penggunaan teknologi.

Fenomena digitalisasi yang semakin merajalela dan keterkaitannya dengan kemampuan membaca di SMAN 4 Kota Bogor yang masih rendah ini memerlukan solusi urgensi. Serta referensi bahan ajar berbasis digital yang diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran yang lebih baik. Upaya dalam meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa serta pembuatan bahan ajar perlu diperbanyak ke arah digital. Jika membaca menggunakan buku yang berbentuk fisik dianggap sebagai kegiatan yang membosankan, maka penyesuaian digitalisasi buku bacaan dianggap solusi yang sangat relevan, dan diharapkan hasil minat baca siswa yang meningkat dan dapat mengantarkan ke kemampuan membaca yang efektif dalam proses pembelajaran. Pengaruh literasi digital terhadap minat dan kemampuan baca siswa ini juga dibuktikan oleh hasil penelitian dari Simbolon (2022) yang mengungkapkan bahwa literasi digital dapat memiliki pengaruh baik untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti terkait penelitian terdahulu, peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan untuk dijadikan acuan penelitian. Salah satunya adalah penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft *Flipbook Maker*”. Penelitian tersebut mengungkapkan hasil uji coba lapangan yang menunjukkan bahwa bahan ajar flipbook ini memperoleh nilai rata-rata 3,49 yang berarti termasuk ke dalam kategori sangat menarik. Selain itu, respon dari guru mata pelajaran juga diperoleh nilai rata-rata 3,64 yang berarti termasuk ke dalam kategori sangat menarik (Wibowo & Pratiwi, 2018). Selain itu, penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis *Flipbook* Bagi Mahasiswa Teknik Mesin” juga mengemukakan tanggapan mahasiswa terhadap produk buku digital *Flipbook* ini memberikan nilai rata-rata 4,44 dari skala 1-5 yang berarti produk tersebut termasuk ke dalam kriteria sangat baik (Aziza, 2019).

Kemudian penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik” juga mengungkapkan hasil uji kelayakan kepada ahli dan pengguna mendapatkan nilai secara keseluruhan rata-rata adalah 95,87% dengan interpretasi sangat baik dan bahan ajar digital flipbook juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Perbedaan penelitian ini dengan ketiga penelitian terdahulu tersebut secara umum adalah terletak pada tujuan penelitian, mata pelajaran yang diuji, waktu dan lokasi penelitian, model pengembangan, subjek penelitian dan juga aplikasi yang digunakan untuk membuat produk.

Secara khusus, perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu berangkat dari saran penelitian. Diantaranya adalah Bahan ajar e-modul dengan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker hanya bisa digunakan pada komputer, sehingga perlu dikembangkan lebih lanjut agar dapat diakses pada smartphone atau tablet. Pada penelitian ini aplikasi yang digunakan adalah Heyzine Flipbook Maker. Selain dapat digunakan pada komputer, pengguna juga bisa menggunakannya pada tablet ataupun smartphone. Kemudian tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mengembangkan bahan ajar digital flipbook merupakan salah satu perbedaan yang fundamental dengan penelitian-penelitian sebelumnya.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook dalam Pembelajaran Membaca Cerpen Siswa Kelas XI SMAN 4 Kota Bogor dengan harapan hasil dari penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam penggunaan bahan ajar dan juga meningkatkan minat baca siswa.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas maka peneliti mengidentifikasi masalah-masalah yang dialami oleh siswa sebagai berikut:

1. Motivasi siswa yang masih kurang dalam kegiatan literasi;
2. Rendahnya kemampuan membaca siswa yang dilihat dari data KKM;
3. Akses fasilitas literasi yang masih sedikit;
4. Kurangnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran;
5. Bahan ajar yang digunakan siswa kurang variatif dan cenderung bersifat membosankan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti memilih batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Uji penelitian dilakukan pada siswa kelas XI SMAN 4 Kota Bogor.
2. Materi penelitian dibatasi pada materi cerpen untuk kelas XI.
3. Penelitian dibatasi pada pengembangan bahan ajar digital *Flipbook* yang divalidasi oleh ahli dan kemudian diujicobakan kepada siswa.

D. Perumusan Masalah

Dari judul penelitian **Pengembangan Bahan Ajar Digital *Flipbook* dalam Pembelajaran Membaca Materi Cerpen Siswa Kelas XI SMAN 4 Kota Bogor** peneliti membuat tiga rumusan masalah yang akan diuji, dan kemudian ditarik kesimpulan.

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI SMAN 4 Kota Bogor?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen yang dikembangkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen di kelas XI SMAN Kota 4 Bogor?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen di kelas XI SMAN 4 Kota Bogor?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen di kelas XI SMAN 4 Kota Bogor.
2. Mendeskripsikan kelayakan penggunaan bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen di kelas XI SMAN 4 Kota Bogor.
3. Mendeskripsikan efektivitas penggunaan bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerpen di kelas XI SMAN 4 Kota Bogor.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis untuk berbagai pihak sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk kajian-kajian berikutnya, khususnya dalam kajian mengenai bahan ajar yang digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga perkembangan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia didukung dengan banyaknya kajian-kajian tentang pengembangan produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Pada praktiknya, penelitian ini secara garis besar diharapkan dapat memberikan pandangan yang baru untuk guru agar lebih kreatif dalam menentukan penggunaan bahan ajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kebermanfaatan untuk berbagai pihak, diantaranya:

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa agar lebih mudah memahami pelajaran. Dengan penggunaan buku digital *flipbook* materi cerpen ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih giat literasi.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif dalam memilih dan menggunakan bahan ajar. Dengan menggunakan bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen ini, guru dapat membantu siswa untuk memahami materi cerpen pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi peneliti mengenai penggunaan bahan ajar yang menarik untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga peneliti mempunyai bekal untuk mengajar ketika sudah menjadi guru.

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Kerangka Teoretis

1. Bahan Ajar

a. Definisi Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan sebagai sumber belajar untuk membantu guru dalam proses pembelajaran. Bahan ajar baik yang berbentuk cetak maupun digital berisi informasi yang dibutuhkan oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Fiana et al. (2019) bahan ajar (*learning materials*) adalah substansi pelajaran atau seperangkat materi yang secara sistematis disusun untuk menggambarkan kompetensi yang akan dikuasai oleh siswa dalam proses pembelajaran. Dengan bahan ajar diharapkan siswa dapat menguasai suatu kompetensi secara terpadu. Sejalan dengan Bahtiar (2015) yang mendefinisikan bahan ajar merupakan segala bentuk bahan, baik yang tertulis maupun tidak tertulis yang dipakai untuk membantu guru dalam proses pembelajaran dan menjadi bahan pembelajaran siswa untuk mencapai standar kompetensi yang ditentukan.

Bahan ajar yang diberikan kepada siswa harus sesuai dengan persyaratan dan kebutuhan yang diperlukan oleh siswa. Sehingga bahan ajar harus mengikuti perubahan dan perkembangan yang terjadi agar siswa dapat melaksanakan aktivitas belajar dengan baik dan memenuhi standar kompetensi yang telah ditentukan.

Bahtiar (2015) mengungkapkan penggunaan bahan ajar yang disusun secara sistematis dapat membantu siswa untuk belajar lebih efektif dalam memahami serta menerapkan norma-norma (sikap dan nilai-nilai) melakukan kegiatan motorik, serta mampu menguasai pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur, proses) untuk mencapai standar kompetensi pembelajaran.

Penyusunan bahan ajar dapat merujuk pada berbagai sumber yang memiliki potensi untuk dipelajari dan mengacu pada kurikulum yang berlaku, sehingga dapat menimbulkan suasana dan proses pembelajaran yang baik, terutama terkait dengan indikator pencapaian, kompetensi dan standar materi yang ditentukan. Selain itu, penyusunan bahan ajar juga harus memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa. Pengembangan

bahan ajar dan evaluasinya harus sering dilakukan agar setiap masalah dan kesulitan dalam proses pembelajaran dapat teratasi dan mengikuti perkembangan.

b. Jenis-jenis Bahan Ajar

Secara umum menurut Jamil Suprihatiningrum (2016: 323) bahan ajar terbagi menjadi tiga macam, yakni sebagai berikut:

- 1) Bahan ajar audio adalah media yang menggunakan kemampuan suara.
- 2) Bahan ajar visual adalah media menampilkan gambar diam.
- 3) Bahan ajar audio visual adalah media yang menampilkan suara dan gambar.

Secara khusus menurut Andi Prastowo (2016) bahan ajar dibagi berdasarkan bentuk, cara kerja, sifat, dan substansi (isi materi).

1) Berdasarkan Bentuk Bahan Ajar

Berdasarkan bentuknya, Andi Prasto (2016:306) berpendapat bahwa bahan ajar dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu:

- a) Bahan ajar cetak (printed), yaitu sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. Contoh: handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wall chart, foto/gambar, model, atau maket.
- b) Bahan ajar dengar (audio) atau program audio, yaitu: semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung, yang dapat dimainkan atau didengar oleh seseorang atau sekelompok orang. Contoh: kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio.
- c) Bahan ajar pandang dengar (audio visual), yaitu: segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Contoh: video, compact disk, dan film.
- d) Bahan ajar interaktif (interactive teaching materials), yaitu: kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunaanya dimanipulasi atau

diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan atau perilaku alami dari presentasi. Contoh: compact disk interaktif.

2) Berdasarkan Cara Kerjanya

Berdasarkan cara kerjanya, Andi Prastowo (2016:307) mengungkapkan bahwa bahan ajar dapat dibedakan menjadi lima macam, yaitu:

- a) Bahan ajar yang tidak diproyeksikan. Bahan ajar ini adalah bahan ajar yang tidak memerlukan perangkat proyektor untuk memproyeksikan isi di dalamnya. Sehingga, siswa bisa langsung mempergunakan (membaca, melihat, mengamati bahan ajar tersebut. Contoh: foto, diagram, display, model, dan lain sebagainya.
- b) Bahan ajar yang diproyeksikan. Bahan ajar yang diproyeksikan adalah bahan ajar yang memerlukan proyektor agar bisa dimanfaatkan dan atau dipelajari siswa. Contoh: *slide, filmstrips, overhead transparencies* (OHP), dan proyeksi komputer.
- c) Bahan ajar audio. Bahan ajar audio adalah bahan ajar yang berupa sinyal audio yang direkam dalam suatu media rekam. Untuk menggunakannya, kita mesti memerlukan alat pemain (player) media perekam tersebut, seperti tape compo, CD, VCD, multimedia player, dan sebagainya. Contoh: kaset, CD, flash disk, dan sebagainya.
- d) Bahan ajar video. Bahan ajar ini memerlukan alat pemutar yang biasanya berbentuk video tape player, VCD, DVD, dan sebagainya. Karena bahan ajar ini hamper mirip dengan bahan ajar audio, jadi memerlukan media rekam. Namun, perbedaannya bahan ajar ini ada pada gambarnya. Jadi, secara bersamaan, dalam tampilan dapat diperoleh sebuah sajian gambar dan suara. Contoh: video, film, dan lain sebagainya.
- e) Bahan (media) komputer. Bahan ajar komputer adalah berbagai jenis bahan ajar noncetak yang membutuhkan komputer untuk menayangkan sesuatu untuk belajar. Contoh: *computer mediated instruction* (CMI) dan *computer based multimedia* atau hypermedia.

3) Berdasarkan Sifatnya

Berdasarkan sifatnya menurut Andi Prastowo (2016:308) bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat macam, yaitu:

- a) Bahan ajar yang berbasiskan cetak. Yang termasuk dalam kategori bahan ajar ini adalah buku, pamphlet, panduan belajar siswa, bahan tutorial, buku kerja siswa, peta, charts, foto, bahan dari majalah atau Koran, dan lain sebagainya.
- b) Bahan ajar yang berbasiskan teknologi. Yang termasuk dalam kategori bahan ajar ini adalah audioassete, siaran radio, slide, filmstrips, film, video, siaran televise, video interaktif, *computer based* tutorial, dan multimedia.
- c) Bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek. Contoh: kit sains, lembar observasi, lembar wawancara, dan lain sebagainya.
- d) Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi dengan manusia (terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh). Contoh: telepon, handphone, video conferencing, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pemaparan di atas, dalam penelitian ini yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah bahan ajar buku digital berbasis *Flipbook*. Karena bahan ajar modul dapat memungkinkan siswa untuk memahami materi pembelajaran sesuai kemampuannya serta peserta didik dapat mengetahui tingkat pemahamannya terhadap materi yang disajikan. Penggunaan bahan ajar buku digital *Flipbook* juga dianggap tepat untuk aktivitas pembelajaran peserta didik secara individual maupun dengan bimbingan guru. Dalam bahan ajar buku digital *Flipbook* terdapat berbagai fitur yang memungkinkan untuk mencantumkan berbagai multimedia, sehingga peserta didik dapat mempelajari materi meskipun tanpa didampingi oleh guru.

c. Standar Kelayakan Bahan Ajar

Menurut Arifin (2017) bahan ajar yang layak untuk digunakan oleh siswa harus memenuhi standar kelayakan yang telah ditetapkan. Standar kelayakan tersebut meliputi beberapa aspek utama yaitu aspek

materi, aspek kebahasaan dan aspek penyajian. Ketiga aspek tersebut diuraikan sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian Kurikulum
 - a) Bahan ajar yang dibuat harus sesuai dengan kompetensi dasar, standar kompetensi, dan indikator kurikulum.
 - b) Materi disajikan dengan konteks pendidikan dan masyarakat secara terpadu.
 - c) Pengayaan materi harus sesuai dengan kurikulum.
- 2) Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pendidikan
 - a) Muatan materi yang disajikan harus sesuai dengan tujuan pendidikan.
 - b) Penggunaan materi yang disajikan harus sesuai dengan tujuan pendidikan.
- 3) Kebenaran Materi Menurut Ilmu yang Diajarkan
 - a) Kebenaran menerapkan prinsip kemampuan berdasarkan teori keilmuan yang diajarkan.
 - b) Kebenaran menerapkan prinsip-prinsip keilmuan tertentu.
 - c) Ketepatan penggunaan bacaan dengan prinsip keilmuan tertentu.
 - d) Ketepatan materi dengan perkembangan terbaru dari keilmuan tertentu.

Menurut Arifin (2017) berdasarkan aspek materi, bahan ajar yang dikembangkan hendaknya memperhatikan beberapa hal sebagaimana tercantum dalam pedoman penilaian bahan ajar yang dikembangkan sebagai berikut:

- 1) Tujuan pembelajaran harus dinyatakan secara eksplisit.
- 2) Penahapan pembelajaran dilakukan berdasarkan kerumitan materi.
- 3) Penahapan pembelajaran hendaknya dilakukan berdasarkan tahapan model tertentu yang dipilih dan digunakan dalam pembelajaran.
- 4) Penyajian materi harus membangkitkan dan perhatian peserta didik.
- 5) Penyajian materi harus mudah dipahami siswa.
- 6) Penyajian materi harus mendorong keaktifan peserta didik untuk berfikir dan belajar.

- 7) Bahan kajian yang berkaitan harus dihubungkan dengan materi yang disusun.
- 8) Penyajian materi harus mendorong kreativitas dan keaktifan peserta didik untuk berpikir dan bernalar.
- 9) Materi hendaknya disajikan berbasis penilaian formatif otentik
- 10) Soal disusun setiap akhir pembelajaran.

Arifin (2017) juga mengungkapkan kelayakan bahan ajar berdasarkan aspek kebahasaan, bahan ajar yang dikembangkan hendaknya memperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Penyajian menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- 2) Penggunaan bahasa yang dapat meningkatkan daya nalar dan daya cipta akan melalui penggunaan bahasa laras keilmuan.
- 3) Penggunaan bahasa (struktur dan isi) sesuai dengan tingkat penguasaan bahasa siswa.
- 4) Paragraf dikembangkan secara efektif dan baku.
- 5) Kesesuaian ilustrasi visual dengan wacana materi keilmuan, dan kebenaran faktual.
- 6) Kejelasan dan kemenarikan grafemik dan ilustrasi visual yang terdapat dalam bahan ajar.
- 7) Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan membaca peserta didik.

Ketiga aspek tersebut sangat penting dalam pengembangan bahan ajar agar sesuai dengan tuntutan pendidikan.

2. Buku Digital *Flipbook*

a. Pengertian Buku Digital

Menurut Andikaningrum et al. dalam Mentari & Ruyani (2018) buku digital, atau biasa juga disebut e-book adalah sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, maupun suara serta dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya seperti android, atau tablet.

b. Pengertian *Flipbook*

Dikutip dari laman resmi aplikasi Heyzine, *Flipbook* adalah perangkat lunak atau aplikasi yang dirancang untuk mengubah *file* PDF (*Portable Document Format*) ke dalam buku elektronik yang

berpenampilan seperti layaknya buku sungguhan. Dengan menggunakan aplikasi *flipbook*, hasil dokumen PDF yang telah dikonversi akan menjadi lebih menarik seperti sebuah majalah, album, katalog perusahaan, dan buku-buku digital lainnya.

Salah satu aplikasi untuk membuat bahan ajar digital *flipbook* adalah Heyzine. Dalam aplikasi Heyzine bisa menyisipkan berbagai media yang dapat mendukung proses pembelajaran, seperti teks, suara, video, dan gambar dengan keluaran berupa HTML (*HyperText Markup Language*) atau link. Dengan membuat bahan ajar berbasis *flipbook*, akan memudahkan siswa untuk mempelajari materi pembelajaran kapan saja dan dimana saja melalui *smartphone* ataupun komputer, sehingga penggunaan media ini diharapkan dapat membantu meningkatkan minat baca dan motivasi belajar siswa.

c. Kelebihan Buku Digital *Flipbook*

Kelebihan buku digital *flipbook* jika digunakan dalam pembelajaran:

- 1) Siswa memiliki banyak media alternatif.
- 2) Sangat mendukung untuk digunakan saat kegiatan belajar mandiri.
- 3) Dapat meminimalisir rasa bosan dan jenuh karena siswa dapat membaca buku melalui *smartphone*
- 4) Bahan ajar yang digunakan menjadi lebih beragam.
- 5) Dapat digunakan dengan mudah dan cepat menggunakan jaringan internet.

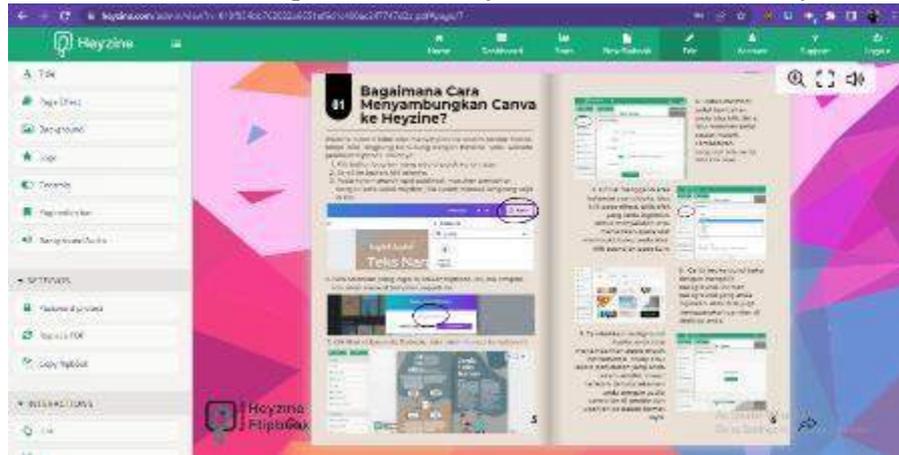
d. Fitur-fitur Heyzine *Flipbook maker*

Berikut adalah tampilan utama dari aplikasi Heyzine *Flipbook maker*:



Gambar 2. 1 Tampilan Beranda Heyzine

Berikut adalah tampilan editor Heyzine beserta fitur-fiturnya:



Gambar 2. 2 Tampilan Menu Heyzine

Dikutip dari *website* aplikasi *flipbook maker* Heyzine (2022) fitur-fitur yang terdapat dalam Heyzine antara lain:

1) *Page effect*

Anda dapat memilih di antara lima efek halaman balik yang berbeda: majalah *flipbook*, buku, *presentasi slider*, alur sampul, dan flip satu halaman. Heyzine juga mendukung *flipbook* Kanan-ke-kiri.

2) *Customization*

Setelah konversi, Anda dapat menyesuaikan publikasi, mengubah logo, latar belakang, teks, gaya kontrol navigasi, dan banyak lagi. Anda dapat membuat *flipbook* terlihat seperti yang Anda inginkan dengan cepat dan mudah.

3) *Videos, audio and pictures*

Tambahkan video, audio, gambar, dan gif interaktif ke *flipbook* Anda untuk membuat publikasi yang lebih mendalam dan melibatkan audiens Anda.

4) *Links and web iframes*

Buat tautan antar halaman atau antar buku flip. Gunakan *iframe web* untuk menyematkan peta, kalender, agenda, panorama, formulir, *gateway* pembayaran, atau segala jenis konten web.

5) *Flipbook statistics*

Temukan berapa banyak kunjungan yang dimiliki *flipbook* Anda, dari mana pembaca Anda berasal, tautan dan media yang mereka klik, dan halaman *flipbook* yang menurut mereka lebih menarik. Analisis kunjungan Anda untuk mempelajari dan meningkatkan konten Anda.

3. Cerita Pendek

a. Pengertian Cerita Pendek

Cerita pendek atau cerpen merupakan salah satu bentuk karya fiksi. Sesuai dengan namanya, cerita pendek dibuat dengan bentuk serba pendek. Baik jumlah kata yang digunakan, isi cerita, peristiwa yang diungkapkan, hingga jumlah pelaku yang diceritakan (Priyatni, 2015). Nurhadi (2017) mengemukakan cerita pendek merupakan karangan fiksi singkat dan berisi masalah tunggal dan biasanya selesai dalam satu kali waktu membaca. Dari pengertian menurut ahli tersebut dapat disimpulkan cerita pendek adalah karya fiksi yang diciptakan oleh seorang pengarang yang ditulis secara singkat dan padat. Konflik dan dinamika yang diceritakan hanya sedikit dan biasanya hanya dimuat dalam beberapa halaman saja langsung menyorot pada tujuan dari alur cerita pendek tersebut.

b. Unsur-unsur Pembangun Cerita Pendek

Cerita pendek memiliki dua unsur pembangun, yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik.

1) Unsur Intrinsik Cerpen

Unsur intrinsik cerpen merupakan unsur-unsur pembangun karya sastra itu sendiri secara langsung (Nurgiyantoro, 2013). Secara umum unsur-unsur intrinsik terdiri dari tema, alur, latar, tokoh, penokohan, sudut pandang, gaya bahasa, amanat (Nurgiyantoro, 2013; Nurhadi, 2017).

a) Tema

Tema merupakan sebuah cerita yang dapat dipahami sebagai sebuah makna yang memuat keseluruhan dari unsur cerita, sehingga cerita itu hadir sebagai suatu kesatuan yang padu. Dalam sebuah cerita, tema jarang diungkapkan secara eksplisit, tetapi sangat menjiwai keseluruhan cerita. Substansi keberadaannya dapat dirasakan tetapi harus ditemukan lewat pembacaan dan pemahaman secara kritis (Nurgiyantoro, 2013). Sedangkan menurut Nurhadi (2017) tema merupakan makna dari suatu cerita, gagasan sentral atau ide dasar cerita pendek yang mawadahi keseluruhan isi cerita. Dapat disimpulkan bahwa tema merupakan

suatu pondasi yang digunakan oleh penulis sebagai dasar dalam menuangkan isi cerita agar makna cerita yang disuguhkan kepada pembaca tidak melenceng dari gagasan utama.

b) Alur

Nurgiyantoro (2013) menyatakan bahwa alur atau plot merupakan cerita yang berisi urutan kejadian, tetapi setiap kejadian itu hanya diurutkan dengan cara saling berhubungan sebab-akibat sehingga suatu peristiwa dalam cerita dapat disebabkan atau menyebabkan peristiwa yang lain. Sedangkan menurut Nurhadi (2017:311) menyatakan bahwa alur merupakan rangkaian peristiwa yang membentuk cerita. Ada beberapa jenis alur, antara lain alur maju, alur mundur, dan alur *flashback*. Alur dibagi menjadi tahap, yaitu: (1) pengenalan, (2) timbul konflik, (3) konflik memuncak, (4) klimaks, dan (5) pemecahan masalah. Kekuatan sebuah cerita terdapat pada bagaimana seorang pengarang membawa pembaca nya mengikuti timbulnya konflik memuncaknya konflik dan berakhirnya konflik.

c) Latar (*setting*)

Menurut Nurhadi (2017) pada umumnya setiap cerpen memiliki *setting*, baik berupa tempat, waktu maupun suasana. Hal ini diperjelas juga oleh Nurgiyantoro (2013) yang mengungkapkan bahwa latar atau *setting* disebut juga sebagai landas tumpu yang berdasar pada pengertian tempat terjadinya peristiwa, hubungan waktu, dan juga lingkungan sosial budaya. Unsur latar dibedakan menjadi tiga unsur pokok, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial.

d) Tokoh

Nurgiyantoro (2013:165) mengungkapkan bahwa tokoh merupakan orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif berupa cerpen, novel ataupun drama yang ditafsirkan oleh pembaca memiliki kualitas moral dan kecenderungan terhadap sesuatu yang diekspresikan dalam bentuk ucapan dan juga tindakan. Menurut Nurgiyantoro (2013:177-178), tokoh dari segi peranannya dibedakan menjadi dua yaitu tokoh protagonis dan tokoh antagonis.

e) Penokohan

Menurut Santosa (2013) penokohan merupakan usaha dalam membedakan suatu peran dengan peran yang lain. Masalah penokohan dalam suatu karya sastra tidak hanya semata-mata memilih jenis perwatakan tokoh saja, melainkan bagaimana cara pengarang melukiskan kehadiran tokoh yang diciptakan agar mampu mendukung tujuan artistik karya tersebut (Nurgiyantoro, 2013).

f) Sudut pandang

Sudut pandang digunakan untuk menentukan arah pandang pengarang terhadap peristiwa-peristiwa dalam sebuah cerita sehingga dapat tercipta suatu kesatuan yang utuh. Menurut Nurgiyantoro (2013) sudut pandang dalam sebuah cerita dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu sudut pandang persona ketiga “dia”, sudut pandang persona pertama “aku”, dan sudut pandang campuran.

g) Gaya bahasa

Menurut Nurgiyantoro (2013), gaya bahasa merupakan cara pengarang untuk mengungkapkan sesuatu yang ingin dikemukakan. Tujuan dari gaya bahasa adalah untuk mendapatkan efek keindahan yang menonjol, pada hakikatnya gaya bahasa merupakan teknik pemilihan ungkapan kebahasaan yang dianggap dapat mewakili sesuatu yang akan diungkapkan.

h) Amanat

Nurgiyantoro (2013) menyatakan bahwa amanat merupakan pesan yang mengandung nilai moral, makna yang dapat bermanfaat yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca.

2) Unsur Ekstrinsik Cerpen

Menurut Sumiati (2020) unsur ekstrinsik cerpen adalah unsur dari luar yang mampu memengaruhi dan juga mendukung sebuah cerita pendek.

a) Latar Belakang Masyarakat

Latar belakang masyarakat merupakan kondisi tertentu di dalam latar cerita pendek yang dapat memengaruhi penulis ketika

membuat sebuah cerita pendek. Beberapa diantaranya adalah kondisi sosial, kondisi ekonomi, politik, hingga ideologi negara.

b) Latar Belakang Penulis

Latar belakang penulis merupakan unsur ekstrinsik cerpen yang mendorong pengarang untuk menuliskan sebuah cerita. Beberapa di antaranya yakni pengalaman penulis hingga kondisi psikologis dari dirinya sendiri.

c. Struktur Teks Cerpen

Menurut (Sumiati, 2020) Struktur cerpen adalah rangkaian cerita yang membentuk cerpen itu sendiri. Dengan demikian, struktur cerpen merupakan unsur yang berupa alur, yakni berupa jalinan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab akibat ataupun secara kronologis. Secara umum jalan cerita terbagi ke dalam bagian-bagian berikut.

1) Pengenalan situasi cerita (exposition, orientation)

Dalam bagian ini, pengarang memperkenalkan para tokoh, menata adegan dan hubungan antar tokoh.

2) Pengungkapan peristiwa (complication)

Dalam bagian ini disajikan peristiwa awal yang menimbulkan berbagai masalah, pertentangan-pertentangan, ataupun kesukaran-kesukaran bagi para tokohnya.

3) Menuju pada adanya konflik (rising action)

Terjadi peningkatan perhatian kegembiraan, kehebohan, ataupun keterlibatan berbagi situasi yang menyebabkan bertambahnya kesukaran tokoh.

4) Puncak konflik (turning point)

Bagian ini disebut pula sebagai klimaks. Inilah bagian cerita yang paling besar dan mendebarkan. Pada bagian pula, ditentukannya perubahan nasib beberapa tokohnya. Misalnya, apakah dia kemudian berhasil menyelesaikan masalahnya atau gagal.

5) Penyelesaian (ending atau coda)

Sebagai akhir cerita, pada bagian ini berisi penjelasan tentang sikap ataupun nasib-nasib yang dialami tokohnya setelah mengalami peristiwa puncak itu. Namun ada pula, cerpen yang penyelesaian akhir ceritanya itu diserahkan kepada imaji pembaca.

Jadi, akhir ceritanya itu dibiarkan menggantung, tanpa ada penyelesaian.

d. Contoh Cerpen

Berikut ini merupakan contoh teks cerpen yang akan disertakan di buku digital *Flipbook*.

Tragis

(Karya Sumiati)

Air matanya mengering, raut mukanya lembab, dadanya pun tampak semakin sesak oleh beban hidupnya. Sama seperti hari-hari kemarin, selalu saja tidak bisa akur dengan suami. Hidup yang dia jalani, seperempat abad lamanya, tidak membuat pasangan kian harmonis. Sejak awal pernikahan ada satu sikap yang sangat dia dambakan yang tidak dimiliki oleh suaminya, yaitu romantis. Dalam satu rasa ini dia harus rela melewatinya, demi kelanggengan mahligai rumah tangganya.

"Mba apa sikapku masih seperti dulu?" Sapa Hana ketika kita baru bertemu setelah lima belas tahun lamanya tidak bertemu.

"Ya mba tidak ada yang berubah, semua tetep seperti dulu. Kecuali,...." Sambung sahabatnya membuat penasaran Hana.

"Apa Mba? Tanyanya nggak sabar. "Bodi kita, ya saya dan Mba Hana sekarang gemuk." Jawabku sekenanya.

Kami pun tertawa berdua, membenarkan ucapanku. Setelah itu kami pun mengucapkan kata perpisahan sejenak lantaran akan mandi untuk pembukaan workshop dari kementerian sore itu.

Empat hari bersama rasanya kurang untuk menceritakan kenangan yang telah terajut, mulai dari mengenang masa-masa kami kuliah sampai pada cerita keluarga, karier dan segala kenangan yang pernah ada di antara kita. Waktu itu kebetulan kami tidak sekamar, namun sering kita ketemuan, pada saat-saat istirahat kegiatan kami.

Ketika menyapa kami memang sama, yaitu Mba. Mba Hana panggil saya Mba karena usia saya lebih tua, namun saya panggil Mba Hana dengan sebuta Mba, karena Mba Hana adalah kakak kelas saya di kampus.

Entah pertemuan ke berapa pada kegiatan workshop kali ini, Mba Hana tampak riang, namun sebagai sahabat yang telah lama bersama,

saya tidak bisa dikibuli, ada rasa yang tersimpan. Dan memang benar tebakanku, ketika saya bertendang ke kamarnya.

"Mba....." begitu dia mengawali setelah kita menyeruput teh yang sengaja Mba Hana buat untuk kami berdua di kamarnya.

"Apa salah kalau batinku protes perjuangkan keromantisan diantara kami." Lanjutnya, sementara saya tetap menjadi pendengar setia.

Suara HP Mba Hana memaksa kami menjeda percakapan, dan segera Mba Hana mengangkat HPnya. Samar-samar saya dengar ada suara laki-laki dari balik HP tersebut. Wajah sumringah terpancar ketika dia menerima panggilan di HPnya.

Lama, lama sekali berlangsung panggilan itu, tidak ingin saya mengganggu dan mendengarkan percakapan mereka lebih lanjut, sehingga dengan isyarat saya berpamitan untuk ke kamar yang letaknya hanya dua kamar setelah kamar Mba Hana. Dan saya pun pergi setelah ada isyarat mengiyakan.

Malam ini sesi telah berakhir, kami sempatkan bertemu kembali di lobi hotel. Sengaja kami memilih di sofa warna lembut, agak terpisah dari sofa-sofa lain karena letaknya di pojok.

Harumnya tiga kelopak bunga mawar kecil yang terpasang di meja persis di hadapan kami menghampiri dengan lembut.

"Mba kemarin asyik banget berteleponnya. Dari suami ya." Tanyaku kepo mengawali pembicaraan.

"Bukan Mba, itu yang telepon tadi adalah teman. Namanya Pak Bagus, beliau satu sekolah, wakasek humas di sekolah. Ada masalah sedikit di sekolah jadi dia telp." Jawab Mba Hana, sang kepala sekolah di tempat Pak Bagus mengajar.

"Halah... masalah apa masalah." Lanjutku mengorek. "Sebenarnya bukan sekadar masalah sekolah, tapi masalah hati." Mba Hana akhirnya mengaku. "Tuh... betul kan perasaanku, makanya sengaja saya tinggalkan tadi karena saya tidak ingin mengganggu.

Memang sejak kenal dengan Pak Bagus, Mba Hana merasa ada teman. Karena Pak Bagus adalah sosok idola yang Mba Hana idam-idamkan. Pak Bagus dan Mba Hana cocok. Namun mereka membungkus pertemanan dengan sangat rapi, sehingga semua guru-guru di sekolah

tersebut tidak mengetahui kalau antara kepala sekolah dengan wakasek humas teman dekat. Semua komunikasi yang kasat mata tampak profesional, sabagai layaknya antara kepala sekolah dengan wakaseknya. Semua tampak biasa saja di depan umu

"Mba, Pak Bagus mengerti aku, beliau perhatian, memang sering saya curhat sama dia. Apa salah mba? Aku masih butuh teman yang mengerti. Memang beliau juga sudah punya istri. Lega rasanya kalau saya menumpahkan beban sama beliau." Lanjut Mba Hana dengan bangga. "Memang tidak ada tempat curhat lain? Suami Mba Hana, misalnya" sambungku dengan setengah tidak setuju dengan tingkahnya.

"Mba, sejak berumah tangga, komunikasi kami hambar. Komunikasi simbolisme, aku menyebutnya. Komunikasi yang tidak pernah lebih dari dua atau tiga kata, sebatas menanyakan kedaan anak-anak, misalnya. Itu semua aku biarkan. Suamiku adalah sosok yang sangat berharga bagi pengembangan karierku. Tapi semenjak saya jadi kepala sekolah, beberapa bulan setelah itu, suami pensiun, komunikasi kami semakin susah. Tanpa alasan suami selalu menghindar." Mba Hana mulai menjelaskan dengan wajah sedih, dan terlihat air matanya menetes.

"Mba aku bukan patung yang tidak perlu sentuhan atau sapaan. Tanpa masalah, tanpa alasan suamiku meminta izin untuk pergi... pergi entah ke mana. Katanya akan mengaji ke pondok pesantren. Suami macam mana yang akan meninggalkan istri. Namun saya tetap bertahan. Hanya cara berkomunikasi dengan Pak Bagus, sebagai tempat pelampiasan" Lanjut Mba Hana dengan wajah sedih.

Saya masih menjadi pendengar, meski mataku semakin tidak kompromi. Maklum jam sudah menunjukkan pukul 24.00 WIB. Saya masih menampung tumpahan beban sahabatku. Hingga dia cerita kalau mereka sudah lama tidur sendiri, karena suami tidak mau diganggu.

Mereka tidak pernah bertengkar, rumah tangga berjalan apa adanya. Tapi ada rasa yang tak terbalaskan, ada rasa yang tak terbuktikan, Mba Hana ingin keromantisan. Ya meski ia dapatkan dari yang lain. Meski dia sadar itu dosa. Sesuatu yang tidak selayaknya terjadi, mestinya.

Hingga pada hari terakhir, kami berpisah. Beberapa bulan setelah pertemuan di kegiatan *workshop* saya pulang kampung halaman untuk berlebaran. Kampung saya denga Mba Hana memang berdekatan.

Melalui tayangan televisi lokal saya mendengar berita kalau seorang suami bunuh diri. Dari alamat yang diberitakan saya kenal betul kalau itu adalah alamat Mba Hana. Suami Mba Hana memilih dengan cara sepihak mengakhiri hidupnya. Tragis. Inalilahi wa innailaihi rojiun

B. Teori Pengembangan Model

Menurut Sugiyono (2009:407) metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan produk tersebut diuji keefektifan dalam penggunaannya. Untuk menghasilkan produk tertentu, diperlukan adanya penelitian yang bersifat analisis kebutuhan. Sedangkan untuk menguji keefektifan produk tersebut, maka diperlukan penelitian agar produk dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas.

Pada penelitian ini, peneliti akan mengacu pada model pengembangan Borg. W.R. dan Gall (1983) yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono meliputi tujuh langkah dalam mengembangkan model, yaitu:

1. Potensi dan masalah

Sebelum melakukan pengembangan terhadap bahan ajar, peneliti akan terlebih dahulu menganalisis kebutuhan. Analisis kebutuhan ini diperlukan untuk melihat kondisi lapangan terkait pembelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 4 kota Bogor, kemudian menganalisis permasalahan yang terdapat di dalamnya. Pada tahapan ini, peneliti akan melakukan studi literatur terkait perkembangan bahan ajar, khususnya bahan ajar digital *flipbook* serta melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan siswa guna mengetahui masalah atau hambatan yang terjadi di lapangan pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Pengumpulan Informasi

Setelah potensi masalah ditemukan secara faktual, peneliti akan mengumpulkan berbagai informasi untuk merencanakan suatu produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang terjadi di lapangan tersebut.

3. Desain Produk

Setelah melalui tahap menggali potensi masalah dan mengumpulkan informasi, peneliti menemukan desain produk yang akan dikembangkan. Pada penelitian ini produk yang akan dikembangkan adalah buku digital *flipbook* yang dibuat menggunakan aplikasi Heyzine yang dapat ditautkan dari akun canva. Desain ini merujuk pada referensi dari materi yang akan digunakan, yaitu Kompetensi Dasar, Standar Kompetensi, Indikator Pencapaian Kompetensi, serta Tujuan Pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013.

4. Validasi Desain

Proses validasi desain merupakan tahapan untuk menilai rancangan produk yang akan dikembangkan. Yakni menilai apakah produk bahan ajar digital *flipbook* yang akan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini lebih menarik dari bahan ajar sebelumnya. Validasi ini bersifat validasi rasional, yaitu penilaian berdasarkan pemikiran rasional, bukan berdasarkan fakta yang terdapat di lapangan. Uji validasi ini akan dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: a. Uji Ahli Media

Uji ahli media dilakukan untuk mengetahui keefektifan dan kelayakan bahan ajar buku digital *flipbook* dengan kesesuaiannya terhadap standar minimal dalam proses pembelajaran. Uji ahli media akan dilakukan oleh dosen dari program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Pakuan yang ahli di bidang teknologi.

b. Uji Ahli Bahasa

Uji ahli bahasa dilakukan agar mengetahui kesesuaian bahasa yang diterapkan pada pembuatan buku digital *flipbook* dengan standar minimal dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan dan kelayakan bahan ajar buku digital *flipbook* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di lokasi penelitian. Uji ahli bahasa akan dilakukan oleh ahli bahasa yaitu dosen dari program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pakuan.

c. Uji Ahli Materi

Uji ahli materi dilakukan untuk menguji kelayakan dari segi materi, kesesuaian materi dengan standar isi, dan sistematika materi.

Untuk uji kelayakan materi akan dilakukan oleh ahli materi yaitu guru Bahasa Indonesia di SMAN 4 Kota Bogor.

5. Revisi Desain

Setelah melakukan tahap uji validasi oleh para ahli, maka akan diketahui kelemahan dari buku digital *flipbook* yang harus diperbaiki agar menjadi lebih baik lagi. Apabila perubahan pada produk yang dihasilkan sangat besar dan mendasar, maka diperlukan adanya evaluasi formatif. Akan tetapi, jika perubahan yang dilakukan tidak terlalu besar dan mendasar, maka produk akan dianggap layak dan siap untuk diujicobakan di lapangan.

6. Uji Coba Produk

Produk yang sudah selesai dibuat melewati tahapan validasi dan revisi desain kemudian diujicobakan di lapangan untuk mengetahui kelayakan dari buku digital *flipbook* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Uji coba produk merupakan tahap akhir yang harus dilakukan dari evaluasi formatif. Jika sudah memasuki tahapan ini, maka produk yang akan dibuat dan dikembangkan sudah mendekati sempurna. Uji lapangan ini dilakukan pada siswa kelas XI SMAN 4 Kota Bogor dengan jumlah 3040 orang.

7. Revisi Produk

Setelah melalui tahap uji coba produk, produk bahan ajar yang diteliti dianggap telah selesai dikembangkan apabila keefektifan dan kelayakan produk yang dikembangkan telah mendapatkan respon yang positif dari guru dan siswa. Namun apabila hasilnya belum sempurna, maka uji coba yang dilakukan pada tahap sebelumnya dapat dijadikan sebagai acuan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk yang akan dibuat sehingga tujuan dari penelitian dapat tercapai.

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelusuran yang dilakukan oleh peneliti terkait penelitian terdahulu, peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan untuk dijadikan acuan penelitian. Salah satunya adalah penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul dengan Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*”. Penelitian tersebut mengungkapkan hasil uji coba lapangan yang menunjukkan bahwa bahan ajar *flipbook* ini memperoleh nilai rata-rata 3,49 yang berarti termasuk ke dalam kategori sangat menarik. Selain itu, respon dari guru mata

pelajaran juga diperoleh nilai rata-rata 3,64 yang berarti termasuk ke dalam kategori sangat menarik (Wibowo & Pratiwi, 2018). Selain itu, penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis *Flipbook* Bagi Mahasiswa Teknik Mesin” juga mengemukakan tanggapan mahasiswa terhadap produk buku digital *Flipbook* ini memberikan nilai rata-rata 4,44 dari skala 1-5 yang berarti produk tersebut termasuk ke dalam kriteria sangat baik (Aziza, 2019).

Kemudian penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik” juga mengungkapkan hasil uji kelayakan kepada ahli dan pengguna mendapatkan nilai secara keseluruhan rata-rata adalah 95,87% dengan interpretasi sangat baik dan bahan ajar digital *flipbook* juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Perbedaan penelitian ini dengan ketiga penelitian terdahulu tersebut secara umum adalah terletak pada tujuan penelitian, mata pelajaran yang diuji, waktu dan lokasi penelitian, model pengembangan, subjek penelitian dan juga aplikasi yang digunakan untuk membuat produk.

Secara khusus, perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu berangkat dari saran penelitian, diantaranya adalah bahan ajar e-modul dengan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker hanya bisa digunakan pada komputer sehingga perlu dikembangkan lebih lanjut agar dapat diakses pada smartphone atau tablet.

Pada penelitian ini aplikasi yang digunakan adalah Heyzine Flipbook Maker. Selain dapat digunakan pada komputer, pengguna juga bisa menggunakannya pada tablet ataupun smartphone. Kemudian tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mengembangkan bahan ajar digital *flipbook* merupakan salah satu perbedaan yang fundamental dengan penelitian-penelitian sebelumnya.

D. Kerangka Berpikir

Keberhasilan suatu pendidikan dapat dilihat dari proses dan hasil dari pembelajaran, yaitu proses pembelajaran yang menarik bagi siswa untuk aktif, mendapatkan hasil yang positif dan mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan.

Untuk mendukung keberhasilan dalam pembelajaran tersebut diperlukan adanya alat-alat untuk membantu menyampaikan materi

pembelajaran, sarana tersebut dinamakan bahan ajar. Bahan ajar yang baik harus memuat berbagai bentuk materi pembelajaran seperti teks, video, suara, gambar, animasi ilustrasi, dan simulasi pembelajaran yang nyata dalam sebuah program yang praktis. Bahan ajar yang memuat berbagai media atau bisa juga disebut multimedia ini dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan baik.

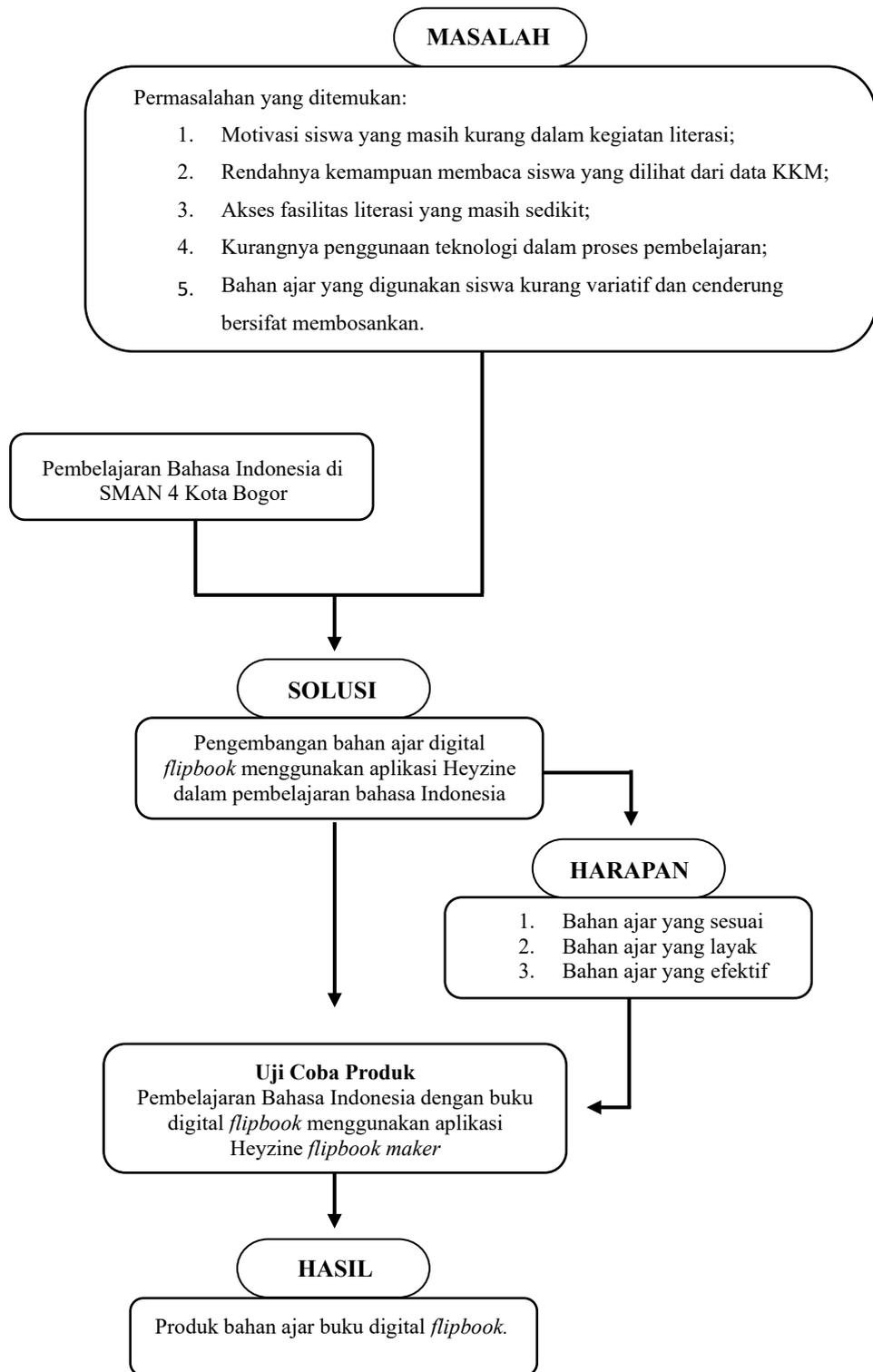
Kegiatan membaca merupakan penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran. Kemauan dan kemampuan untuk membaca siswa cenderung bergantung pada apa yang dibaca dan fasilitas yang digunakan dalam kegiatan membaca. Terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajaran di sekolah terutama dalam kegiatan membaca seperti rendahnya minat dan kemampuan membaca siswa, akses fasilitas literasi yang masih sulit dijangkau, dan bahan ajar yang digunakan siswa kurang variatif dan bersifat membosankan. Hal tersebut juga dibuktikan oleh hasil wawancara peneliti dengan guru bahasa Indonesia di SMAN 4 Kota Bogor pada saat kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) II. Beliau menjelaskan bahwa dilihat dari data nilai siswa, minat baca siswa di sekolah tersebut masih sangat kurang, terutama dalam proses pembelajaran.

Faktor penyebab rendahnya minat baca siswa di sekolah tersebut adalah kurangnya ketersediaan buku yang menarik bagi siswa, ketersediaan buku di perpustakaan masih sangat sedikit dan hanya didominasi oleh bukubuku pelajaran saja. Selain itu kurangnya motivasi siswa terhadap literasi membaca juga berpengaruh, dimana generasi Z sekarang ini menganggap literasi merupakan kegiatan yang membosankan. Sehingga ketertarikan siswa terhadap membaca masih sangat jauh dibandingkan ketertarikannya terhadap penggunaan teknologi. Hal inilah yang mendasari peneliti untuk membuat dan mengembangkan bahan ajar yang akan digunakan oleh siswa.

Fenomena digitalisasi yang semakin merajalela dan keterkaitannya dengan kemampuan membaca di SMAN 4 Kota Bogor yang masih rendah ini memerlukan solusi urgensi. Serta referensi bahan ajar berbasis digital yang diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran yang lebih baik. Upaya dalam meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa serta pembuatan bahan ajar perlu diperbanyak ke arah digital. Jika membaca menggunakan buku yang berbentuk fisik dianggap sebagai kegiatan yang membosankan, maka penyesuaian digitalisasi buku bacaan dianggap solusi yang sangat relevan, dan

diharapkan hasil minat baca siswa yang meningkat dan dapat mengantarkan ke kemampuan membaca yang efektif dalam proses pembelajaran.

Tahap-tahap dalam pengembangan bahan ajar buku digital flipbook ini, pertama peneliti mengidentifikasi potensi-potensi masalah dalam proses pembelajaran, kemudian mengumpulkan data pendukung yang akan dijadikan sebagai data awal, kemudian peneliti mendesain produk, lalu dilanjutkan dengan validasi produk yaitu media dan materi pembelajaran oleh beberapa ahli untuk mengetahui keakuratan bahan ajar yang diteliti, kemudian setelah itu, produk diujicobakan di lapangan kepada sasaran penelitian.



Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Peneliti melakukan penelitian ini di SMAN 4 Kota Bogor yang terletak di Jl. Dreded No.36, RT.06/RW.07, Empang, Kec. Bogor Sel., Kota Bogor, Jawa Barat 16132.

2. Waktu Penelitian

Peneliti melakukan penelitian ini pada semester genap di sekolah tahun ajaran 2022/2023, dengan tahapan penelitian sebagai berikut:

Tabel 3. 1

JADWAL PENELITIAN

No.	Uraian Kegiatan	Pelaksanaan Penelitian Tahun 2022-2023								
		Sep	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
1	Observasi lapangan									
2	Penyusunan proposal									
3	Perbaikan proposal									
4	Seminar proposal									
5	Perancangan produk									
6	Pengembangan produk									
7	Validasi produk									
8	Uji coba produk									
9	Revisi produk									
10	Pengolahan data									
11	Penyusunan laporan									

B. Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2009:407) metode penelitian *Research and Development (R&D)* adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan produk tersebut diuji keefektifan dalam penggunaannya.

Untuk menghasilkan produk tertentu, diperlukan adanya penelitian yang bersifat analisis kebutuhan. Sedangkan untuk menguji keefektifan produk tersebut, maka diperlukan penelitian agar produk dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas.

Dalam bidang pendidikan, masih sangat sedikit peneliti yang melakukan penelitian dan pengembangan produk tertentu untuk menunjang pendidikan. Hal inilah yang mendasari peneliti untuk melakukan penelitian dan pengembangan sebuah produk yang diperkirakan sangat membantu untuk siswa dan juga guru dalam proses pembelajaran. Metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode yang tepat untuk digunakan dalam penelitian ini.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan sebuah bahan ajar yang bersifat multimedia yaitu buku digital *flipbook* dengan maksud mengembangkan bahan ajar tersebut menggunakan aplikasi Heyzine *flipbook maker* yang diunduh dari akun Canva. Subjek untuk mengujicobakan produk ini adalah siswa kelas X SMAN 4 kota Bogor tahun ajaran 2022/2023 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

C. Sasaran Klien

Sasaran klien yang dipilih oleh peneliti untuk mengujicobakan produk dikelompokkan menjadi sasaran untuk uji coba skala kecil dan sasaran untuk uji coba skala besar. Sasaran klien skala kecil yaitu 10-20 siswa yang dipilih dengan teknik *purposive sampling* dari kelas X SMAN 4 kota Bogor. Untuk sasaran klien skala besarnya yaitu siswa kelas X SMA Negeri 4 kota Bogor dengan jumlah 30-50 orang. Sedangkan untuk uji coba instrumen, peneliti melakukan uji coba terhadap siswa yang berbeda dengan jumlah 30 siswa.

D. Langkah-langkah Riset Pengembangan

Pada penelitian ini, peneliti mengacu pada model pengembangan Borg. W.R. dan Gall (1983) yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono meliputi tujuh langkah dalam mengembangkan model, yaitu:

1. Potensi dan masalah

Sebelum melakukan pengembangan terhadap bahan ajar, peneliti terlebih dahulu menganalisis kebutuhan. Analisis kebutuhan ini diperlukan untuk melihat kondisi lapangan terkait pembelajaran Bahasa Indonesia di

SMAN 4 kota Bogor, kemudian menganalisis permasalahan yang terdapat di dalamnya. Pada tahapan ini, peneliti melakukan studi literatur terkait perkembangan bahan ajar, khususnya bahan ajar digital *flipbook* serta melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan siswa guna mengetahui masalah atau hambatan yang terjadi di lapangan pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Pengumpulan Informasi

Setelah potensi masalah ditemukan secara faktual, peneliti mengumpulkan berbagai informasi untuk merencanakan suatu produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang terjadi di lapangan tersebut.

3. Desain Produk

Setelah melalui tahap menggali potensi masalah dan mengumpulkan informasi, peneliti menemukan desain produk yang dikembangkan. Pada penelitian ini produk yang dikembangkan adalah buku digital *flipbook* yang dibuat menggunakan aplikasi Heyzine yang dapat ditautkan dari akun canva. Desain ini merujuk pada referensi dari materi yang akan digunakan, yaitu Kompetensi Dasar, Standar Kompetensi, Indikator Pencapaian Kompetensi, serta Tujuan Pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013.

4. Validasi Desain

Proses validasi desain merupakan tahapan untuk menilai rancangan produk yang dikembangkan. Yakni menilai apakah produk bahan ajar digital *flipbook* yang akan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini lebih menarik dari bahan ajar sebelumnya. Validasi ini bersifat validasi rasional, yaitu penilaian berdasarkan pemikiran rasional, bukan berdasarkan fakta yang terdapat di lapangan. Uji validasi ini akan dilakukan oleh tiga ahli, yaitu:

a. Uji Ahli Media

Uji ahli media dilakukan untuk mengetahui keefektifan dan kelayakan bahan ajar buku digital *flipbook* dengan kesesuaiannya terhadap standar minimal dalam proses pembelajaran. Uji ahli media dilakukan oleh dosen dari program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Pakuan yang ahli di bidang teknologi.

b. Uji Ahli Bahasa

Uji ahli bahasa dilakukan agar mengetahui kesesuaian bahasa yang diterapkan pada pembuatan buku digital *flipbook* dengan standar

minimal dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan dan kelayakan bahan ajar buku digital *flipbook* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di lokasi penelitian. Uji ahli bahasa dilakukan oleh ahli bahasa yaitu dosen dari program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pakuan,.

c. Uji Ahli Materi

Uji ahli materi dilakukan untuk menguji kelayakan dari segi materi, kesesuaian materi dengan standar isi, dan sistematika materi. Untuk uji kelayakan materi dilakukan oleh ahli materi yaitu guru Bahasa Indonesia dari SMAN 4 Kota Bogor.

5. Revisi Desain

Setelah melakukan tahap uji validasi oleh para ahli, maka diketahui kelemahan dari buku digital *flipbook* yang harus diperbaiki agar menjadi lebih baik lagi. Apabila perubahan pada produk yang dihasilkan sangat besar dan mendasar, maka diperlukan adanya evaluasi formatif. Akan tetapi, jika perubahan yang dilakukan tidak terlalu besar dan mendasar, maka produk akan dianggap layak dan siap untuk diujicobakan di lapangan.

6. Uji Coba Produk

Produk yang sudah selesai dibuat melewati tahapan validasi dan revisi desain kemudian diujicobakan di lapangan untuk mengetahui kelayakan dari buku digital *flipbook* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Uji coba produk merupakan tahap akhir yang harus dilakukan dari evaluasi formatif. Jika sudah memasuki tahapan ini, maka produk yang dibuat dan dikembangkan sudah mendekati sempurna. Uji lapangan ini dilakukan pada siswa kelas XI SMAN 4 Kota Bogor dengan jumlah 34 orang.

7. Revisi Produk

Setelah melalui tahap uji coba produk, produk bahan ajar yang diteliti dianggap telah selesai dikembangkan apabila keefektifan dan kelayakan produk yang dikembangkan telah mendapatkan respon yang positif dari guru dan siswa. Namun apabila hasilnya belum sempurna, maka uji coba yang dilakukan pada tahap sebelumnya dapat dijadikan sebagai acuan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk yang akan dibuat sehingga tujuan dari penelitian dapat tercapai.

E. Perencanaan dan Penyusunan Model

Tabel 3. 2

PERENCANAAN DAN PENYUSUNAN MODEL

No.	Tampilan	Keterangan
1	Halaman sampul	Memuat judul, kelas, materi, semester, penulis buku digital <i>Flipbook</i> .
2	Halaman i	Memuat daftar isi menggunakan <i>hyperlink</i> .
3	Halaman 1	Memuat konten peta konsep dari materi yang akan dipelajari.
4	Halaman 3	Memuat identitas modul, KD dan indikator, serta materi yang akan dipelajari.
5	Halaman 4	Memuat konten petunjuk penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran.
6	Halaman 6	Memuat konten tujuan pembelajaran dan uraian materi.
7	Halaman 7-15	Memuat konten materi pembelajaran 1.
8	Halaman 16-23	Memuat contoh cerpen dan penugasan untuk siswa.
9	Halaman 24	Memuat rangkuman materi kegiatan pembelajaran 1.
10	Halaman 25-28	Memuat konten materi pembelajaran 2.
11	Halaman 29	Memuat konten video pembelajaran.
12	Halaman 30-31	Memuat latihan dari kegiatan pembelajaran 2.
13	Halaman 32	Memuat rangkuman materi kegiatan pembelajaran 2.
14	Halaman 33	Memuat konten evaluasi pembelajaran berupa kuis.
15	Halaman 34	Memuat konten penilaian diri atau refleksi.
16	Halaman 35	Memuat konten kata-kata penting dalam modul.
17	Halaman 36	Memuat daftar pustaka dari materi yang telah dipaparkan.

Konten-konten materi yang dapat dimuat dalam buku digital *Flipbook* menggunakan aplikasi Heyzine dapat didukung oleh fitur-fitur yang dapat membuat tampilan buku digital menjadi lebih menarik, sehingga informasi-informasi pendukung pada materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disajikan dalam berbagai bentuk sesuai kebutuhan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan bahan ajar buku digital *flipbook* ini menggunakan empat jenis instrumen, yaitu wawancara, dokumentasi, validasi ahli dan angket.

1. Wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan saat mengumpulkan data pada studi pendahuluan untuk mengetahui permasalahan yang akan diteliti dengan cara mengajukan suatu pertanyaan kepada yang diwawancarai. Selain itu, wawancara juga dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui data awal apabila responden pada tahap uji coba terlalu sedikit, sehingga akan diperoleh data yang dapat dijadikan masukan dalam pengembangan buku digital *flipbook* menggunakan aplikasi Heyzine.

Tabel 3. 3

PERTANYAAN WAWANCARA GURU

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Responden
1.	Kurikulum apa yang diterapkan di SMAN 4 Kota Bogor?	
2.	Bagaimana proses pembelajaran di SMAN 4 Kota Bogor?	
3.	Model dan metode apa yang sering digunakan oleh guru saat mengajar?	
4.	Kendala apa yang sering dialami oleh guru ketika mengajar?	
5.	Media atau bahan ajar apa yang sering digunakan oleh guru saat mengajar?	
6.	Kesulitan apa yang sering dirasakan oleh guru saat menyusun media atau bahan ajar?	
7.	Apakah media atau bahan ajar yang digunakan sudah mengarah ke penggunaan teknologi dan berbasis digital?	
8.	Media/bahan ajar seperti apa yang disenangi oleh siswa?	
9.	Apakah bapak/ibu sudah tahu atau pernah menggunakan bahan ajar digital <i>Flipbook</i> ?	
10.	Apakah bapak/ibu tertarik untuk menggunakan <i>Flipbook</i> dalam proses pembelajaran?	

Tabel 3. 4

PERTANYAAN WAWANCARA SISWA

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Responden
1.	Apakah Anda pernah mengalami kesulitan dalam mempelajari materi?	
2.	Materi apa yang cukup sulit dipahami?	
3.	Apakah Anda mencari bahan ajar lain selain buku dari sekolah untuk membantu memahami materi?	
4.	Media apa yang digunakan oleh guru pada pembelajaran di kelas?	
5.	Apakah media yang digunakan menarik?	
6.	Media/bahan ajar apa yang menarik bagi siswa?	
7.	Apakah guru sudah menggunakan bahan ajar yang berbasis digital?	
8.	Apakah siswa tahu atau pernah menggunakan bahan ajar digital <i>flipbook</i> ?	
9.	Bagaimana harapan siswa terhadap bahan ajar digital <i>flipbook</i> yang akan dikembangkan?	

2. Validasi Ahli

Validasi ahli merupakan lembar soal yang diberikan kepada validator ahli untuk menilai kualitas dari bentuk dan penyajian dari bahan ajar yang akan diujicobakan kepada peserta didik. Ada tiga jenis validasi ahli yang digunakan oleh peneliti, yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli bahasa.

a. Validasi Ahli Media

Tabel 3. 5

KISI-KISI VALIDASI AHLI MEDIA

No	Kriteria	Indikator
1	Rekayasa Perangkat Lunak	1. Penggunaan media efektif dan efisien. 2. <i>Reliable</i> dan <i>reusable</i> 3. <i>Maintainable</i> dan kompatibilitas. 4. <i>Usable</i> (mudah digunakan). 5. Ketepatan pemilihan jenis perangkat lunak untuk pengembangan.
2	Desain Pembelajaran	1. Penyajian tujuan pembelajaran. 2. Penyajian keterkaitan tujuan pembelajaran dengan kurikulum. 3. Penyajian isi media dengan tujuan pembelajaran. 4. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran dalam video
		5. Motivasi belajar. 6. Kontekstual dan aktual.
3	Komunikasi Visual	1. Komunikatif. 2. Kreatif. 3. Animasi sederhana dan menarik. 4. Kualitas audio. 5. Kualitas visual.

Tabel 3. 6

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

No	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
A. Rekayasa Perangkat Lunak					
1	Penggunaan bahan ajar efektif untuk belajar mandiri maupun belajar terbimbing.				

2	Bahan ajar efisien digunakan untuk belajar mandiri maupun belajar terbimbing.				
3	Bahan ajar dapat diandalkan untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.				
4	Bahan ajar dapat digunakan berulang kali.				
5	<i>Maintainable</i> (dapat dikelola atau dipelihara dengan mudah).				
6	Bahan ajar dapat dijalankan di berbagai perangkat keras dan perangkat lunak.				
7	Bahan ajar mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya.				
8	Pemilihan <i>software</i> untuk pengembangan bahan ajar tepat.				
B. Desain Pembelajaran					
9	Tujuan pembelajaran dalam bahan ajar disajikan dengan jelas.				
10	Tujuan pembelajaran relevan dengan kurikulum.				
11	Cakupan isi dalam bahan ajar sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
12	Penggunaan strategi pembelajaran dalam bahan ajar sudah tepat.				
13	Penyampaian materi bahan ajar meningkatkan daya tarik belajar siswa.				
14	Bahan ajar menambah rasa senang untuk membaca sampai tuntas.				
15	Bahan ajar menggambarkan keadaan secara aktual.				
C. Komunikasi Visual					
16	Materi dalam bahan ajar tersampaikan dengan baik.				
17	Mengandung unsur hiburan.				
18	Bahan ajar kreatif dalam penyampaian isi materi.				

19	Tampilan gambar pada bahan ajar menarik				
20	Tampilan animasi dan elemen pada bahan ajar menarik.				
21	Video yang disajikan dalam bahan ajar relevan dengan materi.				
22	Desain bahan ajar sesuai dengan materi.				
23	Audio yang disajikan terdengar jelas.				
24	Audio yang digunakan sudah sesuai.				
25	Jenis dan ukuran huruf atau <i>font</i> dalam bahan ajar mudah terbaca.				
26	Kombinasi warna teks dengan <i>background</i> bahan ajar terlihat jelas.				
27	Tipografi teks dalam bahan ajar dapat terbaca dengan jelas.				

b. Validasi Ahli Materi

Tabel 3. 7

KISI-KISI VALIDASI AHLI MATERI

No	Kriteria	Indikator
1	Aspek Kelayakan Isi	1. Kesesuaian dengan KD dan KI 2. Keakuratan Materi 3. Kemutakhiran Materi 4. Mendorong Keingintahuan
2	Aspek Kelayakan Penyajian	1. Teknik Penyajian 2. Pendukung Penyajian 3. Penyajian Pembelajaran 4. Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir

Tabel 3. 8

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

No	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
A. Aspek Kelayakan Isi					
1	Kesesuaian KD dan KI dengan kurikulum.				
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan KD dan KI.				
3	Petunjuk penggunaan modul dapat membantu siswa dalam menggunakan bahan ajar.				
4	Penggunaan kata dan kalimat dalam menguraikan materi jelas.				
5	Alur materi pembelajaran diuraikan dengan jelas.				
6	Materi yang disampaikan dalam bahan ajar sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
7	Materi yang disampaikan dalam bahan ajar sudah sesuai dengan kurikulum.				
8	Materi dalam bahan ajar menggambarkan keadaan secara aktual.				
9	Materi yang disampaikan mudah dipahami oleh				
	siswa.				
10	Bentuk bahan ajar sesuai dengan karakteristik materi.				
B. Aspek Kelayakan Penyajian					
11	Bahan ajar efektif digunakan oleh siswa untuk mempermudah memahami materi dengan cepat.				
12	Bahan ajar dapat mudah digunakan oleh siswa secara mandiri.				
13	Bahan ajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.				
14	Bahan ajar dapat mendorong keingintahuan siswa untuk mendalami materi.				

15	Koherensi dan keruntutan pola pikir pada materi yang disajikan dalam bahan ajar.				
16	Kelengkapan materi yang disajikan dengan media sesuai dengan standar kompetensi.				
17	Materi yang disajikan dalam bahan ajar sesuai dengan karakteristik siswa.				
18	Kesesuaian konsep materi dalam bahan ajar dengan kehidupan sehari-hari				
19	Contoh cerpen yang disajikan dalam bahan ajar sesuai/cocok dengan karakter dan kemampuan siswa.				
20	Penugasan dalam bahan ajar sesuai dengan materi dan keadaan siswa.				
21	Soal evaluasi dalam bahan ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
22	Tulisan dalam bahan ajar dapat terbaca dengan jelas.				

c. Validasi Ahli Bahasa

Tabel 3. 9

KISI-KISI VALIDASI AHLI BAHASA

No	Kriteria	Indikator
1	Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat. 2. Keefektifan kalimat. 3. Kebakuan istilah.
2	Komunikatif	1. Pemahaman terhadap pesan atau informasi.
3	Dialogis dan Interaktif	1. Kemampuan memotivasi peserta didik.

4	Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik. 2. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.
5	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. 2. Ketepatan penggunaan jenis huruf dan ukuran huruf.
		<ol style="list-style-type: none"> 3. Ketepatan ejaan. 4. Bahasa yang digunakan sesuai dengan jenjang pendidikan.

Tabel 3. 10

INSTRUMEN VALIDASI AHLI BAHASA

No	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
A. Lugas					
1	Ketepatan struktur kalimat yang digunakan dalam bahan ajar.				
2	Keefektifan penggunaan kalimat dalam bahan ajar.				
3	Bahan ajar disusun menggunakan bahasa yang baku.				
4	Instruksi audio dalam bahan menggunakan bahasa yang lugas.				
5	Ketegasan kalimat dalam petunjuk penggunaan bahan ajar.				
B. Komunikatif					
6	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami.				
7	Instruksi audio dalam bahan ajar mudah dipahami.				

C. Dialogis dan Interaktif					
8	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar memotivasi siswa.				
9	Bahan ajar mendorong siswa untuk berpikir kritis.				
10	Instruksi audio mengandung instruksi <i>call to action</i> (mengajak untuk melakukan sesuatu)				
D. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik					
11	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat sekolah menengah atas.				
12	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.				
13	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.				
14	Pemilihan contoh cerpen sesuai dengan karakteristik siswa.				
15	Tidak terdapat penafsiran bahasa.				
E. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa					
16	Bahan ajar menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.				
17	Penulisan sesuai dengan EYD.				
18	Ketepatan penggunaan jenis huruf dan ukuran huruf.				
19	Ketepatan penggunaan tanda baca.				
20	Ketepatan penggunaan ejaan.				
21	Bahasa yang digunakan tidak mengandung unsur SARA				

3. Angket

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data secara terbuka ataupun tertutup dengan memberikan seperangkat pertanyaan yang diperlukan untuk dijawab oleh para responden. Angket atau kuesioner digunakan oleh peneliti pada saat uji coba dan evaluasi produk yang dikembangkan. Untuk angket uji coba buku digital *flipbook* menggunakan aplikasi Heyzine diberikan kepada siswa pada saat uji coba produk.

Sedangkan untuk evaluasi akan dilakukan oleh validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli media.

Tabel 3. 11

KISI-KISI ANGKET RESPON SISWA

No	Kriteria	Indikator
1	Materi	1. Tujuan pembelajaran 2. Materi pembelajaran 3. Sumber pembelajaran 4. Kegiatan pembelajaran
2	Media	1. Rekayasa perangkat lunak 2. Desain pembelajaran 3. Komunikasi visual

Tabel 3. 12

ANGKET RESPON SISWA

No	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
A. Materi					
1	Tujuan pembelajaran dalam bahan ajar disertakan dengan jelas.				
2	Penggunaan kata dan kalimat dalam menguraikan materi jelas.				
3	Alur pembelajaran diuraikan dengan jelas.				
4	Petunjuk penggunaan modul dapat membantu siswa dalam menggunakan bahan ajar.				
5	Materi yang disampaikan dalam bahan ajar dapat dipraktikkan langsung oleh siswa.				
6	Bahan ajar dapat dijadikan bahan ajar mandiri oleh siswa.				
7	Materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa.				
B. Media					
8	Bahan ajar efektif digunakan untuk mempermudah siswa memahami materi dalam jangka waktu lebih cepat.				

9	Bahan ajar dapat mudah digunakan oleh siswa secara mandiri.				
10	Video yang disajikan dalam bahan ajar relevan dengan materi.				
11	Kualitas video yang disajikan dalam bahan ajar baik dan jelas.				
12	Audio yang disajikan dalam bahan ajar jelas.				
13	Gambar yang disajikan dalam bahan ajar jelas.				
14	Gambar yang disajikan dalam bahan ajar relevan dengan materi.				
15	Bahan ajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.				
16	Desain bahan ajar menarik.				
17	Jenis dan ukuran huruf atau <i>font</i> dalam bahan ajar mudah terbaca.				
18	Kombinasi warna teks dengan <i>background</i> bahan ajar terlihat jelas.				
19	Tipografi teks dalam bahan ajar dapat terbaca dengan jelas.				
20	Bahan ajar kreatif dalam penyampaian isi materi.				

G. Teknik Analisis data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dengan memaparkan hasil dari pengembangan produk buku digital *flipbook* materi cerpen. Data-data yang diperoleh dari hasil uji coba produk kemudian dianalisis untuk mendapatkan gambaran karakteristik dari setiap variabel yang diteliti.

1. Validasi Ahli

Pada saat melakukan penilaian angket validasi ahli terhadap penyajian, kelengkapan materi, kesesuaian isi, serta kebahasaan dari bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen akan dinilai berdasarkan skala penilaian 1 sampai 4. Dengan keterangan skor sebagai berikut:

Tabel 3. 13

SKOR PENILAIAN VALIDASI AHLI

Skor	Pilihan jawaban kelayakan
4	Valid/sangat baik
3	Cukup valid/baik
2	Kurang valid/kurang baik
1	Tidak valid/sangat kurang baik

Sumber data: Wibowo, 2018

Hasil skor yang didapat dari penilaian validator tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus berikut:

$$V = \frac{\text{skor hasil validasis}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Dari hasil penilaian skor validasi ahli media, materi dan bahasa tersebut kemudian dikonversikan ke dalam 4 rata-rata kriteria validasi seperti yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. 14

RATA-RATA KRITERIA VALIDASI

Skor Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
75% - 100 %	Valid/sangat baik
50% - 74,99%	Cukup valid/baik
25% - 49,99%	Kurang valid/kurang baik
0% - 24,99%	Tidak valid/sangat kurang baik

Sumber data: Wibowo, 2018

2. Analisis Data Uji Coba Produk

Proses uji coba produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen pada peserta didik dilakukan dengan dua tahap analisis yaitu pemberian *pretest* dan *post-test* untuk mengukur penguasaan konsep peserta didik sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan menggunakan bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen, kemudian analisis angket respon siswa

untuk mengetahui keefektifan menggunakan bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen dalam proses pembelajaran.

a. Analisis Penguasaan konsep

Analisis penguasaan konsep peserta didik dilihat dari skor hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil *pre-test* dan *post-test* tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus *normalized gain* (g) dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas penguasaan konsep materi peserta didik.

Analisis *normalized gain* (g) menggunakan rumus berikut:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{post test} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Kemudian hasil dari penghitungan skor tersebut kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori tafsiran efektivitas N-Gain. kategori tafsiran efektivitas N-Gain tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 15

KATEGORI TAFSIRAN EFEKTIVITAS N-GAIN

Skor Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
>76	Efektif
56 -75	Cukup Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
<40	Tidak Efektif

Sumber: Hake,R.R, 1999

b. Analisis Data Angket Respon Siswa

Analisis data uji coba dari angket yang diberikan kepada peserta didik terhadap penggunaan produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen memiliki 4 pilihan jawaban sesuai konten dari pertanyaan. Setiap kriteria jawaban memiliki skor yang berbeda terhadap tingkat kesesuaian bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen dengan pengguna. Berikut adalah tabel 3.15 skor penilaian uji coba produk oleh pengguna:

Tabel 3. 16
SKOR PENILAIAN UJI COBA PRODUK

Skor	Pilihan jawaban kelayakan
4	Sangat baik/Sangat menarik
3	Baik/menarik
2	Kurang baik/kurang menarik
1	Sangat kurang baik/sangat kurang menarik

Sumber data: Wibowo, 2018

Hasil dari skor penilaian uji coba produk tersebut kemudian dihitung untuk memperoleh rata-rata persentase skor dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimal

Hasil dari persentase angket respon peserta didik terhadap penggunaan produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen kemudian dicocokkan dengan rata-rata kriteria persentase sebagai berikut:

Tabel 3. 17

KRITERIA SKOR PERSENTASE ANNGKET RESPON SISWA

Skor Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
75% - 100 %	Sangat baik
50% - 74,99%	Baik
25% - 49,99%	Kurang baik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Model

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah berupa bahan ajar digital *Flipbook* dengan materi cerpen kelas XI menggunakan aplikasi Heyzine. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan dari Borg dan Gall (1983) yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono menjadi tujuh langkah.

1. Potensi dan Masalah,

Sebelum melakukan pengembangan bahan ajar, peneliti melakukan pra observasi untuk mengenali potensi dan masalah yang terdapat di SMAN 4 Kota Bogor dengan cara mewawancarai guru Bahasa Indonesia dan peserta didik di SMAN 4 Kota Bogor. Adapun hasil dan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan observasi yang diajukan peneliti kepada guru Bahasa Indonesia di SMAN 4 Kota Bogor adalah sebagai berikut:

a. Kurikulum yang Digunakan di SMAN 4 Kota Bogor

Kurikulum yang di terapkan di SMAN 4 Kota Bogor menggunakan dua kurikulum yang berbeda. Yaitu kurikulum merdeka yang diterapkan di kelas X dimulai dari tahun ajaran baru, dan kurikulum tiga belas (KURTILAS) yang diterapkan di kelas XI dan XII melanjutkan kurikulum yang diterapkan dari kelas X. Hal ini dilakukan agar peserta didik kelas XI dan XII yang dari awal kelas X sudah menggunakan KURTILAS tidak mengalami kesulitan beradaptasi dengan kurikulum baru, karena konsep dan pola dari dua kurikulum tersebut sangat berbeda.

b. Proses Pembelajaran di SMAN 4 Kota Bogor

Proses pembelajaran di SMAN 4 Kota Bogor tentunya beraneka ragam sesuai dengan tujuan pembelajaran itu sendiri. Narasumber menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran yang hendak dicapai adalah sebagai acuan diselenggarakannya proses pembelajaran. Maka dari itu, tujuan pembelajaran yang beragam, tentunya membuat proses pembelajaran pun akan beragam pula.

c. Model dan Metode yang Sering Digunakan oleh Guru

Model dan juga metode yang digunakan pada saat proses pembelajaran tentunya harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran itu sendiri. Maka dari itu sama halnya dengan bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung, model dan metode yang digunakan tentunya beragam dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

d. Kendala yang Dialami Guru Saat Mengajar Bahasa Indonesia

Minat dan kemampuan membaca kritis siswa masih cukup rendah. Faktor-faktor penyebab rendahnya minat dan kemampuan membaca siswa di sekolah tersebut diantaranya adalah kurangnya ketersediaan buku yang menarik bagi siswa, ketersediaan buku di perpustakaan masih sangat sedikit dan hanya didominasi oleh bukubuku pelajaran saja. Buku-buku pendukung pembelajaran seperti buku kumpulan cerpen dan buku novel masih perlu diperbanyak. Selain itu kurangnya motivasi siswa terhadap literasi juga berpengaruh, di mana generasi Z sekarang ini menganggap literasi merupakan kegiatan yang membosankan. Sehingga ketertarikan peserta didik terhadap membaca masih sangat jauh dibandingkan ketertarikan terhadap penggunaan teknologi.

e. Media atau Bahan Ajar yang Digunakan Saat Mengajar

Media dan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran cukup beragam. Pemanfaatan media dan bahan ajar tidak hanya berbasis teknologi, tetapi juga harus dikombinasi dengan media dan bahan ajar cetak atau produk yang *real* dan bisa disentuh oleh peserta didik dalam penyampaian materi-materi tertentu.

f. Kesulitan yang Dirasakan oleh Guru Saat Membuat Bahan Ajar

Dikarenakan media dan bahan ajar yang digunakan sekarang ini cenderung lebih ke pemanfaatan teknologi, tentunya ini menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik untuk terus berinovasi secara kreatif dalam pembuatan media dan bahan ajar. Kurangnya referensi pembuatan bahan ajar berbasis teknologi digital membuat guru sedikit kesulitan dalam pembuatan media dan bahan ajar digital. Sehingga dibutuhkan banyak referensi dan juga pelatihan-pelatihan dalam pembuatan bahan ajar berbasis teknologi digital seperti yang dibutuhkan saat ini.

g. Penggunaan Media dan Bahan Ajar Berbasis Teknologi di SMAN 4 Kota Bogor

Pemanfaatan media dan bahan ajar yang berbasis teknologi sudah diterapkan dalam proses pembelajaran. Namun di suatu waktu, terkadang ada saat di mana guru tidak sempat membuat media dan bahan ajar, terutama media dan bahan ajar berbasis teknologi yang memerlukan waktu dan proses pembuatan yang cukup memakan waktu.

h. Media dan Bahan Ajar yang Disenangi oleh Siswa

Media dan bahan ajar yang digunakan pada proses pembelajaran harus variatif agar penggunaannya tidak berulang-ulang. Hal ini dikarenakan peserta didik dengan tingkat SMA sangat mudah bosan. Dari berbagai media dan bahan ajar yang telah digunakan dalam proses pembelajaran, peserta didik memang lebih antusias bila diberikan media dan bahan ajar yang berbentuk digital atau berbasis teknologi. Selain itu juga siswa sangat antusias apabila diberikan media atau bahan ajar yang mengolaborasi dengan *games-games* pembelajaran.

i. Penggunaan Bahan Ajar Digital *Flipbook* di SMAN 4 Kota Bogor

Menurut narasumber, bahan ajar digital *flipbook* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran, oleh karena itu narasumber tertarik menggunakan bahan ajar digital *flipbook* dalam proses pembelajaran.

Selain melakukan pra-observasi dengan cara melakukan wawancara kepada guru Bahasa Indonesia di SMAN 4 Kota Bogor, peneliti juga melakukan wawancara kepada peserta didik di SMAN 4 Kota Bogor dengan tujuan agar data yang didapat tidak hanya dari satu pihak yaitu guru saja, melainkan data dari pihak peserta didik juga dibutuhkan karena pada hakikatnya proses pembelajaran terjadi antara dua pihak yaitu guru dan peserta didik. Selain itu juga, tanggapan-tanggapan peserta didik dalam proses pembelajaran sangat diperlukan untuk bahan evaluasi guru agar proses pembelajaran selanjutnya menjadi lebih baik. Peneliti melakukan wawancara kepada beberapa peserta didik kelas XI SMAN 4 Kota Bogor yang dianggap jawabannya dapat mewakili peserta didik lainnya. Adapun hasil dari tahap wawancara tersebut adalah sebagai berikut:

a. Kesulitan yang Dialami Peserta Didik dalam Mempelajari Materi

Dalam proses pembelajaran, narasumber menjelaskan bahwa kesulitan peserta didik dalam memahami materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia disebabkan karena materi yang disajikan cenderung berupa teks dan bacaan yang banyak. Pada masalah ini narasumber menjelaskan materi yang disajikan dalam bahan ajar secara *full text* membuat peserta didik bosan dan pada akhirnya malas membaca.

b. Materi yang Sulit Dipahami oleh Peserta Didik

Materi yang telah dipelajari pada saat pra-observasi adalah BAB IV dengan judul meneladani kehidupan dari cerita pendek. Narasumber menjelaskan bahwa materi cerpen cukup rumit terutama di bagian menganalisis sebuah cerpen. Menganalisis cerpen menurut narasumber memerlukan konsentrasi tinggi dan pemikiran yang kritis karena data-data yang dianalisis dalam sebuah cerpen merupakan data tersirat. Kemudian jawaban dari peserta didik lain yaitu materi teks eksplanasi, sama halnya dengan materi cerpen, peserta didik merasa kesulitan dengan materi teks eksplanasi dikarenakan membutuhkan kemampuan membaca kritis yang tinggi.

c. Kebutuhan Media dan Bahan Ajar Peserta Didik

Dalam proses pembelajaran, narasumber menjelaskan bahwa penggunaan bahan ajar selain daripada buku yang diberikan dari sekolah, peserta didik juga membutuhkan bahan ajar lain untuk kemudahan memahami materi yang disampaikan.

d. Media dan Bahan Ajar yang Digunakan dalam Pembelajaran

Bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran cukup beragam tergantung materi yang disampaikan. Narasumber menjelaskan bahwa buku sumber sebagai bahan ajar utama menggunakan buku kurikulum 13. Adapun media pembelajaran yang paling umum digunakan adalah *power point*, media *power point* digunakan hampir pada semua penyampaian materi.

e. Kemenarikan Media dan Bahan Ajar yang Digunakan

Menurut narasumber, media dan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran ada yang memang menarik tetapi masih banyak juga yang kurang menarik. Menurut narasumber, penyampaian materi dalam bentuk *power point* sudah cukup membosankan karena

penggunaan *power point* dalam penyampaian materi sudah dilakukan sejak tingkat SMP.

f. Kriteria Media dan Bahan Ajar yang Menarik Bagi Peserta Didik

Media dan bahan ajar yang menarik menurut narasumber tidaklah hanya memuat konten materi saja, tetapi dari desain dan tampilan juga seharusnya dibuat menarik, agar peserta didik saat membaca tidak merasa bosan. Narasumber menjelaskan bahwa bahan ajar yang menarik bagi peserta didik salah satunya adalah bahan ajar yang menggunakan teknologi seperti bahan ajar yang berbasis digital dan juga mengikuti perkembangan zaman.

g. Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Digital

Penggunaan media dan bahan ajar yang berbasis digital sudah diterapkan dalam proses pembelajaran, tetapi tidak di semua materi. Narasumber menjelaskan bahwa media dan bahan ajar yang berbasis digital hanya digunakan pada penyampaian materi-materi tertentu saja. Tetapi penggunaan media dan bahan ajar seperti *power point*, kuis *online*, dan e-book sudah sering digunakan dalam pembelajaran.

h. Penggunaan Bahan Ajar Digital *Flipbook*

Bahan ajar digital *Flipbook* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa di antaranya sudah mengetahui bentuk dari bahan ajar digital *flipbook*, namun sebagian yang lain ada yang belum mengetahui bentuk dari bahan ajar digital *flipbook*. Narasumber menjelaskan bahwa bahan ajar digital *flipbook* menarik untuk dicoba.

i. Harapan Peserta Didik Terkait Bahan Ajar yang Dikembangkan

Menurut narasumber. bahan ajar yang akan dikembangkan sebaiknya disesuaikan dengan tingkat SMA. Dari segi desain, muatan konten, dan juga fitur-fitur di dalamnya.

Berdasarkan hasil wawancara guru dan peserta didik di SMAN 4 Kota Bogor tersebut, peneliti menemukan potensi dan masalah yang terdapat di lokasi penelitian terkait penggunaan bahan ajar yang memerlukan inovasi dan kreatifitas sehingga bahan ajar dapat membuat siswa tertarik dan antusias saat menggunakannya. Di samping itu, guru juga memerlukan banyak referensi terkait pembuatan bahan ajar agar mampu mengikuti perkembangan zaman. Kemudian dari hasil observasi

tersebut, peneliti juga menemukan adanya permasalahan terkait penggunaan bahan ajar yang berbasis teknologi, guru Bahasa Indonesia sebagai narasumber tersebut menjelaskan bahwa kurangnya referensi terkait penggunaan bahan ajar berbasis digital menjadi salah satu kesulitan dalam pembuatan bahan ajar berbasis digital. Potensi dan masalah tersebut memerlukan adanya solusi urgensi agar proses pembelajaran menjadi lebih baik.

2. Pengumpulan Informasi

Berdasarkan hasil dari tahap potensi dan masalah tersebut, peneliti mengumpulkan informasi dari berbagai referensi terkait pengembangan bahan ajar yang akan dilakukan sebagai berikut:

a. Bentuk Bahan Ajar

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, Bahan ajar yang dibutuhkan oleh peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran dapat dibentuk menjadi bahan ajar digital *Flipbook* menggunakan aplikasi Canva dan dikonversikan ke aplikasi Heyzine yang diimplementasikan dalam pembelajaran materi cerpen Bahasa Indonesia. Bahan ajar digital *Flipbook* dipilih karena terdapat banyak fitur-fitur menarik yang dapat mendukung penyampaian materi menjadi lebih interaktif.

b. Aplikasi/software untuk Membuat Desain Bahan Ajar

Ada banyak cara untuk membuat desain bahan ajar sebelum dikonversi ke aplikasi pembuat *flipbook*, diantaranya adalah menggunakan *software* PPT yang akan lebih mudah digunakan karena bisa diakses secara *offline*. Selain *software* PPT yang diakses secara *offline*, pembuatan desain bahan ajar juga bisa menggunakan aplikasi Canva yang diakses secara *online*, kelebihan dari Canva itu sendiri adalah terdapat banyak desain-desain menarik yang bisa digunakan sesuai kebutuhan secara mudah gratis. Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti memilih aplikasi Canva untuk membuat desain bahan ajar yang akan dikembangkan.

Kemudian aplikasi pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti memilih aplikasi Heyzine sebagai aplikasi untuk mengonversi desain bahan ajar menjadi *flipbook*, karena menurut peneliti aplikasi Heyzine lebih mudah digunakan dibandingkan aplikasi untuk

mengonversi *flipbook* lainnya. Fitur-fitur di dalam aplikasi Heyzine sangat sederhana untuk digunakan, tetapi dapat dikembangkan menjadi menu-menu yang menarik yang bisa digunakan dalam bahan ajar. Tampilan bahan ajar digital *Flipbook* bisa dibuat menjadi sangat menarik dan terlihat hidup, fitur-fitur seperti *hyperlink* juga sangat membantu agar tampilan bahan ajar menjadi lebih interaktif. Selain itu, dalam aplikasi Heyzine juga bisa menyertakan media-media penyempurna materi seperti video pembelajaran, *back sound audio* untuk menambahkan musik di latar belakang, audio penjelasan, dan gambar dengan jenis JPG, PNG, ataupun GIF yang bisa disertakan dalam bahan ajar.

c. Materi Bahan Ajar

Pada penelitian dan pengembangan bahan ajar ini, peneliti memilih materi cerpen kelas XI yang akan dijadikan implementasi dari pembuatan bahan ajar digital *flipbook*. Pemilihan materi cerpen kelas XI merupakan adaptasi dari kesulitan peserta didik dalam memahami materi. Sehingga bahan ajar digital *flipbook* yang diimplementasikan dalam materi cerpen ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi.

Proses pembuatan bahan ajar digital *Flipbook* sangatlah mudah dan tidak memerlukan pelatihan khusus untuk mempelajari cara penggunaannya, fitur-fitur dalam aplikasi Heyzine sangat sederhana untuk digunakan tetapi dapat dikembangkan untuk pembuatan bahan ajar yang interaktif dan menarik, sehingga guru akan dengan mudah menggunakan bahan ajar digital *flipbook* dalam proses pembelajaran.

3. Desain Produk

Ada beberapa hal yang dilakukan dalam langkah desain dan rancangan awal produk pengembangan bahan ajar digital *Flipbook* materi cerpen yang dibuat menggunakan aplikasi Canva dan dikonversi ke aplikasi Heyzine dalam membentuk sebuah struktur bahan ajar, diantaranya adalah menyesuaikan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta silabus berdasarkan kurikulum 2013 yang masih berlaku di SMAN 4 Kota Bogor untuk siswa kelas XI. Bahan ajar digital *Flipbook* yang telah dibuat berisikan KD 3.9 yang diambil dari materi cerpen yaitu menganalisis unsurunsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek.

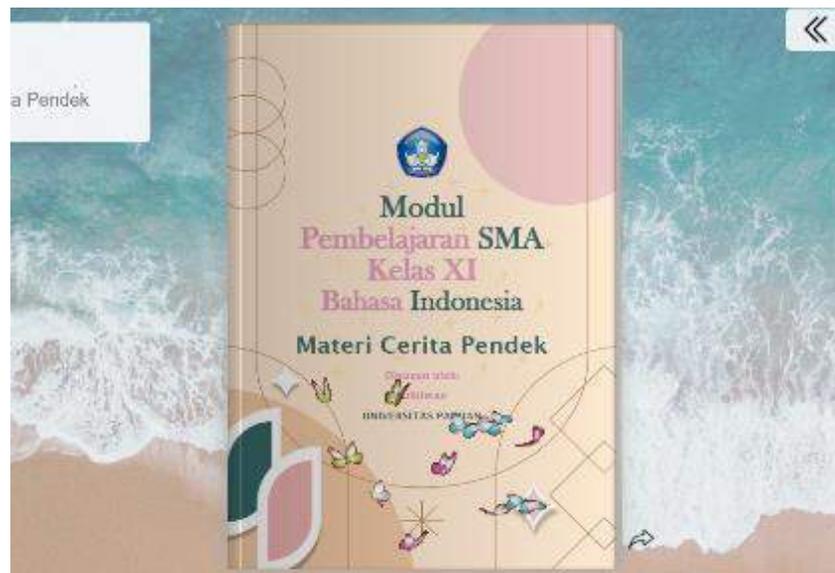
Sedangkan 4.9 mengonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerita pendek. Selain itu, bahan ajar digital *Flipbook* materi cerpen ini juga berisikan materi yang dijelaskan oleh KD, penugasan 1 dengan perintah mengidentifikasi unsur-unsur pembangun cerita pendek, menganalisis struktur teks cerita pendek, dan menganalisis kaidah kebahasaan cerita pendek. Selain penugasan, siswa juga diberikan kuis menggunakan aplikasi Quizizz yang memanfaatkan fitur *pop up hyperlink* yang bisa diakses tanpa harus keluar dari bahan ajar *Flipbook* itu sendiri.

Fitur-fitur yang digunakan dalam *Flipbook* ini diantaranya adalah *hyperlink* yang digunakan pada daftar isi dan juga interaksi-interaksi lain seperti *link* untuk melakukan presensi, *link* untuk pengumpulan penugasan 1 dan juga *link* untuk mengerjakan soal evaluasi di Quizizz. Kemudian *Flipbook* ini juga disertai *background music* dengan tujuan supaya bahan ajar lebih inovatif dan berbeda dari modul digital lainnya, *background music* bisa dimatikan jika pengguna tidak berkenan untuk menggunakan sambil mendengarkan musik yang disertakan, serta audio *automatic play* di beberapa halaman yang isinya adalah petunjuk-petunjuk penggunaan bahan ajar. Untuk mendukung penyampaian materi, di dalam *Flipbook* ini juga disertakan video untuk mendukung kelengkapan penyampaian materi, serta beberapa gambar ilustrasi dan juga gambar-gambar bergerak dengan tujuan agar bahan ajar lebih terkesan hidup dan menarik.

Adapun desain bahan ajar digital *Flipbook* terdiri dari cover depan dan cover belakang, presensi, serta daftar isi. Di dalam bahan ajar digital *Flipbook* terdiri dari peta konsep, kegiatan pendahuluan, identitas modul, kompetensi dasar dan indikator pencapaian, petunjuk penggunaan modul, tujuan pembelajaran, uraian materi, penugasan 1 dan penugasan 2, video pembelajaran untuk mendukung penyampaian materi, soal evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz, rangkuman di setiap materi kegiatan, katakata penting dan juga daftar pustaka. Adapun gambar dari isi produk bahan ajar digital *flipbook* dapat dilihat dalam gambar di bawah ini:

a. Sampul Depan

Pada sampul depan, memuat logo Tut Wuri Handayani, judul buku, kelas, materi yang disajikan, penulis dan instansi. Pada halaman sampul depan ini juga terdapat audio untuk menyapa pembaca.



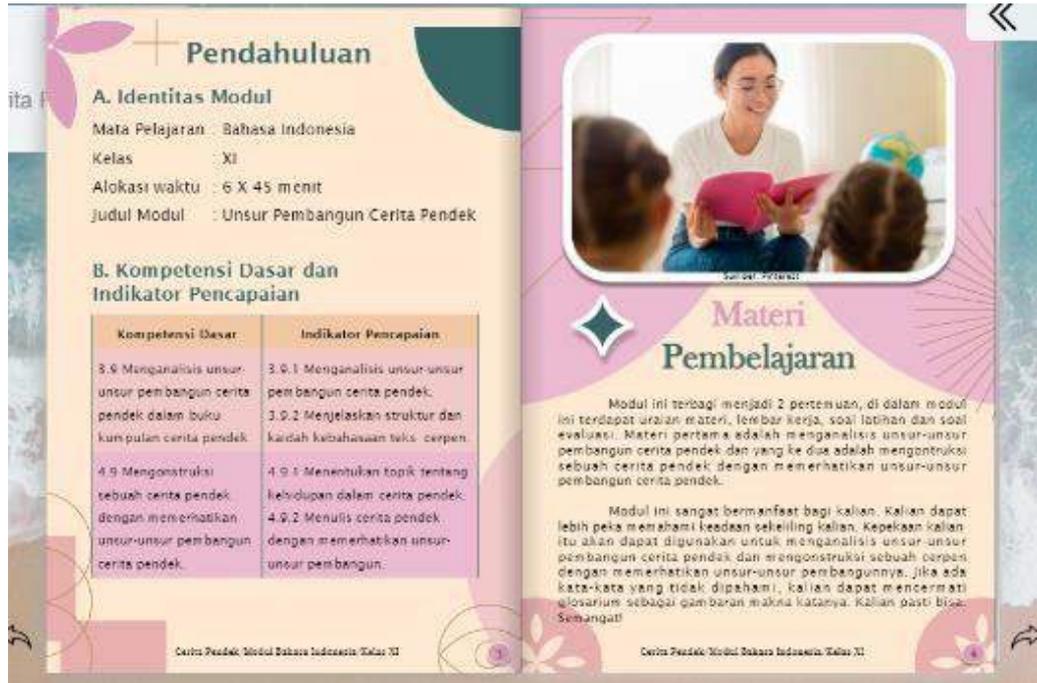
Gambar 4. 1 Tampilan Sampul Depan

b. Peta Konsep



Gambar 4. 2 Tampilan Peta Konsep

c. Pendahuluan



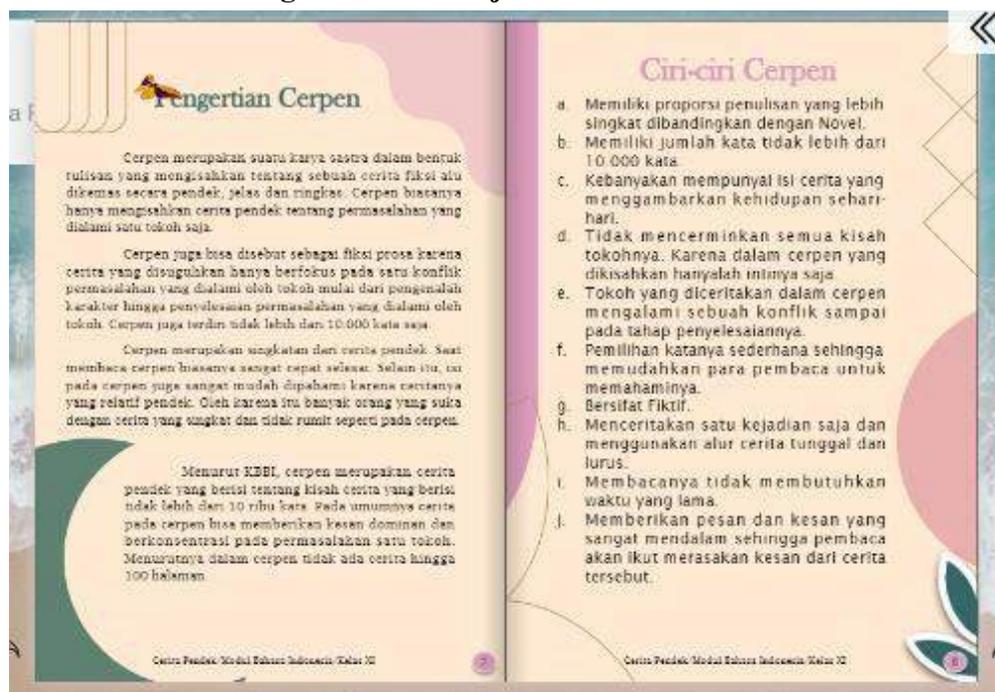
Gambar 4. 3 Tampilan Pendahuluan dan Uraian Materi

d. Kegiatan Pembelajaran 1

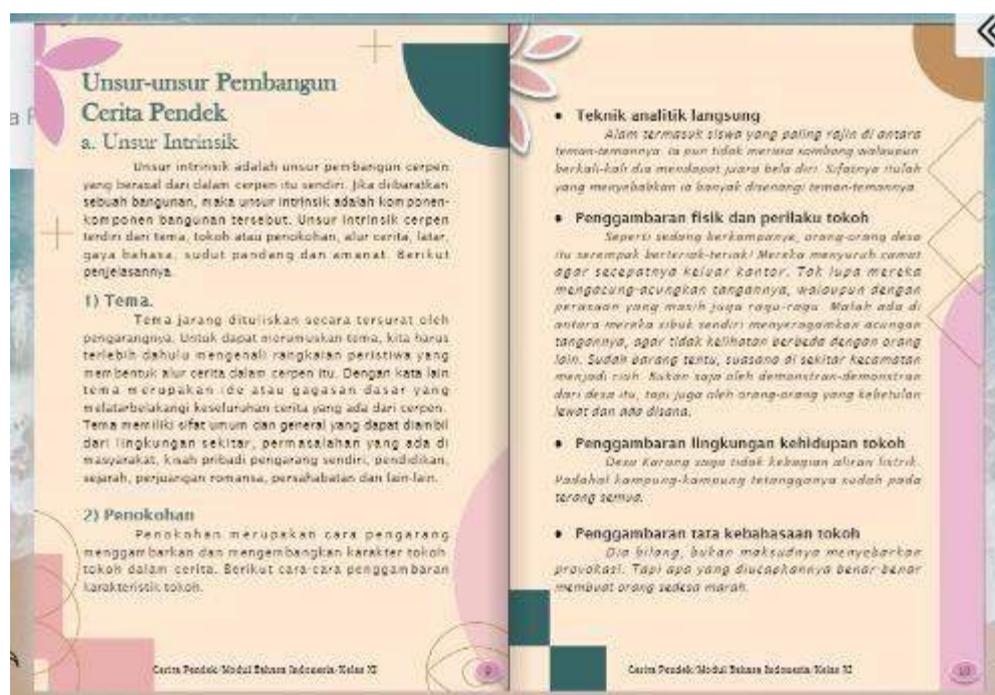


Gambar 4. 4 Tampilan Kegiatan Belajar 1

e. Uraian Materi Kegiatan Pembelajaran 1



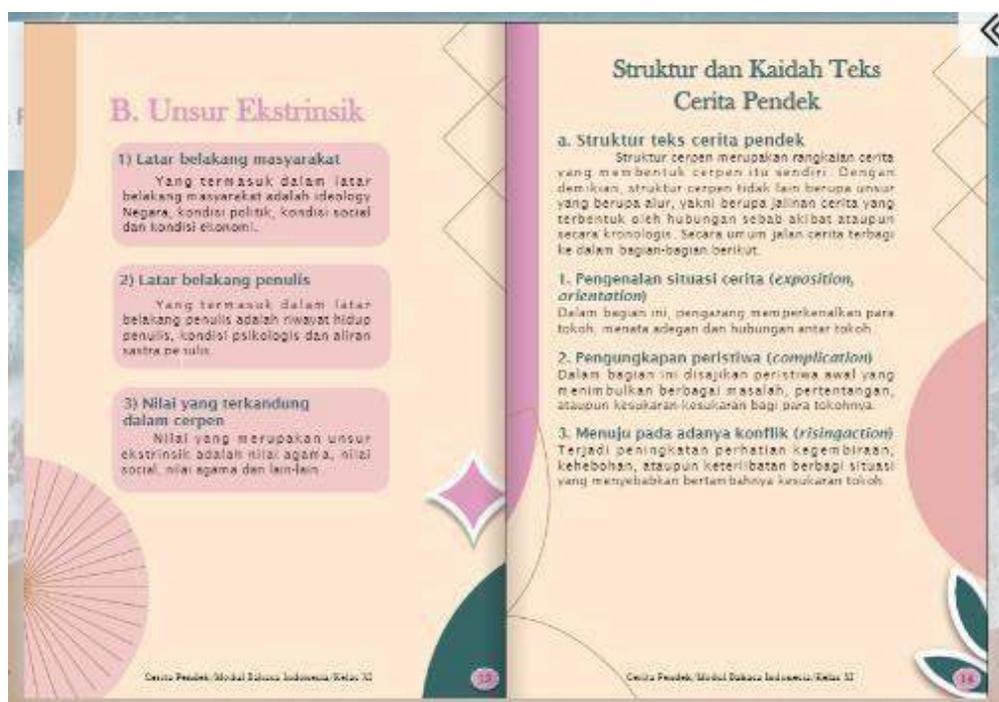
Gambar 4. 5 Tampilan Kegiatan Belajar 1



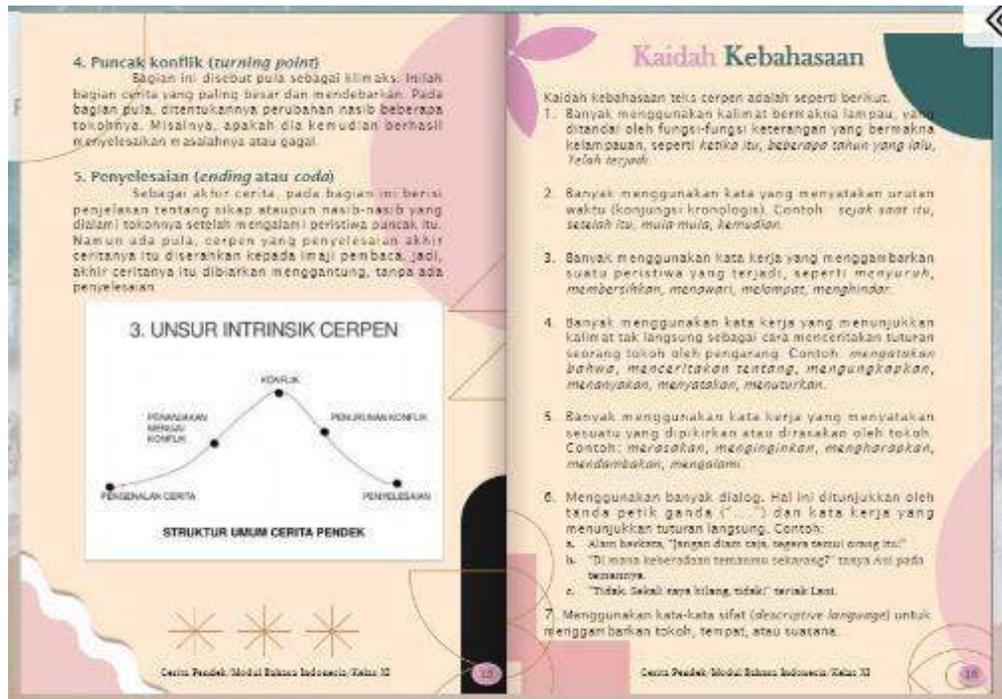
Gambar 4. 6 Tampilan Kegiatan Belajar 1



Gambar 4. 7 Tampilan Kegiatan Belajar 1

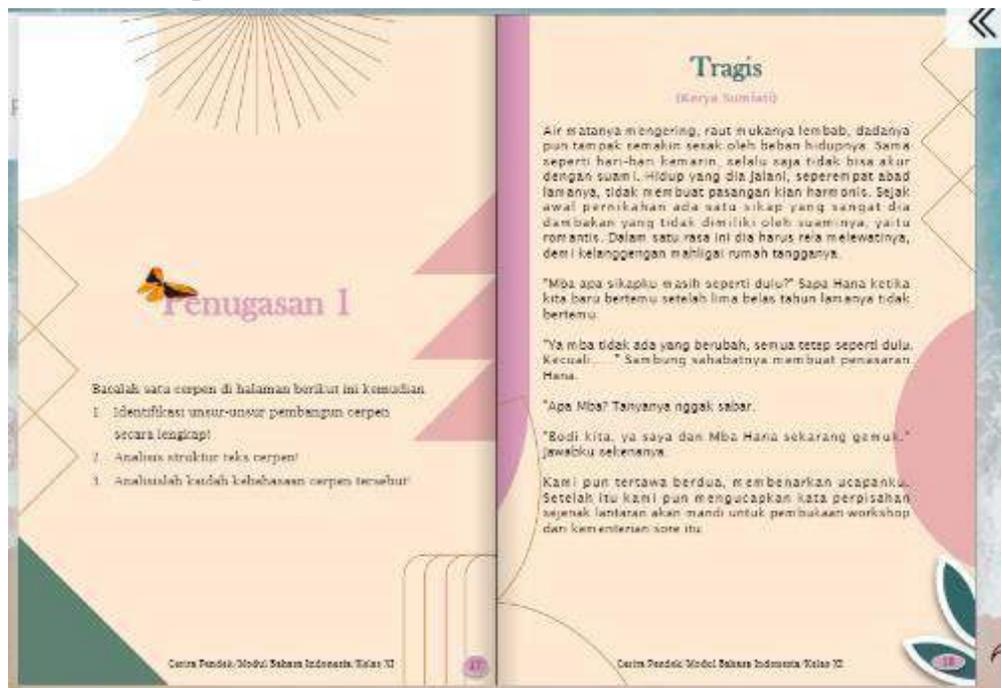


Gambar 4. 8 Tampilan Kegiatan Belajar 1



Gambar 4. 9 Tampilan Kegiatan Belajar 1

f. Contoh Cerpen



Gambar 4. 10 Tampilan Contoh Cerpen



Gambar 4. 11 Tampilan Contoh Cerpen

g. Penugasan 1

Setelah membaca cerpen berjudul *Tragis*

1. Buat ulang tabel di bawah ini di lembar kerja mu lalu analisislah unsur intrinsik cerpen tersebut!

Unsur Intrinsik Cerpen	Jawaban	Bukti Kutipan
Tema		
Tokoh		
Alat		
Latar		
Sudut pandang		
Waktu		
Tempat		

2. Tentukan struktur teks cerpen tersebut!

Struktur Cerita Pendek	Jawaban (Disertai bukti kutipan)
Pengenalan situasi cerita	
Pengungkapan peristiwa	
Meninggi konflik	
Puncak konflik	
Penyelesaian	

3. Tentukan kaidah kebahasaan teks cerpen tersebut!

Kaidah kebahasaan	Jawaban (Disertai bukti kutipan)

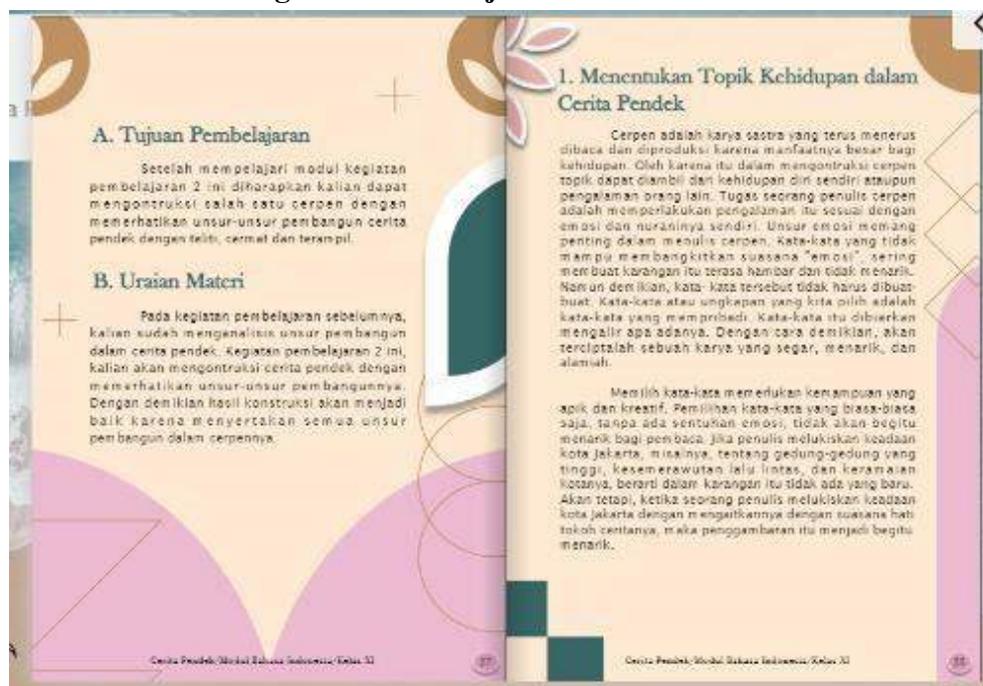
Gambar 4. 12 Tampilan Penugasan 1

h. Rangkuman



Gambar 4. 13 Tampilan Rangkuman

i. Uraian Materi Kegiatan Pembelajaran 2



Gambar 4. 14 Tampilan Kegiatan Pembelajaran 2

j. Video Pembelajaran

2. Menulis Cerita Pendek dengan Memerhatikan Unsur-unsur Pembangun.

Kegiatan menulis sangat memerlukan latihan. Setiap penulis akan menulis cerpen baik yang berupa pengalaman sendiri maupun orang lain. Dengan adanya pengalaman tersebut penulis akan memanfaatkan pengalaman tersebut untuk menginterpretasikan atau menafsirkan kehidupan berdasarkan sudut pandangnya sendiri. Kegiatan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Buatlah cerita pendek berdasarkan pengalaman hidup (pengalaman sendiri atau orang lain)
2. Tentukanlah topiknya yang menarik dan dianggap khas atau langka.
3. Catatlah kata-kata kunci yang berkaitan dengan topik
4. Susunlah menjadi kerangka cerpen secara kronologis
5. Kembangkanlah kerangka itu menjadi cerpen yang utuh dengan menggunakan kekuatan emosi.

Simaklah video di bawah ini!

Penerbit Laditri Karya

0:04 / 5:41

Cerita Pendek, Modul Bahasa Indonesia, Kelas XI

Gambar 4. 15 Tampilan Video Pembelajaran

k. Penugasan 2

Latihan

Petunjuk!

1. Buatlah sebuah cerita pendek berdasarkan pengalaman hidup yang kamu alami sendiri mengenai pengalaman pertama masuk sekolah setelah pembelajaran daring.
2. Catatlah kata-kata kunci yang berkaitan dengan topik, lalu susunlah menjadi kerangka cerpen secara kronologis.
3. Kembangkanlah kerangka itu menjadi cerpen yang utuh dengan menggunakan kekuatan emosi.
4. Lakukanlah silang baca dengan teman sebangku untuk saling memberikan koreksi berkaitan dengan pilihan kata, ejaan, dan tanda bacanya.

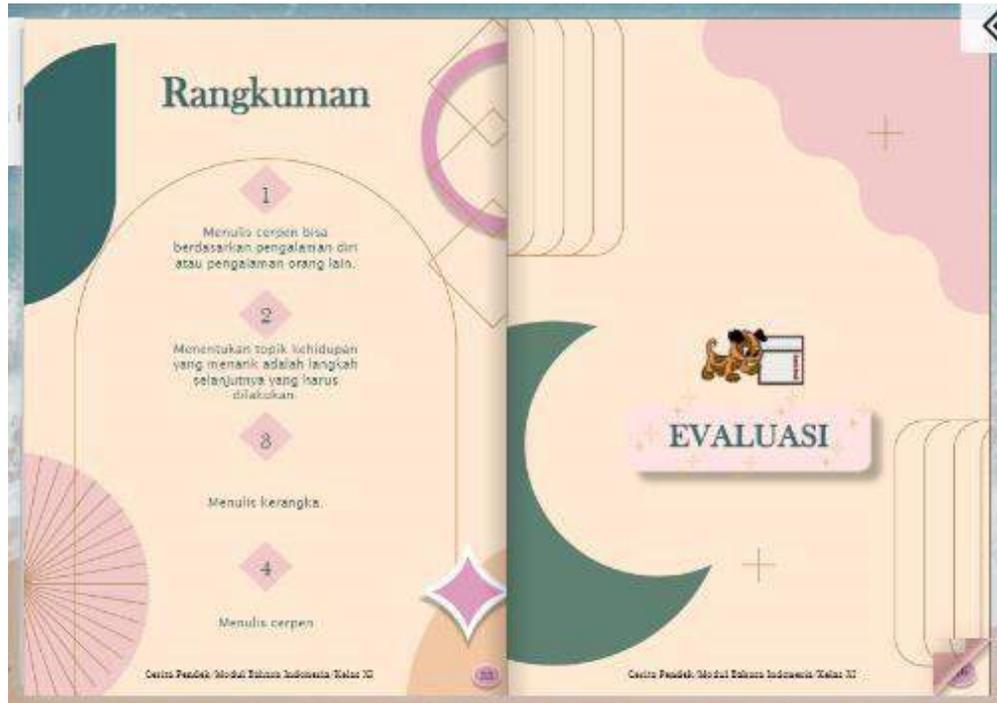
Kriteria Penilaian

No	ASPEK YANG DINILAI	KRITERIA
1	Kesesuaian isi cerita dengan sumber pengalaman	21-25 = sangat sesuai 16-20 = sesuai 11-15 = agak sesuai 6-10 = tidak sesuai 0-5 = sangat tidak sesuai
2	Kesesuaian isi dengan kerangka yang telah disusun	16-20 = sangat sesuai dengan kerangka 11-15 = sebagian besar sesuai dengan kerangka 6-10 = sesuai dengan kerangka 0-5 = tidak sesuai dengan kerangka
3	Keleengkapan unsur pembangun cerita pendek	5 = jika menyajikan tema dengan tepat 5 = jika menyajikan amanat dengan tepat 5 = jika menyajikan alur dengan tepat 5 = jika menyajikan tokoh/penokohan dengan tepat 5 = jika menyajikan latar dengan tepat 5 = jika menyajikan sudut pandang dengan tepat 5 = jika menyajikan gaya bahasa dengan tepat
4	Kesepatan penggunaan kata/kebahasaan	21-25 = sangat sesuai 16-20 = sesuai 11-15 = agak sesuai 6-10 = tidak sesuai 0-5 = sangat tidak sesuai

Cerita Pendek, Modul Bahasa Indonesia, Kelas XI

Gambar 4. 16 Tampilan Penugasan 2

I. Rangkuman dan Evaluasi



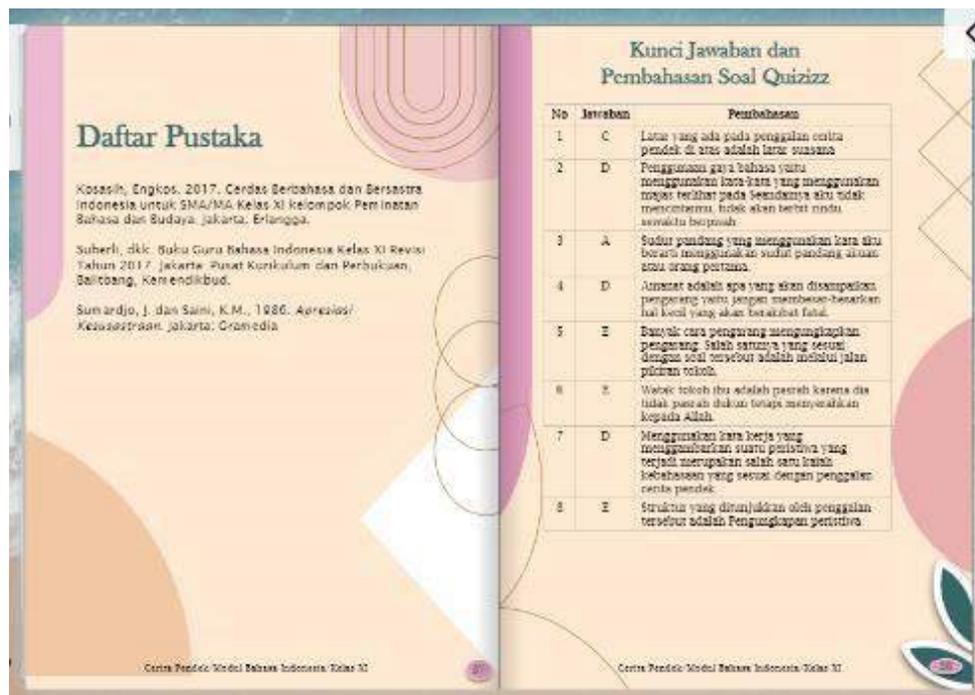
Gambar 4. 17 Tampilan Rangkuman dan Evaluasi

m. Penilaian Diri dan Kata Kunci



Gambar 4. 18 Tampilan Penilaian Diri dan Kata Kunci

n. Daftar Pustaka dan Kunci Jawaban Evaluasi



Gambar 4. 19 Tampilan Daftar Pustaka dan Kunci Jawaban Evaluasi

4. Validasi Desain

Produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen dilakukan uji validitas untuk mengukur tingkat kualitas bahan ajar sebelum diujicobakan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Adapun uji validasi ini dilakukan oleh para ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi

a. Validasi Media

Proses validasi media terhadap bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen dilakukan oleh dosen yang memiliki latar belakang pendidikan Ilmu Komputer (S1) dan Administrasi Pendidikan (S2). Saat ini validator mengajar mata kuliah Teknologi Informasi dan Komunikasi, Media Pembelajaran, Literasi Digital, dan mata kuliah lainnya di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. Pada proses validasi media, hasil skor yang diperoleh dari penilaian ahli media terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 1

DATA SKOR VALIDASI AHLI MEDIA

TERHADAP BAHAN AJAR DIGITAL *FLIPBOOK* MATERI CERPEN

No	Kriteria	Indikator	Jumlah Soal	Skor Hasil	Skor Maks
1	Rekayasa Perangkat Lunak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan media efektif dan efisien. 2. <i>Reliable</i> dan <i>reusable</i> 3. <i>Maintainable</i> dan komparabilitas. 4. <i>Usable</i> (mudah digunakan). 5. Ketepatan pemilihan jenis perangkat lunak untuk pengembangan. 	8	31	32
2	Desain Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyajian tujuan pembelajaran. 2. Penyajian keterkaitan tujuan pembelajaran dengan kurikulum. 3. Penyajian isi media dengan tujuan pembelajaran. 4. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran dalam video 5. Motivasi belajar. 6. Kontekstual dan aktual. 	7	23	28
3	Komunikasi Visual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komunikatif. 2. Kreatif. 3. Animasi sederhana dan menarik. 4. Kualitas audio. 5. Kualitas visual. 	12	44	48
Total			27	98	108

Berdasarkan tabel tersebut, hasil dari penilaian ahli media terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen pada penilaian dari kriteria rekayasa perangkat lunak mendapatkan skor sebesar 31 dari skor maksimal 32. Kriteria ini memiliki 8 aspek penilaian yang dinilai menggunakan skala likert 1-4. Tujuan dari penilaian kriteria rekayasa perangkat lunak ini adalah untuk mengukur dan meningkatkan kemudahan dalam penggunaan bahan ajar serta ketepatan pemilihan konsep dan juga perangkat lunak.

Selain itu penilaian dari kriteria desain pembelajaran mendapatkan skor sebesar 23 dari skor maksimal 28. Penilaian kriteria ini memiliki 7 aspek penilaian yang dinilai menggunakan skala likert 1-4. Tujuan dari penilaian kriteria desain pembelajaran adalah untuk meningkatkan kesesuaian bahan ajar dengan kemampuan peserta didik, tujuan pembelajaran, dan materi yang disampaikan.

Kemudian penilaian dari kriteria komunikasi visual mendapatkan skor sebesar 44 dari skor maksimal 48. Kriteria ini memiliki 12 aspek penilaian yang dinilai menggunakan skala likert 1-4. Tujuan dari penilaian kriteria komunikasi visual ini adalah untuk meningkatkan kesesuaian desain, tampilan, dan konsep bahan ajar. Total skor yang diperoleh dari validasi media terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen adalah sebesar 98 dari skor maksimal 108.

b. Validasi Bahasa

Validasi bahasa terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen dilakukan oleh dosen yang mempunyai latar belakang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (S1) dan Pendidikan Bahasa (S2). Saat ini validator merupakan dosen program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pakuan.

Hasil skor yang diperoleh dari penilaian ahli bahasa terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 2

DATA SKOR VALIDASI AHLI BAHASA
TERHADAP BAHAN AJAR DIGITAL *FLIPBOOK* MATERI CERPEN

No	Kriteria	Indikator	Jumlah Soal	Skor Hasil	Skor Maks
1	Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat. 2. Keefektifan kalimat. 3. Kebakuan istilah.	5	18	20
2	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi.	2	8	8
3	Dialogis dan Interaktif	Kemampuan memotivasi peserta didik.	3	11	12
4	Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	1. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik. 2. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.	5	18	20
5	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	1. Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. 2. Ketepatan penggunaan jenis huruf dan ukuran huruf. 3. Ketepatan ejaan. 4. Bahasa yang digunakan sesuai dengan jenjang pendidikan.	6	22	24
Total			21	73	84

Berdasarkan tabel tersebut, hasil dari penilaian ahli bahasa terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen mendapatkan skor sebesar 18 dari skor maksimal 20. Penilaian dari kriteria lugas

memiliki 5 aspek penilaian yang dinilai menggunakan skala likert 1-4. Tujuan dari penilaian kriteria ini adalah untuk meningkatkan struktur dan keefektifan penggunaan bahasa dalam bahan ajar. Skor keseluruhan yang diperoleh dari kriteria ini sebesar 18 dari skor maksimal 20.

Penilaian dari komunikatif memiliki 2 aspek penilaian yang dinilai menggunakan skala likert 1-4. Tujuan dari penilaian kriteria ini adalah untuk meningkatkan penggunaan bahasa dalam bahan ajar agar komunikatif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Skor keseluruhan yang diperoleh dari kriteria ini sebesar 8 dari skor maksimal 8.

Penilaian dari dialogis dan interaktif mendapatkan skor sebesar 11 dari skor maksimal 12. Penilaian ini memiliki 3 aspek penilaian yang dinilai menggunakan skala likert 1-4. Tujuan dari penilaian kriteria ini adalah agar bahasa yang digunakan dalam bahan ajar dapat memotivasi peserta didik dan mendorong untuk berpikir kritis.

Penilaian dari kesesuaian dengan perkembangan peserta didik mendapatkan skor sebesar 18 dari skor maksimal 20. Penilaian ini memiliki 5 aspek penilaian yang dinilai menggunakan skala likert 1-4. Tujuan dari penilaian kriteria ini adalah untuk menyesuaikan bahasa yang digunakan dalam bahan ajar dengan kemampuan dan perkembangan peserta didik.

Kemudian penilaian dari kesesuaian dengan Kaidah Bahasa mendapatkan skor sebesar 22 dari skor maksimal 24. Penilaian ini memiliki 6 aspek penilaian yang dinilai menggunakan skala likert 1-4. Tujuan dari penilaian kriteria ini adalah menyesuaikan bahasa yang digunakan dalam bahan ajar dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Total skor yang diperoleh dari validasi bahasa terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen adalah sebesar 73 dari skor maksimal 84.

c. Validasi Materi

Validasi materi terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen dilakukan oleh guru yang mempunyai latar belakang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (S1). Saat ini validator mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 4 Kota Bogor dan sudah memiliki pengalaman mengajar lebih dari 24 tahun.

Hasil skor yang diperoleh dari penilaian validator ahli materi terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 3

**SKOR VALIDASI AHLI MATERI
TERHADAP BAHAN AJAR DIGITAL *FLIPBOOK* MATERI CERPEN**

No	Kriteria	Indikator	Jumlah Soal	Skor Hasil	Skor Maks
1	Aspek Kelayakan Isi	1. Kesesuaian dengan KD dan Indikator 2. Keakuratan Materi 3. Kemutakhiran Materi 4. Mendorong Keingintahuan	10	40	40
2	Aspek Kelayakan Penyajian	1. Teknik Penyajian 2. Pendukung Penyajian 3. Penyajian Pembelajaran 4. Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	20	78	80
Total			30	118	120

Berdasarkan tabel tersebut, hasil dari penilaian ahli materi terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen pada penilaian kriteria kelayakan isi mendapatkan skor sebesar 40 dari skor maksimal 40. Kriteria ini memiliki 10 aspek penilaian yang dinilai menggunakan skala likert 1-4. Tujuan dari penilaian kriteria ini adalah agar isi materi dari bahan ajar sesuai dengan standar kelayakan isi.

Kemudian penilaian dari kriteria desain pembelajaran mendapatkan skor sebesar 78 dari skor maksimal 80. Kriteria ini memiliki 20 aspek penilaian yang dinilai menggunakan skala likert 1-4. Tujuan dari penilaian kriteria ini adalah untuk mengukur dan meningkatkan kualitas dari konsep penyajian bahan ajar yang dikembangkan. Total skor yang diperoleh dari validasi materi terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen adalah 118 dari skor maksimal 120.

5. Revisi Desain

Proses validasi desain terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen membutuhkan komentar dan saran perbaikan dari para ahli untuk mengetahui kualitas dan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen yang dikembangkan. Adapun komentar dan saran dari para ahli dalam proses validasi disajikan dalam tabel berikut:

a. Komentar dan Saran Ahli Media

Tabel 4. 4

KOMENTAR DAN SARAN AHLI MEDIA TERHADAP BAHAN AJAR DIGITAL *FLIPBOOK* MATERI CERPEN

No	Komentar dan Saran Perbaikan
1	Tampilan tabel dibuat lebih menarik dan hidup, supaya terkesan bukan modul untuk dicetak.
2	Penugasan analisis cerpen yang dikerjakan secara manual di luar <i>Flipbook</i> dibuat menjadi digital supaya bahan ajar digital <i>Flipbook</i> yang dibuat lebih interaktif dan dapat dikerjakan di dalam <i>Flipbook</i> .
3	Kunci jawaban soal evaluasi dihapus saja karena dalam Quizizz sudah terdapat kunci jawaban.

b. Komentar dan Saran Ahli Bahasa

Tabel 4. 5

KOMENTAR DAN SARAN AHLI BAHASA TERHADAP BAHAN AJAR DIGITAL *FLIPBOOK* MATERI CERPEN

No	Komentar dan Saran Perbaikan
1	<p>Sampul depan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tambahkan logo Unpak • Judul perbaiki menjadi: “MODUL BAHASA INDONESIA SMA KELAS XI” “MATERI: CERITA PENDEK” • Judul ditulis kapital seluruhnya. <p>Identitas penulis terlalu kecil</p>

2	<p>Materi pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Judul ditulis kapital seluruhnya. Jika baca dari isi materi ini seperti prakata bukan materi. • Perbaiki "Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia SMA Kelas XI berisi uraian materi... Modul ini terbagi menjadi 2 bagian. Bagian pertama yaitu... Bagian yang kedua yaitu.." <p>Perbaiki "Penulis berharap modul ini dapat bermanfaat bagi siswa. Siswa dapat lebih peka memahami keadaan sekeliling. Kepekaan siswa dapat digunakan untuk menganalisis..."Apabila ada materi yang tidak dipahami, siswa dapat mencermati..."</p>
3	<p>Halaman 6</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perbaiki "Setelah mempelajari kegiatan 1, siswa diharapkan dapat menganalisis..." • Uraian materi disusun dengan paragraf (perhatikan posisi paragrafnya) • Tulisan dan ukurannya sesuaikan dengan uraian materi. • Perbaiki "Secara singkat, cerpen itu jalan ceritanya hanya.."
4	<p>Halaman 7</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kalimat setelah pengertian cerpen tidak koheren dengan penjelasan berikutnya. • Paragraf 2 perbaiki "...cerita fiksi atau dikemas secara pendek, jelas, dan ringkas." • Paragraf 2 perbaiki menjadi beberapa kalimat. Perbaiki "Oleh karena itu, ..." <p>Paragraf 3 Perbaiki " Berdasarkan pengertian tersebut, cerpen berisi tidak sampai 100 halaman."</p>
5	<p>Halaman 9-11</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perbaiki paragraf "...sudut pandang, dan amanat." • Penjelasan contoh penggambaran karakteristik tokoh belum ada. Pada halaman itu hanya ada kutipan saja, belum ada penjelasannya.
6	<p>Halaman 13:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perbaiki "...adalah ideologi negara,..., kondisi sosial, dan.." • Perbaiki "...kondisi psikologis, dan aliran sastra.." <p>Perbaiki "...nilai agama, dan lain-lain."</p>
7	<p>Halaman 16:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perbaiki no. 1 "...bermakna lampau yang ditandai...,telah terjadi." • Perbaiki no. 2 "...mula-mula, dan kemudian" • Perbaiki no. 3 "...melompat, dan menghindar." • Perbaiki no. 4 "...menyatakan, dan menuturkan." Perbaiki no. 5 "...mendambakan, dan mengalami."

8	Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> • Perbaiki ”Setelah siswa mempelajari kegiatan 1 dan 2, silakan kerjakan latihan di bawah ini untuk mengukur...” • Daftar pustaka ditulis kapital semua Perbaiki penulisan daftar pustaka sesuai aturan.
---	--

Komentar dan saran dari para ahli tersebut memerlukan adanya tindak lanjut perbaikan untuk meningkatkan kualitas dari produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen yang telah dibuat agar layak digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

6. Uji Coba Produk

Setelah proses validasi desain terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen dan revisi perbaikan dari komentar dan saran dari ahli dilakukan, bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen kemudian diujicobakan kepada peserta didik dengan skala kecil yaitu 35 peserta didik kelas XI SMAN 4 Kota Bogor. Pada uji coba produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen ini, peserta didik diminta untuk mengisi angket respon terhadap penggunaan produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen dalam proses pembelajaran, adapun hasil dari angket respon tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 6

HASIL ANGKET RESPON SISWA TERHADAP BAHAN AJAR DIGITAL *FLIPBOOK* MATERI CERPEN

No	Kriteria	Indikator	Jumlah Soal	Rerata Skor	Skor Maks
1	Materi	1. Tujuan pembelajaran 2. Materi pembelajaran 3. Sumber pembelajaran 4. Kegiatan pembelajaran	7	24	28
2	Media	1. Rekayasa perangkat lunak 2. Desain pembelajaran 3. Komunikasi visual	13	47	52
Total			20	71	80

Berdasarkan tabel tersebut, hasil dari angket respon siswa terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen pada penilaian kriteria

materi mendapatkan rata-rata skor sebesar 24 dari skor maksimal 28. Kriteria ini memiliki 7 aspek penilaian yang dinilai menggunakan skala likert 1-4. Tujuan dari penilaian kriteria ini adalah untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penyajian materi yang disajikan dalam bahan ajar.

Kemudian penilaian dari kriteria media mendapatkan rata-rata skor sebesar 47 dari skor maksimal 52. Kriteria ini memiliki 13 aspek penilaian yang juga dinilai menggunakan skala likert 1-4. Tujuan dari penilaian kriteria ini adalah untuk mengetahui respon peserta didik terhadap konsep desain, tampilan, dan efektivitas bahan ajar saat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Total skor yang diperoleh dari seluruh kriteria dalam hasil angket respon siswa terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen adalah 71 dari skor maksimal 80.

Dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen mendapatkan respon positif baik dari peserta didik dalam proses pembelajaran.

7. Revisi Produk

Langkah terakhir dari pengembangan ini adalah melakukan revisi produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen. Produk yang telah divalidasi oleh para ahli dan diujicobakan kepada peserta didik kemudian mendapatkan beberapa komentar dan saran dari peserta didik dalam angket respon, adapun tindak lanjut dari komentar dan saran dari peserta didik tersebut adalah melakukan revisi akhir terhadap bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen. Adapun hasil akhir atau luaran dari penelitian dan pengembangan bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 7

IDENTITAS BAHAN AJAR

Judul	Modul Bahasa Indonesia SMA Kelas XI Materi Cerita Pendek
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Jenjang	SMA Sederajat
Kelas	XI
Nama Penyusun	Suhilman

Instansi Penyusun	Universitas Pakuan Bogor
Tahun Penyusunan	2023
Jumlah Halaman	36+iii
Sampul Depan	
Tautan <i>link</i>	https://heyzine.com/flip-book/f9e5e7d296.html
Tautan <i>barcode</i>	 <p>Gambar 4. 20 Barcode Bahan Ajar Digital Flipbook Materi Cerpen</p>

B. *Field Testing* (Uji Coba) dengan Revisi Model

Bahan ajar digital *Flipbook* yang sudah disusun selanjutnya divalidasi oleh para ahli untuk mengukur kelayakan bahan ajar dari aspek media, aspek materi dan juga aspek bahasa. Tahap ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan kelayakan produk bahan ajar digital *Flipbook* materi cerpen yang telah dibuat. Penilaian, komentar dan saran dari para ahli sangat diperlukan untuk sampai pada tahap revisi desain atau memperbaiki bahan ajar digital *Flipbook* materi cerpen yang telah dibuat sehingga layak untuk digunakan oleh peserta didik pada tahap uji coba produk pada peserta didik. Berikut adalah hasil validasi ahli terkait bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen:

1. Validasi Ahli Media

Proses validasi media terhadap bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen dilakukan oleh dosen yang memiliki latar belakang pendidikan Ilmu Komputer (S1) dan Administrasi Pendidikan (S2). Saat ini validator mengajar mata kuliah Teknologi Informasi dan Komunikasi, Media Pembelajaran, Literasi Digital, dan mata kuliah lainnya di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.

Proses validasi dilakukan dengan dua tahap. Pada tahap pertama terdapat komentar dan saran dari ahli media, kemudian pada tahap kedua produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen disetujui tanpa revisi dan perbaikan. Berdasarkan saran dan perbaikan dari ahli media terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen, telah dilakukan revisi dan perbaikan produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 8

REVISI DAN PERBAIKAN ASPEK MEDIA PRODUK BAHAN AJAR DIGITAL *FLIPBOOK* MATERI CERPEN

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1		
Deskripsi:		

Setelah melakukan revisi dan perbaikan validasi media terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen tahap pertama dan kedua dilakukan, hasil dari validasi ahli media tahap kedua dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 9
HASIL VALIDASI AHLI MEDIA
TERHADAP BUKU DIGITAL *FLIPBOOK* MATERI CERPEN

Aspek yang Dinilai	Hasil Validasi
Skor hasil	98
Skor maksimal	108
Persentase	90%
Kriteria	Valid
Skor keseluruhan	$(98:108) \times 100\% = 90\%$
Kriteria	$P > 75\%$ (Valid)

Berdasarkan hasil validasi ahli media terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen, skor hasil yang didapat pada validasi tahap kedua yaitu sebanyak 98 dari skor maksimal 108 menggunakan skala likert 1-4. Dari hasil skor tersebut dapat dikategorikan bahwa produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen yang telah dibuat sudah termasuk dalam kriteria valid dan mencapai persentase 90% dengan kesimpulan modul dapat digunakan tanpa revisi.

Indikator yang dinilai dalam validasi media diantaranya adalah indikator rekayasa perangkat lunak yang memiliki 8 aspek penilaian mendapatkan skor sebanyak 31 dari skor maksimal 32. Kemudian indikator desain pembelajaran yang memiliki 7 aspek penilaian mendapatkan skor 23 dari skor maksimal 28. Selain itu indikator komunikasi visual yang memiliki 12 aspek penilaian mendapatkan skor sebanyak 44 dari skor maksimal 48.

2. Validasi Bahasa

Validasi bahasa terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen dilakukan oleh dosen yang mempunyai latar belakang Pendidikan

Bahasa dan Sastra Indonesia (S1) dan Pendidikan Bahasa (S2). Saat ini validator merupakan dosen program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pakuan.

Pada tahap pertama terdapat komentar dan saran dari ahli bahasa, kemudian pada tahap kedua produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen disetujui tanpa revisi dan perbaikan. Berdasarkan saran dan perbaikan dari ahli bahasa terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen, telah dilakukan revisi dan perbaikan produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen yang disajikan dalam tabel berikut

Tabel 4. 10

**REVISI DAN PERBAIKAN ASPEK MEDIA
TERHADAP BAHAN AJAR DIGITAL *FLIPBOOK* MATERI CERPEN**

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1		
<p>Sampul depan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menambahkan logo unpak di samping logo Tut Wuri Handayani. • Memperbaiki judul sesuai dengan arahan. • Identitas penulis diperbesar. 		

2		
---	---	--

Materi pembelajaran:

- Mengganti penulisan judul menjadi kapit 1 seluruhnya. Mengganti judul Materi Pembelajaran menjadi PRAKATA sesuai dengan arahan.
- Memperbaiki kalimat pada paragraf 1 sesuai arahan.

Memperbaiki kalimat pada paragraf 2 sesuai arahan.

3		
---	---	--

Halaman 6

- Memperbaiki kalimat pada tujuan pembelajaran sesuai dengan arahan.
- Menyesuaikan posisi paragraf pada uraian materi.
- Menyesuaikan tulisan dan ukuran huruf sesuai dengan arahan.

Memperbaiki kalimat pada uraian materi sesuai dengan arahan.

4		
---	---	--

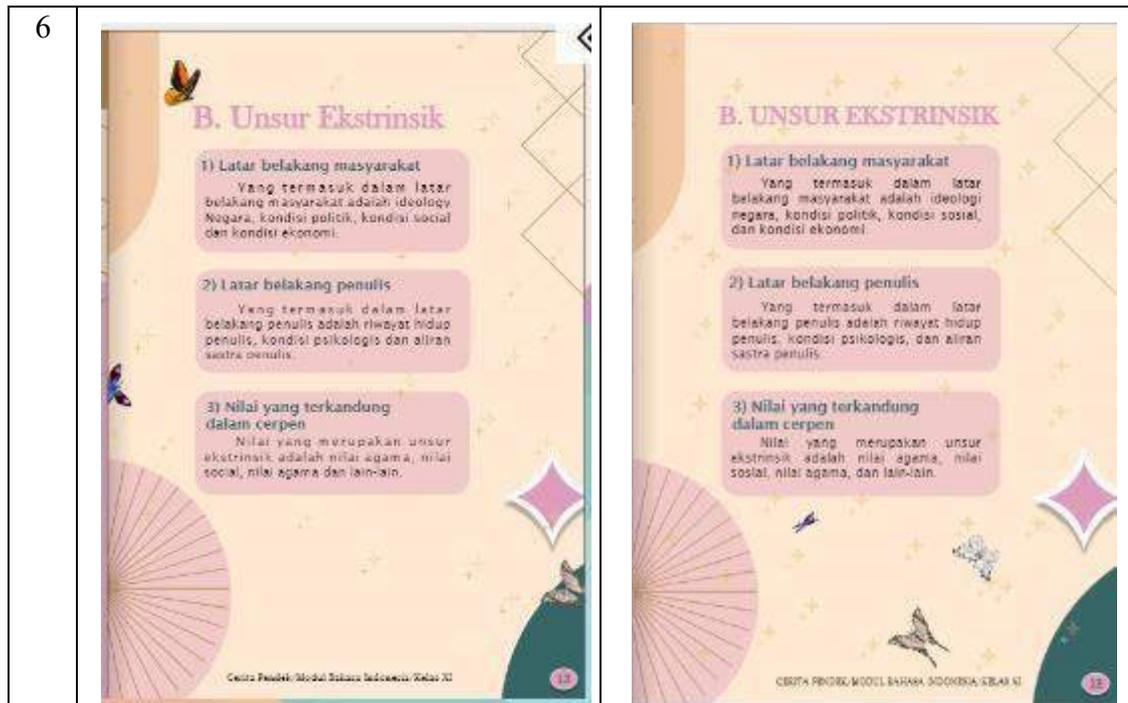
Halaman 7

- Memperbaiki Kalimat setelah pengertian cerpen sesuai arahan.
- Memperbaiki kalimat pada paragraf 1 sesuai arahan.
- Memperbaiki kalimat pada paragraf 2 sesuai arahan. Memperbaiki kalimat pada paragraf 3 sesuai arahan.

5		
---	---	--

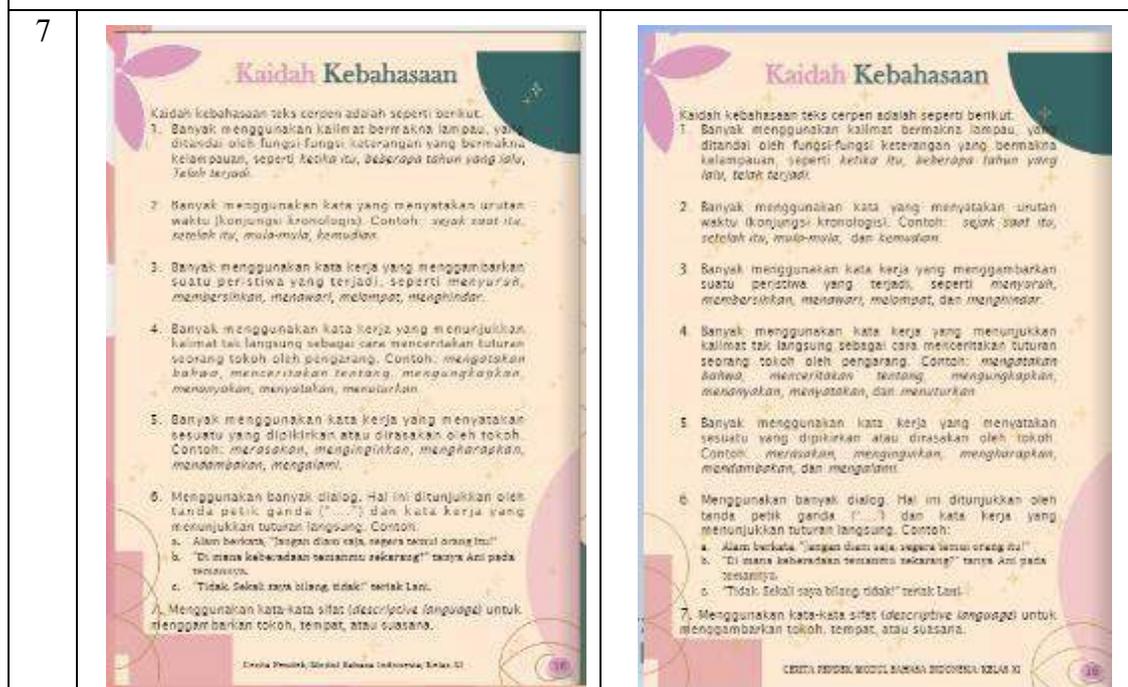
Halaman 9-11

- Memperbaiki dan merapikan paragraf pada sub sudut pandang dan sub amanat. Menyertakan Penjelasan contoh penggambaran karakteristik tokoh sesuai arahan.



Halaman 13:

- Terapkan paragraf pada sub latar belakang masyarakat.
 - Terapkan paragraf Merapkan paragraf pada sub latar belakang penulis.
- Merapkan paragraf pada sub nilai yang terkandung dalam cerpen.



Halaman 16:

- No. 1 Menghilangkan tanda koma pada bagian “..bermakna lampau yang ditandai...telah terjadi.”
 - No. 2 Menambahkan kata ‘dan’ pada bagian “..mula-mula, dan kemudian”
 - No. 3 Menambahkan kata ‘dan’ pada bagian “...melompat, dan menghindari.”
- No. 4 Menambahkan kata ‘dan’ pada bagian “..mendambakan, dan mengalami.”

8

Kata Kunci

Cerita Pendek
Cerita fiksi atau tidak benar-benar terjadi tetapi bisa terjadi kapan saja dan dimana saja dan cerita ini relatif singkat.

Struktur Cerpen
Nilai kehidupan yang dapat dipetik sebagai pembelajaran oleh pembaca yang berupa norma dari sebuah cerpen.

Unsur Intrinsik
Unsur yang membangun cerpen dari dalam.

Unsur Ekstrinsik
Suatu norma yang berlaku di masyarakat untuk memenuhi hidupnya.

Unsur Pembangunan
Unsur-unsur yang berperan dalam pembentukan cerpen.

Kaidah Cerpen
Kewajiban bahasa yang digunakan pada cerita pendek.

Cerita Pendek Model Bahasa Indonesia Kelas XI

KATA KUNCI

Cerita Pendek
Cerita fiksi atau tidak benar-benar terjadi tetapi bisa terjadi kapan saja dan dimana saja dan cerita ini relatif singkat.

Struktur Cerpen
Nilai kehidupan yang dapat dipetik sebagai pembelajaran oleh pembaca yang berupa norma dari sebuah cerpen.

Unsur Intrinsik
Unsur yang membangun cerpen dari dalam.

Unsur Ekstrinsik
Suatu norma yang berlaku di masyarakat untuk memenuhi hidupnya.

Unsur Pembangunan
Unsur-unsur yang berperan dalam pembentukan cerpen.

Kaidah Cerpen
Kewajiban bahasa yang digunakan pada cerita pendek.

CERITA PENDEK, MODEL BAHASA INDONESIA KELAS XI

Penilaian:

- Memperbaiki kalimat pada Audio *automatic play* di halaman soal evaluasi.

Mengubah dan memperbaiki penulisan pada daftar pustaka menjadi kapital dan sesuai aturan.

Setelah melakukan revisi dan perbaikan validasi bahasa terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen tahap pertama dan kedua dilakukan, hasil dari validasi ahli bahasa tahap kedua dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 11

**HASIL VALIDASI BAHASA
TERHADAP BAHAN AJAR DIGITAL *FLIPBOOK* MATERI CERPEN**

Aspek yang Dinilai	Hasil Validasi
Skor hasil	77
Skor maksimal	84
Persentase	91%
Kriteria	Valid
Skor keseluruhan	$(77:84) \times 100\% = 91\%$
Kriteria	$P > 75\%$ (Valid)

Berdasarkan hasil dari proses validasi ahli bahasa terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen, skor hasil yang didapat pada validasi tahap kedua yaitu sebanyak 73 dengan skor maksimal 84. Dari hasil skor tersebut dapat dikategorikan bahwa bahan ajar digital *Flipbook* materi cerpen yang telah dibuat sudah termasuk dalam kriteria sangat valid dengan persentase 86,9% dengan kesimpulan modul dapat digunakan tanpa revisi.

Indikator yang dinilai dalam validasi bahasa diantaranya adalah indikator lugas yang memiliki 5 aspek penilaian mendapatkan skor sebanyak 18 dari skor maksimal 20. Indikator komunikatif yang memiliki 2 aspek penilaian mendapatkan skor 4 dari skor maksimal 4. Indikator dialogis dan interaktif memiliki 3 aspek penilaian mendapatkan skor sebanyak 11 dari skor maksimal 12. Kemudian Indikator kesesuaian dengan perkembangan peserta didik yang memiliki 5 aspek penilaian mendapatkan skor sebanyak 18 dari skor maksimal 20. Dan indikator terakhir yaitu kesesuaian dengan kaidah bahasa yang memiliki 6 aspek penilaian mendapatkan skor sebanyak 22 dari skor maksimal 24.

3. Validasi Materi

Validasi materi terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen dilakukan oleh guru yang mempunyai latar belakang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (S1). Saat ini validator mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 4 Kota Bogor dan sudah memiliki pengalaman mengajar lebih dari 24 tahun.

Proses validasi dilakukan setelah proses validasi media dan validasi bahasa selesai direvisi, sehingga proses validasi materi dalam satu tahap validasi dan disetujui pada tahap pertama dengan kesimpulan modul dapat digunakan tanpa revisi. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 12

HASIL VALIDASI MATERI TERHADAP BAHAN AJAR DIGITAL *FLIPBOOK* MATERI CERPEN

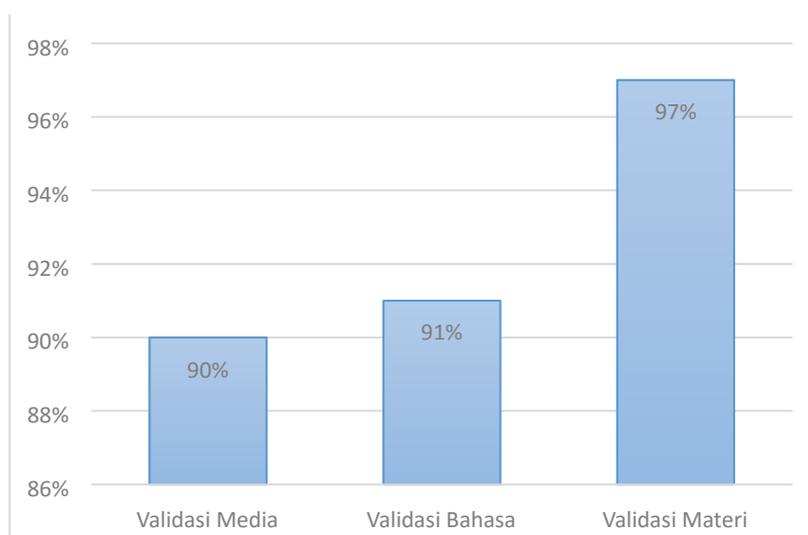
Aspek yang Dinilai	Hasil Validasi
Skor hasil	117

Skor maksimal	120
Persentase	97%
Kriteria	Valid
Skor keseluruhan	$(117:120) \times 100\% = 97\%$
Kriteria	$P > 75\%$ (Valid)

Berdasarkan hasil validasi ahli materi terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen, skor hasil yang didapat pada validasi materi sebanyak 117 dengan skor maksimal 120. Hasil skor tersebut dapat dikategorikan bahwa bahan ajar digital *Flipbook* yang telah dibuat sudah termasuk dalam kriteria sangat valid dengan persentase 97%.

Indikator yang dinilai dalam validasi bahasa terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen diantaranya adalah indikator aspek kelayakan isi yang memiliki 10 aspek penilaian, indikator ini mendapatkan skor sebanyak 40 dari skor maksimal 40. Kemudian indikator desain pembelajaran yang memiliki 20 aspek penilaian, indikator ini mendapatkan skor 78 dari skor maksimal 80.

Hasil dari proses validasi ahli media, bahasa, dan materi terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen secara keseluruhan disajikan pada bentuk tabulasi pada gambar berikut:



Gambar 4. 21 Tabulasi Persentase Skor Validasi

C. Pengujian Keefektifan Bahan Ajar digital *Flipbook* pada Peserta Didik

Pengujian keefektifan produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk bahan ajar digital *flipbook*

dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi yang disampaikan yaitu membaca cerpen. Hasil belajar peserta didik melalui *pre-test* dan *post-test* yang diberikan pada saat uji coba produk, serta respon peserta didik melalui angket yang diberikan pada saat kegiatan akhir dapat menjadi tolak ukur dalam pengujian keefektifan bahan ajar. Pengujian keefektifan produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen dilakukan pada peserta didik kelas XI SMAN 4 Kota Bogor dengan jumlah 35 siswa dalam dua kali pertemuan secara tatap muka.

1. Penguasaan Konsep Materi Cerpen

Penguasaan konsep materi cerpen peserta didik diukur dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* berupa soal pilihan ganda sebanyak 15 butir soal. Pelaksanaan proses pembelajaran dimulai dengan memberikan tes awal (*pre-test*). Pemberian *pre-test* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan menggunakan produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen guna menyiapkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sedangkan *post-test* diberikan untuk mengetahui capaian penguasaan konsep materi cerpen menggunakan produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen yang telah diajarkan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan produk bahan ajar digital *Flipbook* materi cerpen. Adapun data hasil belajar peserta didik (*pre-test* dan *pos-test*) dapat dilihat pada tabel berikut:

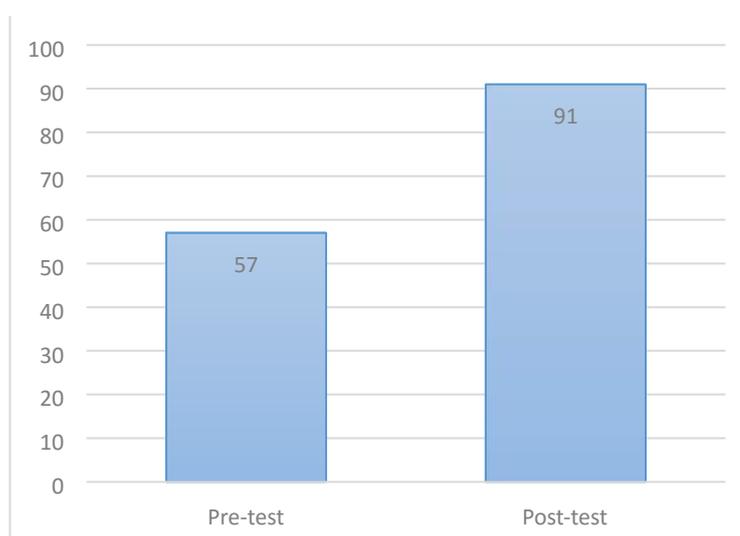
Tabel 4. 13

HASIL PERHITUNGAN N-GAIN *PRE-TEST* DAN *POST TEST* MATERI CERPEN

Kriteria	Hasil	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Jumlah peserta didik	35	35
Nilai tertinggi	73	100
Nilai terendah	33	67
Nilai rata-rata	57	91
Rata-rata N-Gain	80,2%	
Keterangan	N-Gain > 76 = Efektif	

Berdasarkan tabel tersebut, hasil *pre-test* dan *post-test* dari 35 peserta didik menggunakan soal terkait materi cerpen sebanyak 15 butir soal mendapatkan peningkatan nilai yang signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil rata-rata *pre-test* sebesar 57 dan hasil rata-rata *post-test* sebesar 91 dengan nilai N-Gain sebesar 80,2%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen dalam proses pembelajaran ini sudah termasuk kategori efektif karena berdasarkan perolehan data nilai N-Gain yang melebihi nilai 76 termasuk dalam kategori efektif.

Adapun grafik rata-rata nilai hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik dapat dilihat pada bentuk tabulasi pada gambar berikut:



Gambar 4. 22 Grafik Rata-rata Nilai Hasil Pre-test dan Post-test

2. Respon Peserta Didik Terhadap Produk Bahan Ajar Digital *Flipbook* Materi Cerpen

Respon peserta didik terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar digital *flipbook* pada materi cerpen diperoleh dengan cara memberikan angket respon pada peserta didik yang diisi oleh 35 orang peserta didik setelah proses pembelajaran menggunakan produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen selesai. Adapun hasil respon peserta didik terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 14

HASIL ANALISIS ANGKET RESPON PESERTA DIDIK
TERHADAP BAHAN AJAR DIGITAL *FLIPBOOK* MATERI CERPEN

Aspek yang Dinilai	Hasil Angket Respon
Jumlah peserta didik	35
Skor rata-rata hasil	71
Skor maksimal	80
Persentase rata-rata	88,8%
Kriteria	Sangat baik

Tabel 4.6 Menunjukkan respon peserta didik sejumlah 35 orang terhadap penggunaan bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen pada saat proses pembelajaran mendapatkan skor rata-rata hasil 71 dari skor maksimal 80 dengan persentase rata-rata sebesar 88,8%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen mendapat respon yang baik dari peserta didik.

D. Pembahasan

Penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Digital *Flipbook* dalam Pembelajaran Membaca Cerpen Siswa Kelas XI SMAN 4 Kota Bogor” ini merupakan penelitian untuk mengembangkan bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen yang diujicobakan kepada peserta didik kelas XI SMAN 4 Kota Bogor. Penelitian dan pengembangan bahan ajar ini dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan dari Borg dan Gall (1983) yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono menjadi tujuh langkah penelitian, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk.

Penelitian ini memiliki tiga perumusan masalah atau pertanyaan penelitian, yaitu (1) Bagaimana pengembangan bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI SMAN 4 Kota Bogor? (2) Bagaimana kelayakan bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen yang dikembangkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI SMAN Kota 4 Bogor? (3) Bagaimana efektivitas penggunaan bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI SMAN

4 Kota Bogor? Berikut adalah deskripsi dari jawaban perumusan masalah atau pertanyaan penelitian tersebut.

1. Pengembangan Bahan Ajar Digital *Flipbook* Materi Cerpen

Proses pengembangan bahan ajar ini diawali dengan melakukan praobservasi untuk mengenali potensi dan masalah yang terdapat di SMAN 4 Kota Bogor. Pada tahap ini dilakukan analisis silabus dan kompetensi dasar untuk membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar yang digunakan, respons siswa terhadap proses pembelajaran, kemampuan literasi siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta analisis kurikulum 2013 pada materi cerpen.

Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan cara mewawancarai guru Bahasa Indonesia dan peserta didik di SMAN 4 Kota Bogor. Dalam wawancara guru Bahasa Indonesia tersebut menjelaskan bahwa minat dan kemampuan membaca kritis siswa masih cukup rendah. Faktor-faktor penyebab rendahnya minat dan kemampuan membaca siswa di sekolah tersebut diantaranya adalah kurangnya ketersediaan buku yang menarik bagi siswa, ketersediaan buku di perpustakaan masih sangat sedikit dan hanya didominasi oleh buku-buku pelajaran saja. Buku-buku pendukung pembelajaran seperti buku kumpulan cerpen dan buku novel masih perlu diperbanyak. Pernyataan guru tersebut juga dibuktikan oleh peneliti dengan mengunjungi perpustakaan SMAN 4 Kota Bogor, buku-buku yang tersedia di perpustakaan tersebut memang hanya didominasi oleh bukubuku pelajaran saja. Selain itu kurangnya motivasi siswa terhadap literasi juga berpengaruh, dimana generasi Z sekarang ini menganggap literasi merupakan kegiatan yang membosankan. Sehingga ketertarikan peserta didik terhadap membaca masih sangat jauh dibandingkan ketertarikannya terhadap penggunaan teknologi. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik terutama guru bahasa untuk dapat meningkatkan minat literasi peserta didik.

Guru Bahasa Indonesia tersebut juga menjelaskan bahwa pemanfaatan bahan ajar yang berbasis digital masih sedikit digunakan. Pembelajaran hanya bersumber pada buku kurikulum 2013. Kurangnya referensi pembuatan bahan ajar berbasis teknologi digital membuat guru sedikit kesulitan dalam pembuatan bahan ajar digital. Sehingga dibutuhkan banyak referensi dan juga pelatihan-pelatihan dalam pembuatan bahan ajar

berbasis teknologi digital seperti yang dibutuhkan saat ini. Pada proses pembelajaran peserta didik membutuhkan bahan ajar yang variatif, sehingga proses pembelajaran bisa berjalan menyenangkan dan tidak membosankan. Karena saat ini peserta didik sudah harus dibiasakan menggunakan perangkat pembelajaran berbasis digital untuk mengimbangi perkembangan zaman.

Potensi masalah yang ditemukan tersebut juga didukung oleh hasil wawancara peserta didik di SMAN 4 Kota Bogor, peneliti mewawancarai beberapa peserta didik yang dianggap jawabannya dapat mewakili peserta didik lainnya. Peserta didik menjelaskan bahwa perlu adanya inovasi terkait penggunaan media atau bahan ajar dalam proses pembelajaran guna meningkatkan gairah belajar khususnya dalam meningkatkan minat dan kemampuan membaca.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peneliti menemukan potensi dan masalah yang terdapat di lokasi penelitian. Potensi dan masalah tersebut memerlukan adanya solusi urgensi agar proses pembelajaran menjadi lebih baik.

Setelah mengenali potensi dan masalah yang terjadi di lokasi penelitian, ditemukan beberapa referensi penting pada tahap pengumpulan informasi. Bahan ajar yang dibutuhkan oleh peserta didik dan guru dalam pembelajaran dapat dikembangkan menjadi bahan ajar digital berupa Flipbook yang diimplementasikan dalam pembelajaran materi cerpen Bahasa Indonesia. Bahan ajar digital Flipbook dipilih karena memiliki banyak fitur menarik yang mendukung penyampaian materi. Selain itu, tampilan bahan ajar digital Flipbook bisa dibuat menjadi sangat menarik dan dinamis, dengan fitur-fitur seperti hyperlink yang membuat bahan ajar lebih interaktif.

Menurut pendapat Zainuddin (2021), penggunaan bahan ajar digital seperti Flipbook dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena formatnya yang menarik dan interaktif. Selain itu, proses pembuatan bahan ajar digital Flipbook relatif mudah dan tidak memerlukan pelatihan khusus untuk mempelajari cara penggunaannya, sehingga memudahkan guru dalam mengimplementasikannya di kelas. Dengan demikian, Flipbook merupakan solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran cerpen di kelas Bahasa Indonesia.

Setelah melakukan analisis potensi masalah dan pengumpulan informasi, langkah ketiga yang dilakukan peneliti yaitu desain produk. Ada beberapa hal yang dilakukan dalam langkah desain dan rancangan awal produk pengembangan bahan ajar digital *Flipbook* yang dibuat menggunakan aplikasi Canva dan dikonversi ke aplikasi Heyzine dalam membentuk sebuah struktur bahan ajar, diantaranya adalah menyesuaikan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta silabus berdasarkan kurikulum 2013 yang masih berlaku di SMAN 4 Kota Bogor untuk siswa kelas XI. Bahan ajar digital *Flipbook* yang telah dibuat berisikan KD 3.9 yang diambil dari materi cerpen yaitu menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek. Sedangkan 4.9 mengonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerita pendek. Selain itu, bahan ajar digital *Flipbook* ini juga berisikan materi yang dijelaskan oleh KD, penugasan 1 dengan perintah mengidentifikasi unsur-unsur pembangun cerita pendek, menganalisis struktur teks cerita pendek, dan menganalisis kaidah kebahasaan cerita pendek, serta penugasan 2 dengan perintah latihan membuat cerita pendek. Selain penugasan, siswa juga diberikan kuis menggunakan aplikasi Quizizz yang memanfaatkan fitur *pop-up hyperlink*, sehingga kuis tersebut bisa diakses tanpa harus keluar dari *Flipbook* itu sendiri.

Fitur-fitur yang digunakan dalam *Flipbook* ini diantaranya adalah *hyperlink* yang digunakan pada daftar isi dan juga interaksi-interaksi lain seperti *link* untuk melakukan presensi, *link* untuk pengumpulan penugasan 1 dan juga *link* untuk mengerjakan soal evaluasi di Quizizz. Kemudian *Flipbook* ini juga disertai *background music* dengan tujuan supaya bahan ajar lebih inovatif dan berbeda dari modul digital lainnya, *background music* bisa dimatikan jika pengguna tidak berkenan untuk menggunakan bahan ajar sambil mendengarkan musik yang disertakan serta audio *automatic play* di beberapa halaman yang isinya adalah petunjuk-petunjuk penggunaan bahan ajar. Untuk mendukung penyampaian materi, di dalam *Flipbook* ini juga disertakan video untuk mendukung kelengkapan penyampaian materi, serta beberapa gambar ilustrasi dan juga gambargambar bergerak dengan tujuan agar bahan ajar lebih terkesan hidup dan menarik.

Pengembangan bahan ajar ini menghasilkan bahan ajar digital *Flipbook* yang menarik dengan isi yang terdiri dari cover depan dan cover belakang, presensi, serta daftar isi. Di dalam bahan ajar digital *Flipbook* terdiri dari peta konsep, kegiatan pendahuluan, identitas modul, kompetensi dasar dan indikator pencapaian, petunjuk penggunaan modul, tujuan pembelajaran, uraian materi, penugasan 1 dan penugasan 2, video pembelajaran untuk mendukung penyampaian materi, soal evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz, rangkuman, kata-kata penting dan juga daftar pustaka yang dikemas menjadi 38 halaman.

2. Kelayakan Bahan Ajar Digital *Flipbook* Materi Cerpen dalam Proses Pembelajaran

Kelayakan pada produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen ini diukur pada tahap validasi desain oleh para ahli. Proses validasi desain ini dilakukan oleh tiga ahli, dua ahli dari dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pakuan dan satu ahli dari guru Bahasa Indonesia SMAN 4 Kota Bogor. Adapun proses validasi yang dilakukan adalah sebanyak tiga tahap, yaitu validasi media, validasi bahasa, dan validasi materi. *Flipbook* berbasis materi cerpen yang dikembangkan dinyatakan sangat valid pada seluruh komponen penilaian dalam setiap aspek.

a. Validasi Media

Berdasarkan hasil validasi ahli media terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen, skor hasil pada validasi media yaitu sebanyak 98 dari skor maksimal 108 dengan persentase 93,4%. Penilaian validasi media ini menggunakan skala likert 1-4. Dari hasil skor tersebut dapat dikategorikan bahwa bahan ajar digital *Flipbook* yang telah dibuat sudah termasuk dalam kriteria valid dan terbilang sempurna karena telah memenuhi aspek-aspek tingkat kualitas media yang baik.

Adapun Indikator yang dinilai dalam proses validasi media diantaranya adalah indikator rekayasa perangkat lunak yang memiliki 8 aspek penilaian mendapatkan skor sebanyak 31 dari skor maksimal 32. Kemudian indikator desain pembelajaran yang memiliki 7 aspek penilaian mendapatkan skor 23 dari skor maksimal 28. Selain itu indikator komunikasi visual yang memiliki 12 aspek penilaian mendapatkan skor sebanyak 44 dari skor maksimal 48.

b. Validasi Bahasa

Bahan ajar digital *flipbook* ini secara keseluruhan menggunakan bahasa Indonesia yang baku dan disesuaikan dengan tingkat kebahasaan sekolah menengah atas. Proses validasi produk pada tahap pertama terkait kebahasaan dinyatakan modul dapat digunakan dengan revisi, sehingga pada tahap ini peneliti dapat memperbaiki kekurangan bahan ajar digital *flipbook* sebelum diujicobakan kepada peserta didik.

Kemudian validasi pada tahap kedua, produk bahan ajar digital *flipbook* ini disetujui dan dinyatakan modul dapat digunakan tanpa revisi. Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa tersebut, skor hasil yang didapat pada validasi tahap kedua yaitu sebanyak 73 dengan skor maksimal 84. Dari hasil skor tersebut dapat dikategorikan bahwa penggunaan bahasa dalam bahan ajar digital *Flipbook* yang telah dibuat sudah termasuk dalam kriteria valid dengan persentase 86,9%.

Adapun indikator yang dinilai dalam validasi bahasa diantaranya adalah indikator lugas yang memiliki 5 aspek penilaian mendapatkan skor sebanyak 18 dari skor maksimal 20. Indikator komunikatif yang memiliki 2 aspek penilaian mendapatkan skor 4 dari skor maksimal 4. Indikator dialogis dan interaktif memiliki 3 aspek penilaian mendapatkan skor sebanyak 11 dari skor maksimal 12. Kemudian Indikator kesesuaian dengan perkembangan peserta didik yang memiliki 5 aspek penilaian mendapatkan skor sebanyak 18 dari skor maksimal 20. Dan indikator terakhir yaitu kesesuaian dengan kaidah bahasa yang memiliki 6 aspek penilaian mendapatkan skor sebanyak 22 dari skor maksimal 24.

c. Validasi Materi

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, materi cerpen dengan KD 3.9 dan 4.9 telah disetujui oleh validator materi, sehingga materi dinyatakan sudah sesuai dengan kebenaran konsep dan juga teori. Dari penilaian ahli materi tersebut, skor hasil yang didapat pada validasi materi sebanyak 117 dengan skor maksimal 120. Hasil skor tersebut dapat dikategorikan bahwa bahan ajar digital *Flipbook* yang telah dibuat sudah termasuk dalam kriteria valid dengan persentase 97,5%. Adapun indikator yang dinilai dalam validasi bahasa terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen diantaranya adalah indikator aspek

kelayakan isi yang memiliki 10 aspek penilaian, indikator ini mendapatkan skor sebanyak 40 dari skor maksimal 40. Kemudian indikator desain pembelajaran yang memiliki 20 aspek penilaian, indikator ini mendapatkan skor 78 dari skor maksimal 80.

Materi cerpen pada bahan ajar digital *flipbook* ini dapat mendorong peserta didik untuk bereksplorasi. Fitur-fitur yang digunakan dalam bahan ajar dibuat agar siswa lebih memahami materi dengan mudah dan menyenangkan.

Bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen secara fungsional disesuaikan dengan tampilan-tampilan desain untuk mendorong peserta didik bereksplorasi menggunakan bahan ajar, serta menu-menu yang menggunakan fitur *hyperlink* pada tampilan *flipbook* mudah dipilih dengan tujuan agar peserta didik tidak merasa bingung pada saat memilih materi dan sub materi yang akan dipelajari. Hasil akhir dari proses validasi media dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen ini sudah layak untuk diujicobakan kepada peserta didik karena telah memenuhi aspek kegrafikan bahan ajar yang baik.

2. Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Digital *Flipbook* Materi Cerpen

Produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen yang sudah divalidasi oleh para ahli selanjutnya diujicobakan kepada peserta didik untuk mengetahui efektivitas penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Uji lapangan dilakukan secara terbatas dengan jumlah 35 siswa kelas XI dengan menggunakan desain *one group pre-test* dan *post-test*.

Proses pembelajaran dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan secara tatap muka. Pembelajaran diawali dengan pengisian soal *pre-test* yang bertujuan untuk mengukur pemahaman materi cerpen dan juga kemampuan membaca kritis siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen yang dikembangkan. Pada pertemuan pertama, peserta didik diarahkan untuk memahami materi cerpen yang disajikan dalam bahan ajar digital *flipbook*. Kemudian peserta didik diberikan penugasan berupa menganalisis cerpen yang disajikan, penugasan tersebut dapat dikerjakan di dalam menu interaktif bahan ajar digital *flipbook* sehingga siswa tidak memerlukan alat tulis lain untuk mengerjakan

penugasan. Pada pertemuan kedua, peserta didik juga diarahkan untuk memahami materi cerpen yang disajikan dalam bahan ajar digital *flipbook*, menyimak video pelengkap materi, mengerjakan kuis, lalu peserta didik diberikan latihan untuk membuat sebuah cerpen.

Setelah penyampaian materi cerpen selesai, peserta didik diberikan soal *post-test* untuk mengetahui pemahaman materi cerpen dan juga kemampuan membaca kritis siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen. Hasil *posttest* tersebut mendapatkan kenaikan hasil yang signifikan dari hasil *pre-test*. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil rata-rata *pre-test* sebesar 57 dan hasil rata-rata *post-test* sebesar 91 dengan nilai N-Gain sebesar 80,2%. Dari perolehan hasil *pre-test* dan *post-test* tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen yang digunakan dalam proses pembelajaran ini sudah termasuk dalam kategori efektif karena nilai N-Gain lebih dari 76.

Efektivitas penggunaan bahan ajar digital *flipbook* juga dinilai dari hasil angket respon peserta didik setelah menggunakan bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen yang digunakan dalam proses pembelajaran mendapatkan respon yang positif baik. Hasil angket respon tersebut menunjukkan respon peserta didik terhadap penggunaan produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen yang digunakan dalam proses pembelajaran mendapatkan persentase rata-rata sebesar 88,8% yang berarti produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen ini termasuk dalam kategori baik dan peserta didik setuju bahwa bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen ini digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, karena dilihat dari dua indikator yang mendapatkan persentase tinggi yaitu persentase pada kejelasan penggunaan bahasa dalam menguraikan materi dan bahan ajar digital *flipbook* kreatif dalam penyampaian isi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen mendapat respon positif baik dari peserta didik karena sebagian besar siswa tertarik pada penggunaan produk bahan ajar digital *flipbook* materi tersebut. Proses pembelajaran menggunakan produk bahan ajar digital *flipbook* dapat membantu peserta didik untuk mencapai hasil akademik yang baik. Produk bahan ajar digital *flipbook* dapat membantu peserta didik untuk memahami materi yang disajikan dalam bahan ajar digital *flipbook* dan juga

dapat membantu peserta didik untuk mengerjakan penugasan dan evaluasi pembelajaran dengan mudah dan menyenangkan. Pengaruh dari penggunaan produk bahan ajar digital *flipbook* dalam proses pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan membaca kritis siswa dapat dinilai dari hasil belajar peserta didik berupa pemberian soal *pre-test* dan *post-test* karena mendapatkan kenaikan hasil yang signifikan. Maka dalam hal ini produk bahan ajar digital *flipbook* efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

E. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar digital *flipbook* pada materi cerpen kelas XI SMAN 4 Kota Bogor, terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini diantaranya adalah:

1. Peneliti merasakan kekurangan waktu pada tahap pengembangan bahan ajar untuk mengeksplorasi dan memaksimalkan penggunaan fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi Heyzine sehingga produk bahan ajar yang dikembangkan masih kurang maksimal.
2. Bahan ajar digital *flipbook* bisa diunduh dan diakses secara *offline*. Tetapi jika diakses secara *offline*, fitur-fitur dalam bahan ajar digital *flipbook* seperti presensi, penugasan dan juga pengerjaan soal evaluasi tidak dapat diakses, karena bahan ajar digital *flipbook* menyajikan penggunaan website pendukung lainnya yang diakses melalui fitur *pop up hyperlink*. Jadi bahan ajar digital *flipbook* ini hanya efektif digunakan secara *online*.
3. Bahan ajar digital *flipbook* hanya dapat digunakan di kalangan sekolah yang mengizinkan peserta didik menggunakan *smartphone* atau laptop.

BAB V

SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen yaitu:

1. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah berupa produk bahan ajar digital *flipbook* dalam pembelajaran materi cerpen kelas XI SMAN 4 Kota Bogor. Produk bahan ajar ini dikembangkan menggunakan aplikasi Canva yang dikonversi ke dalam aplikasi pembuat *flipbook* yaitu Heyzine.
2. Produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen telah dilakukan uji validitas oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil skor dari validasi media adalah 98 dari skor maksimal 108, persentase yang diperoleh dari hasil validasi media adalah 93,4% dengan kategori valid. Selain itu, untuk skor dari validasi bahasa adalah 73 dari skor maksimal 84, persentase yang diperoleh dari hasil validasi bahasa adalah 86,9% dengan kategori valid. Kemudian untuk skor dari validasi materi adalah 117 dari skor maksimal 120, persentase yang diperoleh dari hasil validasi bahasa adalah 97,5% dengan kategori valid. Dari ketiga uji validitas tersebut telah diperoleh hasil yang valid, sehingga dapat disimpulkan bahwa Produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen mendapatkan respon baik dari peserta didik. Respon peserta didik setelah menggunakan produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen dalam proses pembelajaran mendapatkan persentase rata-rata sebesar 88,8%. Selain itu, hasil *pre-test* dan *post-test* dari 35 peserta didik mendapatkan kenaikan nilai yang signifikan dari nilai rata-rata *pre-test* sebesar 57 dan mengalami kenaikan di hasil *post-test* sebesar 91. Nilai N-Gain yang diperoleh adalah 80,2% dengan kategori efektif sehingga dapat disimpulkan bahwa Produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk bahan ajar digital *flipbook* materi cerpen ini, saran yang diajukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Perlu adanya *games* pembelajaran yang berintensitas ringan selain daripada kuis dengan tujuan adanya unsur hiburan di dalam bahan ajar digital *flipbook*.
2. Desain bahan ajar digital *flipbook* disarankan untuk memilih *colour palette* dan *element-element* yang netral atau uniseks agar tidak terkesan cenderung pada salah satu gender.
3. Konsep penyampaian materi bahan ajar harus dapat meningkatkan daya tarik belajar peserta didik sehingga bahan ajar dapat menambah rasa senang untuk membaca sampai tuntas.
4. Memperbanyak gambar-gambar ilustrasi penyempurna materi yang sesuai agar penyampaian materi dalam bahan ajar digital *flipbook* lebih menarik.
5. Menambahkan lebih banyak pemanfaatan AI (*Artificial Intelligence*) agar bahan ajar digital *flipbook* ini tidak tertinggal dan mengikuti kemajuan teknologi.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar digital *flipbook* ini, rekomendasi yang diajukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan bahan ajar digital *flipbook* ini dapat dikembangkan lebih lanjut menggunakan subjek lain seperti tingkat SMP yang memungkinkan antusiasme terhadap penggunaan produk bahan ajar digital *flipbook* ini lebih tinggi.
2. Penelitian ini menggunakan subjek dengan skala terbatas serta materi yang spesifik, maka dari itu peneliti merekomendasikan untuk menggunakan subjek dengan skala besar serta materi yang bersifat umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, R. (2022). *Hadapi Pembelajaran Abad 21, Ini Kemampuan yang Wajib Dimiliki Siswa*. Universitas Pasundan.
- Aziza, Y. (2019). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis Flipbook Bagi Mahasiswa Teknik Mesin*. Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
- Borg, W. R., & Gall, M. (1983). *Educational Research: An Introduction*. Longman.
- Budiharto, & Triyono, S. (2018). Literasi Sekolah Sebagai Upaya Penciptaan Masyarakat Pebelajar yang Berdampak Pada Peningkatan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Kependidikan*, 5(1), 153–166. Universitas Terbuka.
- Fiana, R. O., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2019). *Perbedaan Penerapan Model Project Based Learning dan Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 4 SD*. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 157–162.
- Heyzine. (2022). *What is a Flipbook?* <https://heyzine.com/how-to/what-is-a-flipbook/>
- Madu, F. J. (2022). *Implementasi Tahap Pembiasaan dan Pengembangan Literasi Membaca Pada Siswa Kelas IV SDI Kusu*. Manggarai, NTT.
- Mentari, D., & Ruyani, A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berdasarkan Hasil Riset Elektroforesis 2-D untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa*. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Kependidikan*, 2(2), 131–134. Universitas Bengkulu.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Pengkajian Fiksi*. Gadjah Mada University Press.
- Nurhadi. (2017). *Cerita Pendek*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prastowo, A. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana.
- Priyatni. (2010). *Sastra Indonesia dan Tradisi Subkultur*. Angkasa.
- Santosa, W. H. (2010). *Pengantar Apresiasi Prosa*. Yuma Pustaka.
- Sari, C. P. (2018). *Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Membaca Siswa Kelas IV*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(32), 3128–3137. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Simbolon, M., & Nasution, N. (2022). *Pengaruh Literasi Digital Terhadap Minat Baca Siswa*. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 532–542. Universitas Negeri Jakarta.

- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumiati. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Bahasa Indonesia*. Direktorat SMA.
- Talitha, S., & Mahajani, T. (2020). *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 10(2), 3–5. Universitas Pakuan.
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan*. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Witanto, J. (2018). *Rendahnya Minat Baca Mata Kuliah Manajemen Kurikulum*. *Jurnal Perpustakaan Librarian*, April. Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.
- Zaenudin, H. N., Affandi, A. F. M., Priandono, T. E., Endriski, M., & Haryanegara, A. (2020). *Tingkat Literasi Digital Siswa SMP di Kota Sukabumi*. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 23(2), 167–180. Universitas Pendidikan Indonesia.

RIWAYAT HIDUP



Suhilman, lahir di Sukabumi pada tanggal 10 Juli 1999, anak kedua dari tiga bersaudara, buah kasih pasangan dari Ayahanda “**Bibin**” dan Ibunda “**Kokob**”. Penulis pertama kali menempuh pendidikan tepat pada umur 7 tahun di Sekolah Dasar (SD) di SDN Cikupa pada tahun 2007 dan selesai pada tahun 2012. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Yasidik Parakansalak dan selesai pada tahun 2015. Pada tahun yang sama pula penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMAN 1 Parakansalak dengan jurusan MIPA dan selesai pada tahun 2018. Kemudian pada tahun 2019 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Universitas Pakuan dengan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan *Alhamdulillah* selesai pada tahun 2023. Berkat petunjuk dan pertolongan dari Allah SWT, dan usaha yang disertai doa dari kedua orang tua dalam menjalani aktivitas akademik di Perguruan Tinggi Universitas Pakuan, *Alhamdulillah* penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Digital *Flipbook* dalam Pembelajaran Membaca Cerpen Siswa Kelas XI SMAN 4 Kota Bogor” dengan tepat waktu.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pra-penelitian

	<p>YAYASAN PAKUAN SILIWANGI UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i> Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor</p>
Nomor : 5758/WADEK I/FKIP/II/2023	14 Februari 2023
Perihal : Izin Penelitian	
Yth. Kepala SMAN 4 Bogor di Tempat	
Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :	
Nama	: SUHILMAN
NPM	: 032119062
Program Studi	: PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
Semester	: Tujuh
Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal Februari s.d. Maret 2023 mengenai: PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL FLIPBOOK PADA MATERI TEKS CERPEN SISWA KELAS XI SMAN 4 BOGOR	
Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.	
Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.	
a.n Dekan Wakil Dekan Bidang Akademik dan kemahasiswaan	
 Sandi Budjana, M.Pd. NIK. 11006025469	

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH DAERAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH II
 Jalan Pangeran Sogiri Ruko Millenium Nomor 25, Tanah Baru, Bogor Utara
 Pos-el: kedwil2@disdik@gmail.com
 KOTA BOGOR - 16154

<p>Nomor : 221/PK.03.04.05/Cadisdik Wil II Lampiran : - hal : Izin Penelitian</p>	<p>Bogor, 17 Januari 2023 Kepada Yth. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pakuan Bogor Di Tempat</p>
--	--

Berdasarkan Surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pakuan Bogor, nomor: 5541/WADEK/IFKIP/XI/2022 tanggal 10 November 2022 perihal Prapenelitian. Bersama ini Cabang Dinas Pendidikan Wilayah II Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat memberikan izin kepada

Nama	: Suhilman
Universitas	: Universitas Pakuan Bogor
NPM	: 032119062
Program Studi	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Keperluan	: Sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Judul Penelitian	: <i>Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas XI</i>
Waktu Pelaksanaan	: Januari sd Maret 2023
No Hp/Wa	: 0882-1262-1279
Tempat Penelitian	: SMA Negeri 4 Kota Bogor

Dalam pelaksanaannya, Peneliti agar mematuhi hal-hal sebagai berikut:

1. Berkoordinasi langsung dan memperoleh izin Kepala Satuan Pendidikan yang dituju;
2. Dalam rangka upaya pencegahan penularan Covid-19, diutamakan agar dapat dilaksanakan secara daring;
3. Menerapkan protokol pencegahan penyebaran Covid-19;
4. Mematuhi segala prosedur dan ketentuan yang ditetapkan oleh Satuan Pendidikan;
5. Mentaati dan tidak melanggar ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
6. Dilaksanakan sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan;
7. Tidak mengganggu efektifitas Kegiatan Belajar Mengajar;
8. Pelaksanaan penelitian tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketenangan dan ketertiban masyarakat/pemerintah;
9. Menjaga kerahasiaan identitas/subjek penelitian;

Demikian surat izin ini di buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

PIL. KEPALA CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH II
 DINAS PENDIDIKAN PROVINSI JAWA BARAT



AI NURHASANAH, M.Si
 Pembina Tk. I
 NIP. 197202041993111002

Tembusan Yth:

1. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat,
2. Kepala SMA Negeri 4 Kota Bogor,

Lampiran 3 SK Dosen Pembimbing Skripsi



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
 Jalan Pakuan Kota Pos 452, E-mail: ftp@unpak.ac.id, Telepon: (0211) 8375608 Bogor

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
 Nomor : 267/ISKU/DFKIP/2023

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Menimbang :

1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademik, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku.
2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk menempuh ujian Sarjana.
4. Ujian Sarjana harus terselenggara dengan baik.

Mengingat :

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 merupakan Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan.
3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/KEP/REK/UK/2021, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Antar Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025.

Memperhatikan :

Laporan dan pemintaan Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dalam rapat staf pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.

MEMUTUSKAN

Menetapkan
Pertama :

Mengangkat Saudara	
Rina roscliana, M.Pd.	: Pembimbing Utama
Stela Talitha, M.Pd.	: Pembimbing Pendamping

Nama	: SUHLMAN
NPM	: 032119082
Program Studi	: PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
Judul Skripsi	: PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL FLIPBOOK DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA CERPEN SISWA KELAS XI SMAN 4 BOGOR

Kedua : Kepada yang bersangkutan diberikukan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.

Kesiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan seperlunya.



Bogor
 Ditandatangani pada tanggal 17 Maret 2023
 Dr. H. Suardi, M.Si.
 NIK. 1.0694.021.205

Tambahan :

1. Rektor Universitas Pakuan
2. Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Pakuan

Lampiran 4 Hasil Wawancara Guru

Tabel 3.3

PERTANYAAN WAWANCARA GURU

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Responden
1.	Kurikulum apa yang diterapkan di SMAN 4 Kota Bogor?	Kurikulum yang di terapkan di SMAN 4 Kota Bogor menggunakan dua kurikulum yang berbeda. Yaitu kurikulum merdeka yang diterapkan di kelas X dimulai dari tahun ajaran baru, dan kurikulum tiga belas (KURTILAS) yang diterapkan di kelas XI dan XII melanjutkan kurikulum yang diterapkan dari kelas X. Hal ini dilakukan agar peserta didik kelas XI dan XII yang dari awal kelas X sudah menggunakan KURTILAS tidak mengalami kesulitan beradaptasi dengan kurikulum baru, karena konsep dan pola dari dua kurikulum tersebut sangat berbeda.
2.	Bagaimana proses pembelajaran di SMAN 4 Kota Bogor?	Proses pembelajaran di SMAN 4 Kota Bogor tentunya beraneka ragam sesuai dengan tujuan pembelajaran itu sendiri. Narasumber menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran yang hendak dicapai adalah sebagai acuan diselenggarakannya proses pembelajaran. Maka dari itu, tujuan pembelajaran yang beragam, tentunya membuat proses pembelajaran pun akan beragam pula.
3.	Model dan metode apa yang sering digunakan oleh guru saat mengajar?	Model dan juga metode yang digunakan pada saat proses pembelajaran tentunya harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran itu sendiri. Maka dari itu sama halnya dengan bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung, model dan metode yang digunakan tentunya beragam dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

4.	Kendala apa yang sering dialami oleh guru ketika	Minat dan kemampuan membaca kritis siswa masih cukup rendah. Faktor-faktor penyebab rendahnya
----	--	---

	mengajar?	minat dan kemampuan membaca siswa di sekolah tersebut diantaranya adalah kurangnya ketersediaan buku yang menarik bagi siswa, ketersediaan buku di perpustakaan masih sangat sedikit dan hanya didominasi oleh buku-buku pelajaran saja. Buku-buku pendukung pembelajaran seperti buku kumpulan cerpen dan buku novel masih perlu diperbanyak. Selain itu kurangnya motivasi siswa terhadap literasi juga berpengaruh, di mana generasi Z sekarang ini menganggap literasi merupakan kegiatan yang membosankan. Sehingga ketertarikan peserta didik terhadap membaca masih sangat jauh dibandingkan ketertarikan terhadap penggunaan teknologi.
5.	Media atau bahan ajar apa yang sering digunakan oleh guru saat mengajar?	Media dan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran cukup beragam. Pemanfaatan media dan bahan ajar tidak hanya berbasis teknologi, tetapi juga harus dikombinasi dengan media dan bahan ajar cetak atau produk yang <i>real</i> dan bisa disentuh oleh peserta didik dalam penyampaian materi-materi tertentu.
6.	Kesulitan apa yang sering dirasakan oleh guru saat menyusun media atau bahan ajar?	Dikarenakan media dan bahan ajar yang digunakan sekarang ini cenderung lebih ke pemanfaatan teknologi, tentunya ini menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik untuk terus berinovasi secara kreatif dalam pembuatan media dan bahan ajar. Kurangnya referensi pembuatan bahan ajar berbasis teknologi digital membuat guru sedikit kesulitan dalam pembuatan media dan bahan ajar digital. Sehingga dibutuhkan banyak referensi dan juga pelatihan-pelatihan dalam pembuatan bahan ajar berbasis teknologi digital seperti yang dibutuhkan saat ini.

7.	Apakah media atau bahan ajar yang digunakan sudah	Pemanfaatan media dan bahan ajar yang berbasis teknologi sudah diterapkan dalam proses pembelajaran.
	mengarah ke penggunaan teknologi dan berbasis digital?	Namun di suatu waktu, terkadang ada saat di mana guru tidak sempat membuat media dan bahan ajar, terutama media dan bahan ajar berbasis teknologi yang memerlukan waktu dan proses pembuatan yang cukup memakan waktu.
8.	Media/bahan ajar seperti apa yang disenangi oleh siswa?	Media dan bahan ajar yang digunakan pada proses pembelajaran harus variatif agar penggunaannya tidak berulang-ulang. Hal ini dikarenakan peserta didik dengan tingkat SMA sangat mudah bosan. Dari berbagai media dan bahan ajar yang telah digunakan dalam proses pembelajaran, peserta didik memang lebih antusias bila diberikan media dan bahan ajar yang berbentuk digital atau berbasis teknologi. Selain itu juga siswa sangat antusias apabila diberikan media atau bahan ajar yang mengolaborasi dengan <i>games-games</i> pembelajaran.
9.	Apakah bapak/ibu sudah tahu atau pernah menggunakan bahan ajar digital <i>Flipbook</i> ?	Media dan bahan ajar yang digunakan pada proses pembelajaran harus variatif agar penggunaannya tidak berulang-ulang. Hal ini dikarenakan peserta didik dengan tingkat SMA sangat mudah bosan. Dari berbagai media dan bahan ajar yang telah digunakan dalam proses pembelajaran, peserta didik memang lebih antusias bila diberikan media dan bahan ajar yang berbentuk digital atau berbasis teknologi. Selain itu juga siswa sangat antusias apabila diberikan media atau bahan ajar yang mengolaborasi dengan <i>games-games</i> pembelajaran.

10.	Apakah bapak/ibu tertarik untuk menggunakan <i>Flipbook</i> dalam proses pembelajaran?	Menurut narasumber, bahan ajar digital <i>flipbook</i> belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran, oleh karena itu narasumber tertarik menggunakan bahan ajar digital <i>flipbook</i> dalam proses pembelajaran.
-----	--	--

Lampiran 5 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Siswa

Tabel 3.4

PERTANYAAN WAWANCARA SISWA

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Responden
1	Apakah Anda pernah mengalami kesulitan dalam mempelajari materi?	Dalam proses pembelajaran, narasumber menjelaskan bahwa kesulitan peserta didik dalam memahami materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia disebabkan karena materi yang disajikan cenderung berupa teks dan bacaan yang banyak. Pada masalah ini narasumber menjelaskan materi yang disajikan dalam bahan ajar secara <i>full text</i> membuat peserta didik bosan dan pada akhirnya malas membaca.
2	Materi apa yang cukup dipahami?	Materi yang telah dipelajari pada saat praobservasi adalah BAB IV dengan judul meneladani kehidupan dari cerita pendek. Narasumber menjelaskan bahwa materi cerpen cukup rumit terutama di bagian menganalisis sebuah cerpen. Menganalisis cerpen menurut narasumber memerlukan konsentrasi tinggi dan pemikiran yang kritis karena data-data yang dianalisis dalam sebuah cerpen merupakan data tersirat. Kemudian jawaban dari peserta didik lain yaitu materi teks eksplanasi, sama halnya dengan materi cerpen, peserta didik merasa kesulitan dengan materi teks eksplanasi dikarenakan membutuhkan kemampuan membaca kritis yang tinggi.
3	Apakah Anda mencari bahan ajar lain selain buku dari sekolah untuk membantu memahami materi?	Dalam proses pembelajaran, narasumber menjelaskan bahwa penggunaan bahan ajar selain daripada buku yang diberikan dari sekolah, peserta didik juga membutuhkan bahan ajar lain untuk kemudahan memahami materi yang disampaikan.

4	Media apa yang digunakan	Bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam
	oleh guru pada pembelajaran di kelas?	proses pembelajaran cukup beragam tergantung materi yang disampaikan. Narasumber menjelaskan bahwa buku sumber sebagai bahan ajar utama menggunakan buku kurikulum 13. Adapun media pembelajaran yang paling umum digunakan adalah <i>power point</i> , media <i>power point</i> digunakan hampir pada semua penyampaian materi.
5	Apakah media yang digunakan menarik?	Menurut narasumber, media dan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran ada yang memang menarik tetapi masih banyak juga yang kurang menarik. Menurut narasumber, penyampaian materi dalam bentuk <i>power point</i> sudah cukup membosankan karena penggunaan <i>power point</i> dalam penyampaian materi sudah dilakukan sejak tingkat SMP.
6	Media/bahan ajar apa yang menarik bagi siswa?	Media dan bahan ajar yang menarik menurut narasumber tidaklah hanya memuat konten materi saja, tetapi dari desain dan tampilan juga seharusnya dibuat menarik, agar peserta didik saat membaca tidak merasa bosan. Narasumber menjelaskan bahwa bahan ajar yang menarik bagi peserta didik salah satunya adalah bahan ajar yang menggunakan teknologi seperti bahan ajar yang berbasis digital dan juga mengikuti perkembangan zaman.

7	Apakah guru sudah menggunakan bahan ajar yang berbasis digital?	Penggunaan media dan bahan ajar yang berbasis digital sudah diterapkan dalam proses pembelajaran, tetapi tidak di semua materi. Narasumber menjelaskan bahwa media dan bahan ajar yang berbasis digital hanya digunakan pada penyampaian materi-materi tertentu saja. Tetapi penggunaan media dan bahan ajar seperti <i>power point</i> , kuis <i>online</i> , dan e-book sudah sering digunakan dalam pembelajaran.
8	Apakah siswa tahu atau	Bahan ajar digital <i>Flipbook</i> belum pernah
	pernah menggunakan bahan ajar digital <i>flipbook</i> ?	digunakan dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa di antaranya sudah mengetahui bentuk dari bahan ajar digital <i>flipbook</i> , namun sebagian yang lain ada yang belum mengetahui bentuk dari bahan ajar digital <i>flipbook</i> . Narasumber menjelaskan bahwa bahan ajar digital <i>flipbook</i> menarik untuk dicoba.
9	Bagaimana harapan siswa terhadap bahan ajar digital <i>flipbook</i> yang akan dikembangkan?	Menurut narasumber. bahan ajar yang akan dikembangkan sebaiknya disesuaikan dengan tingkat SMA. Dari segi desain, muatan konten, dan juga fitur-fitur di dalamnya.

Lampiran 6 Surat Permohonan Validator Ahli Media dan Bahasa



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Nomor : 836/WADEK I/FKIP/V/2023
 Perihal : Permohonan Validator Data

10 Mei 2023

Yth. Dekan FKIP
 Universitas Pakuan
 Bogor

Dengan hormat,

Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Suhilman
 NPM : 032119062
 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

agar dapat dibina oleh validator data dari pihak FKIP Universitas Pakuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh mahasiswa tersebut. Adapun validator data yaitu:

Nama Dosen : 1. M. Firman Al-Fahad, M.Pd.
 2. M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Bapak, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan.



Santia Budiana, M.Pd.
 NIK 1.1006 025 469

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608
<http://www.fkip.unpak.ac.id> email : fkip@unpak.co.id

Lampiran 7 Surat Permohonan Validator Ahli Materi



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Nomor : 836/WADEK I/FKIP/V/2023
 Perihal : Permohonan Validator Data

10 Mei 2023

Yth. Kepala SMAN 4
 di Bogor

Dengan hormat,

Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Suhilman
 NPM : 032119062
 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

agar dapat dibina oleh validator data dari sekolah untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh mahasiswa tersebut. Adapun validator data yaitu:

Nama Guru : Tatu Restuati, S.Pd.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,




Sandi Budiana, M.Pd.
 NIK 1.1006 025 469

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608
<http://www.fkip.unpak.ac.id> email : fkip@unpak.co.id

Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Media

ANGKET VALIDASI AHLI
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL *FLIPBOOK*
DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA CERPEN
SISWA KELAS XI SMAN 4 KOTA BOGOR



IDENTITAS VALIDATOR:

NAMA	: M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd.
NIDN	: 0406038602
INSTANSI	: Universitas Pakuan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
2023

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Digital *Flipbook* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Materi Cerpen Siswa Kelas XI SMAN 4 Bogor

Penyusun : Suhilman

NPM : 032119062

Pembimbing : Rina Rosdiana, M.Pd., Stella Talitha, M.Pd

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Bahan Ajar Digital *Flipbook* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Materi Cerpen Siswa Kelas XI SMAN 4 Kota Bogor maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap bahan ajar yang telah dibuat tersebut. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini sehingga bisa diketahui layak atau tidaknya bahan ajar tersebut digunakan dalam pembelajaran matematika. Aspek penilaian bahan ajar ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan bahan ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) serta aspek kontekstual.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Bapak/ Ibu kami mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:
 - Skor 4: Sangat Baik**
 - Skor 3: Baik**
 - Skor 2: Kurang**
 - Skor 1: Sangat Kurang**
2. Bapak/Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan serta memberikan komentar pada lembar yang telah disediakan.
3. Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.

No	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
A. Rekayasa Perangkat Lunak					
1	Penggunaan bahan ajar efektif untuk belajar mandiri maupun belajar terbimbing.				✓
2	Bahan ajar efisien digunakan untuk belajar mandiri maupun belajar terbimbing.				✓
3	Bahan ajar dapat diandalkan untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.				✓
4	Bahan ajar dapat digunakan berulang kali.				✓
5	<i>Maintainable</i> (dapat dikelola atau dipelihara dengan mudah).			✓	
6	Bahan ajar dapat dijalankan di berbagai perangkat keras dan perangkat lunak.				✓
7	Bahan ajar mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya.				✓
8	Pemilihan <i>software</i> untuk pengembangan bahan ajar tepat.				✓
B. Desain Pembelajaran					
9	Tujuan pembelajaran dalam bahan ajar disajikan dengan jelas.				✓
10	Tujuan pembelajaran relevan dengan kurikulum.			✓	
11	Cakupan isi dalam bahan ajar sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.			✓	
12	Penggunaan strategi pembelajaran dalam bahan ajar sudah tepat.				✓
13	Penyampaian materi bahan ajar meningkatkan daya tarik belajar siswa.			✓	
14	Bahan ajar menambah rasa senang untuk membaca sampai tuntas.			✓	

15	Bahan ajar menggambarkan keadaan secara aktual.			✓	
C. Komunikasi Visual					
16	Materi dalam bahan ajar tersampaikan dengan baik.				✓
17	Mengandung unsur hiburan.				✓
18	Bahan ajar kreatif dalam penyampaian isi materi.				✓
19	Tampilan gambar pada bahan ajar menarik			✓	
20	Tampilan animasi dan elemen pada bahan ajar menarik.				✓
21	Video yang disajikan dalam bahan ajar relevan dengan materi.			✓	
22	Desain bahan ajar sesuai dengan materi.				✓
23	Audio yang disajikan terdengar jelas.				✓
24	Audio yang digunakan sudah sesuai.			✓	
25	Jenis dan ukuran huruf atau <i>font</i> dalam bahan ajar mudah terbaca.				✓
26	Kombinasi warna teks dengan <i>background</i> bahan ajar terlihat jelas.				✓
27	Tipografi teks dalam bahan ajar dapat terbaca dengan jelas.			✓	

Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bapak ibu dimohon memberikan tanda centang (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Bahan Ajar Digital *Flipbook* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Materi Cerpen Siswa Kelas XI SMAN 4 Kota Bogor.

Kesimpulan:

Modul belum dapat digunakan	<input type="checkbox"/>
Modul dapat digunakan dengan revisi	<input type="checkbox"/>
Modul dapat digunakan tanpa revisi	<input checked="" type="checkbox"/>

Bogor, 11 Mei 2023

Validator Ahli Media



M. Ginanjar Gancswara, M.Pd.

NIDN. 0406038602

Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi

ANGKET VALIDASI AHLI
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL *FLIPBOOK*
DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA CERPEN
SISWA KELAS XI SMAN 4 KOTA BOGOR



IDENTITAS VALIDATOR:

NAMA : Tatu Restuati, S.Pd.
INSTANSI : SMAN 4 Kota Bogor

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
2023

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Digital *Flipbook* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Materi Cerpen Siswa Kelas XI SMAN 4 Bogor
 Penyusun : Suhilman
 NPM : 032119062
 Pembimbing : Rina Rosdiana, M.Pd., Stella Talitha, M.Pd
 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Bahan Ajar Digital *Flipbook* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Materi Cerpen Siswa Kelas XI SMAN 4 Kota Bogor maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap bahan ajar yang telah dibuat tersebut. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini sehingga bisa diketahui layak atau tidaknya bahan ajar tersebut digunakan dalam pembelajaran matematika. Aspek penilaian bahan ajar ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan bahan ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) serta aspek kontekstual.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Bapak/ Ibu kami mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:
Skor 4: Sangat Baik
Skor 3: Baik
Skor 2: Kurang
Skor 1: Sangat Kurang
2. Bapak/Ibu kami mohon memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir penilaian yang sudah disiapkan serta memberikan komentar pada lembar yang telah disediakan.
3. Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.

No	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
A. Aspek Kelayakan Isi					
1	Kesesuaian KD dan KI dengan kurikulum.				✓
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan KD dan KI.			0	✓
3	Petunjuk penggunaan modul dapat membantu siswa dalam menggunakan bahan ajar.				✓
4	Penggunaan kata dan kalimat dalam menguraikan materi jelas.				✓
5	Alur materi pembelajaran diuraikan dengan jelas.				✓
6	Materi yang disampaikan dalam bahan ajar sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓
7	Materi yang disampaikan dalam bahan ajar sudah sesuai dengan kurikulum.				✓
8	Materi dalam bahan ajar menggambarkan keadaan secara aktual.				✓
9	Materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa.				✓
10	Bentuk bahan ajar sesuai dengan karakteristik materi.				✓
B. Aspek Kelayakan Penyajian					
11	Bahan ajar efektif digunakan oleh siswa untuk mempermudah memahami materi dengan cepat.				✓
12	Bahan ajar dapat digunakan berulang kali.				✓
13	Bahan ajar dapat mudah digunakan oleh siswa secara mandiri.				✓
14	Tidak ada perawatan khusus untuk pengelolaan bahan ajar				✓
15	Penggunaan bahan ajar tidak memerlukan perangkat dengan spesifikasi tinggi.				✓

16	Video yang disajikan dalam bahan ajar relevan dengan materi.				✓
17	Kualitas video yang disajikan dalam bahan ajar baik dan jelas.				✓
18	Audio yang disajikan dalam bahan ajar jelas.				✓
19	Gambar yang disajikan dalam bahan ajar jelas.				✓
20	Gambar yang disajikan dalam bahan ajar relevan dengan materi.				✓
21	Bahan ajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.				✓
22	Bahan ajar dapat mendorong keingintahuan siswa untuk mendalami materi.				✓
23	Koherensi dan keruntutan pola pikir pada materi yang disajikan dalam bahan ajar.		✓		
24	Kelengkapan materi yang disajikan dengan media sesuai dengan standar kompetensi.				✓
25	Materi yang disajikan dalam bahan ajar sesuai dengan karakteristik siswa.				✓
26	Kesesuaian konsep materi dalam bahan ajar dengan kehidupan sehari-hari				✓
27	Contoh cerpen yang disajikan dalam bahan ajar sesuai/cocok dengan karakter dan kemampuan siswa.				✓
28	Penugasan dalam bahan ajar sesuai dengan materi dan keadaan siswa.				✓
29	Soal evaluasi dalam bahan ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓		
30	Tulisan dalam bahan ajar dapat terbaca dengan jelas.				✓

Komentar dan Saran Perbaikan

..... Dalam penyusunan bahan sudah sangat baik.

.....

.....

.....

.....

.....

Bapak ibu dimohon memberikan tanda centang (v) untuk memberikan kesimpulan terhadap Bahan Ajar Digital *Flipbook* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Materi Cerpen Siswa Kelas XI SMAN 4 Kota Bogor.

Kesimpulan:

Modul belum dapat digunakan	<input type="radio"/>
Modul dapat digunakan dengan revisi	<input type="radio"/>
Modul dapat digunakan tanpa revisi	<input checked="" type="checkbox"/>

Bogor, 12 Mei 2023

Validator Ahli Materi

Tatu Restuati S.Pd.

NIP. 197204142007012011

Lampiran 10 Hasil Angket Respon Siswa

LEMBAR PENILAIAN OLEH SISWA PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL *FLIPBOOK* DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA CERPEN SISWA KELAS XI SMAN 4 KOTA BOGOR

A. Identitas Siswa

Nama : Adesa Husna Nisa
Kelas : XI IPA 1

B. Pengantar

1. Lembar identifikasi bahan ajar ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas bahan ajar yang sedang dikembangkan dari sisi pengguna.
2. Informasi mengenai kelayakan bahan ajar ini diterapkan pada dua aspek pokok yaitu aspek materi dan aspek media.

C. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.
4 = Setuju (S)
3 = Cukup Setuju (CS)
2 = Kurang Setuju (KS)
1 = Tidak Setuju (TS)
2. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dituliskan pada lembar yang disediakan.

No	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
A. Materi					
1	Tujuan pembelajaran dalam bahan ajar disertakan dengan jelas.				✓
2	Penggunaan kata dan kalimat dalam menguraikan materi jelas.				✓
3	Alur pembelajaran diuraikan dengan jelas.				✓
4	Petunjuk penggunaan modul dapat membantu				✓

	siswa dalam menggunakan bahan ajar.				
5	Materi yang disampaikan dalam bahan ajar dapat dipraktikkan langsung oleh siswa.			✓	
6	Bahan ajar dapat dijadikan bahan ajar mandiri oleh siswa.				✓
7	Materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa.				✓
B. Media					
8	Bahan ajar efektif digunakan untuk mempermudah siswa memahami materi dalam jangka waktu lebih cepat.			✓	
9	Bahan ajar dapat mudah digunakan oleh siswa secara mandiri.				✓
10	Video yang disajikan dalam bahan ajar relevan dengan materi.				✓
11	Kualitas video yang disajikan dalam bahan ajar baik dan jelas.				✓
12	Audio yang disajikan dalam bahan ajar jelas.				✓
13	Gambar yang disajikan dalam bahan ajar jelas.				✓
14	Gambar yang disajikan dalam bahan ajar relevan dengan materi.			✓	
15	Bahan ajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.			✓	
16	Desain bahan ajar menarik.			✓	
17	Jenis dan ukuran huruf atau <i>font</i> dalam bahan ajar mudah terbaca.				✓
18	Kombinasi warna teks dengan <i>background</i> bahan ajar terlihat jelas.				✓
19	Tipografi teks dalam bahan ajar dapat terbaca dengan jelas.				✓

20	Bahan ajar kreatif dalam penyampaian isi materi.				✓
----	--	--	--	--	---

Komentar dan Saran Perbaikan

sudah cukup baik, tujuan dari pembelajaran dalam bahan ajar disertai dengan jelas, dengan bahan ajar yang kreatif untuk menyampaikan materi yang meningkatkan motivasi belajar siswa.

Bogor,
Siswa

2023


NISN. adi.

LEMBAR PENILAIAN OLEH SISWA
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL *FLIPBOOK*
DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA CERPEN
SISWA KELAS XI SMAN 4 KOTA BOGOR

A. Identitas Siswa

Nama : M. Iqbal Putra Marbika
 Kelas : XI - MIPA 1

B. Pengantar

1. Lembar identifikasi bahan ajar ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas bahan ajar yang sedang dikembangkan dari sisi pengguna.
2. Informasi mengenai kelayakan bahan ajar ini diterapkan pada dua aspek pokok yaitu aspek materi dan aspek media.

C. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.
 4 = Setuju (S)
 3 = Cukup Setuju (CS)
 2 = Kurang Setuju (KS)
 1 = Tidak Setuju (TS)
2. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dituliskan pada lembar yang disediakan.

No	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
A. Materi					
1	Tujuan pembelajaran dalam bahan ajar disertakan dengan jelas.				✓
2	Penggunaan kata dan kalimat dalam menguraikan materi jelas.				✓
3	Alur pembelajaran diuraikan dengan jelas.			✓	
4	Petunjuk penggunaan modul dapat membantu				✓

	siswa dalam menggunakan bahan ajar.				
5	Materi yang disampaikan dalam bahan ajar dapat dipraktikkan langsung oleh siswa.				✓
6	Bahan ajar dapat dijadikan bahan ajar mandiri oleh siswa.				✓
7	Materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa.				✓
B. Media					
8	Bahan ajar efektif digunakan untuk mempermudah siswa memahami materi dalam jangka waktu lebih cepat.				✓
9	Bahan ajar dapat mudah digunakan oleh siswa secara mandiri.			✓	
10	Video yang disajikan dalam bahan ajar relevan dengan materi.				✓
11	Kualitas video yang disajikan dalam bahan ajar baik dan jelas.				✓
12	Audio yang disajikan dalam bahan ajar jelas.				✓
13	Gambar yang disajikan dalam bahan ajar jelas.				✓
14	Gambar yang disajikan dalam bahan ajar relevan dengan materi.				✓
15	Bahan ajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.				✓
16	Desain bahan ajar menarik.				✓
17	Jenis dan ukuran huruf atau <i>font</i> dalam bahan ajar mudah terbaca.				✓
18	Kombinasi warna teks dengan <i>background</i> bahan ajar terlihat jelas.				✓
19	Tipografi teks dalam bahan ajar dapat terbaca dengan jelas.				✓

20	Bahan ajar kreatif dalam penyampaian isi materi.				✓
----	--	--	--	--	---

Komentar dan Saran Perbaikan

GIF yang terdapat pada modul dapat di taha ulang agar tidak mengganggu fokus pembaca dan ilustrasi beserta gambar yang disajikan sebagai pemanis dalam modul perlu ditempatkan di halaman yang sesuai.

Bogor, 23 Mei 2023
Siswa



NISN. 005 320 3915

LEMBAR PENILAIAN OLEH SISWA
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL *FLIPBOOK*
DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA CERPEN
SISWA KELAS XI SMAN 4 KOTA BOGOR

A. Identitas Siswa

Nama : Evela Wijaya
 Kelas : XI MIPA 1

B. Pengantar

1. Lembar identifikasi bahan ajar ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas bahan ajar yang sedang dikembangkan dari sisi pengguna.
2. Informasi mengenai kelayakan bahan ajar ini diterapkan pada dua aspek pokok yaitu aspek materi dan aspek media.

C. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.
 4 = Setuju (S)
 3 = Cukup Setuju (CS)
 2 = Kurang Setuju (KS)
 1 = Tidak Setuju (TS)
2. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dituliskan pada lembar yang disediakan.

No	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
A. Materi					
1	Tujuan pembelajaran dalam bahan ajar disertakan dengan jelas.				✓
2	Penggunaan kata dan kalimat dalam menguraikan materi jelas.				✓
3	Alur pembelajaran diuraikan dengan jelas.				✓
4	Petunjuk penggunaan modul dapat membantu			✓	

	siswa dalam menggunakan bahan ajar.			✓	
5	Materi yang disampaikan dalam bahan ajar dapat dipraktikkan langsung oleh siswa.			✓	
6	Bahan ajar dapat dijadikan bahan ajar mandiri oleh siswa.				✓
7	Materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa.				✓
B. Media					
8	Bahan ajar efektif digunakan untuk mempermudah siswa memahami materi dalam jangka waktu lebih cepat.				✓
9	Bahan ajar dapat mudah digunakan oleh siswa secara mandiri.				✓
10	Video yang disajikan dalam bahan ajar relevan dengan materi.				✓
11	Kualitas video yang disajikan dalam bahan ajar baik dan jelas.			✓	
12	Audio yang disajikan dalam bahan ajar jelas.			✓	
13	Gambar yang disajikan dalam bahan ajar jelas.			✓	
14	Gambar yang disajikan dalam bahan ajar relevan dengan materi.				✓
15	Bahan ajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.				✓
16	Desain bahan ajar menarik.		✓		
17	Jenis dan ukuran huruf atau <i>font</i> dalam bahan ajar mudah terbaca.				✓
18	Kombinasi warna teks dengan <i>background</i> bahan ajar terlihat jelas.				✓
19	Tipografi teks dalam bahan ajar dapat terbaca dengan jelas.				✓

20	Bahan ajar kreatif dalam penyampaian isi materi.				✓
----	--	--	--	--	---

Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

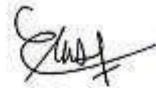
.....

.....

.....

.....

Bogor, 2023
Siswa



NISN. _____