

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL INTERAKTIF *FLIPBOOK*
MENGUNAKAN *HEYZINE* PADA MATERI TEKS BIOGRAFI SISWA
KELAS X SMK BUDINIAH 2 BOGOR**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana



Tarisya Permata Nugraha

032120027

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

2024

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif *Flipbook*
Menggunakan *Heyzine* pada Materi Teks Biografi
Siswa Kelas X SMK Budiniah 2 Bogor

Peneliti : Tarisya Permata Nugraha

NPM : 032120027

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing Utama,

Dosen Pembimbing Pendamping,



Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.

Ruyatul Hilal M., M.Pd.

NIP 196511161992031002

NIK 1130119877

Diketahui oleh:

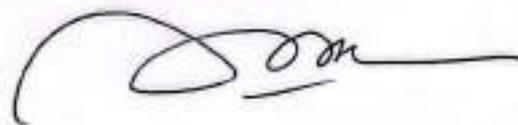
Dekan FKIP
Universitas Pakuan,

Ketua Program Studi Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia,



Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.

NIK 10694021205



Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.

NIP 196511161992031002

LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah swt sang pemilik dunia dan seisinya, tiada tuhan selain Allah yang telah memberikan nikmat, kekuatan, kesabaran dan karunia yang diberikan kepada penulis serta memberikan semua hal yang dibutuhkan. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Orang tua saya, Bapak Ading Setia Nugraha dan Ibu Iin Nurlatifah yang sangat menyayangi saya dan yang saya sayangi. Terima kasih sudah memberikan semangat dan doa serta berjuang memberikan yang terbaik pada saya sehingga dapat berada di titik sekarang.
2. Seluruh dosen PBSI, khususnya Bapak Aam Nurjaman, M.Pd dan Ibu Ruyatul Hilal Mukhtar, M.Pd yang dengan sabar dan penuh dedikasi telah membimbing dan memberi arahan dalam setiap langkah penyusunan skripsi ini.
3. Keluarga tercinta saya Kakak Isfan Fajarullah, Kakak Febriyanti, Nadia Salma Nugraha, Rafaka batsya Khalif, Kakak Erni dan kakak Djalil yang telah memberikan semangat dan doa kepada saya.
4. Sahabat saya, Aca, Minar, dan Sabila yang telah membantu dan menemani selama kuliah di Universitas Pakuan. Semoga kami selalu menjadi sahabat selamanya dan dipersatukan kembali di tempat yang terbaik.
5. Muhamad Akbar yang telah membantu dan memberikan semangat kepada saya.
6. Diri saya sendiri, Tarisya Permata Nugraha yang telah berjuang sampai titik sekarang. Terus berjuang dan pantang menyerah.

Terima kasih peneliti ucapkan kepada pihak yang telah membantu dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak orang.

**BUKTI PENGESAHAN
TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS**

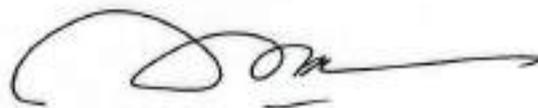
Pada Hari: Selasa

tanggal: 30 Juli 2024

Peneliti : Tarisya Permata Nugraha
NPM : 032120027
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif *Flipbook*
Menggunakan *Heyzine* pada Materi Teks Biografi
Siswa Kelas X SMK Budiniah 2 Bogor
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

No	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.		21/8 - 2024
2.	Stella Talitha, M.Pd.		22/8 - 2024
3.	M. Firman Al-Fahad, M.Pd.		4/9 - 2024

Ketua Program Studi Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia,



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

PERNYATAAN ORISINALITAS

Penulis menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif *Flipbook* Menggunakan *Heyine* pada Materi Teks Biografi Siswa Kelas X SMK Budiniah 2 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 ini, baik dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah memenuhi etika penulisan karya ilmiah dengan disebutkan dalam teks dan 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 bertanggung jawab secara hukum dan menerima konsekuensinya.

Bogor, 20 September 2024



Tarisy Permata Nugraha
032120027

PELIMPAHAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL

Kami yang bertanda tangan di bawah ini adalah para penyusun dan penanggung jawab Skripsi yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif *Flipbook* Menggunakan *Heyzine* pada Materi Teks Biografi Siswa Kelas X SMK Budiniah 2 Bogor", yaitu:

1. Tarisya Permata Nugraha Nomor Pokok Mahasiswa (032120027) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan, selaku penulis skripsi dengan judul tersebut.
2. Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd., Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan, selaku pembimbing utama skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. Ruyatul Hilal M., 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, pengumpulan data, 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, 20 September 2024

Yang Memberikan Pernyataan:

1. Tarisya Permata Nugraha



2. Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.



3. Ruyatul Hilal M., M.Pd.



ABSTRAK

Tarisya Permata Nugraha 032120027, Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif *Flipbook* Menabggunakan *Heyzine* pada Materi Teks Biografi Siswa Kelas X SMK Budiniah 2 Bogor. Skripsi. Universitas Pakuan. Bogor. Di bawah bimbingan Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd dan Ruyatul Hilal, M., M.Pd.

Penelitian ini merupakan pengembangan bahan ajar untuk mengembangkan bahan ajar yang bervariasi dan inovatif. Bahan ajar ini berbentuk *flipbook* pada materi teks biografi yang dapat diakses oleh siswa melalui tautan. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan perancangan pengembangan, mendeskripsikan kelayakan, dan efektivitas bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada materi teks biografi siswa kelas X. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yaitu *analyse, design, development, implementation, dan evaluation*. Sasaran penelitian ini yaitu siswa kelas X di SMK Budiniah 2 Bogor berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu uji kelayakan dengan melakukan validasi oleh ahli materi, bahasa dan media serta mengetahui keefektifan dengan cara menyebarkan angket respons siswa dan guru, dan hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* dinyatakan layak digunakan. Hal tersebut dilihat dari hasil validasi materi mendapatkan persentase sebesar 84%, ahli bahasa 88,4%, dan ahli media sebesar 83,3%. Keefektifan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada materi teks biografi ditunjukkan dari hasil respons guru sebesar 85,3%, siswa sebesar 84% dan hasil *pretest* mendapatkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 49,5 dan *posttest* sebesar 84,8. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada materi teks biografi siswa kelas X SMK Budiniah 2 Bogor ini sangat layak dan efektif digunakan oleh siswa dan guru dalam pembelajaran.

Kata kunci: bahan ajar interaktif *flipbook*, *heyzine*, teks biografi

ABSTRACT

Tarisya Permata Nugraha 032120027, Development of Interactive Digital Teaching Materials Flipbook Using Heyzine on Biography Text Material for 10th-grade students of SMK Budiniah 2 Bogor. Undergraduate Thesis. Pakuan University. Bogor. Supervised by Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd and Ruyatul Hilal, M., M.Pd.

This research focuses on the development of instructional materials aimed at fostering varied and innovative learning resources. The teaching materials take the form of a flipbook on biography texts that can be accessed by students through a link. The objectives of this research are to describe the development design, assess the feasibility, and evaluate the effectiveness of the interactive digital teaching materials flipbook using Heyzine. The research adopts the Research and Development (R&D) approach, employing the ADDIE model: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The study targeted 36 of 10th-grade students at SMK Budiniah 2 Bogor. Data collection methods include feasibility testing through expert validation in content, language, and media, as well as effectiveness evaluation through student and teacher response questionnaires, pre-tests, and post-tests. The results indicate that the development of interactive digital teaching materials flipbook using Heyzine is deemed feasible, with validation percentages of 84% for content, 88,4% for language, and 83.3% for media. The effectiveness of the interactive digital teaching materials flipbook using Heyzine on biography text material is supported by teacher response rates of 85,3%, student response rates of 84%, and average pretest and posttest scores of 49,5 and 84,8 respectively. In conclusion, the interactive digital teaching materials flipbook using Heyzine on biography text material for 10th-grade students at SMK Budiniah 2 Bogor is highly suitable and effective for use by both students and teachers in the learning process.

Keywords: interactive flipbook teaching materials, Heyzine, biography text

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji dan syukur kepada Allah SWT Dzat Yang Maha Sempurna, pemberi segala nikmat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif *Flipbook* Menggunakan *Heyzine* pada Materi Teks Biografi Siswa Kelas X SMK Budiniah 2 Bogor” ini dengan baik. Sholawat serta salam selalu tucurahkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai panutan umat muslim hingga akhir zaman.

Tujuan dari penelitian serta penulisan skripsi ini ialah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan Bogor.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan serta bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan penuh hormat dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya, penulis ucapkan kepada :

1. Prof. Dr. rer. pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M. Sc., selaku Rektor Universitas Pakuan
2. Dr. Eka Suhardi, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang telah memberikan izin dan fasilitas dalam penyusunan skripsi.
3. Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia sekaligus Pembimbing Utama yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ruyatul Hilal M., M.Pd., selaku Pembimbing Pendamping yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Muhamad Firman Al Fahad, M. Pd., selaku dosen pembimbing akademik kelas C yang selalu memberikan nasihat dan motivasi selama perkuliahan.

6. M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah bersedia menjadi validator ahli media.
7. Ainiyah Ekowati, M.Pd. dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah bersedia menjadi Validator ahli bahasa.
8. Seluruh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti.
9. Ayah tercinta Ading Setia Nugraha, Ibunda Iin Nurlatifah, Kakak Isfan Fajarullah, Kakak Febrianti Permata Sari, adik Nadia Salma Nugraha serta ponakan tercinta Rafaka Batsa Khalif yang telah memberikan doa dan semangat.
10. Kepala sekolah SMK Budiniah 2 Bogor yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan penelitian.
11. Yuli Yulianingsih, S.Pd sebagai guru bahasa Indonesia yang telah membantu penelitian produk di sekolah SMK Budiniah 2 Bogor dan menjadi validator ahli materi.
12. Teman-teman seperjuangan Progam Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2020, dan khususnya teman-teman kelas C.
13. Semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu dan mendukung penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak sekali kekurangannya, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Bogor, Juli 2024

Tarisya Permata Nugraha

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
BUKTI PENGESAHAN LULUS	
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	
HALAMAN PELIMPAHAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORETIS	9
A. Bahan Ajar.....	9
1. Pengertian Bahan Ajar.....	9
2. Jenis-jenis Bahan Ajar	10
3. Unsur-unsur Bahan Ajar	12
4. Fungsi dan Manfaat Bahan Ajar.....	13
5. Kelebihan dan kekurangan Bahan Ajar Digital	15
B. Bahan Ajar Digital Interaktif	17
1. Pengertian Bahan Ajar Digital Interaktif	17

2. Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar Digital Interaktif	19
3. Karakteristik dan Prinsip Bahan Ajar Interaktif	21
C. <i>Flipbook</i>	23
1. Pengertian <i>Flipbook</i>	23
2. Kelebihan dan Kekurangan <i>Flipbook</i>	25
3. Karakteristik <i>Flipbook</i>	27
4. Manfaat <i>Flipbook</i>	28
D. <i>Heyzine</i>	29
1. Pengertian <i>Heyzine</i>	29
2. Kerakteristik <i>Heyzine</i>	30
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Heyzine</i>	32
4. Manfaat <i>Heyzine</i>	34
5. Penyusunan Bahan Ajar Digital <i>Flipbook</i> Menggunakan <i>Heyzine</i>	35
E. Teks Biografi	41
1. Pengertian Biografi	41
2. Karakteristik Teks Biografi.....	42
3. Struktur Teks Biografi.....	43
4. Karakter Unggul Tokoh Biografi	44
5. Contoh Teks Biografi	45
F. Teori Pengembangan Model.....	46
G. Penelitian yang Relevan	48
H. Kerangka Berpikir.....	51
BAB III METODE PENELITIAN	53
A. Tempat dan Waktu Penelitian	53
B. Metode Penelitian.....	54
C. Sasaran Klien	56
D. Langkah-langkah <i>Risert</i> Pengembangan.....	57
E. Perencanaan dan Penyusunan Bahan Ajar Digital Interaktif <i>Flipbook</i> Menggunakan <i>Heyzine</i>	61
F. Instrumen Penelitian	65
G. Teknik Analisis Data	82
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	85
A. Hasil Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif <i>Flipbook</i> menggunakan <i>Heyzine</i>	85

B. <i>Filed Testing</i> (Uji Coba) dengan Revisi Model	104
C. Rekapitulasi Hasil Validasi Produk	123
D. Pengujian Keefektifan Model Pada Target	128
E. Pembahasan	136
H. Keterbatasan Penelitian	140
BAB V KESIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI	141
A. Simpulan	141
B. Saran.....	142
C. Rekomendasi.....	143
DAFTAR PUSTAKA	144
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	53
Tabel 3.2 Perencanaan Bahan Ajar Digital <i>Interaktif Flipbook</i> menggunakan <i>Heyzine</i>	61
Tabel 3.3 Kisi-kisi Wawancara Guru.....	65
Tabel 3.4 Instrumen Penelitian	67
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi	68
Tabel 3.6 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	68
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa	70
Tabel 3.8 Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	70
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media	72
Tabel 3.10 Instrumen Validasi Ahli Media	72
Tabel 3.11 Kisi-Kisi Angket Guru.....	74
Tabel 3.12 Instrumen Angket Respons Guru	74
Tabel 3.13 Kisi-Kisi Respons Siswa.....	76
Tabel 3.14 Instrumen Angket Respons Siswa	76
Tabel 3.15 Kisi-kisi Tes.....	78
Tabel 3.16 Soal Tes.....	79
Tabel 3.17 Kriteria Pemberian Skor Validasi	83
Tabel 3.18 Kriteria Kelayakan Bahan Ajar	83
Tabel 3.19 Kriteria Respons Guru dan Siswa	84
Tabel 4.1 Wawancara Guru	88
Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan Siswa	90
Tabel 4.3 Draf Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif <i>Flipbook</i> menggunakan <i>Heyzine</i>	93
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	105
Tabel 4.5 Hasil Validasi Bahasa Pertama	107
Tabel 4.6 Hasil Validasi Bahasa kedua.....	108
Tabel 4.7 Hasil Validasi Bahasa Ketiga	108
Tabel 4.8 Revisi Produk Bahasa	110
Tabel 4.9 Hasil Validasi Media Pertama.....	118
Tabel 4.10 Hasil Validasi Media Kedua	119

Tabel 4.11 Revisi Produk Ahli Media	120
Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi	124
Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Bahasa	125
Tabel 4.14 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media	126
Tabel 4.15 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Terhadap Penggunaan Bahan Ajar Digital Interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>Heyzine</i>	128
Tabel 4.16 Rincian Hasil Respons Siswa	131
Tabel 4.17 Hasil Respons Siswa	133
Tabel 4.18 Rincian Hasil Angket Respons Guru	134
Tabel 4.19 Hasil Respons Guru.....	135

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Homepage Canva</i>	35
Gambar 2.2 <i>Sign Up canva</i>	36
Gambar 2.3 Tampilan utama canva	36
Gambar 2.4 Fitur-fitur canva.....	37
Gambar 2.5 Mengunggah file canva.....	37
Gambar 2.6 Proses mengakses <i>website heyzine</i>	38
Gambar 2.7 Proses <i>sign up heyzine</i>	38
Gambar 2.8 Register <i>heyzine</i>	39
Gambar 2.9 Proses menambahkan file <i>heyzine</i>	39
Gambar 2.10 Proses mengunggah <i>flipbook</i>	39
Gambar 2.11 Fitur-fitur <i>heyzine</i>	40
Gambar 2.12 Proses menyalin tautan.....	40
Gambar 2.13 Contoh teks Biografi	45
Gambar 2.14 Kerangka Berpikir	52
Gambar 3.1 Model ADDIE.....	57
Gambar 4.1 Sampul Bahan Ajar	86
Gambar 4.2 Proses Pengembangan menggunakan Canva	98
Gambar 4.3 <i>Cover</i> Bahan Ajar	98
Gambar 4.4 Prakata dan Daftar Isi.....	98
Gambar 4.5 Petunjuk Bahan Ajar dan Bagian-Bagian Bahan Ajar	99
Gambar 4.6 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	99
Gambar 4.7 Peta Konsep dan Materi	99
Gambar 4.8 Rangkuman	100
Gambar 4.9 Latihan Soal dan Evaluasi	100
Gambar 4.10 Penilaian diri dan Penilaian	100
Gambar 4.11 Kunci Jawaban dan Glosarium	101
Gambar 4.12 Daftar Pustaka	101
Gambar 4.13 <i>Pretest</i> Afifah	129
Gambar 4.14 <i>Posttes</i> Afifah.....	130

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi.....	124
Grafik 4.2 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	126
Grafik 4.3 Hasil Validasi Ahli Media	127
Grafik 4.4 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa	130
Grafik 4.5 Hasil Persentase Respons Siswa dan Guru	136

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Produk Bahan Ajar Digital Interaktif <i>Flipbook</i> Menggunakan <i>Heyzine</i>	150
Lampiran 2 Wawancara Guru	156
Lampiran 3 Angket Kebutuhan Siswa	158
Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Materi	159
Lampiran 5 Lembar Angket Validasi Ahli Materi	160
Lampiran 6 Surat Keterangan Validasi Materi	163
Lampiran 7 Surat Permohonan Validator Ahli Bahasa	164
Lampiran 8 Angket Kelayakan Ahli Bahasa Pertama s.d Ketiga.....	165
Lampiran 9 Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa.....	174
Lampiran 10 Permohonan Validator Ahli Media.....	175
Lampiran 11 Angket Validasi Ahli Media Pertama dan Kedua.....	176
Lampiran 12 Surat Keterangan Validasi Ahli Media	182
Lampiran 13 Lembar Respons Guru	183
Lampiran 14 Rekapitulasi Respons Siswa	185
Lampiran 15 Lembar Respons Siswa	186
Lampiran 16 Rekapitulasi Hasil <i>pretest</i>	190
Lampiran 17 Rekapitulasi Hasil <i>posttest</i>	191
Lampiran 18 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	192
Lampiran 19 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	193
Lampiran 20 Hasil <i>Pretest</i> Afifah	197
Lampiran 21 Hasil <i>Posttest</i> Afifah	203
Lampiran 22 SK Bimbingan	210
Lampiran 23 Surat Prapenelitian	211
Lampiran 24 Surat Izin Penelitian	212
Lampiran 25 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	213
Lampiran 26 Modul.....	214
Lampiran 27 Dokumentasi	223

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peningkatan mutu dalam bidang pendidikan menjadi fokus bagi setiap negara sama halnya dengan negara Indonesia. Pendidikan merupakan salah satu aspek yang penting dalam kehidupan manusia serta kemajuan bangsa, sebab melalui pendidikan manusia dapat meningkatkan pola pikir yang baik dan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini juga karena pendidikan berorientasi ke masa depan dalam upaya persiapan siswa melalui proses pembelajaran. Dalam mempersiapkan materi pembelajaran yang tepat untuk siswa, guru perlu menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum dan mampu memenuhi kebutuhan siswa. Maka dari itu, proses pembelajaran yang efektif dapat dirancang melalui pengembangan bahan ajar.

Bahan ajar menjadi salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis untuk mendukung keberhasilan penyampaian materi dalam proses pembelajaran, sehingga terlaksananya pembelajaran secara efektif. Tersedianya bahan ajar yang bermutu dan bervariasi diharapkan dapat menumbuhkan motivasi siswa agar lebih tertarik dengan belajar dan menambah pengetahuannya mengenai materi yang dipelajari.

Abad 21 ini tidak lepas dari teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu, dalam peningkatan kualitas pendidikan, guru perlu memadukan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Perkembangan di era globalisasi saat ini guru dituntut untuk bisa memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sesuai dengan perkembangan zaman (Ningsih et al., 2020). Penggunaan teknologi juga diharapkan dapat membekali siswa akan kompetensi dan kemampuan yang dibutuhkan dalam menghadapi kehidupan baik saat ini maupun masa depannya untuk meningkatkan kecakapan hidup sebagai modal kerja serta mempercepat pencarian informasi.

Pemanfaatan teknologi dan informasi dalam proses pembelajaran, dapat membantu guru dalam menyajikan bahan ajar secara lebih menarik,

bervariasi dan interaktif saat proses belajar mengajar. Bahan ajar sebagai bahan utama dapat membantu guru menyampaikan informasi lebih praktis dan membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Saat ini siswa sudah paham dan lebih tertarik menggunakan *smartphone* dibanding membaca buku cetak. Hadirnya *smartphone* ini seharusnya bisa dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran di kelas dan di luar kelas.

Diharapkan dengan inovasi dan variasi bahan ajar yang dilakukan dapat memotivasi dan membangkitkan minat serta menjadikan pembelajaran tidak monoton, sehingga dapat membawa dampak positif terhadap siswa. Salah satu inovatif bahan ajar yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran saat ini yaitu, bahan ajar yang memanfaatkan kemajuan teknologi dan dikemas secara menarik dan memotivasi siswa belajar.

Pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas X terdapat salah satu materi yang harus dipelajari siswa, yaitu teks biografi. Teks biografi adalah cerita tentang hidup seseorang yang ditulis orang lain. Teks ini ditulis dengan tujuan menyampaikan hal-hal yang dapat dijadikan teladan dari tokoh tersebut. Diharapkan dengan mempelajari teks biografi membantu siswa mengembangkan kemampuan untuk berpikir kritis karena dalam teks biografi menyisipkan pemikiran-pemikiran penting dari tokoh. Diharapkan juga siswa termotivasi dan terinspirasi oleh cerita karakter dan mampu membentuk kepribadian yang unggul, baik, dan bijaksana sehingga bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Sesuai dengan fase E dengan Capaian Pembelajaran siswa mampu mengevaluasi informasi berupa gagasan, pikiran, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks, misalnya deskripsi, laporan, narasi, rekon, ekplanasi, dan diskusi dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersirat dan tersurat. Materi pelajaran ini akan dibuat menjadi digital dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada saat ini yang dimiliki oleh siswa, guru, dan sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas X SMK Budiniah 2 Bogor memperoleh informasi bahwa bahan ajar yang digunakan masih terpaku pada bahan ajar sederhana berupa bahan ajar cetak,

terkadang menggunakan internet. Namun, hal tersebut membuat siswa cenderung cepat merasa bosan dan tidak tertarik terhadap materi yang dipelajari serta tampilannya kurang menarik. Meskipun terkadang pembelajaran menggunakan *power point* dan materi berbentuk pdf yang dikirimkan kepada siswa, akan tetapi karena terkendala sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah menyebabkan penggunaan teknologi untuk pembelajaran kurang dikembangkan dan ternyata kurang membuat pembelajaran interaktif dan bervariasi. Siswa merasa bosan dengan bahan ajar yang tidak bervariasi dan terlalu banyak tulisan. Selain itu, bahan ajar yang digunakan juga masih sederhana, kurang membuat siswa interaktif dan siswa masih terkesan pasif. Hal tersebut berpengaruh pada tingkat pemahaman siswa terhadap materi teks biografi. Diketahui juga bahwa siswa lebih antusias belajar jika berbasis digital karena dirasa tidak monoton dan membosankan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan diketahui bahwa, urgensi penelitian ini adalah kurang inovasi dalam pembelajaran khususnya bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kurang bervariasi membuat siswa mudah bosan dan pasif. Urgensi ini yang menjadi dasar perlunya pengembangan bahan ajar menjadi berbasis digital untuk meningkatkan dan mengenalkan kecakapan abad 21. Pengembangan yang dilakukan menjadikan bahan ajar yang digunakan siswa lebih bervariasi, menarik dan menyenangkan sehingga mampu membantu siswa memahami hal yang sedang dipelajari yang berimbas pada kemampuan memahami materi dengan baik.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan mengembangkan bahan ajar berbentuk *flipbook* menggunakan *website heyzine* pada materi teks biografi kelas X yang diaplikasikan dalam proses pembelajaran abad 21. *Flipbook* berbeda dengan bahan ajar cetak yang hanya berisi kata-kata atau gambar sehingga membuat siswa merasa bosan dan terkadang membuat mereka kurang memahami materi pelajaran. *Flipbook* sendiri merupakan software yang memiliki pengalaman seperti membuka halaman buku tetapi didukung dengan media digital seperti animasi, gambar, video, dan audio

(Dayanti et al., 2021). Dengan begitu lebih menarik perhatian siswa. Dalam pembuatannya dan mengaksesnya cukup mudah.

Hadirnya *flipbook* membuktikan bahwa adanya perkembangan teknologi sekaligus memudahkan guru serta siswa dalam proses belajar mengajar. Pengembangan bahan ajar akan dilakukan dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada saat ini. Dengan begitu diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan membangkitkan motivasi belajar siswa. Salah satu *website flipbook* yang cocok digunakan yaitu *heyzine*.

Heyzine merupakan *website* yang memungkinkan penggunaan untuk membuat bahan ajar digital *flipbook* interaktif. Kelebihan *heyzine* bisa membuka lembar demi lembar layaknya buku dengan didukung video, audio, teks maupun gambar yang mendukung agar tampilannya tidak membosankan (Angreani & Sari, 2022:264). Bahan ajar yang dibuat menggunakan *website heyzine* dapat berupa *flipbook* dalam format HTML yang diakses melalui *smartphone*, laptop atau komputer. Hal itu dapat memudahkan siswa dalam belajar, sebab dapat diakses di mana saja dan kapan saja.

Kelebihan *heyzine* lainnya yaitu dapat digunakan secara gratis. Hasil akhirnya bisa berbentuk tautan dan bisa berbentuk kode batang yang kemudian diakses menggunakan internet sehingga tidak menghabiskan banyak ruang penyimpanan pada ponsel atau laptop. Selain itu, *heyzien* juga menyajikan fitur-fitur gratis yang dapat dimanfaatkan membuat *flipbook* yang interaktif, sehingga dapat membantu memudahkan proses pembelajaran dan menambah pengalaman belajar siswa.

Hadirnya digitalisasi bahan ajar, bisa menjadi solusi untuk mengembangkan bahan ajar yang dapat memudahkan guru dan siswa serta memberikan nuansa baru pada proses pembelajaran. Sebagaimana penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ramhadani, Ana dan Fadillah (2023) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi *Heyzine Flipbooks* Tentang Kesultanan Banten Abad ke-17 di Kelas X SMK 2 Kota Serang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar menjadi bentuk digital dengan menggunakan aplikasi *heyzine*. Kelayakan

bahan ajar ini pada bidang materi sebesar 82,26%, bidang bahasa memiliki persentase sebesar 83% dan ahli media sebesar 88,88%. Uji coba kelompok kecil oleh siswa memperoleh hasil sebesar 87,5% persentase tersebut masuk dalam kategori sangat baik dan layak digunakan. Sedangkan uji coba kelompok besar memperoleh hasil sebesar 87,5%.

Penelitian tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaanya yaitu mengembangkan bahan ajar menjadi bentuk *flipbook* dengan menggunakan aplikasi *heyzine*. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi pelajaran yang digunakan serta objek penelitiannya.

Bertolak dari penelitian tersebut, peneliti berkeinginan untuk melakukan sebuah penelitian serupa sesuai dengan permasalahan yang peneliti temukan dilapangan, yaitu dengan mengembangkan bahan ajar cetak menjadi digital bahan ajar *flipbook* menggunakan *website heyzine* dan materi yang digunakan yaitu teks biografi.

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah peneliti jelaskan, maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan bahan ajar dengan judul penelitian yaitu “Pengembangan Bahan Ajar Digital interaktif *Flipbook* Menggunakan *Heyzine* pada Materi Teks Biografi Siswa Kelas X SMK Budiniah 2 Bogor” penelitian yang akan dilakukan diharapkan akan memberikan dampak yang baik dalam pengembangan bahan ajar khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang digunakan masih berbentuk bahan ajar cetak dan PDF sederhana yang kurang bervariasi. Hal tersebut membuat siswa cepat bosan dan kurang antusias. Maka perlu pengembangan pada bahan ajar yang menarik dan interaktif dikemas dalam bentuk digital seperti *flipbook* menggunakan *heyzine*.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pengembangan bahan ajar untuk menyampaikan materi pembelajaran.

3. Siswa masih pasif dan tidak interaktif ketika proses pembelajaran. Hal tersebut berpengaruh pada tingkat pemahaman siswa terhadap materi teks biografi.
4. Penerapan bahan ajar digital *flipbook* menggunakan *heyzine* masih jarang digunakan dan perlu dikembangkan.
5. Siswa menyenangi pembelajaran yang dikemas dengan bentuk digital karena lebih menarik sehingga diperlukan pengembangan bahan ajar digital yang membuat siswa antusias dan memotivasi belajarnya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, peneliti memberikan batasan ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan agar pembahasan dapat dilakukan secara mendalam, seperti sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada bentuk pengembangan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada materi teks biografi.
2. Penelitian ini dibatasi untuk mengetahui kelayakan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada materi teks biografi.
3. Penelitian ini dibatasi untuk mengetahui efektivitas bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada materi teks biografi siswa kelas X SMK Budiniah 2 Bogor.
4. Uji coba bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* dilakukan pada skala kecil di kelas X SMK Budiniah 2 Bogor.
5. Penelitian ini hanya terfokus pada materi bahasa Indonesia khususnya teks biografi.
6. Penelitian ini hanya berfokus pada elemen membaca dan memirsa.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah yang diuraikan di atas, maka perumusan masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyziene* pada teks biografi siswa kelas X SMK Budiniah 2 Bogor?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyziene* pada materi teks biografi siswa kelas X SMK Budiniah 2 Bogor?

3. Bagaimana keefektifan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada materi teks biografi siswa kelas X SMK Budiniah 2 Bogor.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada materi teks biografi siswa kelas X SMK Budiniah 2 Bogor.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada materi teks biografi siswa kelas X SMK Budiniah 2 Bogor.
3. Untuk mendeskripsikan efektivitas bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada materi teks biografi siswa kelas X SMK Budiniah 2 Bogor.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, adapun manfaat yang diharapkan peneliti antara lain:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan dalam bidang pendidikan khususnya bahan ajar yang kreatif, interaktif dan inovatif dalam proses pembelajaran sehingga bisa menjadi referensi dalam pembuatan bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan zaman.
 - b. Sebagai referensi yang dapat digunakan pada penelitian-penelitian selanjutnya yang bersangkutan dengan pengembangan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzien*
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa

Bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzien* dapat membantu siswa dalam belajar karena media ini fleksibel dan praktis digunakan.

b. Bagi sekolah

1) Dengan adanya bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzien* dapat dijadikan sebagai literatur bahan ajar di sekolah tersebut.

2) Dengan adanya bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*, dapat memberi kontribusi bagi sekolah dalam mengembangkan bahan ajar.

c. Bagi guru

Bahan ajar ini dapat digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran teks biografi sehingga akan lebih memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Pengembangan bahan ajar ini dapat menjadi bekal sebagai calon guru dikemudian hari agar menjadi guruyang profesional.

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Bahan Ajar

1. Pengertian Bahan Ajar

Dalam proses belajar mengajar membutuhkan bahan ajar untuk membantu proses berjalannya pembelajaran sehingga bahan ajar menjadi bagian yang penting dalam proses pembelajaran. Bahan ajar merupakan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara lengkap dan sistematis berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Magdalena et al., 2020). Bahan ajar bersifat sistematis, maksudnya disusun secara urut sehingga memudahkan siswa belajar. Tidak hanya itu, bahan ajar hanya digunakan untuk sasaran tertentu dan dalam proses pembelajaran tertentu, dan dirancang untuk mencapai kompetensi dari sasaran tertentu.

Bahan ajar dirancang serta dikembangkan sesuai dengan kaidah-kaidah pengembangan bahan ajar akan mampu meningkatkan daya ingat atau retensi siswa terhadap isi atau materi yang dipelajari. Bahan ajar secara sistematis akan menyusun sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai oleh siswa. Bahan ajar juga dapat memudahkan guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa secara akurat dan jelas (Trinaldi, dkk., 2022). Bahan ajar memiliki beberapa bentuk yakni dapat berupa buku bacaan, buku kerja (LKS) atau dapat berupa tayangan. Selain itu, bahan ajar juga bisa dalam bentuk surat kabar, materi digital, foto, panduan guru, tugas tertulis dan bahan diskusi siswa. Tersedianya bahan ajar memungkinkan siswa untuk mempelajari secara mandiri, meningkatkan pengetahuannya dan bahkan mendorongnya untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri.

Sistematika cara penyampaian pun disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dan karakteristik siswa yang menggunakannya. Bahan ajar dalam perannya sebagai pemberi informasi sangat dibutuhkan baik oleh guru maupun siswa. Guru harus mampu mengelola serta menelaah setiap informasi di dalamnya agar dapat diserap secara tepat.

Inovasi dalam penggunaan berbagai bahan ajar sangatlah penting untuk menambah wawasan siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan komponen penting berisi sekumpulan materi pembelajaran yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Adanya bahan ajar untuk memudahkan siswa dalam memahami materi dan memudahkan siswa untuk mempelajari suatu kompetensi tertentu. Guru diharuskan mampu mengembangkan bahan ajar yang bervariasi dalam pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efisien, bervariasi dan bermakna dengan begitu maka tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Jenis-jenis Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar membantu guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Jenis bahan ajar yang dikembangkan dengan tujuan pencapaian siswa dalam meningkatkan kompetensi yang diharapkan. Bahan ajar sendiri memiliki beberapa jenis. Menurut Depdiknas (dalam Ratuman dan Rosmiati, 2019:292) membedakan bahan ajar menjadi bahan ajar cetak, atas *handout*, buku, modul, poster, brosur dan *leaflet*. Berikut penjelasannya.

a. Handout

Menurut Kosasih (2022:40) *handout* merupakan bahan ajar yang berfungsi untuk mendukung, memperjelas, dan memperkaya bahan ajar utama. Bahan-bahan *handout* diperoleh dengan berbagai cara, antara lain dengan mengunduh dari internet, menyeduri dari sebuah buku dengan merangkum dari buku utama atau dari berbagai sumber.

b. Buku

Buku merupakan bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan buah pikiran dari pengarangnya. Oleh pengarangnya, isi buku didapat dari berbagai cara, seperti hasil penelitian, hasil pengamatan, aktualisasi pengalaman, autobiografi, atau hasil imajinasi seseorang yang disebut sebagai fiksi.

c. Modul

Modul adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa atau bimbingan guru. Dengan kata lain, modul merupakan suatu program dalam pembelajaran yang disusun yang di dalamnya berisikan materi pembelajaran yang dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa.

d. Lembar Kerja Siswa (LKPD)

Lembar kerja siswa (LKPD) merupakan bahan ajar yang terdiri lembaran-lembaran berisi materi-materi yang dikumpulkan kemudian diringkas dan juga terdapat latihan soal yang terpusat pada satu mata pelajaran. Lembaran kegiatan biasanya berbentuk petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas.

e. Brosur

Brosur merupakan bahan informasi tertulis mengenai suatu masalah yang disusun secara sistematis atau cetakan yang hanya terdiri atas beberapa halaman dan dilipat tanpa dijilid atau selebaran cetakan yang berisi keterangan singkat tetapi lengkap tentang perusahaan atau organisasi.

f. *Leaflet*

Leaflet adalah bahan cetak tertulis berupa lembaran yang dilipat tapi tidak dimatikan atau dijahit. *Leaflet* merupakan kumpulan tulisan singkat yang memuat sebuah tulisan sederhana. Umumnya berupa informasi pendukung dalam sebuah materi pembelajaran.

Menurut Arsanti (dalam Ulandari, dkk, 2022:109) mengemukakan bahwa jenis-jenis bahan ajar ialah bahan ajar cetak, audio visual dan bahan ajar interaktif yaitu,

- a. Bahan ajar interaktif seperti buku digital atau *flipbook*.
- b. Bahan ajar cetak seperti *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, model/maket.
- c. Bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan CD audio.
- d. Bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti video CD, film

Perkembangan teknologi yang begitu pesat menjadikan berkembangnya bahan ajar yang bisa dimanfaatkan di dunia pendidikan, salah satunya bahan ajar yang cocok digunakan dan dikembangkan yaitu bahan ajar digital interaktif. Bahan ajar digital interaktif dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar baik di dalam maupun di luar ruangan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar terbagi menjadi dua jenis yaitu bahan ajar cetak dan non cetak. Bahan ajar yaitu buku, modul, brosur, LKPD, *poster*, *handout*, dan *leaflet*. Sedangkan untuk bahan ajar non cetak ialah bahan ajar audio, audio visual, multimedia dan bahan ajar interaktif atau *flipbook*. Bahan ajar tersebut biasa digunakan dalam pembelajaran. Terlebih saat ini bahan ajar interaktif *flipbook* menjadi salah satu bahan ajar yang cocok digunakan pada pembelajaran modern karena bahan ajar *flipbook* bisa membuat bahan ajar menjadi menarik karena di dalamnya terdapat gambar, video dan teks yang disajikan menarik.

3. Unsur-unsur Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan susunan bahan-bahan yang berhasil dikumpulkan berasal dari berbagai sumber belajar kemudian dibuat secara sistematis. Oleh karena itu, bahan ajar mengandung unsur-unsur tertentu. Hamdani (dalam Akmalia, 2022:21) menyatakan terdapat unsur-unsur bahan ajar yang mencakup: petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai siswa, isi, materi, informasi pendukung, latihan-latihan soal, petunjuk kerja, evaluasi, dan respons terhadap hasil evaluasi. Adapun penjelasan unsur-unsur bahan ajar sebagai berikut:

a. Petunjuk Belajar

Dalam petunjuk belajar ini dijelaskan bagaimana mengajarkan materi pada siswa dan mempelajari materi pada bahan ajar tersebut.

b. Kompetensi yang akan dicapai

Terdapat kompetensi yang menjelaskan kompetensi maupun indikator hasil dalam sebuah bahan ajar. Guru perlu untuk menjelaskan dan mencantumkan dalam bahan ajar yang disusun dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, maupun indikator pencapaian hasil belajar yang perlu dikuasai siswa.

c. Informasi pendukung

Adanya informasi pendukung berupa tambahan yang digunakan untuk melengkapi bahan ajar sehingga siswa semakin mudah menguasai materi pelajaran yang dipelajari. Tidak hanya itu, siswa pun akan semakin komprehensif.

d. Latihan-latihan

Terdapat latihan yang dapat berbentuk Lembar Kerja Siswa (LKPD) atau latihan soal untuk melatih kemampuan siswa setelah mereka mempelajari materi yang terdapat dalam bahan ajar. Dengan begitu, kemampuan yang mereka pelajari akan terasah dan terkuasai secara lebih baik.

e. Petunjuk Kerja atau Lembar Kerja

Adanya petunjuk kerja yang berupa langkah-langkah atau aktivitas yang dilakukan siswa.

f. Evaluasi

Komponen evaluasi penting ada di bahan ajar. Soal evaluasi ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi yang ada dalam bahan ajar. Sehingga dapat mengetahui efektivitas bahan ajar yang digunakan.

Berdasarkan pendapat ahli maka dapat disimpulkan bahwa guru perlu mengetahui unsur-unsur dalam bahan ajar. Unsur-unsur tersebut digunakan dalam membuat bahan ajar untuk siswa. Unsur bahan ajar meliputi pedoman belajar (petunjuk belajar), kompetensi yang harus dicapai siswa, konten materi, informasi tambahan, latihan-latihan, soal, petunjuk kerja dan evaluasi.

4. Fungsi dan Manfaat Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki peran penting di dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam bahan ajar terdapat uraian materi yang digunakan guru dan siswa yang bertujuan agar mempermudah memahami sejumlah materi atau pokok bahasan tertentu yang sudah ditentukan oleh kurikulum. Bahan ajar berguna membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Bagi siswa akan dijadikan sebagai pedoman yang seharusnya dipelajari selama proses pembelajaran. Menurut Kosasih (2022:2-3) terdapat fungsi bahan ajar untuk guru dan siswa dijabarkan sebagai berikut:

- a. Bagi siswa
 - 1) Bisa belajar sesuai urutan yang dipilihnya,
 - 2) bisa belajar sesuai kecepatan masing-masing,
 - 3) bisa belajar di mana pun dan kapan pun,
 - 4) Bisa belajar tanpa guru; belajar mandiri.
- b. Bagi guru
 - 1) menghemat waktu,
 - 2) guru lebih fokus sebagai fasilitator,
 - 3) sumber penilaian siswa belajar,
 - 4) pembelajaran lebih efektif,
 - 5) sebagai pedoman pembelajaran.

Bahan ajar menjadi bagian dari usaha guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan karena tersedianya bahan ajar yang resperensif dan bermutu akan mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Bahan ajar juga berperan sebagai bentuk usaha guru untuk meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi yang dipelajari. Pusat Perbukuan (dalam Kosasih 2022:2) memaparkan bahwa dengan kehadiran bahan ajar, para siswa menjadi lebih terbantu di dalam mencari informasi ataupun di dalamnya membekali dirinya dengan sejumlah pengalaman dan latihan. Tidak hanya itu, siswa memiliki kesempatan yang lebih leluasa untuk meninjau kembali atau mengulang materi. Sejalan dengan kemajuan teknologi diperlukan pengembangan untuk meningkatkan kualitas bahan ajar tersebut. Menurut Grave (dalam Nurjaman et al., 2021) mendefinisikan pengembangan bahan ajar sebagai proses menciptakan, memilih atau mengadaptasi, dan menyusun bahan ajar dan kegiatan belajar agar siswa dapat mencapai target yang mengarah pada tujuan masa depannya.

Berdasarkan fungsi dari bahan ajar di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi bahan ajar dibagi menjadi dua, yaitu untuk siswa dan guru. Bahan ajar dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatannya masing-masing serta dapat belajar dimanapun dan kapanpun. Sedangkan bagi guru sebagai alat bantu sebagai pedoman pembelajaran dan sumber penilaian siswa. Hadirnya bahan ajar dapat membantu siswa memperoleh informasi.

Penggunaan bahan ajar memiliki fungsi yang penting bagi proses dan hasil pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Adapun manfaat dari bahan ajar menurut Ratuman & Rosmiati (2019:29) sebagai berikut:

- a. Tersedianya sumber belajar alternatif, tidak hanya relevan dengan kurikulum akan tetapi sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.
- b. Dimungkinkan pembelajaran akan berlangsung dengan lebih menarik.
- c. Bahasan dalam bahan ajar mnejadi lebih luas karena pada penyuaunanya dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi.
- d. Menambah pengetahuan dan pengalaman setiap guru dalam proses menulis bahan ajar.
- e. Tersedianya media yang terdapat pada bahan ajar sehingga dapat membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dan siswa.
- f. Memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri baik di dalam maupun luar kelas.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar memiliki manfaat dalam kegiatan pembelajaran seperti tersedianya sumber belajar alternatif yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, menjadikan kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menarik, pembahasan menjadi lebih luas, menambah pengalaman belajar siswa dan membuat siswa dapat belajar secara mandiri. Dilihat dari manfaat yang ada dalam bahan ajar membuktikan bahwa, bahan ajar merupakan salah satu perangkat yang penting dalam pembelajaran dan memiliki pengaruh yang besar bagi kualitas pendidikan dan hasil pembelajaran, sehingga tercapainya tujuan dari pendidikan itu sendiri.

5. Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar Digital

Bahan ajar sudah berkembang menjadi lebih maju yang ditandai penggunaan multimedia, yakni berupa teks, gambar, animasi, video, *link* serta perangkat-perangkat lainnya. Bahan ajar digital sendiri memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut ini kelebihan dan kekurangan bahan ajar digital menurut Kosasih (2022:252) yakni,

- a. Kelebihan
 - 1) Dapat menyajikan berbagai bentuk grafis, animasi, audio, dan video secara lengkap
 - 2) Melibatkan siswa secara interaktif sehingga tidak membosankan, dan siswa bisa lebih aktif dalam proses pembelajaran.
 - 3) Dapat mengumpulkan informasi tentang aktivitas persiswa secara langsung guna kepentingan penilaian.
 - 4) Menyajikan informasi-informasi tambahan secara lebih mudah dan lengkap melalui akses internet (*link*) ke berbagai sumber (*website*).
 - 5) Cepat dan praktis dalam memanfaatkannya.
 - 6) Tidak memerlukan ruang yang luas atau tempat khusus dalam memanfaatkan dan menyimpannya.
- b. Selain terdapat kelebihan, bahan ajar digital memiliki kekurangan, yakni
 - 1) Memerlukan kesediaan jaringan listrik yang memadai.
 - 2) Memerlukan perangkat khusus (*hardware*) atau program tertentu untuk menggunakannya.
 - 3) Cenderung lebih aktif apabila digunakan secara individual. Menyulitkan apabila digunakan secara kelompok untuk satu komputer.
 - 4) Relatif membutuhkan biaya yang mahal untuk menyiapkan perangkatnya, seperti komputer dan *handphone*, termasuk pulsa untuk mengakses sumber-sumber informasi
 - 5) Memerlukan pengetahuan dan penguasaan program-program komputer tertentu
 - 6) Memerlukan koneksi internet yang memadai.

Berdasarkan penjelasan ahli di atas, diketahui bahwa bahan ajar digital dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan bahan ajar digital yaitu dapat menyajikan bentuk yang lain selain teks seperti (gambar, grafis, animasi, audio, dan video), melibatkan siswa secara interaktif, cepat dan luas serta tidak memerlukan ruang yang besar dan bahan ajar dapat digunakan atau dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Hal tersebut dapat mempermudah guru dan siswa. Tidak hanya kelebihan, bahan ajar

digital memiliki kekurangan terlebih jika sekolah tidak memiliki memadai untuk pembelajaran menggunakan bahan ajar digital.

B. Bahan Ajar Digital Interaktif

1. Pengertian Bahan Ajar Digital Interaktif

Adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung dan membuat proses belajar yang lebih menarik, bermakna, menyenangkan dan berkesan bagi siswa akan diciptakan keadaan lingkungan belajar secara efektif dan efisien (Nafidah & Suratman, 2020:39). Melihat kemajuan teknologi saat ini, maka perlunya pengembangan bahan ajar menuju pembelajaran yang modern seperti adanya variasi bahan ajar digital yang dapat bermanfaat baik bagi guru dan siswa. Salah satu cara membuat bahan ajar menjadi menarik yaitu dengan menggunakan bahan ajar digital interaktif sebagai sumber belajar siswa.

Menurut Kosasih (2022: 251) menyatakan bahwa bahan ajar digital merupakan bahan ajar dengan menggunakan perangkat digital, seperti komputer, *smartphone* (*handphone*), laptop, dan sejenisnya) karena dengan berkembangnya teknologi yang semakin pesat, bahan ajar tidak hanya dalam bentuk cetak atau PDF saja. Namun, saat ini terdapat pengembangan bahan ajar menjadi bahan ajar yang interaktif dengan memanfaatkan multimedia yang terdapat pada *smartphone* atau komputer

Menurut Kosasih (2022:255) menjelaskan bahwa pemanfaatan bahan ajar digital dapat memberikan efek yang positif yaitu meningkatkan efisiensi pembelajaran secara mandiri. Siswa bisa mempelajari materi yang terdapat di dalamnya secara lebih fleksibel, mereka dengan mudah belajar kapan pun dan dimanapun mereka berada. Tidak hanya itu, siswa dapat termotivasi sebab disajikan bahan ajar yang lebih bervariasi dan menarik sehingga tidak monoton. Bahkan bahan ajar digital dapat disimpan dalam jangka waktu yang lama dalam bertahun-tahun tanpa using, mengaksesnya mudah, dan hemat dalam segi biaya.

Perkembangan teknologi saat ini memberikan kontribusi yang cukup besar dalam dunia pendidikan khususnya dalam bidang

pembelajaran. Dengan adanya teknologi dapat memudahkan guru dan siswa saat proses pembelajaran. Hal ini membuat pembelajaran semakin mudah dimengerti karena teknologi menawarkan berbagai macam cara untuk membantu memecahkan masalah dalam proses belajar mengajar. Perkembangan teknologi berdampak pada bahan ajar, salah satunya bahan ajar digital interaktif. Dalam kamus besar bahasa Indonesia kata “interaktif” memiliki arti bersifat saling melakukan aksi atau antara hubungan atau saling aktif.

Menurut Prastowo (dalam Latifah & Utami, 2019) menjelaskan bahan ajar interaktif adalah bahan ajar yang mengombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video, teks, atau grafik) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah sehingga terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dengan penggunaannya. Bahan ajar interaktif juga dapat dimaknai sebagai bahan ajar yang bersifat aktif dengan desain tertentu agar dapat melakukan perintah balik kepada pengguna (siswa) untuk melakukan aktifitas sehingga siswa terlibat intraksi dua arah dengan bahan ajar yang sedang dipelajari (Jamilah, 2020:16). Dikatakan juga bahwa disebut sebagai bahan ajar interaktif karena berisi kumpulan materi ajar yang komplit dengan menggunakan kombinasi teks, audio, video dan grafik yang interaktif sehingga dapat terjadi hubungan antara pengguna dengan bahan ajar yang digunakan.

Menurut Latifa&utami (dalam Halomoan Siregar, 2023:2107) menjelaskan penerapan bahan ajar digital interaktif pada proses pembelajaran memiliki kelebihan dalam memperjelas penyampaian informasi dalam pembelajarn dan juga lebih efektif dan efisien. Bahan ajar digital interaktif diharapkan sebagai solusi yang dapat diberikan oleh guru kepada siswa agar dapat memberikan dorongan bagi siswa untuk lebih fokus pada pelajaran, sehingga dapat meningkatkan tujuan pembelajaran siswa. Penyampaian bahan ajar yang menarik mendukung juga dengan pemilihan teknik pembelajaran yan tepat agar pembelajaran menjadi lebih interaktif. Disamping itu bahan ajar menggunakan digital mudah dalam mengakses dan membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa.

Mengembangkan bahan ajar sangat perlu dilakukan oleh guru yang sesuai dengan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa, agar mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna, menarik, inovatif dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital interaktif adalah bahan ajar yang mengombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video, teks, atau grafik) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah sehingga terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dengan penggunaannya. Dengan mengombinasikan beberapa media di dalamnya, menjadikan siswa lebih memahami materi yang dipelajarinya. Dengan demikian, terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dengan penggunaannya. Sehingga jika proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan bahan ajar ini dapat mendorong siswa dapat mendorong bersikap aktif. Bahan ajar digital interaktif dapat digunakan pada saat proses pembelajaran dimana saja dan kapan saja, sehingga praktis dan mudah dalam mengakses serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa.

2. Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar Digital Interaktif

Bahan ajar digital interaktif berbeda dengan bahan ajar cetak yang bersifat pasif dan tidak dapat melakukan kendali terhadap penggunaannya hal tersebut kerap membuat siswa bosan dan mengantuk. Maka dari itu saat ini perkembangan teknologi membuat bahan ajar menjadi interaktif yang dirasa memiliki keunggulan. Bahan ajar interaktif memiliki kelebihan yang berdampak positif bagi siswa. Oleh karena itu dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Sarwiko (dalam Ariani & Festiyed, 2019) terdapat beberapa keuntungan dan kelebihan menggunakan bahan ajar interaktif dalam pembelajaran diantaranya sebagai berikut.

- a. Sistem pembelajaran menjadi lebih inovatif dan interaktif.
- b. Guru akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran

- c. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran
- d. Menambah motivasi belajar selama proses pembelajaran hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan
- e. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekadar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional
- f. Melatih pembelajar lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Berdasarkan penjelasan ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan bahan ajar interaktif dapat membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif dan interaktif serta memotivasi siswa agar semangat belajar dan dapat melatih kemandiriannya sehingga memiliki dampak positif bagi siswa.

Bahan ajar interaktif dapat memperjelas penyampaian materi secara animasi, interaktif dan menarik sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep materi sekaligus memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah agar proses pembelajaran tidak monoton (Rafianti et al., 2018). Dijelaskan juga oleh Tamami, (2021:38) bahwa bahan ajar interaktif dengan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi, motivasi, dan memfasilitasi belajar aktif, serta konsisten dengan belajar yang berpusat kepada siswa untuk belajar lebih baik. Bahan ajar digital interaktif disajikan dalam bentuk elektronik dengan setiap kegiatan pembelajaran dihubungkan dengan *link* sebagai *navigasi*, menjadikan program lebih interaktif bagi siswa dan menambahkan video, gambar atau animasi untuk memperkaya pengalaman belajar yang telah ada. Bahan ajar digital interaktif dikembangkan dengan tujuan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Oleh karena itu, penggunaan bahan ajar digital interaktif cocok digunakan pada zaman serba teknologi ini.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital interaktif memiliki kelebihan yang dapat membuat siswa mudah dalam memahami materi yang mereka pelajari karena penyampaian materi dilakukan dengan menarik dan interaksi sehingga tidak membuat siswa jenuh ketika pembelajaran. Selain itu, dapat meningkatkan motivasi dan memfasilitasi belajar aktif.

Bahan ajar interaktif juga memiliki kekurangan atau kelemahan, yaitu menurut Kosasih (dalam Fitriyah, 2022:15) kelemahan dari bahan ajar interaktif adalah tingginya pengeluaran logistik dan pengembangan program yang dirancang secara khusus untuk digunakan dalam pembelajaran. Kemudian memerlukan berbagai perangkat lunak yang perlu disesuaikan dengan jenis komputer yang digunakan dalam membuat program pada komputer membutuhkan waktu banyak dan perlu juga kemampuan khusus dalam memoprasikannya.

Berdasarkan penjelasan ahli di atas, dapat diketahui bahwa bahan ajar digital interaktif memiliki kelebihan yang berdampak positif bagi siswa, membuat sistem pembelajaran menjadi lebih inovatif dan kreatif meningkatkan motivasi belajar siswa dan melatih kemandirian siswa. Adapun kekurangannya yang dimiliki bahan ajar digital interaktif yaitu memerlukan pengeluaran logistik yang besar, dirancang secara khusus dan perlu adanya kompetensi khusus.

3. Karakteristik dan Prinsip-prinsip Bahan Ajar Interaktif

Saat ini bahan ajar interaktif banyak yang memanfaatkannya, karena selain menarik juga memudahkan bagi penggunaannya untuk mempelajari suatu bidang tertentu. Menurut Gungoren (dalam Ariani & Festiyed, 2019:160) terdapat beberapa karakteristik dan prinsip-prinsip dari bahan ajar interaktif antara lain, yaitu:

- a. Memberikan ruang dan kesempatan akan adanya perbedaan individu.
- b. Memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan belajar mereka sendiri untuk memberikan kontrol siswa selama transisi antara informasi.

- c. Menyesuaikan instruksi pribadi sehingga siswa memiliki kesempatan untuk belajar dengan strategi kognitif yang berbeda, pengajaran yang berbeda, gaya yang berbeda.
- d. Memberikan waktu kepada siswa untuk mengena apa yang dipelajari.
- e. Menyediakan transfer dalam dua cara: siswa bisa menggunakan informasi dalam aplikasi nyata atau di daerah yang berbeda serta memberikan ruang agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
- f. Meningkatkan minat siswa dan memberikan motivasi.
- g. Memberikan siswa pemecah masalah dan keterampilan membuat keputusan
- h. Meningkatkan kemampuan siswa untuk fokus pada pembelajaran.

Menurut Wulandari (2020:45) menjelaskan bahwa bahan ajar digital interaktif memiliki karakteristik yaitu:

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b. Bersifat interaktif, maksudnya ialah memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- c. Bersifat mandiri, maksudnya ialah memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa bahan ajar interaktif memiliki karakteristik sehingga bahan ajar tersebut dikatakan bahan ajar interaktif. Pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar interaktif, siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing, bersifat interaktif yang melibatkan siswa dengan bahan ajar yang digunakan sehingga pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Bahan ajar digital interaktif cocok digunakan dalam pembelajaran karena dikemas secara menarik, aktif dan mudah.

C. *Flipbook*

1. Pengertian *Flipbook*

Salah satu pengembangan pembelajaran yang inovatif dan interaktif yaitu menggunakan *flipbook*. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan hadirnya *flipbook* yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Binti Mirnawati & Agatha Valent Fabriya, (2022:26) bahwa *flipbook* merupakan salah satu media pembelajaran yang interaktif, karena dapat menyajikan buku digital seperti buku yang dapat dibolak-balik. *Flipbook* merupakan sebuah buku berbentuk file digital, yang membuat pembacanya dapat membuka lembar demi lembar halaman *flipbook* layaknya sedang membaca buku atau majalah cetak pada umumnya tetapi didukung dengan media digital seperti layaknya animasi, video, audio dan lain sebagainya (Humairah et., al 2022) dengan adanya *flipbook* ini mempermudah menyampaikan materi dengan menggunakan digital dan menjadikan belajar menjadi lebih interaktif.

Pada saat penggunaannya *flipbook* dapat membuat merasakan membaca buku cetak tetapi dikemas dalam media digital yang dimuat dalam *smartphone* atau PC. Hal tersebut bisa memudahkan penggunaannya. Penggunaan *flipbook* membuat proses belajar mengajar dapat dilakukan secara fleksibel. Penggunaan *flipbook* sebagai bahan ajar disebabkan oleh beberapa faktor yaitu penghematan kertas, hemat tempat, daya tahan, dan tombol pencarian yang memudahkan pembaca menemukan apa yang diinginkan. Selain itu, *flipbook* mudah dalam mengakses, keterbacaan dan kemudahan penggunaan aktivitas sehari-hari (Nurjaman, dkk. (2021).

Berdasarkan pembahasan ahli di atas, dapat dipahami bahwa bahan ajar dengan memanfaatkan *flipbook* sosok digunakan dalam pembelajaran modern seperti saat ini. Karena zaman sekarang ini perlu adanya kesadaran terhadap pentingnya mengembangkan bahan ajar. Guru berusaha untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat bahan ajar yang menarik, murah dan efisien.

Menurut Prihatiningtyas & Fatikhatus (2020:59) bahwa *flipbook* dapat disajikan ke dalam format elektronik yang di dalamnya mampu menampilkan simulasi-simulai yang interkatif dengan memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, dan nativigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik dan menyenangkan.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hamid (dalam Candra dkk., 2021:2219) dalam penyajian *flipbook* dapat memudahkan pemahaman siswa sebab terdapat gambar animasi. Penggunaan, pemanfaatan dan pengoperasian teknologi yang digunakan tersebut memiliki tolak ukur untuk dijadikan pacuan dalam berkembang. Sehingga hal ini menjadi alasan karena teknologi sudah semakin maju dan pesat, tentunya menjadikan guru serta siswa perlu membiasakan diri dibidang teknologi, memiliki keahlian teknologi, dan mengalami perubahan yang meningkat dibidang teknologi.

Dalam penggunaanya *flipbook* pengguna hanya mengusapkan jari kesamping, balik kearah kanan atau kiri untuk menuju halaman berikutnya. Maka tak heran jika *flipbook* disebut sebagai buku digital tiga dimensi (3D) sebab bisa menampilkan animasi, video, *link* dan suara. Hal ini menjadikan tampilan buku digital tersebut menjadi lebih canggih dan menarik siswa. Asrial; Hamid&Alberida (dalam Nuryani & Surya Abadi, 2021). *Flipbook* menjadi salah satu media pembelajaran sekaligus sebagai bahan ajar. Dengan kata lain, bahwa *flipbook* memang aktualnya berbentuk seperti buku cetak yang dijilid sehingga tersusun dari beberapa lembar halaman buku yang disatukan dan diurutkan sesuai dengan urutan keilmuan.

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai *flipbook*, dapat disimpulkan bahwa *flipbook* merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbentuk buku digital yang berisikan materi pelajaran dapat dibolak-balik layaknya membaca buku pada umumnya dan dapat memasukan video, *link*, animasi atau gambar dengan mudah serta dapat menarik minat siswa dalam belajar. Pada zaman yang sudah modern menjadikan guru harus kreatif dan inovatif dalam

mengembangkan bahan ajar agar pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih bervariasi, menarik bagi siswa dan memberikan pengalaman belajar bagi siswanya.

Flipbook dapat digunakan sebagai solusi saat ini karena kecenderungan siswa dalam menggunakan *smartphone* di dalam kelas ketika pembelajaran. Bahan ajar ini pun lebih menarik dibanding dengan buku cetak dan tidak menimbulkan kenosanan ketika digunakan karena tersedianya gambar, video dan audio.

2. Kelebihan dan Kekurangan *Flipbook*

Flipbook juga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. *Flipbook* memiliki kelebihan yang bisa dimanfaatkan oleh banyak diantaranya yaitu dapat dibuka lembar demi lembar yang didukung dengan animasi, video, tulisan maupun gambar yang relevan dengan konteks materi. Lebih lanjut dijelaskan oleh Susilana dan Riyan (dalam Talitha dkk., 2023:173) bahwa kelebihan dari *flipbook* adalah dapat menyajikan materi pelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat, dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Tidak hanya itu saja, *flipbook* dapat diakses oleh semua orang melalui *smartphone* atau laptop, guru juga bisa menambahkan materi yang lebih luas dan berbeda pada umumnya (Santi et al., 2022:6464). Bahan ajar menggunakan *flipbook* mempunyai kelebihan dari segi isi bahan ajar itu sendiri karena bahan ajar meliputi materi dan latihan soal yang disajikan bervariasi, sehingga tidak hanya berbentuk teks saja tetapi terdapat gambar dan video yang mendukung materi pelajaran sehingga pengetahuan akan informasi yang disajikan menjadi lebih luas. Kemudian, *flipbook* juga mampu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas (Nuryani & Surya Abadi, 2021:249).

Sama halnya menurut Susiliana (dalam Sumartini, 2022:123) bahwa kelebihan *flipbook* adalah (a) dapat menyampaikan pesan pembelajaran

secara ringkas dan praktis; (b) dapat digunakan di dalam ruangan atau di luar ruangan; (c) dapat dibawa kemana-mana dan (d) meningkatkan aktivitas dan minat belajar siswa. Hal lainnya disampaikan oleh (Yusuf et al., 2022:8316) bahwa kelebihan *flipbook* dapat memberikan penjelasan materi dengan lebih menarik karena dilengkapi dengan gambar, teks, video dan *background*, selain itu mudah digunakan, mudah untuk dibagikan, dan cara pembuatannya pun mudah. *Flipbook* memberikan peluang besar bagi pembelajaran jarak jauh.

Flipbook mempunyai kekurangan *flipbook* ialah hanya dapat digunakan perindividu atau kelompok kecil, yaitu hanya sampai 4-5 orang. Kekurangan lain yang terdapat dalam *flipbook* ialah memerlukan koneksi internet karena beberapa fitur interaktif dalam buku digital dalam format *flipbook* digital memerlukan koneksi internet yang stabil seperti *streaming* video atau audio. Sejalan dengan pendapat Sumartini (2022) bahwa dinyatakan oleh siswa bahwa *flipbook* ini penggunaannya harus online sehingga membutuhkan jaringan internet baik melalui *wifi* atau kuota dengan paket data. Adapun kelemahan lainnya ialah jika terlalu lama dapat membuat mata cepat lelah karena menatap layar *smartphone* atau PC dan perlu adanya perangkat komputer atau gawai untuk menggunakannya dan adanya perbedaan fitur antara akun berbayar dan tidak (Yusuf et al., 2022).

Flipbook memang memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan *flipbook* dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Kelebihan dari *flipbook* ini dapat membuat siswa lebih interaktif dan pembelajaran lebih bervariasi serta mudah dibawa kemana-mana hal tersebut memudahkan penggunaannya. Sedangkan untuk kekurangannya perlu adanya perangkat elektronik seperti *smartphone* dan internet untuk mengaksesnya dan jika terlalu lama menatap layar gawai dapat membuat mata menjadi cepat lelah. Guru dapat memanfaatkan kelebihan *heyzine* untuk kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.

3. Karakteristik *Flipbook*

Menurut Putra dan Sujarwanto (dalam Humairah, 2022) pada mulanya *flipbook* hanya digunakan untuk menampilkan animasi saja dengan seiring perkembangan zaman, *flipbook* juga dapat digunakan untuk membuat jenis aplikasi digital seperti buku, majalah, komik dan lain-lain. *Flipbook* berisikan informasi yang di dalamnya dapat memuat gambar, video atau animasi dan sebagainya sehingga *flipbook* ini dapat digunakan dalam dunia pendidikan Nakajima (dalam Sari & Atmajo, 2021).

Flipbook memiliki karakteristik seperti benar-benar membuka buku. Sejalan dengan pendapat Iffah, Ilmiah, dkk. (2022) bahwa karakteristik pada *flipbook* adalah satu perangkat lunak yang dirancang secara terstruktur dan digunakan untuk mengkonversi sebuah file PDF ke halaman balik sebuah publikasi buku digital yang bisa melakukan *drag* halaman dengan menggunakan jari, serta secara bersamaan pada saat proses *dragging* tersebut halaman akan terlihat melipat secara nyata seperti halnya kertas yang sedang diteuk. *Flipbook* dapat digunakan dengan mudah oleh siswa menjadikan *flipbook* ini memudahkan siswa dalam belajar.

Hal lain disampaikan oleh Aminumamah (dalam Yusuf dkk.,2022:46) Karakteristik *flipbook* memiliki tampilan yang menarik dan dapat menyisipkan video serta gambar yang beragam. Dari beberapa pendapat tersebut maka, *flipbook* ini memiliki karakteristik yang dapat memudahkan siswa dalam penggunaannya untuk kegiatan pembelajaran seperti halaman yang terlihat melipat seperti nyata, dapat menyisipkan gambar atau video yang beragam.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa memiliki tampilan yang menarik dan dapat menyisipkan video serta gambar yang beragam. *Flipbook* memiliki karakteristik seperti benar-benar membuka buku layaknya buku cetak namun di kemas dengan media digital. Dimana hal tersebut membuat siswa lebih interaktif. Selain itu, karakteristik yang dimiliki lainnya ialah mudah dibawa kemana-mana dan praktis.

4. Manfaat *Flipbook* dalam Pembelajaran

Pemilihan media *flipbook* dirasa cocok dengan pengembangan perangkat pembelajaran saat ini. Karena melihat bahwa pembelajaran saat ini harus membuat pembelajaran yang modern dan inovatif. Menurut Prihatiningtyas & Fatikhatun (20020:59-60) *flipbbok* sebagai bahan ajar memiliki beberapa manfaat, *flipbook* ini melengkapi buku elektronik yang sudah ada, sehingga mampu mengakomodasi semua kegiatan pembelajaran interaktif seperti mendengarkan, membaca, menulis, dan juga permainan. *Flipbook* yang digunakan dapat berupa gabungan teks, animasi video, suara dan lain sebagainya sehingga memberikan stimulus audiovisual yang akan meningkatkan daya ingat siswa. Hal itu disebabkan karena hal yang ada di dalam *flipbook* dapat menarik perhatian dalam penyampaian informasi dan dianggap lebih efektif.

Flipbook mampu menyajikan materi pelajaran dalam bentuk teks, beserta gambar sesuai dengan isi materi, animasi dengan warna yang beraneka ragam, video dan *backsound* sehingga lebih menarik dan menyenangkan untuk digunakan siswa terlebih di dalam pembelajaran abad 21 siswa harus dibiasakan untuk menggunakan berbagai teknologi di dalam pembelajaran (Martatiana, 2022:45). Begitupun yang disampaikan oleh Yusuf *flipbook* dapat menyajikan materi pelajaran dalam bentuk teks dan gambar dengan tampilan yang menarik siswa dan *flipbook* dapat membantu siswa dalam memahami atau menguasai materi (Yusuf et al., 2022:8316). Hal tersebut dapat berdampak ingatan siswa karena pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan dapat membuat ingatan siswa akan materi tersebut menjadi lebih tahan lama.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar menggunakan *flipbook* dapat bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran karena di dalam *flipbook* dapat mengakomodasi kegiatan pembelajaran yang interaktif. Selain itu, *flipbook* yang digunakan dapat berupa gabungan teks, animasi video, suara dan lain sebagainya sehingga dapat meningkatkan daya ingat siswa dan membuat siswa tertarik atau termotivasi untuk mempelajari suatu materi pembelajaran.

D. *Heyzine*

1. Pengertian *Heyzine*

Heyzine merupakan *website* yang bisa membuat bahan ajar interaktif. Produk yang dihasilkan dari *website heyzine* berupa *flipbook* dalam format HTML, yang bisa diakses baik melalui android, I-Phone, tablet, maupun PC (Sari et al., 2023). Sejalan dengan pendapat Humairah (2022:69) bahwa *web heyzine* memiliki fungsi yang dapat digunakan secara mudah dalam membuat sebuah bahan ajar atau *e-book* karena secara umum, perangkat multi ini dapat memauskan file berupa PDF, gambar, video dan animasi sehingga *flipbook* yang dibuat lebih interaktif. Interaktif dalam penjelasan tersebut ialah untuk mengendalikan suatu perintah sehingga terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dengan penggunanya.

Dijelaskan juga oleh Pratiwi et al., (2023) *heyzine flipbook* merupakan web *online* yang tidak perlu di download ke dalam komputer atau laptop, aplikasi ini dirancang untuk mengkonversi file PDF kehalaman balik publikasi *digital book*, aplikasi ini dapat mengubah file PDF menjadi lebih menarik layaknya sebuah tampilan buku kemudian, *heyzine flipbook* akan mengunggah bahan ajar berbentuk PDF secara gratis dengan memberikan efek buku elektronik yang dapat dibuka di setiap halaman layaknya sebuah buku. *Heyzine flipbook* ini memberikan efek yang di mana penggunanya merasa sedang membaca buku namun dikemas secara digital baik menggunakan gawai, laptop maupun komputer. Lebih mudah diakses dan dibawa kemana-mana.

Heyzine ini membuat tampilan media dalam proses pembelajaran lebih variatif karena tidak hanya teks yang bisa dimasukan dalam web tersebut tetapi gambar, video, audio dan *link* juga dapat disipkan dalam pembuatan media ini sehingga proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan lebih menarik siswa untuk belajar secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah. *Website* tersebut dirancang untuk membantu serta mendukung proses pembelajaran yang awalnya hanya terpaku hanya pada tulisan, kemudian dengan menggunakan *flipbook* menjadi proses pembelajaran lebih menarik karena terdapat fitur-fitur yang disajikan

seperti adanya animasi, video, audio dan lain sebagainya yang dapat mendukung pembelajaran. Munculnya *website heyzine* ini akibat kemajuan teknologi dan dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan untuk membuat pembelajaran modern.

Secara singkat bahwa *website heyzine* merupakan *website* online yang dapat mengubah file PDF yang bisa dibolak-balik seperti layaknya buku. Namun, didukung dengan digital yang didalamnya dapat memasukan teks, gambar, video, audio bahkan link sehingga dapat membuat siswa lebih interaktif dan pembelajaran lebih bervariasi. *Heyzine* sendiri merupakan aplikasi yang dapat digunakan secara gratis sehingga memudahkan guru dan siswa. *Heyzine* memberikan senasi baru untuk siswa yang berdampak pada pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan dan memberikan pengalaman baru baik bagi siswa maupun guru.

2. Karakteristik *Heyzine*

Heyzine memiliki karakteristik di dalamnya memungkinkan untuk menambahkan gambar, grafik, suara, tautan, dan video ke lembar kerja selain teks. Website ini digunakan untuk membuat e-book, e-modul, e-paper dan e-magazine. Menurut Mahira (2023:13) terdapat karakteristik lain yang ada dalam *heyzine* yaitu memiliki fitur seperti tombol kontrol, navigasi, latar belakang, *background*, dan *hyperlink* sehingga siswa dapat membaca seolah-olah mereka benar-benar membolak-balikan buku. Web tersebut dapat menyertakan animasi gerak, video, dan audio untuk membuat media pembelajaran interaktif yang menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Adapun *tools* (alat) yang terdapat dalam *heyzine* yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar interkatif

a. Title

Alat ini digunakan untuk menambah judul untuk bahan ajar

b. *Page Effect*

Alat ini digunakan untuk memilikih efek kepada kertas atau *flipbook*. Pilihannya beragam, lembar *flipbook* dapat memberikan efek membuka layaknya sedang membuka koran, kartu, buku,

album, dan memberikan efek bayangan disetiap lembar *flipbook* atau bahan ajar.

c. *Background*

Alat ini digunakan untuk memberikan background di bagian luar *flipbook* agar tampilannya lebih menarik. Background yang ditawarkan banyak warna dan motifnya.

d. *Controls*

Alat ini dapat mengontrol layar *flipbook*. Seperti untuk memperbesar, memperkecil ukuran *flipbook* sesuai dengan keinginan pengguna.

e. *Tabel of contents*

Alat ini dapat digunakan untuk membuat daftar isi dalam *flipbook*.

f. *Background audio*

Alat digunakan untuk menambahkan audio di *flipbook* agar lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa

i. *Password product*

Alat ini digunakan untuk mengakses jika *flipbook* tidak ingin dapat diakses oleh sembarang orang, maka fitur ini dapat digunakan. Sehingga orang yang dapat mengakses hanya yang memiliki koda atau izin untuk mengakses

j. *Replace PDF*

Alat ini digunakan untuk mengganti *flipbook* menjadi pdf.

k. *Link*

Alat ini digunakan untuk menambahkan link dapat diakses secara lebih mudah oleh siswa. Fitur ini juga dapat membuat kita bisa pindah ke lembar yang diinginkan.

l. *Image*

Alat ini digunakan untuk menambahkan gambar yang ingin ditaruh dalam *flipbook*.

m. *Video*

Alat ini digunakan untuk menambahkan video, bisa video dari youtube atau video yang terdapat dalam komputer bisa di taruh dalam *flipbook*.

n. Audio

Alat ini digunakan untuk menambahkan audio di *flipbook*.

o. Web

Alat ini dapat memasukan web-web tambahan dalam *flipbook*, dalam bahan ajar *flipbook* bisa menambahkan web yang berisi informasi tambahan untuk siswa.

p. Save

Alat ini digunakan untuk menyimpan *flipbook* yang sudah selesai diedit atau dibuat.

q. Share

Alat ini digunakan untuk membagikan hasil *flipbook* yang sudah rampung kemudian dibagikan kepada orang. Pembuat bisa memiliki jenis akses, bisa hasil akhirnya berbentuk kode batang yang di *scan*, *link* yang hanya di klik saja, atau langsung dibagikan ke media sosial.

Berdasarkan penjelasan ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *website heyzine* dapat memberikan kesan yang menarik dan tidak monoton serta interkatif karena karakteristik dari *heyzine* dapat membuat bahan ajar menjadi interaktif. Hal tersebut membuat pembelajaran bervariasi dan menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa.

3. Kelebihan dan Kekurangan *Heyzine*

Heyzine memiliki kelebihan dan kekurangan, menurut Anggreani & Sari (dalam Pratiwi et al., 2023:159) kelebihan *heyzine* seperti membuka lembar demi lembar buku dengan didukung video, audio, teks, maupun gambar yang mendukung konteks buku agar tampilannya tidak membosankan. Adapun kelebihan lain yang dimiliki aplikais *heyzine* yaitu fitur-fitur yang disajikan dapat dimanfaatkan membuat *flipbook* yang interaktif sehingga dapat membantu memudahkan proses pembelajaran dan meningkatkan pengalaman

belajar siswa Terutama dalam era digital saat ini, teknologi menjadi hal yang sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih modern dan efektif sehingga web *heyzine* menjadi solusi yang tepat untuk membantu menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Selain itu, *website* ini juga dapat diakses melalui ponsel atau tablet sehingga mudah dibawa ke mana-mana (Talitha dkk., 2023:170). Kelebihan lain dari *heyzine* di jelaskan oleh Santi dkk., (2022) bahwa bahan ajar berbasis *heyzien* dapat dibuka berulang-ulang dalam bentuk PDF, tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar, karena tidak memerlukan aplikasi yang perlu diunduh, melainkan diakses secara online melalui *website heyzien flipbook*, serta selain dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan juga dapat mengenalkan teknologi kepada siswa melalui kegiatan belajar. Kemudian, dapat digunakan dalam pembelajaran daring secara mandiri maupun luring secara leksikal dengan bantuan LCD proyektor. PDF yang diubah menjadi *flipbook* bersifat interaktif dengan menambahkan berbagai media termasuk musik, video, tautan, formulir dan bahkan lebih banyak materi lainnya. Selain itu, *website heyzien flipbook* juga dilengkapi dengan berbagai macam fungsi seperti penggeser, menu pembesaran halaman dan warna latar belakang.

Menurut utami (2023:25) Privasi dan keamanan juga dimiliki *website* ini untuk melindungi *flipbook* yang sudah dibuat oleh pengguna, ketika pengguna ingin mencegah pengguna lain maka dapat mengatur kata sandi sehingga semua yang dibuat *heyzine flipbooks* disembunyikan dari mata publik. Akan tetapi, pengguna tetap bisa mengontrol apakah seseorang dapat mengunduh *flipbook* yang telah dibuat atau.

Di sisi lain *website heyzine* memiliki kekurangan, menurut (Santi et al., 2022) saat menggunakan bahan ajar ini harus dipastikan memiliki kuota atau paket data serta jaringan yang stabil dan keterbatasan fitur kontrak gratis, jika pengguna memerlukan fitur tambahan atau fitur yang lebih banyak, maka perlu meningkatkan ke paket berbayar. Adapun kekurangan aplikasi *heyzine* yaitu hanya bisa digunakan perindividu atau kelompok kecil, yaitu hanya sampai 4-5 orang.

Berdasarkan hasil pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *heyzine* memang banyak manfaat dan kelebihan yang bisa digunakan, seperti gratis, fitur-fitur yang disediakan bisa membuat *flipbook* interaktif yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, akan tetapi dari kelebihan tersebut terdapat juga kekurangannya seperti perlunya koneksi internet yang stabil, tidak bisa digunakan secara *offline* dan keterbatasan fitur untuk pengguna gratis. Namun, kelebihan *heyzine* ini sangat membantu dalam pengembangan bahan ajar digital untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah karena bisa membantu guru maupun siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

4. Manfaat *Heyzine*

Website heyzine merupakan *website* online *coverter* PDF ke *flipbook* gratis dengan memberikan efek buku elektronik yang dapat dibuka di setiap halamannya layaknya sebuah buku (Santi et al., 2022). Kemudian, (Erawati et al., 2022) menjelaskan *heyzien* dapat membuat *flipbook* majalah, katalog, brosur dan laporan yang dibuat dalam hitungan menit. Aplikasi ini berguna membuat pembelajaran yang interaktif dan menarik dengan menambahkan berbagai media termasuk musik, video, tautan, formulir dan bahkan lebih banyak materi lainnya. Lebih lanjut dijelaskan bahwa pengembangan bahan ajar menggunakan *heyzine* diharapkan akan menciptakan dan mengembangkan pengetahuan, kreativitas, dan inovasi bagi guru. Penggunaan *heyzine* juga bermanfaat bagi siswa untuk mampu belajar sendiri.

Dalam *website* ini guru bisa memasukan video pembelajaran yang berdampak positif bagi siswa dan mendukung materi yang dipelajarinya, seperti yang dijelaskan oleh Hadi (dalam Utami, 2023:6) bahwa media video dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep. Seperti yang sudah dijelaskan bahwa *website heyzine* memiliki elemen menarik seperti lagu, video, audio, dan animasi yang termuat dalam *flipbook* tersebut. Adanya elemen tersebut dapat membuat siswa tertarik untuk membaca dan mempelajarinya apalagi *heyzine flipbook* dapat diakses oleh siswa dengan

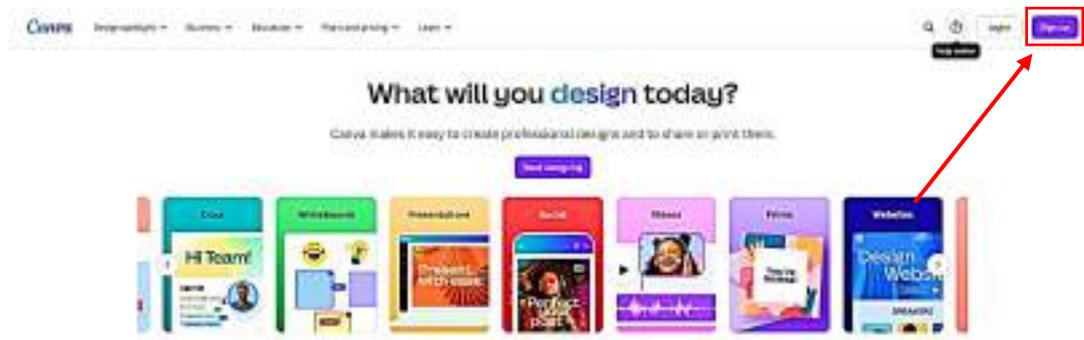
mudah menggunakan ponsel melalui tautan yang dibagikan lalu siswa tinggal mengklik tautan tersebut maka otomatis bahan ajar akan langsung terbuka.

Maka dapat disimpulkan bahwa web *heyzine* merupakan *website* yang memiliki manfaat bagi kegiatan pembelajaran dengan *heyzine* pembelajaran di kelas lebih interaktif dan siswa mampu untuk belajar secara mandiri sesuai dengan keinginannya. Maka dari itu penggunaan bahan ajar digital perlu dikembangkan sehingga pembelajaran tidak monoton.

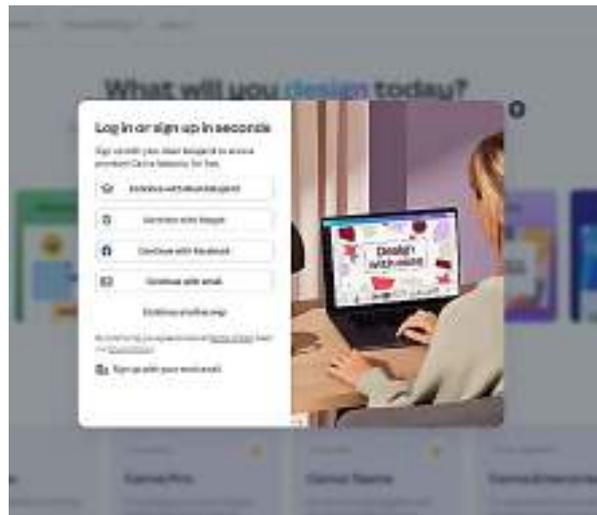
5. Penyusunan Bahan Ajar *Flipbook* Menggunakan *Heyzine*

Dalam membuat *flipbook* ini menggunakan *canva* untuk mendesain bahan ajar dan menggunakan *website heyzine* untuk menjadikan bahan ajar yang dibuat agar menjadi *flipbook* interaktif. Berikut langkah-langkah menggunakan *canva*

- 1) *Sign-up* ke Canva dengan login di <https://www.canva.com/>.
- 2) Kemudian klik *sign-up* di *canva* menggunakan Facebook, Gmail maupun registrasi dengan mengisi data pribadi untuk membuat akun Canva.



Gambar 2.1 *Homepage Canva*



Gambar 2.2 Sign Up Canva

- 3) Setelah masuk, canva akan menawarkan berbagai pilihan desain. Pilihan jenis desain yang ingin Anda buat, seperti poster, presentasi, media sosial, kartun nama, dan lain sebagainya. Canva menyediakan berbagai template yang dapat dipilih. Namun, perlu perhati-hati karna ini pengguna gratis maka tidak semua template bisa digunakan.



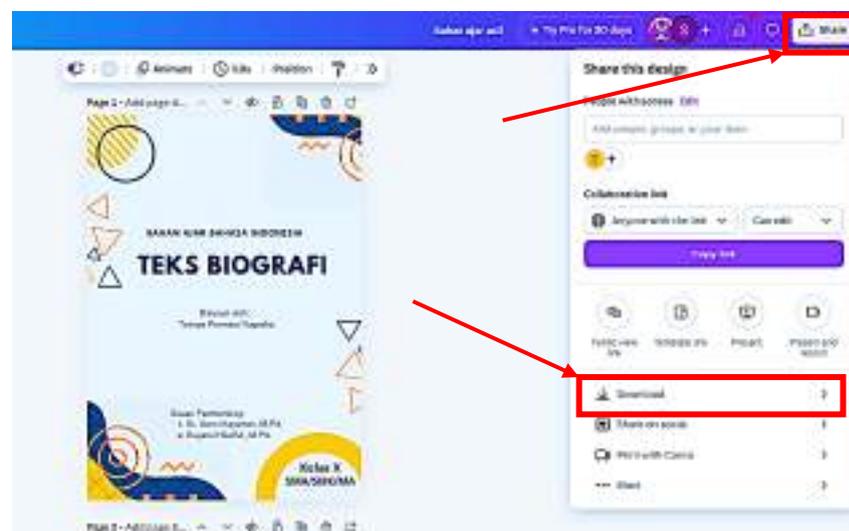
Gambar 2.3 Tampilan Utama Canva

- 4) Gunakan fitur-fitur Canva. Canva memiliki banyak fitur yang memudahkan pengguna untuk mendesain. Dalam hal ini membuat bahan ajar.



Gambar 2.4 Fitur-Fitur Canva

- 5) Menyimpan hasil. Canva juga memiliki fungsi *auto save*, sehingga pengguna tidak perlu khawatir ketika lupa menyimpan desain yang sudah dikerjakan. Selain itu terdapat juga fungsi Bagikan, Unduh, dan Tampilkan. Membuat *flipbook* ini maka, pilih bagian dengan PDF.



Gambar 2.5 Mengunggah File Canva

Setelah membuat desain dan memasukan materi menggunakan Canva, langkah selanjutnya untuk mengubah bahan ajar yang telah disiapkan menjadi bahan ajar *flipbook* pengembangan memanfaatkan web *heyzine*. Dipilihnya aplikasi tersebut karena mudah dalam menggunakannya dan gratis. Dengan menggunakan *heyzine* kita dapat

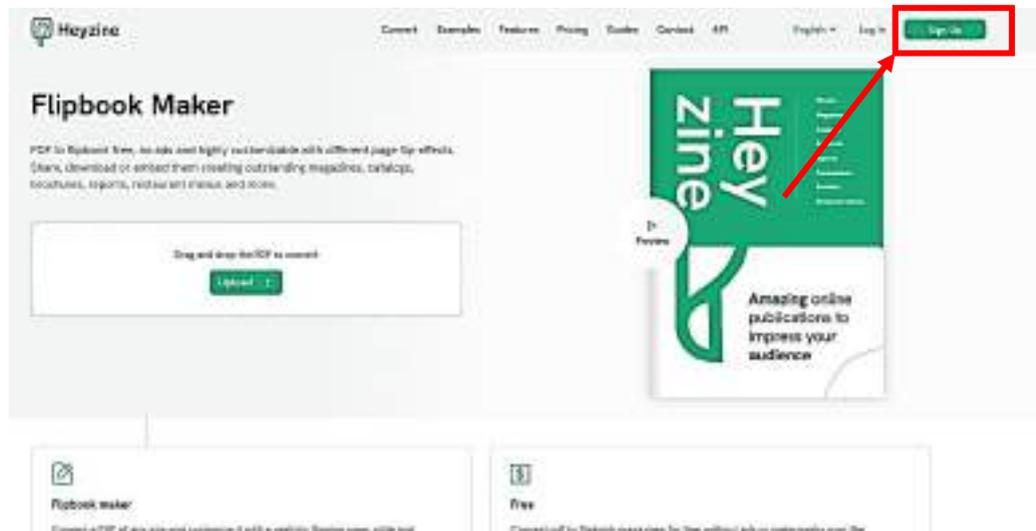
menambahkan video, gambar, grafik, suara (audio) dan *link* sehingga bahan ajar yang dibuat menjadi lebih menarik minat siswa. Berikut ini langkah-langkah dalam membuat *flipbook* menggunakan *heyzine*, sebagai berikut,

- 1) *Sign-up* ke *heyzine* dengan login di <https://heyzine.com/> atau heyzine.com



Gambar 2.6 Proses mengakses *website Heyzine*

- 2) Lakukan pendaftaran atau membuat akun yaitu dengan menggunakan email *Google* atau *Gmail* yang sudah teregistrasi di *browser* Anda.

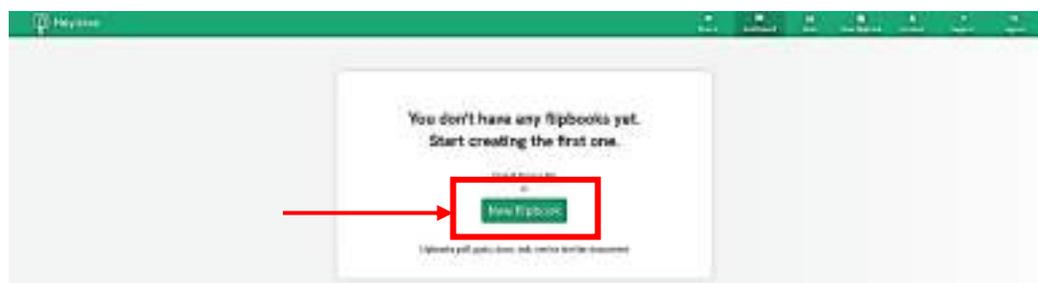


Gambar 2.7 Proses *Sign Up Heyzine*



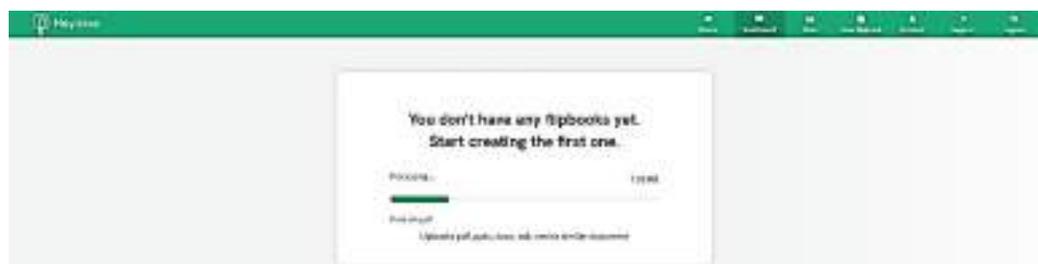
Gambar 2.8 Register Heyzine

- 3) Jika sudah melakukan *sign up* maka Anda akan masuk ke area *dashboard* admin dan klik “New flipbook” kemudian, pilih file PDF atau file yang akan dibuat *ebook* atau bahan ajar digitalnya.



Gambar 2.9 Proses Menambahkan File Heyzine

- 4) Tunggu beberapa saat hingga file PDF berubah menjadi *flipbook* atau *ebook*



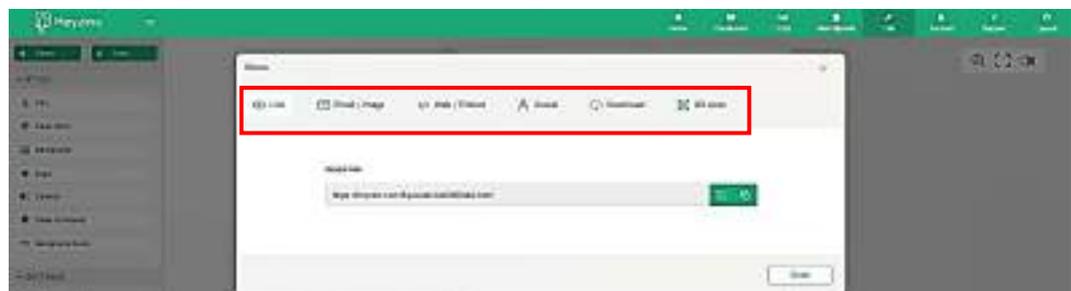
Gambar 2.10 Proses Mengunggah Flipbook

- 5) Kemudian, di sebelah kiri ada beberapa fitur yang bisa digunakan seperti fitur untuk memasukan video, *link*, audio, gambar dan lain sebagainya. Namun, ada beberapa fitur yang berbayar.



Gambar 2.11 Fitur-fitur *Heyzine*

- 6) Setelah memilih fitur yang dibutuhkan kemudian ingin mempublikasi *flipbook* atau *ebook* gratis ini bisa diakses oleh khlayak ramai banyak metode yang tersedia diantaranya menggunakan *link*, *email*, web atau embed, sosial media bahkan bisa digunakan di *download* juga menggunakan *QR code*. Jika ingin lebih sederhana, Anda bisa menggunakan mode *publish* tautan saja karena lebih mudah dan bisa juga di bagian ke grup atau media sosial.



Gambar 2.12 Proses Menyalin Tautan

E. Teks Biografi

1. Pengertian Teks Biografi

Pembelajaran teks Biografi adalah sebuah tulisan yang isinya memaparkan tentang kisah kehidupan seseorang yang ditulis oleh orang lain. Umumnya, biografi berisi tulisan yang memaparkan riwayat kehidupan seseorang berdasarkan fakta, data, dan peristiwa atau kejadian yang dialami (Aulia, dkk. 2021:114) Teks biografi ditulis berdasarkan fakta peristiwa yang dialami tokoh semasa hidupnya. Teks biografi ditulis oleh seseorang dengan tujuan agar tokoh tersebut bisa diteladani banyak orang. Penulisan kisah hidup tokoh mencakup permasalahan yang pernah dihadapi maupun kelebihan tokoh yang dapat menginspirasi orang lain. Dijelaskan oleh Darmawati (dalam Telaumbanua et al., 2022:14) bahwa kata biografi secara berakar dari bahasa Yunani, yaitu kata *bios* yang bermakna hidup dan kata *graphein* yang berarti tulis. Suherli. dkk (dalam Susilowati, 2019:138) menjelaskan bahwa teks biografi berisi kisah hidup seseorang yang mencakup identitas tokoh, perjalanan pendidikan dan karir tokoh, rumah tangga tokoh jika sudah menikah, prestasi yang diraih, persoalan yang dihadapi dalam proses mencapai prestasi, Peristiwa-peristiwa penting yang pernah dilakukan oleh tokoh dan hal-hal yang dapat diteladani dari tokoh. Menurut Aulia, dkk (2021:115) Akan tetapi tidak semua aspek atau peristiwa diceritakan, hanya hal yang dinilai penting atau menarik untuk diketahui dan bermanfaat bagi pembaca. Oleh karena itu, tokoh atau sosok dalam biografi bukanlah tokoh biasa melainkan orang yang berpengaruh, telah sukses, orang yang berjasa dan sebagainya.

Biografi berisi tulisan yang memaparkan riwayat kehidupan seseorang berdasarkan fakta, data dan peristiwa atau kejadian yang dialami. Fakta-fakta tersebut berupa keistimewaan, prestasi yang diperoleh maupun identitas para tokoh dalam biografi tersebut. Akan tetapi tidak semua aspek atau peristiwa diceritakan, hanya hal yang dinilai penting atau menarik untuk diketahui dan bermanfaat bagi pembaca. Sejalan dengan Rianto (dalam Arianti et al., 2021:169) Tokoh dalam teks biografi bisa menjadi

teladan untuk orang banyak. Umumnya, biografi menampilkan tokoh-tokoh terkenal, orang sukses, atau orang yang telah berperan besar dalam suatu hal yang menyangkut kehidupan orang. Hal ini bertujuan agar melalui biografi seseorang akan mendapat inspirasi, pelajaran hidup dan motivasi setelah membacanya

Berdasarkan beberapa pengertian yang sudah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa teks biografi adalah teks yang berisi fakta-fakta berupa riwayat hidup seorang tokoh yang terdiri dari identitas tokoh, perjalanan pendidikan dan karier tokoh, rumah tangga tokoh jika sudah menikah, prestasi yang diraih, persoalan yang dihadapi dalam proses mencapai prestasi, peristiwa-peristiwa penting yang pernah dilakukan oleh tokoh dan hal-hal lain yang dapat diteladani yang ditulis oleh orang lain.

2. Karakteristik Teks Biografi

Menurut Tarigan (dalam Seyyowanti, 2019:20) menjelaskan bahwa ada beberapa karakteristik teks biografi, yakni:

- a. Terdapat suatu alur, atau lakon yang terpadu.
- b. Terdapat kerangka waktu
- c. Adanya tukang cerita yang menuturkan cerita tersebut.
- d. Perkembangan para pelaku
- e. Suatu ruang atau tempat terjadinya cerita tersebut.

Adapun ciri-ciri dari yang dimiliki oleh teks biografi menurut Setianingsih (dalam Arianti et al., 2021:176) bahwa ciri-ciri teks biografi yang baik terdiri dari:

- a. Teks biografi harus memuat informasi fakta tanpa ada rekayasa,
- b. Memuat fakta hidup atau pengalaman hidup seorang tokoh yang patut diteladani,
- c. Teks biografi memiliki struktur yang jelas.

Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa teks biografi memiliki karakteristik dan ciri yang tidak bisa lepas dari kenyataan bahwa teks biografi harus memuat informasi fakta tanpa ada rekayasa, terdapat kerangka waktu, adanya seseorang yang menuturkan cerita dan adanya tempat terjadinya cerita tersebut.

3. Struktur Teks Biografi

Teks biografi merupakan teks yang berisi kisah kehidupan atau pengalaman seseorang yang berbentuk cerita dengan penyajian secara kronologis sesuai dengan urutan waktu. Oleh karena itu, teks biografi memiliki struktur yang terdiri atas tiga bagian. Aulia, F&Gumilar (2022: 129) membagi struktur teks biografi menjadi tiga bagian, yaitu :

- a. Orientasi, merupakan pengenalan tokoh atau gambaran awal mengenai identitas tokoh atau sosok biografi. Orientasi umumnya berisi nama, tempat dan tanggal lahir, latar belakang keluarga, serta riwayat pendidikan.
- b. Masalah atau peristiwa/kejadian, berupa paparan suatu cerita yang berisi berbagai kejadian/peristiwa saat tokoh mengalami masalah, memecahkan masalah, proses karier, peristiwa menyenangkan, menegangkan, menyedihkan, atau mengesankan hingga akhirnya mengantarkannya mencapai mimpi, cita-cita, dan kesuksesan.
- c. Reorientasi, merupakan bagian penutup atau simpulan. Bagian ini berisi pandangan, ulasan, atau pemikiran penulis secara pribadi atas biografi tokoh yang dikisahkan. Reorientasi ini bersifat pilihan semata, jadi boleh ada maupun tidak ada.

Sama halnya seperti yang disampaikan oleh Jefriyanti (2022:2126) bahwa terdapat tiga bagian struktur teks biografi yaitu:

- a. Orientasi, kejadian atau peristiwa penting (important event) dan reorientasi. Orientasi atau setting berisikan informasi mengenai latar belakang cerita atau peristiwa yang akan diceritakan selanjutnya untuk membantu pembaca terkait informasi mengenai siapa, kapan mengapa dan dimana peristiwa terjadi.
- b. Peristiwa penting yang berisikan rangkaian kejadian yang dialami tokoh yang diceritakan secara kronologis atau berurutan, bagian ini juga disertai dengan komentar evaluatif dari penulis.
- c. Reorientasi disini berisikan kesimpulan terhadap rangkaian peristiwa yang dialami oleh tokoh atau berisikan komentar

evaluatif, tetapi bagian ini bersifat opsional artinya bisa ada atau tidak ada.

Berdasarkan kedua ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teks biografi memiliki 3 struktur teks yaitu orientasi yang berisi kejadian atau peristiwa penting yang dialami oleh tokoh, peristiwa penting yang berisikan rangkaian kejadian yang dialami oleh tokoh secara kronologis atau berurutan dan terakhir reorientasi, pada bagian ini berisi kesimpulan terhadap rangkaian peristiwa yang terjadi dalam kehidupan tokoh.

4. Karakter Unggul Tokoh Biografi

Menemukan gagasan, pikiran dan pesan bisa diketahui dengan menganalisis karakter unggul tokoh biografi. Menurut Aulia, dkk (2021:115) Tokoh atau sosok dalam biografi bukanlah tokoh biasa, melainkan orang yang berpengaruh, telah sukses, orang yang berjasa dan sebagainya agar bisa meneladani hal baik dari tokoh biografi setelah membacanya. Hakikat teks biografi memiliki karakter unggul tokoh yang biasanya digambarkan secara langsung dalam teks biografinya ataupun digambarkan secara tersirat, misalnya melalui penceritaan bagaimana si tokoh menghadapi permasalahan. Menurut Suherli (2017) Karakter unggul tokoh dibagi menjadi dua yaitu:

a. Secara Langsung

Secara langsung artinya seseorang penulis dapat menganalisis secara langsung peristiwa/permasalahan yang ada tanpa harus memahami maknanya. Artinya pembaca tidak perlu melakukan analisis makna tersirat.

b. Secara Tidak Langsung

Secara tidak langsung artinya seorang penulis menjelaskan karakter tokoh dengan mendeskripsikan cara tokoh menghadapi masalah. Penulis juga bisa menggambarkan watak tokoh melalui dialog antar tokoh.

Penulis menyajikan karakter unggul tokoh dengan mendeskripsikan bagaimana cara tokoh menghadapi permasalahan, keuangan yang

dihadapinya. Penulis juga menggambarkan watak tokoh dengan menuliskan dialog tokoh atau menghadirkan tokoh lain.

5. Contoh Teks Biografi

Bill Gates

Bill Gates memiliki nama lengkap William Henry Gates III yang merupakan anak kedua dari tiga saudara pasangan dari Wiliam Henry Gates dan Mary Maxwell. Bill Gates merupakan seorang anak yang cerdas. Namun, karena terlalu penuh semangat ia cenderung sering mengalami kesulitan di sekolah. Hingga saat ia masih berumur 11 tahun, orang tuanya mengirimnya ke Lakeside School yang merupakan sekolah dasar yang bergengsi khusus bagi anak laki-laki. Di sekolah itulah ia pertama kali berkenalan dengan komputer yaitu sekitar tahun 1968 yang saat itu sistem komputer masih dalam bentuk *teletype* yang dihubungkan dengan telepon ke sebuah komputer pembagian waktu. Kecerdasan yang ia miliki, ia dapat dengan cepat menguasai sebuah bahasa pemrograman BASIC. Ia melewatkan waktu berjam-jam untuk menulis program, melakukan permainan dan secara umum lebih banyak mempelajari tentang komputer. Hingga salah seorang guru memberikan julukan Seorang eksentrik kepada Bill Gates.

Kecintaan Bill Gates pada dunia komputer bisa dikatakan tidak mudah untuk mendapatkan restu dari orang tua bahkan ia sempat tidak diperbolehkan untuk mempelajari ilmu komputer. Pada tahun 1975, Bill Gates menempuh kuliah di Harvard University di Cambridge. Di Harvard ia kembali bertemu dengan Paul Allen yang merupakan teman waktu bersekolah bersama-sama. Bersama Paull Allen, mereka terus mengembangkan talentanya dalam bidang pemograman komputer. Hal tersebut pula yang membuat Bill Gates memutuskan keluar (*Drop Out*) dari Universitasnya untuk menyumbangkan waktunya ke Microsoft.

Bill Gates dan Paull menamai kemitraan mereka “Micro-Soft” dan mendirikan kantor pertamanya di Albuquerque, namun pada tahun berikutnya yaitu pada tanggal 26 November 1976, ia menghilangkan tanda hubung dan diganti dengan nama “Microsoft”. Pada tahun 1985, Microsoft meluncurkan versi ritel pertama Microsoft Windows, dan pada bulan Agustus di tahun yang sama, perusahaan Gates mencapai persetujuan dengan IBM untuk mengembangkan sistem operasi etpisah bernama OS/2. Meskipun pengembangan versi pertama sistem ini berhasil. Namun, perbedaan kreativitas merusak kerjasama selanjutnya.

Pada tanggal 16 Mei 1992, Bill Gates mengeluarkan Memo Internal yang megumumkan bahwa kerjasama OS/2 telah berakhir dan Microsoft mengalihkan operasinya ke pengembangan kernel Windows NT. Bill Gates banyak mendapat penghargaan diantaranya menerima *Greatest Public Service Benefiting the Disadvantaged* bersama istrinya pada 2002 dan *Bower Award for Business Leadership* dari *The Franklin Institute* pada 2010. Dengan usaha keras yang dilaluinya, perusahaan yang ia dirikan dengan nama Microsoft Corporation menjadi sukses dan Bill Gates menjadi seorang jutawan. Pada tahun 1990 Bill Gates sukses merilis sistem operasi yang sangat sukses di pasaran Dunia dan dikenal oleh dunia.

Bill Gates adalah salah satu tokoh paling berpengaruh dalam dunia teknologi. Kontribusinya dalam pengembangan perangkat lunak telah mengubah cara hidup dan bekerja banyak orang di seluruh dunia. perjalanan hidup Bill Gates adalah contoh luar biasa tentang bagaimana visi dan dedikasi dapat mengubah dunia. Keberhasilannya dalam bisnis dan komitmennya untuk memberikan kembali kepada masyarakat menjadikannya salah satu tokoh paling dihormati dan diakui di dunia.

Sumber : <https://www.infobiografi.com/biografi-dan-profil-lengkap-bill-gates/>

Gambar 2.13 Contoh teks biografi

F. Teori Pengembangan Model

Meteologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (RnD) yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji validitas serta keefektifan bahan ajar yang digunakan. Menurut Sugiono (2015: 407) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan dalam menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Barg and Gall (dalam Siregar, 2023) penelitian dan pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Terdapat beberapa model dalam penelitian R&D, yaitu model 4D, dick and Carey, dan Model ADDIE. Peneliti memilih model ADDIE sebagai model pengembangan dalam penelitian ini. Produk yang dihasilkan bisa berbentuk *software* ataupun *hardware*. Model ADDIE adalah singkatan dari *Analyse, Design, Development, Implemant, dan Evaluation*. ADDIE termasuk ke dalam konsep pengembangan produk yang sistematis. Menurut Rayanto dan Sugianti (2020) ADDIE merupakan *analyse, design, development, implementation dan evaluation*. Langkah-langkah model pengembangan secara lengkap dapat di lihat di bawah ini:

1. *Analyse (analisis)*

Tahap *analyse* merupakan tahap awal dari model pengembangan ADDIE. Pribadi & Putri (2019:1.7) menyebutkan bahwa langkah analisis bertujuan untuk memperoleh informasi yang memadai mengenai profil calon pengguna bahan ajar. Tahap analisis ini juga bisa disebut sebagai tahap analisis kebutuhan. Tahap ini juga dilakukan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan sekolah, guru dan siswa.

2. *Design (perancangan)*

Tahap kedua dalam model pengembangan ADDIE yaitu *design* atau perancangan. Menurut Sugiono (dalam Kurnia 2019: 519-520) pada tahap

design, peneliti membuat rancangan atau *design* awal yang akan pada produk yang akan dikembangkan serta melakukan evaluasi terhadap design yang telah dibuat. Pada tahap design ini terdapat beberapa kegiatan yang perlu dilakukan, seperti penentuan materi yang akan siswa pelajari, perumusan tujuan pembelajaran kemudian dibuat materi secara sistematis untuk memenuhi kebutuhan siswa. Perancangan instrumen penelitian yang akan digunakan untuk memvalidasi produk dan mengetahui keefektivitas produk yang akan dikembangkan.

3. *Development* (pengembangan)

Pada tahap *development*, Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan mengembangkan dari tahap *design* yang mulanya hanya berbentuk kerangka, kini dikembangkan menjadi bahan ajar yang utuh dan mengembangkan instrument penelitian. Produk dan instrument penelitian yang telah dikembangkan di uji kelayakannya oleh validator. Validasi dalam penelitian ini dilakukna oleh ahli media, bahasa dan ahli materi. Hasil validasi tersebut menentukan kualitas produk dan instrument penelitian agar dapat dilanjut ke tahap selanjutnya. Setelah validasi dilakukan, produk dan instrument direvisi berdasarkan penilaian dan saran yang diberikan oleh validator. Produk yang telah di revisi lalu diuji coba oleh siswa.

4. *Implementation* (penerapan)

Langkah selanjutnya jika pada tahap development perlu adanya perbaikan, maka peneliti akan memperbaiki hal-hal yang perlu diperbaiki dengan mengedit produk terlebih dahulu. Pada tahap *impelentation* produk yang dikembangkan digunakan dalam pembelajaran. Produk akan diimplementasikan. Produk yang sudah dibuat dan dikembangkan pada situasi nyata di kelas.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Tahap *evaluation* merupakan tahap akhir dalam pengembangan model ADDIE. Menurut Branch dalam Ratuman dan Rosmiati (2020: 69-73) tahap *evaluation* memiliki tujuan untuk menilai kualitas proses hasil pembelajaran sebelum dan sesudah pelaksanaan. Lebih lanjut dijelaskan

oleh Mulyatiningsih (dalam Rusmaya, 2021:14-15) menyatakan bahwa tahap *evaluation* dalam model pengembangan ADDIE dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk dan dilakukan modifikasi sesuai hasil evaluasi dan persyaratan yang belum dipenuhi oleh produk.

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa model ADDIE merupakan model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam pengembangan produk untuk menguji keefektifan produk tersebut. Tahap ADDIE memiliki lima tahap yaitu *analyse*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ADDIE dalam penelitian dan pengembangan ini dianggap model yang paling masuk akal dan lengkap serta bisa digunakan dalam pengembangan produk untuk kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini lebih cocok menggunakan model ADDIE.

G. Penelitian Relevan

Berdasarkan kajian teori yang telah dilakukan, beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Teks Drama di Kelas XI SMAN 1 Rancabungur”. Penelitian dilakukan oleh Nur Rahmawati (2023). Dari hasil penelitian ini menjelaskan bahwa bahan ajar *flipbook* materi hubungan teks drama yang dikembangkan dikatakan “sangat layak” untuk digunakan sebagai bahan ajar pendamping pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi oleh para validator bahasa mendapat persentase 80%, ahli kelayakan dan kegrafikan mendapat skor persentase 88% dengan kriteria sangat layak dan ahli budaya mendapat persentase sebesar 83% dengan kriteria sangat layak.

Kemudian untuk hasil efektivitas produk dilihat dari hasil respons siswa dan guru dan dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dalam materi teks drama. Hal tersebut dibuktikan dari hasil respons guru dan peserta didik. Hasil penilaian guru mendapat

persentase sebesar 93% dan hasil penilaian angket respons siswa berada pada kriteria efektif dengan nilai rata-rata 74,1%.

Pada penelitian di atas memiliki perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Peneliti di atas mengembangkan bahan ajar digital *flipbook* pada materi teks drama kelas XI berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu mengembangkan bahan ajar digital interaktif pada materi teks biografi pada tingkat Sekolah Menengah Kejuruan pada kelas X. Sedangkan persamaannya yaitu terletak pada bagian *website* yang digunakan dalam mengembangkan produk yaitu menggunakan aplikasi *heyzine flipbook* dan persamaan lainnya terletak pada mata pelajaran yang digunakan yaitu bahasa Indonesia.

2. Jurnal yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Digital Berbantuan Aplikasi *Heyzine* untuk Pembelajaran IPAS Materi Kayanya Negeriku Kelas 4 SD”. Penelitian ini dilakukan oleh Nafingah dan Suciptaningsih (2024). Hasil validasi dari ahli media memperoleh persentase sebesar 82,3% masuk dalam kategori “sangat layak”. Hasil ahli materi memperoleh persentase sebesar 84,5 dengan kategori “sangat layak”. Secara keseluruhan hasil dari uji coba skala kecil mendapat nilai rata-rata 92% masuk dalam kategori sangat layak. Persamaan pada penelitian ini menggunakan metode R&D. Persamaan lainnya yaitu menggunakan aplikasi *heyzine* untuk mengembangkan bahan ajar dalam bentuk *flipbook* sedangkan untuk perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan dan materi pelajaran yang digunakan. Penelitian di atas menggunakan objek penelitian peserta didik kelas IV SD sedangkan penelitian yang dilakukan penulis pengembangan objek penelitiannya yaitu siswa kelas X SMK.
3. Jurnal yang berjudul “Pengembangan E-Book Berbantuan *Heyzien* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan oleh Qouri & Zulherman, (2023). Pada penelitian ini validasi dilakukan oleh tiga orang ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa hasil dari validasi ini memperoleh skor rata-rata 83,33% yang termasuk kriteria “sangat layak”. Validasi juga dilakukan oleh siswa dalam uji coba skala kecil dan skala

besar. Skala kecil mendapatkan skor 91,67% dengan kategori “sangat layak”, skala besar mendapatkan skor 92,90% dengan kategori “sangat layak”.

Hasil tes menunjukkan bahwa secara keseluruhan rata-rata peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen adalah 67,95% dengan kategori “cukup efektif” sedangkan pada kelas kontrol memperoleh 48,36% dengan kategori “kurang efektif” pada kedua kelas ini terdapat perbedaan yang signifikan. Dapat disimpulkan bahwa produk E-Book berbantuan *Heyzine* pada materi sistem pencernaan manusia dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan layak digunakan dalam pembelajaran. Persamaan pada penelitian ini yaitu menggunakan aplikasi *heyzine* pada produk pengembangannya

Jurnal di atas memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, perbedaan tersebut yaitu pada materi dan tingkat pendidikan. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti di atas yaitu materi sistem pencernaan manusia sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu materi teks biografi pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk kelas X. Penelitian oleh Zulherman pada pengembangan bahan ajar layak digunakan oleh siswa untuk belajar.

4. Jurnal yang berjudul “Pengembangan E-modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut dilakukan oleh Manzil, Sukamati, dan Anas. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan perangkat ajar dengan menggunakan aplikasi *heyzine* dan menjadikan produk tersebut menjadi interaktif. Produk dinyatakan “sangat layak” dan efektif, dibuktikan dari hasil validasi materi diperoleh sebesar 98%, validasi media sebesar 75%, respons guru sebesar 98% dan respons siswa sebesar 96,5%. Penelitian tersebut terdapat persamaan pada aplikasi yang digunakan dalam membuat *flipbook* yaitu *heyzine* dan dibuat menjadi interaktif. Persamaan lainnya yaitu penelitian ini menggunakan model ADDIE sama seperti yang digunakan oleh penulis.

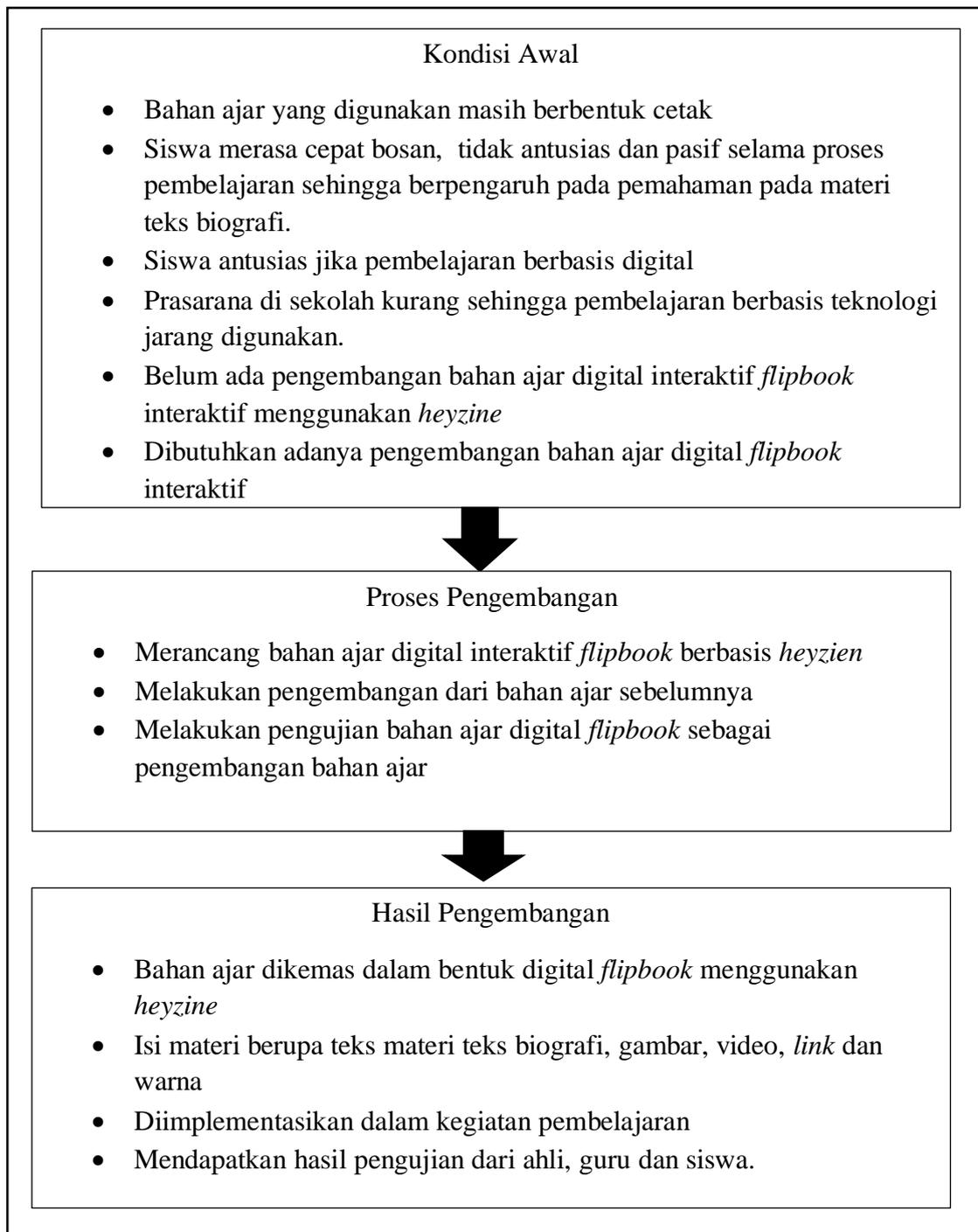
H. Kerangka Berpikir

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah, pada proses pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi teks biografi di SMK Budiniah 2 Bogor yang berakibat pada sumber belajar siswa. Permasalahan tersebut yaitu bahan ajar yang digunakan masih berupa bahan ajar cetak, bahan ajar tersebut membuat siswa jenuh dan kurang bersemangat. Kemudian, bahan ajar yang digunakan belum bervariasi, siswa masih pasif dan kurang pemanfaatan teknologi untuk menyampaikan materi pembelajaran dikarenakan kurangnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Seiring dengan kemajuan teknologi yang ada saat ini siswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang memanfaatkan media digital saat pembelajaran berlangsung karena dirasa mudah dan bervariasi.

Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti merencanakan membuat bahan ajar digital yang menarik menggunakan *heyzine*. Bahan ajar yang telah dibuat akan mempermudah siswa dalam melakukan proses pembelajaran serta dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Dengan demikian pengguna *flipbook* memanfaatkan teknologi digital yang dapat diakses melalui *website* yang dibagikan oleh guru, kemudian diakses oleh siswa. Hasil akhirnya yaitu bahan ajar akan lebih menarik karena dapat memberikan efek layaknya membaca buku cetak hanya saja dikemas dalam bentuk digital. Kemudian, memudahkan siswa untuk belajar dan tampilan bahan ajar *flipbook* lebih menarik karena di dalamnya selain terdapat materi juga terdapat video, gambar dan lain sebagainya yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga bahan ajar yang dihasilkan interaktif. Pengembangan bahan ajar ini menggunakan model pengembangan ADDIE.

Model pengembangan ini terdiri dari lima langkah, yaitu menganalisis (*analyse*), merancang (*design*), mengembangkan (*development*), menerapkan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*)

Berikut ini kerangka berpikir dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*



Gambar 2.14 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Budiniah 2 Bogor yang berlokasi di Jalan Golf Jagorawi No. 2 Rt. 001/ Rw. 004 Karanggan Muda, Desa Puspasari, Kecamatan Citeureup, Kabupaten Bogor.

2. Waktu Penelitian

Tabel 3.1
Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan (2023-2024)							
		Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1.	Observasi Penelitian	■							
2.	Penyusunan Bahan Ajar Digital Interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>Heyzine</i>			■	■	■			
3.	Validasi Bahan Ajar Digital Interaktif <i>Flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i>						■		
4.	Perbaikan Bahan Ajar Digital Interaktif <i>Flipbook</i> menggunakan <i>Heyzine</i>						■		
5.	Uji Coba Terbatas							■	
6.	Pengolahan Data							■	
7.	Pelaporan Hasil Penelitian Skripsi								■

Waktu penelitian dimulai pada bulan Desember 2023-Juli 2024. Masa pelaksanaan penelitian tersebut terhitung dari tahap observasi sampai dengan pelaporan skripsi. Pada tahap awal yaitu melakukan observasi yang

dilaksanakan pada bulan Desember 2023 di sekolah SMK Budiniah 2 dengan mengamati kondisi sekolah, kelas, melakukan wawancara dengan guru bahasa Indonesia untuk mengetahui permasalahan, kebutuhan dan mengetahui materi yang dipelajari di kelas X serta menyebarkan angket kebutuhan kepada siswa.

Bulan Februari sampai bulan April 2024, peneliti menyusun pembuatan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada materi teks biografi. Hasil produk yang sudah dikembangkan akan divalidasi oleh para ahli bahasa, media dan materi yang dilakukan pada bulan Mei 2024. Pada bulan Mei dilakukan perbaikan atau revisi pada produk yang telah di validasi. Selanjutnya, pada bulan Juni tepatnya pada tanggal 6 dilakukan uji coba terbatas produk bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* kepada siswa kelas X SMK Budiniah 2 Bogor sebanyak 36 siswa. Uji coba dilakukan di dalam kelas dengan didampingi oleh guru bahasa Indonesia.

Hasil dari uji coba produk didapatkan data penelitian berupa hasil angket respons siswa dan guru serta hasil *pretest* dan *posttest* dari hasil belajar sebelum dan sesudah siswa menggunakan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada materi teks biografi. Hasil data tersebut diolah oleh peneliti pada bulan Juni 2024. Terakhir, yaitu tahap pelaporan hasil penelitian skripsi dilakukan pada bulan Juli 2024.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (RnD)*. Metode penelitian R&D (*Research and Development*) digunakan bertujuan menghasilkan sebuah produk bahan ajar digital kemudian diuji kelayakan dan keefektifan produk tersebut serta meningkatkan produk yang sudah ada. Menurut Sugiono (2015:407) metode penelitian dan pengembangan (*Reserch & Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sementara menurut Syaodih (dalam Sari 2023:12) penelitian dan pengembangan merupakan tahapan yang dilakukan untuk menyempurnakan atau mengembangkan suatu produk sebelumnya.

Sejalan dengan tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk perangkat pembelajaran yang berasal dari kebutuhan dan permasalahan yang ada di dalam pembelajaran, kemudian pembuatan produk hingga proses pengujian dengan divalidasi oleh ahli, lalu di implementasikan kepada siswa. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada materi teks biografi. Kelayakan produk yang telah dihasilkan akan diuji oleh validator ahli materi, bahasa, dan ahli media. Untuk menguji keefektivan produk bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* dibuktikan dari hasil angket respons siswa dan guru serta hasil *pretest* dan *posttest* oleh siswa.

Adapun model pengembangan pada penelitian ini yakni menggunakan model ADDIE . Model ADDIE ini merupakan singkatan dari *Analyse* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Menurut Siregar, 2019 kelebihan model ini adalah sederhana dan mudah dipelajari serta strukturnya yang sistematis. Model ADDIE terdiri dari lima komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya tidak bisa diurutkan secara acak atau memilih mana yang ingin di dahulukan. Adapun tujuan peneliti mengembangkan bahan ajar digital *flipbook* pada teks biografi ini yaitu untuk merancang bahan ajar yang baik kemudian divalidasi oleh para ahli kelayakan dan keefektivannya. Selain itu, menurut Mulyaningsih (dalam Puspasari, 2019) model ADDIE dianggap lebih rasional dan lebih lengkap dibanding model lain. Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode, media dan bahan ajar.

Langkah awal yang dilakukan peneliti yaitu melakukan tahap *analyse* (analisis) yaitu dengan melakukan tahap prapenelitian yang dilakukan ke sekolah untuk mengetahui kondisi awal yang ada di sekolah kebutuhan yang ada di sekolah dilakukan dengan melakukan wawancara dengan guru bahasa Indonesia yang mengajar di kelas X. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui proses pembelajarannya, ketersediaan bahan ajar yang guru gunakan serta mengetahui apakah permasalahan yang ada pada saat pembelajaran khususnya

bahasa Indonesia. Tahap tersebut menjadi awal mula pengembangan bahan ajar dilakukan mengacu pada analisis kebutuhan guru, siswa dan sekolah. Tahap kedua yaitu *design* (perancangan) pada tahap ini hasil data yang ditemui di kegiatan prapenelitian kemudian di rancang dengan cara peneliti melakukan tahap mendesain produk yang akan digunakan, dengan menggunakan *storyboard* sesuai dengan kebutuhan. Kemudian menentukan apa saja yang ada di bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*, menentukan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, mencari sumber materi dan mencari gambar-gambar serta video yang dibutuhkan dan sesuai dengan materi teks biografi. Kemudian membuat instrumen penelitian kelayakan dan keefektifan bahan ajar yang dikembangkan

Tahap ketiga yaitu *development* (pengembangan). Pada tahap pengembangan peneliti mulai mengembangkan produk, menentukan isi materi yang akan disampaikan lewat bahan ajar hingga dikembangkan menjadi bahan ajar yang utuh dan menarik. Kemudian tahap ini juga dilakukan uji validasi oleh ahli bahasa, media dan materi pada produk bahan ajar yang sudah dikembangkan. Uji validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar yang sudah dikembangkan.

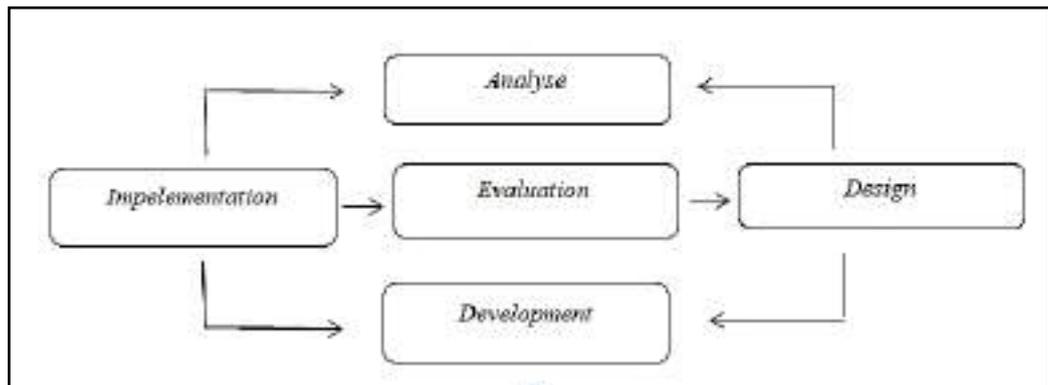
Tahap keempat, yaitu *implementation* (implementasi) yaitu setelah produk selesai maka produk akan diuji coba atau diimplementasikan kepada siswa untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks biografi. Setelah digunakan, maka tahap berikutnya, peneliti akan menyebarkan angket respons siswa dan guru terhadap produk yang dikembangkan. Tahap terakhir yaitu *evaluation* (evaluasi), pada tahap ini, peneliti mengetahui respons siswa jika bahan ajar yang dikembangkan terdapat kekurangan dapat dievaluasi.

C. Sasaran Klien

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas X berjumlah 36 siswa di SMK Budiniah 2 Bogor yang diambil dalam satu kelas.

D. Langkah-langkah Riset Pengembangan

Penelitian dan pengembangan dalam produk penelitian ini menggunakan penelitian RnD model ADDIE. Model ADDIE cocok digunakan dalam pengembangan produk yang akan dihasilkan. Terdapat lima langkah dalam model pengembangan tersebut. Berikut ini langkah-langkah yang akan dilakukan.



Gambar 3.1 Model Penelitian ADDIE

a. *Analyse* (analisis)

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam penelitian ADDIE. Tahap ini disebut tahap prapenelitian untuk menganalisis kebutuhan dilakukan dengan cara wawancara untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan dan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran, mengetahui kurikulum yang digunakan, kondisi saat pembelajaran, bahan ajar yang digunakan saat pembelajaran dan materi.

Pada saat wawancara ditemukan dalam proses pembelajaran di sekolah khususnya bahan ajar, sekolah tersebut masih menggunakan buku cetak dari yang dipinjamkan kepada siswa dan buku pegangan guru. Hal tersebut membuat siswa cepat merasa bosan dan tidak tertarik terhadap materi yang dipelajari serta tampilannya kurang menarik. Meskipun terkadang pembelajaran menggunakan *power point* dan materi berbentuk pdf yang dikirimkan kepada siswa. Namun, karena terkendala sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah

penggunaan teknologi untuk pembelajaran kurang dikembangkan dan ternyata kurang membuat pembelajaran interaktif, bervariasi dan inovasi. Siswa merasa bosan dengan bahan ajar yang kurang bervariasi dan terlalu banyak tulisan. Hal tersebut berdampak pada motivasi belajarnya. Fakta lain ditemukan bahwa guru belum pernah menggunakan bahan ajar digital *flipbook*. Kemudian, siswa masih pasif ketika proses pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya inovasi dalam pengembangan bahan ajar yang interaktif, menarik, dan interaktif. Siswa juga cenderung menggunakan *handphone* dalam kesehariannya sehingga untuk menunjang penggunaan bahan ajar digital juga memadai dikarenakan siswa memiliki dan membawa *smartphone* ke sekolah.

Berdasarkan fakta yang ditemukan dilapangan maka dirumuskan solusi untuk memecahkan masalah serta menemukan tujuan dari penelitian ini adalah membuat bahan ajar digital interaktif menggunakan *flipbook* menggunakan *heyzine* yang lebih menarik dan inovatif agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Kemudian, dilihat dari analisis kebutuhan siswa dan guru bahwa siswa membutuhkan bahan ajar yang terdapat di dalamnya gambar, video dan sebagainya. Selain itu juga saat ini tidak menutup kemungkinan terjadinya proses pembelajaran dimana materi diberikan dihari sebelumnya dan proses pembelajaran dilakukan di hari selanjutnya, sehingga membutuhkan pengembangan bahan ajar berbasis digital.

b. **Design (desain)**

Tahapan desain dilakukan dengan merancang produk yang akan dikembangkan yaitu bahan ajar digital *flipbook* pada materi teks biografi. Hasil rancangan pada langkah ini berupa draf awal. Berikut tahapannya:

a) Mempersiapkan materi, foto/gambar dan video

Setelah diketahui kebutuhan di sekolah dan siswa. Peneliti memilih teks biografi karena sesuai dengan jenjang kelas dan permasalahan yang dialami. Langkah berikutnya menentukan

capain pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa.

Mencari sumber yang relevan untuk materi dalam bahan ajar yang berasal dari buku yang digunakan guru dan siswa, jurnal, internet dan *website*. Kemudian mengumpulkan gambar dan video yang sesuai dengan materi teks biografi kelas X dari *Youtube* dan internet. Lalu, bahan yang sudah dikumpulkan disusun secara sistematis dan dibuat rancangan dalam Microsoft word dengan membuat *storyboard*.

b) Pemilihan format

Pada tahap ini peneliti merancang desain yang akan digunakan pada pembuatan bahan ajar digital *flipbook* dengan membuat gambaran mulai dari awal hingga akhir mengenai apa saja yang akan ditampilkan dalam *flipbook* tersebut. Pemilihan format penulisan seperti jenis ukuran huruf yang digunakan, jenis huruf pun diperhatikan dan konsisten penggunaannya. Merancang instrument lembar validasi ahli materi, bahasa dan media serta merancang lembar instrumen angket angket respons siswa dan guru.

c. ***Development (pengembangan)***

Bahan ajar yang dirancang, kemudian dikembangkan menjadi produk yang utuh dan nyata di tahap *development* (pengembangan). Berikut tahap pengembangan yang dilakukan:

a) Mengembangkan Bahan Ajar Digital Interaktif *Flipbook*

Tahap ini peneliti mengembangkan produk yang sudah dirancang ditahap sebelumnya dengan memasukan materi teks biografi kelas X dengan bantuan aplikasi canva kemudian dikembangkan menjadi *flipbook* interaktif menggunakan *website heyzine*. Sumber materi yang didapat dari berbagai sumber seperti buku bahasa Indonesia dari kemendikbud, buku pegangan yang digunakan guru, internet dan menggunakan aplikasi khusus untuk membuat bahan ajar digital *flipbook*.

b) Mengembangkan Instrumen Penelitian

Peneliti mengembangkan rancangan angket instrumen yang sudah dibuat sebelumnya untuk uji coba validasi kelayakan produk dan mengembangkan angket respons siswa dan guru sebagai alat untuk mengumpulkan data dan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini.

c) Uji Kelayakan/Validasi Produk

Produk bahan ajar yang sudah utuh dibuat akan divalidasi oleh para ahli, yaitu ahli materi, bahasa dan ahli media untuk mengetahui kelayakan produk bahan ajar digital interaktif *flipbook* dengan cara mengisi lembar instrumen angket yang sudah dikembangkan peneliti. Pada tahap ini juga adanya catatan kelayakan, kritik, dan saran terhadap materi, media dan bahasa untuk memperbaiki produk yang dihasilkan jika produk tersebut memungkinkan adanya perbaikan. Kemudian bahan ajar tersebut diperbaiki untuk melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu tahap implementasi atau penerapan yang artinya bahan ajar akan diuji coba dalam kegiatan pembelajaran oleh siswa.

d. *Implementation* (penerapan)

Setelah proses pengembangan dan validasi dari ahli media, bahasa dan materi. Produk bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* yang sudah diperbaiki dan dinyatakan layak digunakan akan diterapkan atau diuji coba oleh siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahapannya akan dilakukan *pretest* kemudian melakukan uji coba belajar menggunakan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* dan terakhir melakukan *posttest*.

e. *Evaluation* (evaluasi)

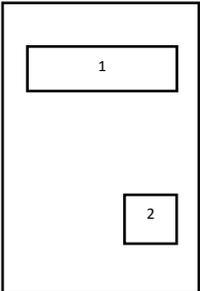
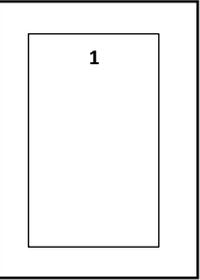
Terakhir tahap evaluasi. tahap ini siswa dan guru memberikan respons terkait penggunaan produk bahan ajar dengan mengisi lembar angket yang sudah disediakan oleh peneliti. Data hasil angket respons siswa dan guru akan dijadikan sebagai data untuk

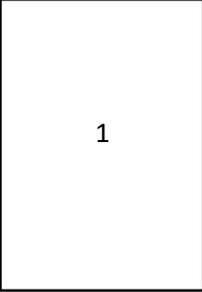
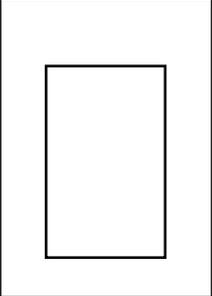
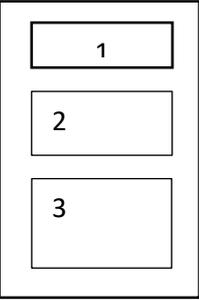
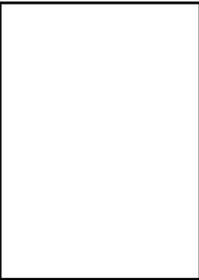
mengetahui keefektifan bahan ajar dan menjadi masukan bagi pengembangan bahan ajar untuk kedepannya. Selain lembar angket respons, keefektifan produk bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* juga dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang sudah dikerjakan oleh siswa.

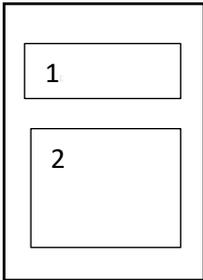
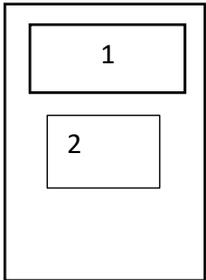
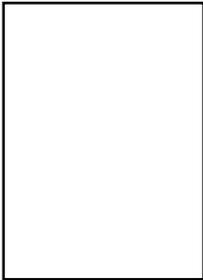
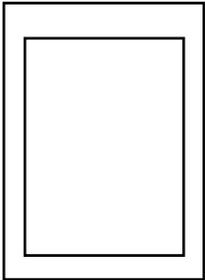
E. Perencanaan dan Penyusunan Bahan Ajar Digital Interaktif *Flipbook* Menggunakan *Heyzine*

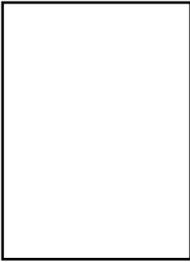
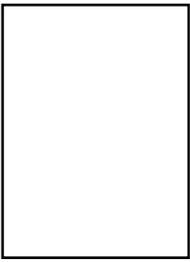
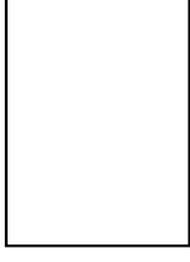
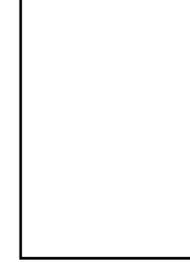
Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa perangkat *software* yaitu bahan ajar digital *flipbook* menggunakan *website heyzine* yang berisi teks biografi kelas X. Bahan ajar ini dikemas dengan memperhatikan kebutuhan siswa yang dikemas secara menarik dan didalamnya terdapat teks, gambar, video, animasi, latar suara yang sesuai dengan materi pelajaran teks biografi dan dikembangkan agar siswa tertarik belajar dan tidak membuat pembelajaran menjadi monoton. Pada penelitian ini mengacu pada model ADDIE untuk mendesain sistem pembelajaran yang utuh. Berikut ini perancangan dan penyusunan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*.

Tabel 3.2
Perencanaan Bahan Ajar Digital Interaktif *Flipbook* Menggunakan *Heyzine*

No	Rancangan	Keterangan
1.		1. Judul materi 2. Tingkat kelas
2.		Pada lembar ini terdapat prakata yang berisi ucapan syukur, sasaran bahan ajar, apa saja yang ada di bahan ajar, tujuan dibuatnya bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i>

3.		<p>Berisi daftar apa saja yang ada dalam bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> pada materi teks biografi siswa kelas X SMK Budiniah 2 Bogor.</p>
4.		<p>Pada lembar ini terdapat petunjuk penggunaan bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i></p>
5.		<p>Pada bagian ini menjelaskan bagian-bagian yang ada dalam bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i>.</p>
6.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Elemen dan fase 2. Capaian pembelajaran 3. Tujuan Pembelajaran
7.		<p>Pada lembar ini terdapat peta konsep materi teks biografi</p>

8.		<p>1. video biografi tokoh 2. pemantik</p>
9.		<p>1. Lembar ini akan berisi video YouTube biografi salah satu tokoh 2. Pertanyaan pemantik</p>
10.		<p>Materi teks biografi mengenai isi teks biografi, karakter unggul dan struktur teks biografi</p>
11.		<p>Pada bagian ini berisikan rangkuman dari materi teks biografi yang ada dalam bahan ajar tersebut.</p>
12.		<p>Pada bagian ini terdapat LKPD kelompok. Siswa menekan tombol yang disediakan untuk mengerjakan LKPD.</p>

13.		Pada lembar ini berisikan evaluasi
14.		Pada lembar ini berisikan penilaian diri
15.		Penilaian
16.		Kunci jawaban
17.		Glosarium
18.		Daftar pustaka

F. Instrumen Penelitian

Instrumen pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan angket. Melalui instrumen penelitian ini, peneliti mendapatkan data penelitian

1. Wawancara

Wawancara adalah proses di mana seseorang pewawancara bertanya kepada orang yang diwawancarai dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin menemukan permasalahan yang harus diteliti dan peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi data awal dalam penelitian dan informasi yang diperoleh digunakan sebagai masukan dan mengetahui kebutuhan responden untuk mengembangkan bahan ajar digital interkatif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada materi teks biografi. Wawancara dilakukan dengan gurubahasa Indonesia di SMK Budiniah 2 Bogor. Berikut tabel hasil wawancara peneliti dengan guru bahasa Indonesia di SMK Budiniah 2 Bogor.

Tabel 3.3

Kisi-kisi Wawancara Guru

Komponen	Sub Komponen
Berapa Jumlah siswa di SMK Budiniah 2 Bogor, Bu? Apa kurikulum yang digunakan di SMK Budiniah 2, Bu? Apa bahan ajar yang digunakan untuk belajar bahasa Indonesia kelas X? Bagaimana gaya belajar dan karakteristik siswa di kelas X di sekolah ini? Apakah pembelajaran sudah menggunakan teknologi? Apakah ibu pernah membuat bahan ajar sendiri? Menurut ibu, bahan ajar apa yang dibutuhkan oleh siswa?	a. Kurikulum yang digunakan b. Jumlah siswa c. bahan ajar yang digunakan d. permasalahan yang dialami e. karakteristik siswa f. Kebutuhan siswa

<p>Apakah ada proyektor di kelas? Apakah ada permasalahan yang dialami selama proses pembelajaran? Apakah menurut ibu penelitian saya penting dilakukan?</p>	
--	--

2. Angket (Kuesioner)

Angket (Kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Peneliti menggunakan angket analisis kebutuhan, angket validasi ahli yaitu ahli materi, bahasa, dan media serta angket tanggapan (respons) guru dan siswa. Angket kebutuhan bahan ajar ditujukan kepada siswa dan guru untuk mengetahui kondisi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dan kebutuhan mengenai bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada materi teks biografi.

Bentuk angket yang digunakan yaitu angket tertutup yang alternatif jawabannya sudah disediakan. Respons angket analisis ini adalah gurubahasa Indonesia kelas X di SMK Budiniah 2 Bogor. Hasil analisis kebutuhan ini menjadi pertimbangan dalam penyusunan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada materi teks biografi siswa kelas X.

Angket validasi produk akan diisi oleh validator yang terdiri atas ahli materi, bahasa dan ahli media. Instrumen yang sudah dikembangkan akan diisi oleh validator dengan menyantumkan kriteria skor penilaian 1 (skor terendah) sampai 5 (skor tertinggi). Hal tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada materi teks biografi untuk pembelajaran.

Angket respons diisi oleh guru dan siswa kelas X SMK Budiniah 2 Bogor dengan tujuan mengetahui tanggapan guru dan siswa setelah melakukan pembelajaran bahasa Indonesia materi teks biografi dengan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*. Siswa mengisi lembar penilaian yang diberikan peneliti. Instrumen penilaian respons digunakan untuk mengetahui kelayakan dan keefektivan atas bahan ajar

yang dikembangkan. Berikut ini tabel instrumen penelitian yang digunakan.

Tabel 3.4
Instrumen Penelitian

No	Jenis Data	Teknik	Instrumen
1.	Kelayakan bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> berbasis <i>heyzine</i>	Uji Validasi	Lembar validasi bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i>
2.	Instrumen respon guru dan siswa	Angket	Angket respon guru dan peserta didik
3.	Uji Efektivitas Produk	<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	Soal <i>test pretes</i> dan <i>Posttest</i>

1. Uji Validasi

Mengukur kelayakan bahan ajar digital interaktif *flipbook* akan menggunakan instrumen lembar validasi yang diberikan kepada pakar ahli. Pakar ahli tersebut berupa ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media yang akan menilai kelayakan bahan ajar yang dibuat. Penilaian dengan menggunakan skala Likert (1 sampai 5) terhadap aspek-aspek validitas produk. Komentar, dan saran masukan yang diberikan oleh validator akan menjadi bahan pertimbangan dalam merevisi bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*.

Pada tahapnya, validator akan memberikan skor pada lembar instrumen penilaian yang diberikan peneliti dan memberikan tanda centang (✓) pada tabel yang sesuai seperti kategori penilaian skor 5 (sangat setuju), 4 (setuju), 3 (cukup setuju), 2 (kurang setuju), 1 (tidak setuju) tidak setuju). Kemudian validator memberikan penilaian umum dengan kategori layak diuji cobakan tanpa revisi, dengan revisi, atau bahkan tidak layak digunakan sebelum akhirnya dapat digunakan oleh siswa dalam pembelajaran. Berikut ini merupakan kisi-kisi dan indikator

instrumen validasi ahli yang disajikan seperti pada table di bawah ini sebagai berikut:

a. Angket Validasi Ahli Materi

Angket validasi ahli materi digunakan untuk memperoleh data kelayakan dalam segi materi yang disajikan dalam bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* materi teks biografi. Jika terdapat masukan atau saran dalam segi materi maka peneliti akan memperbaiki berdasarkan saran dan masukan yang diterima. Berikut ini instrumen yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi

No	Indikator	No. Soal
1.	Komponen isi	1, 2, 3
2.	Penyajian Materi	4, 5, 6, 7,8, 9, 10, 11
6.	Kemanfaatan Materi	12, 13, 14, 15

Validasi ahli materi terdiri dari 15 pernyataan tentang materi yang sedang dikembangkan, kemudian validator memberikan tanggapan dengan mencentang (\surd) kategori dari 5 skala penilaian yang sesuai dengan keadaan. Penilaian ahli materi terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* menggunakan *heyzine* dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 3.6
Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Komponen Isi						
1	Materi yang disajikan dalam bahan ajar digital interkatif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> sesuai dengan Capaian Pembelajaran					
2	Materi pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> sesuai tujuan					

	pembelajaran					
3	Bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> tersusun dengan rapih					
B. Penyajian materi						
4	Video yang ditampilkan sesuai dengan materi teks biografi					
5.	Gambar pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> sesuai dengan materi teks biografi					
6	Latihan soal yang disajikan sesuai dengan materi pelajaran teks biografi					
7	Contoh teks yang disajikan sesuai dengan materi pelajaran teks biografi					
8	Materi pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> sesuai dengan kebutuhan peserta didik					
9	Bahan ajar yang digunakan sesuai dengan gaya belajar peserta didik					
10	Materi tidak mengandung pornografi atau SARA					
11	Materi teks biografi disampaikan menggunakan bahasa yang sesuai					
C. Kemanfaatan Materi						
12	Materi teks biografi yang diberikan dapat menambah pengetahuan peserta didik					
13	Bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> mampu menumbuhkan pembelajaran yang menarik pada materi teks biografi					
14	Bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menguraikan materi mulai dari yang rendah ke tingkat kesulitan yang tinggi					
15	Secara keseluruhan bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> ini layak digunakan pada kelas X dalam materi teks biografi					

Keterangan :

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = cukup setuju

2 = Kurang Setuju

1 = Tidak Setuju

b. Angket Validasi Ahli Bahasa

Data mengenai penilaian validator dapat diperoleh dengan menggunakan instrument terhadap kebahasaan pada bahan ajar digital *flipbook* dalam bentuk angket sebagai berikut:

Tabel 3.7
Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	No. Soal
1.	Kelugasan	1, 2, 3,4,5
2.	Komunikatif	7, 8
3.	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15

Validasi bahasa terdiri dari 15 pernyataan tentang bahasa yang dikembangkan, setelah itu validator memberikan tanggapan dengan memberi tanda (√) pada kategori 5 skala penilaian. Penilaian dengan menggunakan skala Likert (1 sampai 5) dengan indikator yang sudah disediakan oleh peneliti. Validator akan memberikan kritik, saran yang digunakan untuk merevisi produk bahan ajar dalam aspek materi sebelum diuji coba di dalam pembelajaran. Penilaian ahli bahasa terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* menggunakan *hayzien* dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3.8
Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Kelugasan						
1.	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit					

2.	Kalimat yang digunakan dapat dipahami					
3.	Penggunaan jenis dan ukuran huruf tepat					
4.	Bahasa tidak mengandung pornografi atau SARA					
5.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda					
B. Komunikatif						
6.	Bahasa yang digunakan pada setiap petunjuk mudah dipahami					
7.	Dapat membuat siswa termotivasi saat menggunakan bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i>					
C. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia						
9.	Kesesuaian penulisan materi dengan EYD					
10.	Menggunakan bahasa Indonesia Baku					
11.	Ketepatan ejaan yang sudah tepat					
12.	Penggunaan jenis huruf pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> mudah dibaca oleh peserta didik					
13.	Penggunaan tanda baca sudah tepat					
14.	Bahasa yang digunakan jelas.					
15.	Konsistensi dalam penggunaan istilah					

Keterangan :

5 = Sangat setuju

4 = Setuju

3 = Cukup Setuju

2 = Kurang setuju

1 = Tidak Setuju

c. Validasi Ahli Media

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kelayakan bahan ajar digital *flipbook* interaktif berbasis *heyzine* dalam bentuk angket sebagai berikut:

Tabel 3.9
Kisi-Kisi Validasi Ahli Media

No	Indikator	Nomor soal
1.	Aspek Tampilan visual	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
2.	Aspek <i>Design</i> Pembelajaran	9, 10, 11, 12, 13,14, 15

Validasi ahli media terdiri dari 15 pernyataan mengenai produk yang sudah dikembangkan, kemudian validator memberikan tanggapan dengan mencentang (√) kategori dari 5 skala penilaian dengan keterangan skor 1 berarti tidak setuju, skor 2 berarti kurang setuju , skor 3 berarti cukup setuju, skor 4 berarti setuju dan skor 5 berarti sangat setuju. Penilaian ahli media terhadap produk bahan ajar.

Tabel 3.10
Instrumen Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Tampilan Visual						
1	Desain sampul bahan ajar menarik					
2	Pemilihan warna pada <i>cover</i> sesuai					
3	Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf					
4	Tampilan pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> menarik					
5	Tidak banyak menggunakan kombinasi jenis huruf					
6	Tampilan pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> sesuai dengan materi					

7	Kejelasan gambar yang ditampilkan pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i>					
8	Bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> kreatif dan inovatif					
B. Desain Pembelajaran						
9	Bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> dapat digunakan untuk peserta didik belajar					
10	Penyajian materi pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> menarik					
11	Penyampaian materi pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan visual meningkatkan minat belajar peserta didik					
12	Resolusi video di dalam bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i>					
13	Kemudahan dalam memilih menu program					
14	Kemudahan dalam mengakses bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i>					
15	Membantu dalam menyampaikan materi pelajaran teks biografi					

Keterangan :

5 = Sangat setuju

4 = Setuju

3 = Cukup Setuju

2 = Kurang setuju

1 = Tidak Setuju

1. Angket Respons Guru dan Siswa

Dari respons guru dan respons siswa didapatkan dengan menggunakan angket. Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data respon guru dan respon siswa terhadap bahan ajar digital *flipbook* menggunakan *heyzine*. Berikut angket respons guru dan siswa:

a. Angket Respons Guru

Tabel 3.11
Kisi-Kisi Angket Guru

No	Indikator	No. Soal
1.	Tampilan visual	1, 2, 3, 4, 5
2.	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	6, 7, 8,9, 10
3.	Komponen materi	11, 12, 13, 14, 15

Angket respons guru terdiri dari 15 pernyataan mengenai kelayakan bahan ajar digital *flipbook* menggunakan *heyzine*, kemudian guru menjawab dengan cara memberi tanda centang (√) pada kategori yang terdiri dari 5 skala penilaian. Penilaian kelayakan terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.12
Instrumen Angket Respons Guru

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Tampilan Visual						
1.	Desain <i>cover</i> menarik.					
2.	Pemilihan warna visual pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> sesuai.					
3.	Kesesuaian pemilihan warna visual dan <i>font</i> .					
4.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf.					
5.	Visual pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> sesuai dengan materi.					

B. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia						
6.	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami.					
7.	Ketepatan ejaan yang sudah tepat.					
8.	Bahasa tidak mengandung pornografi dan SARA.					
9.	Penggunaan kata baku.					
10.	Penggunaan tanda baca sudah tepat.					
C. Komponen Materi						
11.	Bahan ajar digital interkatif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran.					
12.	Video yang ditampilkan sesuai dengan materi.					
13.	Materi pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> tersusun dengan baik.					
14.	Latihan soal sesuai dengan materi pembelajaran.					
15.	Penyajian contoh teks sesuai dengan materi pembelajaran.					

Keterangan :

5 = Sangat setuju

4 = Setuju

3 = Cukup Setuju

2 = Kurang setuju

1 = Tidak Setuju

b. Angket Respons Siswa

Kisi-kisi angket ini digunakan untuk mengumpulkan data respons siswa terhadap bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada materi teks biografi kelas X. Kisi-kisi angket respons siswa dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3.13
Kisi-Kisi Respons Siswa

No	Indikator	Nomor soal
1.	Aspek Tampilan	1,2, 3, 4, 5, 6, 7
2.	Kemanfaatan bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i>	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15

Angket respons siswa terdiri dari 15 pernyataan mengenai kelayakan bahan ajar digital *flipbook* menggunakan *heyzine*, kemudian siswa menjawab dengan cara memberi tanda centang (√) pada kategori yang terdiri dari 5 skala penilaian. Penilaian kelayakan terhadap produk bahan ajar digital *flipbook* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.14
Instrumen Angket Respons Siswa

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Tampilan						
1.	Jenis dan ukuran huruf jelas.					
2.	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf.					
3.	Tampilan tidak membuat bosan.					
4.	Kualitas video yang ditampilkan jelas.					
5.	Warna yang ditampilkan menarik.					

6.	Penggunaan bahasa yang digunakan mudah dipahami.				
7.	Ilustrasi pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> sesuai dengan materi.				
B. Kemanfaatan Bahan Ajar Digitan Interaktif <i>Flipbook</i> menggunakan <i>Heyzine</i>					
8.	Bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> menambahkan pengetahuan peserta didik.				
9.	Materi pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> mudah dipahami.				
10.	Penggunaan bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> memberikan pengalaman belajar yang berbeda.				
11.	Penggunaan bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> mudah digunakan.				
12.	Penggunaan bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> membuat peserta didik termotivasi belajar.				
13.	Latihan soal pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> mudah dipahami.				
14.	Kemudahan akses pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i>				
15.	Pembelajaran menggunakan bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> menjadi lebih bervariasi.				

Keterangan:

5 = Sangat setuju

4 = Setuju

3 = Cukup Setuju

2 = Kurang setuju

1 = Tidak Setuju

C. Tes

Tes digunakan untuk mengetahui perolehan belajar siswa. Pada penelitian ini test dilakukan dua kali yaitu *pretest* dan *posttest*. Saal *pretest* dan *posttest* sama berisi pertanyaan yang sama dan berjumlah 20 soal.

Peneliti akan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Tes dilakukan untuk mengetahui peningkatan dan keefektifan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*.

Tabel 3. 15

Kisi-kisi Tes

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Kisi-kisi
Siswa mampu mengevaluasi informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks, misalnya deskripsi, laporan, narasi, rekon, eksplanasi, ekposisi, dan diskusi dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah pembelajaran siswa mampu menilai isi teks biografi berupa gagasan, pikiran, pandangan atau pesan dari teks biografi yang dibaca dengan tepat 2. Siswa diharapkan mampu menemukan makna tersirat dan tersurat dalam karakter unggul dari tokoh dalam biografi yang dibaca dengan tepat. 3. Siswa mampu mengevaluasi teks biografi dengan cara menelaah struktur teks biografi dengan tepat. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menilai isi teks biografi yang dibaca dengan tepat. 2. Siswa mampu menemukan makna yang tersirat dan tersurat pada karakter unggul tokoh teks biografi yang dibaaca dangan tepat 3. Siswa mampu mengevaluasi teks biografi dengan cara menalaah struktur teks biografi dengan tepat

Tabel 3.16

Soal Tes

No	Soal
1.	Teks biografi adalah
2.	<p>Menurut Chairul, modal memanglah suatu hal yang penting untuk membangun serta mengembangkan bisnis. Akan tetapi, kemauan serta kerja keras adalah hal paling pokok yang harus dimiliki oleh seseorang yang memiliki keinginan untuk sukses.</p> <p>Apa maksud dari pemikiran Chaerul?</p>
3.	<p>Stev Jobs berkata "Terkadang saat berinovasi Anda membuat kekeliruan. Hal terbaik yang dapat dilakukan adalah cepat mengakuinya dan hadapilah masalah itu dengan terus mengembangkan inovasi baru."</p> <p>Apa makasud dari perkataan Stev Jobs?</p>
4.	<p>polin sempat mendaftar tes beasiswa ke NTU Singapur. Sayangnya, hasil tesnya menyatakan ia hanya bisa mendapat 50% beasiswa. Karena itu, ia terpaksa merelakan niat untuk berkuliah di Singapura. Namun, kegagalan tersebut tidak membuatnya menyerah. Ia justru memicu semangatnya untuk mendapatkan beasiswa di univeristas lain. Dan benar saja, berkat semnagat dan kegigiahnnnya , ia berhasil diterima kuliah di jepang pada tahun 2016 dan mendapat beasiswa full di Waseda University, Jepang jurusan Matematika Terapan.</p> <p>Berdasarkan teks di atas bagaimana sifat Jerome Polin?</p>
5.	<p>Pemilik traveloka tersebut tidak cepat putus asa dan terus bekerja keras mengembangkan bisnisnya lambat laun traveloka mulai berkembang sedikit demi sedikit dan mulai banyak maskapai yang mau bekerja sama dengan mereka.</p> <p>Hal yang dapat diteladani dari tokoh tersebut adalah</p>
6.	<p>Prof.DR.H. Abdul Malik Karim Amrullah, pemilik nama pena Hamka (lahir di Nagari Sungai Batang, Tanjung Raya, Kabupaten Agam, Sumatera Barat, 17 Februari1908 – meninggal di Jakarta, 24 Juli1981 pada umur 73 tahun) adalah seorang ulama dan sastrawan Indonesia. Ia melewatkan waktunya sebagai wartawan, penulis, dan pengajar. Ia terjun dalam politik melalui Masyumi sampai partai tersebut dibubarkan, menjabat Ketua Majelis Ulama Indonesia (MUI) pertama, dan aktif dalam Muhammadiyah sampai akhir hayatnya.</p> <p>Makna ungkapan nama pena adalah</p>
7.	<p>“Saya belajar tentang keberanian untuk memulai, kegigihan untuk bangkit setiap kali gagal dan bermimpi dengan mata terbuka. Saat mimpi kita pikirkan, mimpi berubah menjadi gagasan dan rencana.</p>

	<p>Saat gagasan dan rencana tersebut kita ucapkan, mimpi berubah menjadi komitmen. Saat komitmen kita laksanakan dengan sungguh-sungguh dan sepenuh hati, mimpi berubah menjadi kenyataan.”</p> <p>Apa maksud dari gagasan Wiliam?</p>
8.	Berikut yang tidak termasuk dalam bagian orientasi ialah ...
9.	<p>Saat beranjak usia 40 tahun, Ki Hajar Dewantara resmi melepas gelar bangsawannya untuk berbaur dengan masyarakat biasa di daerahnya. Ki Hajar bekerja sebagai wartawan dan penulis diberbagai surat kabar dan dikenal penulis yang handal. Tahun 1908, ia aktif di aksi propaganda organisasi boedi oetomo. Pada tanggal 3 Juli 1922, Ki Hajar Dewantara bersama dengan rekan-rekan seperjuangannya mendirikan perguruan yang bercorak nasional, yaitu National Onderwijs Intituut Taman Siswa (Perguruan Nasional Taman Siswa). Kutipan di atas merupakan struktur teks biografi bagian</p>
10.	<p>Dalam sudut pandang Kartini, wanita tidak harus bisa dalam urusan rumah tangga saja, tetapi harus bisa dan punya wawasan dan ilmu yang luas lagi. Ia pun mulai bergerak untuk mengumpulkan teman-teman wanitanya untuk diajarkan baca dan tulis. Berdasarkan kutipan di atas, karakter unggul yang dimiliki Kartini ialah</p>
11.	<p>Raden Ayu Lasminingrat merupakan putri dari pasangan Raden Haji Muhammad Musa dan Raden Ajoë Rija. Beliau lahir pada 29 Maret 1954 di Garut. Lasminingrat memiliki tiga adik perempuan. Ia juga dikenal sebagai pelopor sastra dan cendekiawan Sunda.</p> <p>Kutipan di atas merupakan struktur teks biografi bagian</p>
12.	<p>Perjalanan hidup Bill Gates adalah contoh luar biasa tentang bagaimana visi dan dedikasi dapat mengubah dunia. Keberhasilannya dalam bisnis dan komitmennya untuk memberikan kembali kepada masyarakat menjadikannya salah satu tokoh paling dihormati dan diakui di dunia.</p> <p>Kutipan di atas merupakan struktur teks biografi bagian</p>
13.	<p>Perjalanan karier Chairul Tanjung di bidang bisnis penuh dengan kegagalan. Namun, dibalik kegagalannya tersebut tidak membuatnya menyerah. Ia terus berusaha membangun bisnis salah satunya dibidang sepatu ekspor.</p> <p>Pada kutipan di atas, karakter unggul yang dapat diteladani dari tokoh tersebut ialah</p>
14.	<p>Peristiwa/kejadian penting berupa paparan suatu cerita yang berisi kejadian saat tokoh mengalami masalah, karier, peristiwa menyedihkan dan menyenangkan merupakan struktur teks biografi bagian</p>
15.	<p>Isi teks biografi yang berupa komentar atau kesimpulan, dapat berupa komentar penulis atau komentar orang lain terhadap sosok</p>

	yang ditulis oleh penulis dalam biografi, merupakan struktur teks biografi bagian
16.	<p>Bung Hatta lahir di Bukittinggi, Sumatra Barat pada 12 Agustus 1902. Beliau pemimpin yang jujur, sederhana, dan tekun. Apa yang diucapkan dengan yang dilakukan selaras.</p> <p>Pada Kutipan di atas, penulis menggambarkan karakter unggul tokoh secara ...</p>
17.	<p>Jack Ma mengalami banyak kegagalan dan penolakan sebelum akhirnya mencapai kesuksesan. Ma tidak menyerah meskipun gagal dalam berbagai upaya awalnya, termasuk saat di tolak oleh beberapa perusahaan dan sekolah.</p> <p>Pada kutipan di atas, penulis menggambarkan karakter unggul tokoh secara</p>
18.	Berikut hal-hal yang tidak dapat diteladani dari tokoh dalam teks biografi yaitu ...
19.	<p>Jk. Rowling merupakan penulis novel Harry Potter. ia pernah hidup dalam kemiskinan. Tak heran saat sudah kaya, ia tidak ragu membagikan kekayaannya pada orang-orang yang membutuhkan. Ia ikut untuk sejumlah kegiatan sosial, kebanyakan mendukung perempuan dan anak.</p> <p>Pada kutipan di atas, karakter unggul tokoh yang dapat diteladani ialah</p>
20	<p>Mohammad Natsir merupakan salah satu tokoh Indonesia yang berpenampilan paling sederhana sepanjang masa. Hal ini dikarenakan Natsir dikenal sebagai menteri yang tidak memiliki baju bagus, jasanya bertambal. Ia dikenal sebagai menteri yang tak punya rumah dan menolak untuk diberi mobil mewah. Ia diangkat sebagai perdana menteri oleh Presiden Soekarno pada 17 Agustus 1950.</p> <p>Pada kutipan di atas, penulis menggambarkan karakter unggul tokoh secara</p>

G. Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian bertujuan untuk mengumpulkan data, mengungkap potensi dan permasalahan dalam penelitian. Pada tahap ini data yang sudah dikumpulkan dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data akan diolah dan disajikan untuk menjawab perumusan masalah yang ada di penelitian ini. Teknik pengumpulan data ini berupa lembar angket kelayakan bahan ajar digital *flipbook* dan lembar angket respon guru.

1. Analisis Kelayakan Bahan Ajar Digital Interaktif *Flipbook* Menggunakan *Heyzine*

Teknik analisis kelayakan bertujuan untuk mengetahui dan mengukur kelayakan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*. Data didapat dari validasi kualitas dan kelayakan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* yang berupa angket. Angket diberikan kepada tiga validator yaitu ahli materi, bahasa, dan ahli media. Skor yang diperoleh dari penilaian kelayakan oleh validator akan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Sumber: Martatiana, 2022

Keterangan : P = Persentase Kelayakan

$\sum x$ = Total nilai dari validator

$\sum xi$ = Total nilai maksimal

Tabel 3.17
Kriteria Pemberian Skor Validasi

Skor	Kriteria
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Dapat dilihat pada table di bawah ini untuk mengetahui kriteria kelayakan bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan kriteria penilaian para ahli sebagai berikut.

Tabel 3.18
Kriteria Kelayakan Bahan Ajar

Persentase	Kriteria
0%-20%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat layak

Sumber : Riduan (dalam candra, et.al., 2021)

2. Analisis Hasil Pretest dan Posttest

Penilaian hasil belajar siswa dapat diukur dengan uji kognitif dengan melakukan *test* berupa soal dengan pilihan ganda sejumlah 20 soal mengenai teks biografi. Hasil data diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari peserta didik sebelum belajar dengan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* dan sesudah belajar dengan bahan

ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*. Hasil tersebut untuk mengetahui keefektifan produk bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*. Perhitungan skor menggunakan rumus berikut ini.

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = Rata-rata kelas

$\sum x$ = Jumlah nilai

N = Jumlah Siswa

3. Analisis Respons Guru dan Siswa

Data hasil respons guru dan siswa mengenai penggunaan buku ajar digital *flipbook* menggunakan *heyzine* untuk pembelajaran pada materi teks biografi. Data didapatkan dari hasil angket respons siswa dan guru setelah menggunakan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*. Data tersebut diambil menggunakan angket dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel di bawah ini dapat dilihat untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan bahan ajar digital untuk pengajaran teks biografi.

Tabel 3.19
Kriteria Respons Guru dan Siswa

Penilaian	Kriteria
80%-100%	Sangat Efektif
66%-79%	Efektif
56%-65%	Cukup Efektif
41%-55%	Kurang Efektif
<40%	Tidak Efektif

Sumber data : Arikunto dan Cepi (dalam Rahmawati, 2023)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif *Flipbook* Menggunakan *Heyzine*

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan suatu produk pengembangan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada materi teks biografi kelas X. Penelitian ini dilakukan di SMK Budiniah 2 Bogor. Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu model ADDIE. Model ADDIE memiliki lima tahap yaitu *analyse* (analisis), *design* (rancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar analisis, lembar validasi, dan angket respons.

Pada analisis kebutuhan siswa dilakukan di awal sebelum produk dirancang. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kebutuhan siswa dalam pemanfaatan sumber belajar dengan cara menyebarkan angket dengan beberapa pernyataan di dalamnya. Kemudian setelah produk selesai dikembangkan, tahap berikutnya yaitu validasi yang akan dilakukan oleh tiga ahli atau validator bahasa, media, dan validator materi. Setelah itu, dilakukan implementasi atau uji coba kepada siswa kelas X SMK Budiniah 2 di kelas pada tanggal 6 Juni 2024 secara tatap muka di kelas yang berjumlah 36 siswa dengan ditemani oleh satu guru bahasa Indonesia.

Mengetahui keefektifan produk dilihat dari respons guru dan siswa dengan menyebarkan angket respons. Keefektifan juga diketahui dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan 20 soal pilihan ganda yang dibagikan sebelum pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* dan sesudah belajar menggunakan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*. Berikut uraian identitas mengenai produk pengembangan bahan ajar.



Gambar 4.1 Sampul Bahan Ajar

Judul	: Bahan Ajar Bahasa Indonesia Teks Biografi
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Jenjang	: SMA/SMK
Kelas	: X
Penyusun	: Tarisya Permata Nugraha
Instansi Penyusun	: Universitas Pakuan
Tahun Penyusun	: 2024
Dosen Pembimbing	: Dr. Aam Nurjaman, M.Pd. Ruyatul Hilal M., M.Pd.
Validator	: Ainiyah Ekowati, M.Pd. M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd. Yulianingsih, S.Pd.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE dalam pengembangan produk. Model ADDIE memiliki lima tahap yaitu *Analyse* (analisis), *Design* (desain),

Development (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Berikut penjelasannya.

1. Analyse (analisis)

Pada tahap awal ini, peneliti menganalisis kebutuhan dan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran pada siswa kelas X SMK Budiniah 2 Bogor. Peneliti melakukan analisis dengan cara wawancara dan menyebarkan angket kebutuhan kepada siswa.

a. Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia bahwa, SMK Budiniah 2 Bogor sudah menggunakan kurikulum merdeka. Adapun temuan yang didapatkan dari hasil wawancara diketahui bahwa pembelajaran bahasa Indonesia lebih sering menggunakan bahan ajar cetak (buku paket) dari pemerintah dan buku cetak pegangan guru. Hal tersebut membuat siswa cepat merasa bosan, membuat siswa mengantuk dan tidak tertarik terhadap materi yang akan dipelajari serta tampilannya kurang menarik. Meskipun terkadang pembelajaran menggunakan *power point* dan guru kerap memberikan materi berbentuk PDF yang dikirim melalui *handphone* dan mengirim tautan video. Namun, karena terkendala jumlah prasarana yang dimiliki sekolah penggunaan teknologi untuk pembelajaran kurang dikembangkan dan hal tersebut ternyata dirasa masih kurang bervariasi. Selain itu, siswa masih terkesan pasif dan kurang antusias dalam pembelajaran. Diketahui juga bahwa siswa akan lebih menggemari materi pelajaran yang terdapat gambar dan video dan siswa lebih antusias jika pembelajaran berbasis digital.

Diketahui bahan ajar yang digunakan ketika pembelajaran kurang interaktif dan bervariasi. Siswa juga mengalami kesukaran dalam memahami materi teks biografi. Jumlah prasarana di sekolah juga kurang memadai membuat pembelajaran kerap monoton ketika proses belajar sedangkan diketahui siswa lebih menyenangi jika pembelajaran digunakan menggunakan teknologi. Siswa cenderung menggunakan *handphone* dalam kesehariannya. Oleh karena itu diperlukan inovasi dalam bahan ajar yang dapat dibuat dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada saat ini.

Tabel 4.1
Wawancara Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa jumlah siswa kelas X di kelas?	Kelas X RPL itu ada 36 siswa dalam satu kelas
2.	Apa kurikulum yang digunakan di SMK Budiniah 2 Bogor?	Saat ini sudah menggunakan kurikulum merdeka
3.	Apa bahan ajar yang digunakan untuk belajar bahasa Indonesia?	Bahan ajar yang digunakan yaitu buku paket dari pemerintah dan buku pegangan guru. Saat ini sudah tidak menggunakan LKS.
4.	Bagaimana karakteristik siswa di kelas X?	Karakteristik siswa itu masih pasif ketika pembelajaran di kelas, jika tidak diajak interaksi mereka lebih banyak diam. Terkadang kurang perhatian saat pembelajaran karena merasa jenuh ketika pembelajaran.
5.	Bagaimana motivasi siswa saat belajar menggunakan bahan ajar yang digunakan?	Jika menggunakan buku, mereka sangat jenuh. Maka dari itu perlu diselingi dengan metode lain.
6.	Apakah ada proyektor di kelas?	Tidak ada, jika ingin menggunakan guru perlu membawanya.
7.	Apakah pembelajaran bahasa Indonesia sudah menggunakan teknologi?	Sudah. Namun karena sarana di sekolah kurang memadai jadi jarang menggunakan. Terkadang menggunakan internet untuk pembelajaran.
8.	Apa ada permasalahan yang dialami selama proses pembelajaran bahasa Indonesia?	Ada, siswa masih pasif. Menggunakan bahan ajar buku cetak membuat siswa bosan dan mengantuk.
9.	Apakah ibu pernah mengembangkan bahan ajar?	Penah. Namun, terkendala perangkat. Misalnya saya ingin menggunakan infokus ternyata sedang digunakan oleh guru lain.

10.	Bahan ajar seperti apa yang disenangi oleh siswa?	Bahan ajar yang berbentuk digital karena mereka lebih tertarik dan antusias jika belajar berbasis digital dibanding menulis di papan tulis. Apalagi jika ditayangkan video dan menggunakan <i>power point</i> .
11.	Apakah siswa membutuhkan pembelajaran berbasis digital?	Sangat membutuhkan.
12.	Apakah ibu setuju jika penelitian saya mengembangkan bahan ajar menjadi bentuk digital?	Ya setuju, saya rasa itu menarik karena siswa lebih antusias jika belajar menggunakan digital dibanding bahan ajar buku cetak.

b. Penyebaran Angket Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan siswa dilakukan dengan menyebarkan angket yang berisi 10 pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui kebutuhan dalam pengembangan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. Siswa mengisi lembar angket kebutuhan siswa dengan menceklis (✓) pilihan jawaban sesuai dengan kondisi yang dialami dengan pilihan jawaban “Ya” atau “Tidak”. Pertanyaan tersebut meliputi kesulitan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, ketertarikan, apa yang dibutuhkan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran dan persetujuan siswa terhadap pengembangan bahan ajar yang akan dilakukan. Hasil dari angket tersebut akan dihitung dan digunakan sebagai informasi dalam mengembangkan bahan ajar.

Hasil yang didapatkan yaitu siswa menjawab bahwa mereka sebelumnya belum pernah menggunakan bahan ajar *flipbook* dan menginginkan adanya bahan ajar yang berisikan gambar, video, gambar yang mendukung serta sesuai dengan materi yang akan dipelajarinya. Bahan ajar yang berisi gambar, video dan warna yang menarik dilihat membuat siswa tertarik dan penasaran menggunakan bahan ajar tersebut. Diketahui juga bahwa siswa setuju jika bahan ajar materi teks biografi

dibuat berbasis digital. Dalam mengetahui persentase kebutuhan siswa dapat dihitung dengan rumus berikut ini.

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Riduan (dalam Kartika, 2023)

Keterangan:

P = Angka Persentase

f = Jumlah jawaban responden

N = Jumlah responden

Hasil angket analisis kebutuhan siswa terhadap pengembangan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* dapat dilihat pada table berikut ini.

Tabel 4.2
Analisis Kebutuhan Siswa

No	Indikator yang Ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah bahan ajar digital <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> sudah pernah digunakan pada saat pembelajaran?	2	34
2.	Apakah Anda memiliki buku pegangan/paket untuk mempelajari materi bahasa Indonesia materi teks biografi?	34	2
3.	Apakah bahan ajar/buku yang digunakan sudah interaktif?	13	23
4.	Apakah Anda mengalami kesulitan saat mempelajari materi bahasa Indonesia?	28	8
5.	Apakah bahan ajar/buku cetak terkadang membuat Anda jenuh?	28	6
6.	Apakah Anda setuju jika bahan ajar/buku mengenai materi teks biografi dibuat menjadi digital (<i>handphone</i> atau komputer) dalam bentuk <i>flipbook</i> ?	35	1
7.	Apakah Anda tertarik dengan pembelajaran bahasa Indonesia yang terdapat gambar?	30	6
8.	Apakah Anda tertarik dengan pembelajaran bahasa Indonesia yang menarik seperti adanya video dalam pembelajaran?	35	1

9.	Apakah Anda senang jika bahan ajar/materi disajikan berbasis digital?	34	2
10.	Apakah Anda memiliki buku lain selain buku dari sekolah?	12	22
Jumlah skor		256	
Peresentase		71%	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa siswa merasa bahwa bahan ajar cetak membuat siswa jenuh. Siswa tertarik jika dalam bahan ajar terdapat gambar, video, dan akan senang jika materi disajikan berbasis digital. Berdasarkan tabel 4.2 siswa setuju dan memerlukan pengembangan bahan ajar. Dibuktikan dengan hasil penyebaran angket kebutuhan siswa didapatkan skor sebanyak 71%. Menurut Riduan (dalam Kartika, 2023:58) skor persentase sebanyak 61-80% masuk dalam kriteria respons “setuju” artinya bahwa responden setuju dan memerlukan adanya pengembang bahan ajar agar pembelajaran lebih bervariasi dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap selanjutnya yaitu tahap *design* (perancangan). Pada tahap *design* disesuaikan dengan kebutuhan guru, sekolah dan siswa. Terdapat beberapa langkah yang dilakukan dalam tahap ini yaitu menentukan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, pengumpulan materi, gambar dan video, pemilihan format, membuat *draf* produk yang dikembangkan dan membuat instrumen penelitian.

a. Mempersiapkan materi, foto/gambar dan video

Pada tahap awal setelah peneliti melakukan analisis kebutuhan diketahui SMK Budiniah 2 sudah menggunakan kurikulum merdeka. Pada kurikulum merdeka terdapat salah satu materi bahasa Indonesia yang dipelajari yaitu teks biografi. Materi tersebut dipilih sesuai dengan jenjang kelas dan tentunya cocok digunakan untuk bahan ajar digital interaktif menggunakan *heyzine* karena dapat membuat pembelajaran lebih bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Langkah berikutnya peneliti menentukan capaian pembelajaran yang digunakan yaitu siswa mampu

mengevaluasi informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan dari berbagai jenis teks, misalnya deskripsi, laporan, narasi, rekon, ekplanasi, ekposisi, dan diskusi dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat.

Langkah berikutnya peneliti merumuskan tujuan pembelajaran dari capaian pembelajaran yang digunakan yaitu setelah belajar menggunakan bahan ajar digital interaktif *flipbook* siswa mampu 1) menilai isi teks biografi berupa gagasan, pikiran, pandangan atau pesan dari teks biografi yang dibaca dengan tepat. 2) Siswa mampu menemukan makna tersirat dan tersurat dalam karakter unggul tokoh yang dibaca dengan tepat, 3) siswa mampu mengevaluasi teks biografi dengan cara menelaah struktur teks biografi dengan tepat. Setelah merumuskan tujuan pembelajaran, peneliti mulai mencari sumber-sumber yang relevan untuk materi dalam bahan ajar, yaitu diambil dari buku yang digunakan guru dan siswa, jurnal, internet, dan *website*. Selain itu, peneliti mengumpulkan gambar dan video yang sesuai dengan materi teks biografi. Gambar didapat dari internet dan aplikasi *canva* sedangkan video didapat dari *Youtube*.

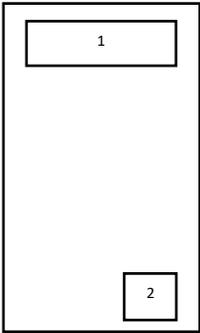
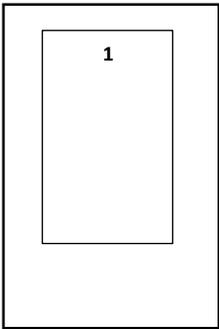
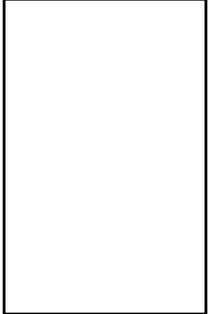
Latihan dan evaluasi yang tertera disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Materi, gambar, video, latihan, evaluasi, penilaian diri disusun oleh peneliti menggunakan *Microsoft word* untuk mempermudah pembuatan isi bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*.

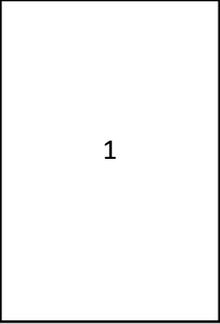
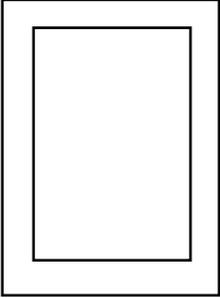
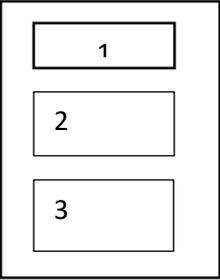
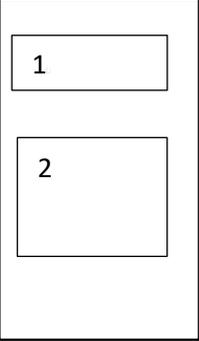
b. Pemilihan Format

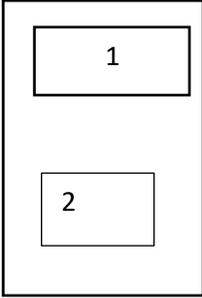
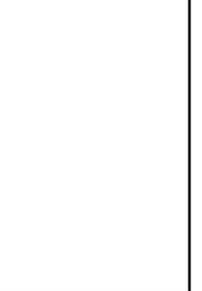
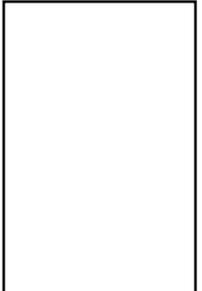
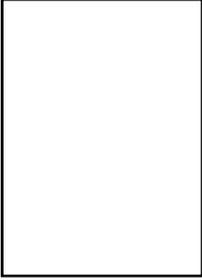
Bahan ajar dibuat didalamnya terdapat sampul (*cover*), prakata, daftar isi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, video, gambar-gambar, latihan soal, evaluasi, penilaian diri, penilaian, kunci jawaban, glosarium, dan daftar pustaka. Bagian-bagian tersebut disusun secara sistematis menjadi bahan ajar yang runtut. Langkah selanjutnya yaitu peneliti memilih format penulisan, ukuran kertas, jenis teks dan warna yang cocok digunakan untuk siswa. Ukuran yang digunakan yaitu A4 dengan jenis teks yang digunakan *font* Arial, sub judul menggunakan *font Helvetica* dan judul pada *cover* menggunakan *font Leargue Spartan*. Jenis

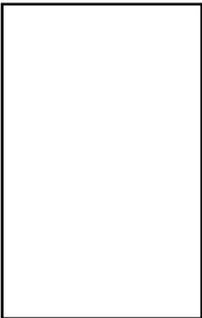
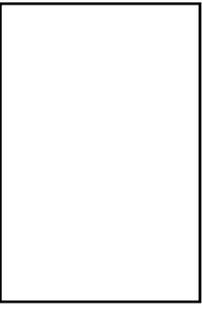
tersebut dipilih karena cocok digunakan untuk tulisan di bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*. Warna yang dipilih penulis yaitu biru, putih, hitam sebagai *background* dan tulisannya. Selain itu, peneliti mencari ilustrasi atau gambar yang sesuai dengan materi teks biografi di aplikasi canva agar lebih menarik. Foto tokoh-tokoh diambil dari internet dan disesuaikan dengan materi teks biografi. Berikut ini draf awal pengembangan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*.

Tabel 4.3
Draf Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif *Flipbook*
menggunakan *Heyzine*

No	Rancangan	Keterangan
1		1. Judul materi 2. Tingkat kelas
2		Pada lembar ini terdapat prakata yang berisi ucapan syukur, sasaran bahan ajar, apa saja yang ada di bahan ajar, tujuan dibuatnya bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i>
3.		Berisi daftar isi apa saja yang ada dalam bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> pada materi teks biografi siswa kelas X SMK Budiniah 2 Bogor.

4.		<p>Pada lembar ini terdapat petunjuk penggunaan bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i>. Petunjuk penggunaan bahan ajar berisi uraian singkat tentang komponen dalam bahan ajar yang berguna mempermudah pengguna bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i>.</p>
5.		<p>Pada bagian ini menjelaskan bagian-bagian yang ada dalam bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i>.</p>
6.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Elemen dan fase 2. Capaian pembelajaran 3. Tujuan Pembelajaran
7.		<p>Pada lembar ini terdapat peta konsep materi teks biografi</p>
8.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Video biografi tokoh 2. Pemantik

9.		<p>1. Lembar ini akan berisi video YouTube biografi salah satu tokoh</p> <p>2. Pertanyaan pemantik</p>
10.		<p>Materi teks biografi mengenai konsep, karakter unggul dan struktur teks biografi</p>
11.		<p>Pada bagian ini berisikan rangkuman dari materi teks biografi yang ada dalam bahan ajar tersebut.</p>
12.		<p>Pada bagian ini terdapat LKPD kelompok. Siswa menekan tombol yang disediakan untuk mengerjakan LKPD.</p>
13		<p>Pada lembar ini berisikan evaluasi</p>

14		Pada lembar ini berisikan penilaian diri
15		Penilaian
16		Kunci Jawaban
17		Glosarium
18		Daftar pustaka

c. Membuat lembar instrumen validasi dan lembar instrumen angket respons

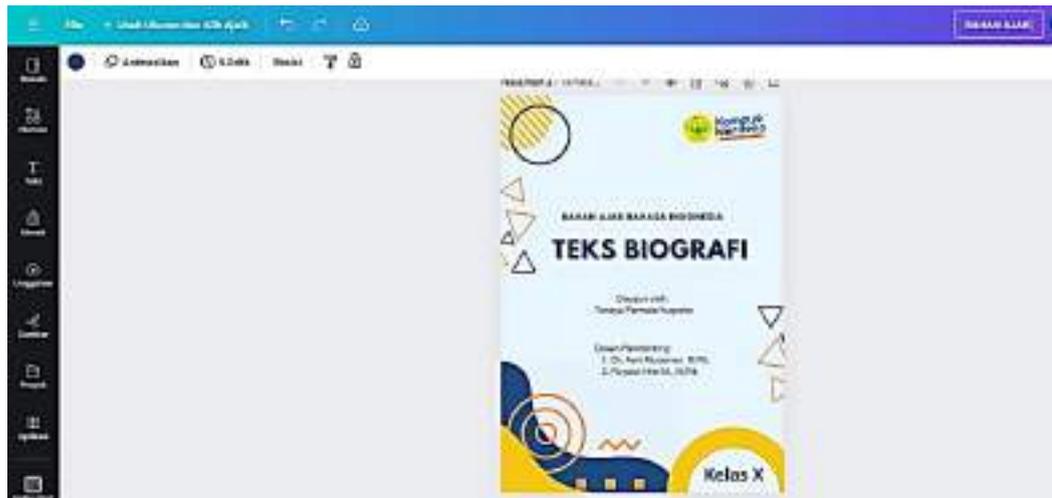
Peneliti membuat lembar instrumen validasi ahli dan lembar angket respons. Pembuatan instrumen disesuaikan dengan produk yang akan dikembangkan. Kemudian membuat kisi-kisi instrumen untuk validasi materi, bahasa, dan media serta angket respons siswa dan guru. Setiap instrumen berisi 15 pertanyaan dan terdapat kriteria penilaian skor 1 (nilai paling rendah) sampai skor 5 (nilai paling tinggi). Lembar angket respons dibuat untuk siswa dan guru. Adapun kegunaan dari lembar validasi untuk menguji kelayakan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* sedangkan lembar angket respons digunakan untuk mengetahui keefektifan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada materi teks biografi.

3. *Development* (pengembangan)

Setelah tahap *design*, peneliti mulai mengembangkan *draf* menjadi produk bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* yang berisi materi teks biografi. Pengembangan dilakukan menggunakan aplikasi canva sesuai dengan rancangan yang telah disusun sebelumnya.

a. Mengembangkan produk

Setelah desain bahan ajar digital sudah rampung dibuat menggunakan aplikasi canva, kemudian produk tersebut di unduh dengan format PDF. kemudian file PDF tersebut dikonversikan ke dalam *website heyzine*. Di dalam *website heyzine* peneliti mengembangkan bahan ajar dengan menambahkan video, gambar tokoh yang telah disiapkan sebelumnya, dan memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan oleh *website heyzine* untuk membuat bahan ajar menjadi interkatif seperti menambahkan *search link*, tautan yang ketika diklik bisa berpindah halaman, video yang dapat diputar di dalam bahan ajar oleh siswa, penambahan *backsound*, dan lain-lain.



Gambar 4.2 Proses Pengembangan menggunakan Canva

b. Tampilan hasil mengembangkan *design* isi bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*



Gambar 4.3 Cover Bahan Ajar



Gambar 4.4 Prakata dan Daftar Isi



Gambar 4.5 Petunjuk Bahan Ajar dan Bagian-bagian Bahan Ajar



Gambar 4.6 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran



Gambar 4.7 Peta Konsep dan materi



Gambar 4.8 Rangkuman



Gambar 4.9 Latihan Soal dan Evaluasi



Gambar 4.10 Penilaian diri dan penilaian



Gambar 4.11 Kunci Jawaban dan Glosarium



Gambar 4.12 Daftar Pustaka

c. Melakukan Uji Validasi

Bahan ajar yang sudah dikembangkan mulai dilakukan validasi untuk dinilai kelayakannya oleh ahli. Validasi bahan ajar dilakukan oleh tiga validator yang ahli dalam bidang materi, bahasa, dan media. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar yang akan digunakan dalam penelitian di lapangan. Validator bahasa dan media merupakan dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan, yaitu Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd dan Bapak M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd. dan validator materi oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia SMK Budiniah 2 Bogor yaitu Ibu Yulianingsih, S.Pd untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan.

Peneliti menyerahkan lembar angket penilaian yang berjumlah 15 pernyataan yang sudah dibuat sebelumnya oleh peneliti. Kriteria penilaian yang disajikan yaitu skor 5 (sangat setuju), 4 (Setuju), 3 (cukup setuju), 2 (kurang setuju), dan 1 (tidak setuju). Kriteria kelayakan dari produk akan dinilai dari aspek yang berda dengan bidang lainnya sehingga disesuaikan dengan keahlian validator.

Dalam bidang materi aspek yang dinilai ialah komponen isi, penyajian materi dan kemanfaatan materi. Bidang bahasa yang dinilai yaitu kelugasan, komunikatif dan, kesesuaian dengan kaidah kebahasaan bahasa Indonesia. Untuk bidang materi, aspek yang dinilai ialah aspek tampilan visual dan aspek *design* pembelajaran.

Validator akan memberikan penilaian, kritik, dan saran terhadap bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* sehingga bisa memenuhi kriteria dan dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di lapangan.

4. Implementation (penerapan)

Pada tahap ini, produk bahan ajar yang sudah melalui penilaian uji validasi diterapkan atau diimplementasikan pada proses pembelajaran. Artinya, bahan ajar akan digital interkatif *flipbook* menggunakan *heyzine* akan digunakan oleh siswa kelas X SMK Budiniah 2 Bogor saat proses pembelajaran. Penerapan dilakukan dalam satu kali pertemuan 4 JP pada tanggal 6 Juni 2024. Pada prosesnya peneliti menyiapkan pendukung dalam penelitian yaitu soal *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui keefektifan produk. Tahapan dalam *implementation* (penerapan) yaitu melakukan *pretest* untuk mengetahui pengetahuan siswa sebelum belajar dengan menggunakan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* kemudian melakukan uji coba produk lalu melakukan *posttest* sebagai evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakna bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*. Berikut ini penjelasannya:

a. Melakukan Pretest

Peneliti menyiapkan soal *pretest* yang berisi 20 soal pilihan ganda mengenai teks biografi. Soal *pretest* diberikan di jam pertama melalui

tautan *google formulir* yang dibagikan kepada siswa. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui pengetahuan siswa sebelum menggunakan bahan ajar digital interaktif *flipbook*. Uji coba ini dilakukan pada 36 orang siswa kelas X SMK Budiniah 2 Bogor. Rata-rata hasil belajar siswa yang didapat sebelum menggunakan bahan ajar memperoleh skor rata-rata sebesar 49,5. Hal tersebut membuktikan bahwa sebelumnya siswa sudah memiliki pengetahuan mengenai teks biografi akan tetapi masih belum mendalam dan masih perlu pembelajaran.

b. Melakukan Uji Coba

Setelah melakukan *pretest*, peneliti membagikan tautan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* kepada siswa untuk belajar di kelas. Peneliti menjelaskan terlebih dahulu bagaimana cara mengoperasikan produk bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* dan apa aja yang terdapat dalam bahan ajar tersebut. Kemudian, siswa mencoba belajar menggunakannya. Siswa mencoba memutar video yang disajikan, menekan tombol navigasi yang tersedia, membaca materi, dan lain sebagainya. Uji coba dilakukan oleh 36 siswa kelas X SMK Budiniah 2 Bogor dengan didampingi guru bahasa Indonesia kelas X.

c. Melakukan *Posttest*

Setelah produk di uji coba di dalam kelas, peneliti memberikan soal *posttest* berisi 20 soal pilihan ganda yang sama seperti soal *pretest*. Siswa mengisi soal *posttest* menggunakan *google formulir* diberikan kepada 36 siswa kelas X SMK Budiniah 2 Bogor. Rata-rata hasil belajar setelah menggunakan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* rata-rata yang didapat naik, yaitu sebesar 84,8. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar sebelum menggunakan bahan ajar digital interaktif *flipbook* dengan sebelum menggunakan bahan ajar digital interaktif *flipbook*. Pada tahap ini siswa sudah memiliki pemahaman yang baik pada materi teks biografi yang sudah dipelajari, berbeda sebelum belajar menggunakan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE. Tahap ini dapat dilihat dari angket respons siswa dan guru terhadap bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*. Pada pelaksanaannya, peneliti membagikan lembar angket respons kepada 36 siswa kelas X dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMK Budiniah 2 Bogor. Angket respons guru dan siswa masing-masing berisi 15 pernyataan.

Angket respons guru mencakup penilaian mengenai aspek visual, kaidah kebahasaan bahasa Indonesia dan komponen materi sedangkan angket respons siswa mencakup penilaian mengenai aspek tampilan dan kemanfaatan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*. Hasil angket guru sebesar 85,3% dan respons siswa sebesar 84%.

Angket tersebut untuk mengetahui tanggapan dan keefektifan terhadap bahan ajar digital interaktif menggunakan *heyzine*. Hasil angket yang didapat digunakan sebagai masukan untuk perbaikan bahan ajar digital interaktif kedepannya dan digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini.

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

Bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* yang telah disusun selanjutnya dilakukan validasi ahli materi, bahasa, dan media. Validasi dilakukan untuk meningkatkan kualitas produk yang dihasilkan dengan komentar berupa perbaikan, saran dan masukan yang diperlukan pada bahan ajar untuk digunakan siswa. Setelah itu, peneliti melakukan revisi produk atas saran dan masukan yang telah diberikan oleh para ahli. Peneliti menghitung hasil kelayakan produk menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Sumber: Martatiana, 2022

Keterangan : P : Persentase Kelayakan

$\sum x$ = Total nilai dari validator

$\sum x_i$ = Total nilai maksimal

Berikut ini rincian hasil validasi yang telah dilakukan:

1. Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* divalidasi oleh guru bahasa Indonesia SMK Budiniah 2 Bogor. Produk diserahkan oleh peneliti berbentuk cetak serta dinilai dan direvisi langsung oleh ahli. Kemudian, peneliti menyerahkan lembar angket yang berjumlah 15 pernyataan di dalamnya dengan kriteria skor 5 (sangat setuju), 4 (setuju), 3 (cukup setuju), 2 (kurang setuju), dan 1 (tidak setuju). Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan isi/materi yang terdapat pada bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*. Berikut hasil validasi ahli materi.

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Kelayakan	Skor Mentah	Skor Maksimal	Presentase
Isi/Materi	14	15	93%
Penyajian Materi	33	40	82,5%
Kemanfaatan Materi	16	20	80%
Skor keseluruhan	$\frac{63}{75} \times 100\% = 84\%$		
Kriteria	Skor: 81%-100% = Sangat Layak		

Data pada tabel di atas menunjukkan hasil validasi ahli materi/isi yang telah dinilai oleh ahli materi. Diketahui bahwa bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada teks biografi kelas X masuk dalam kriteria sangat layak. Hal tersebut dibuktikan dari persentase skor keseluruhan yang menunjukkan nilai 84%. Aspek yang dinilai yaitu aspek

isi/materi sebesar 93% meliputi kesesuaian materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran, dan penyusunan materi. Kemudian pada aspek penyajian materi sebesar 82,5% hasil tersebut meliputi kesesuaian video yang disajikan dengan materi teks biografi, kesesuaian gambar, latihan dan contoh teks yang disajikan dengan materi dan kebutuhan siswa, serta kesesuaian bahasa dalam menyampaikan isi materi.

Berikutnya pada aspek kemanfaatan materi sebesar 80% hasil tersebut meliputi manfaat materi untuk menambah pengetahuan siswa, menumbuhkan pembelajaran yang menarik, menguraikan materi dari tingkata yang mudah ke tingkat kesulitan yang tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa dari aspek materi, bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada materi teks biografi masuk dalam kategori “sangat layak” sehingga pada aspek materi bisa digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Validasi Ahli Bahasa

Produk pengembangan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* divalidasi oleh ahli bahasa oleh dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan. Produk diserahkan kepada ahli bahasa berbentuk cetak kemudian di revisi langsung serta dinilai apakah produk tersebut sudah layak atau tidak dalam segi bahasa. Validasi bahasa dilakukan sebanyak tiga kali sampai benar-benar layak digunakan dalam pembelajaran.

Peneliti memberikan lembar validasi yang berisi 15 pernyataan dengan kriteria penilaian mulai dari skor 1-5. Skor 5 (sangat setuju), 4 (setuju), 3 (cukup setuju), 2 (kurang setuju) dan 1 (tidak setuju) yang kemudian dari hasil penilaian dari lembar validasi tersebut diketahui kekurangan dan masukan untuk bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*. Jika terdapat kekurangan atau revisi, maka, Peneliti akan memperbaiki produk tersebut sesuai dengan catatan dari validasi ahli bahasa. Setelah dilakukan perbaikan, maka produk akan di validasi kembali sampai produk tersebut layak digunakan pada pembelajaran. Validasi bahasa dilakukan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar. Berikut ini hasil

validasi oleh ahli bahasa. Validasi bahasa menggunakan rumus yang sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan : P : Persentase Kelayakan

$\sum x$ = Total nilai dari validator

$\sum x_i$ = Total nilai maksimal

Validasi produk bahan ajar digital interaktif menggunakan *heyzine* ini dilakukan tiga kali sebelum produk benar-benar layak digunakan. Saran dan masukan juga diberikan pada saat proses penilaian validasi oleh ahli bahasa.

Tabel 4.5
Hasil Validasi Bahasa Pertama

Aspek Kelayakan	Skor Mentah	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Kelugasan	19	25	76%	Layak
Komunikatif	8	10	80%	Layak
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	29	40	72,5%	Layak
Skor keseluruhan	$\frac{56}{75} \times 100\% = 74,6\%$			
Kriteria	Layak			

Tabel 4.6
Hasil Validasi Bahasa Kedua

Aspek Kelayakan	Skor Mentah	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Kelugasan	25	25	100%	Sangat Layak
Komunikatif	10	10	100%	Sangat Layak
Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	33	40	82,5%	Sangat Layak
Skor keseluruhan	$\frac{68}{75} \times 100\% = 90,6\%$			
Kriteria	Sangat Layak			

Tabel 4.7
Hasil Validasi Bahasa Ketiga

Aspek Kelayakan	Skor Mentah	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Kelugasan	25	25	100%	Sangat Layak
Komunikatif	10	10	100%	Sangat Layak
Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	40	40	100%	Sangat Layak
Skor keseluruhan	$\frac{75}{75} \times 100\% = 100\%$			
Kriteria	Sangat Layak			

Berdasarkan hasil tabel di atas didapatkan hasil validasi satu sampai dengan validasi ketiga. Validasi bahasa pertama oleh ahli memperoleh skor sebesar

74,6%. Pada bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* terdapat saran perbaikan dari ahli. Perbaikan tersebut meliputi penggunaan tanda baca koma dan titik pada kata dan kalimat dalam produk bahan ajar. Penambahan pembahasan pada kata pengantar bahan ajar digital interaktif *flipbook* agar dibuat menjadi lebih jelas dan lengkap mengenai apa saja yang terdapat dalam bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*.

Terdapat perbaikan pada ejaan yang salah dan kurang lengkap, perbaikan penggunaan huruf kapital untuk sub judul materi dan penamaan negara perlu diketik dengan awalan huruf kapital, perbaikan kata bahasa asing perlu diubah menjadi huruf miring. Selain itu, pada bahan ajar terdapat bagian “penggunaan bahan ajar” yang menunjukkan ikon-ikon perlu diganti menjadi “ikon-ikon bahan ajar”. Adanya revisi tersebut untuk dilakukan untuk dapat memenuhi kriteria produk yang lebih baik.

Setelah dilakukan revisi atau perbaikan, kemudian dilakukan validasi kedua. Beberapa perbaikan atau revisi produk dilakukan sehingga hasil validasi bahasa ke dua meningkat dengan memperoleh skor sebesar 90,6%. Namun, perlu sedikit perbaikan kembali. Peneliti kemudian memperbaiki berdasarkan saran dan masukan yang didapat dari validator bahasa. Pada hasil validasi kedua, bagian produk yang perlu diperbaiki yaitu bagian penggunaan tanda baca dan terdapat kata yang tidak baku sehingga perlu diperbaiki.

Hasil revisi validasi kedua sudah diperbaiki, maka dilakukan validasi kembali. Hasil validasi ketiga memperoleh skor 100% hasil tersebut memenuhi kriteria sangat valid. Aspek yang dinilai dari validasi bahasa ketiga adalah aspek kelugasan mendapat persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak dan aspek komunikatif sebesar 100% dengan kriteria kriteria sangat layak, serta aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Berikut disajikan beberapa perubahan yang telah dilakukan pada proses validasi produk oleh ahli bahasa.

Tabel 4.8

Revisi Produk Ahli Bahasa

Penambahan pembahasan dalam prakata

Terdapat penambahan pembahasan dalam prakata karena sebelumnya belum lengkap. Ahli bahasa menyarankan agar pembahasan dalam prakata diperjelas seperti ditambahkan tentang apa isi yang ada di dalam bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* dan siapa saja sasarannya sehingga lebih jelas.

Sebelum revisi

Pada hasil perbaikan isi dalam prakata dibuat lebih lengkap dengan menambahkan tujuan dibuatnya bahan ajar, sasaran pengguna bahan ajar, dan apa saja isi yang ada pada bahan ajar.

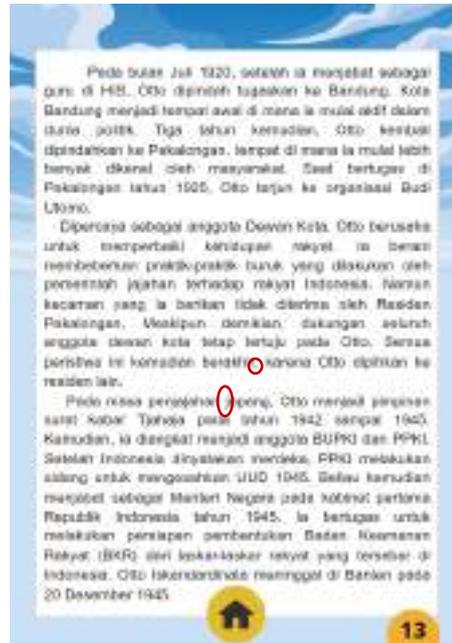
Sesudah revisi

Perbaiki Kesalahan Penggunaan Tanda Baca dan Penggunaan Huruf Kapital

Terdapat kesalahan penggunaan tanda baca koma (,) dan titik (.)

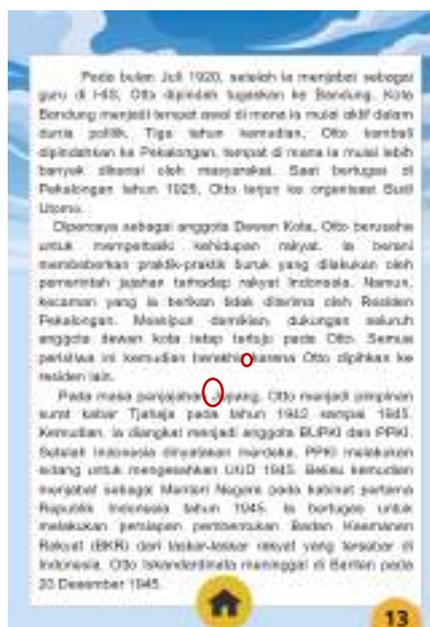
Terdapat kesalahan penempatan tanda baca koma (,) dan ejaan. Seharusnya kata “jepang” huruf “j” dibuat kapital menjadi “Jepang”.

Sebelum revisi



Sesudah Revisi

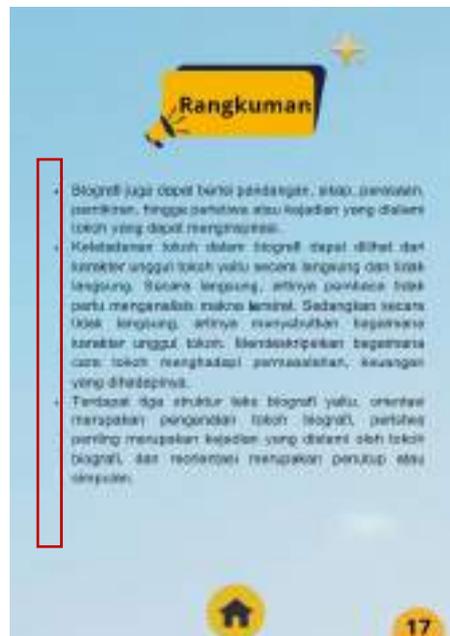
Perbaikan dilakukan dengan menghilangkan tanda baca koma (,) sesudah kata “berakhir” dan sesudah kata “karena”. Kemudian perbaikan pada huruf awal diubah menjadi kapital pada huruf “j” pada kata “Jepang”.



Perbaiki Lembar Rangkuman

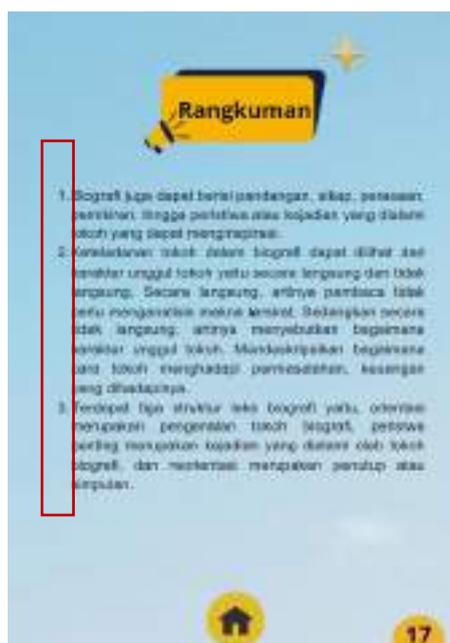
Pada bagian rangkuman terdapat perbaikan yaitu poin-poin yang menggunakan simbol *bullets* direvisi agar dibuat menjadi bentuk angka saja.

Sebelum revisi



Setelah revisi

Point-point dibuat menjadi angka 1, 2, 3.



Penggantian nama “Penggunaan Bahan Ajar” menjadi “Ikon pada Bahan Ajar”

Pada bagian “petunjuk penggunaan bahan ajar” perlu diganti karena isi dalam bagian tersebut menjelaskan tentang bagian-bagian yang ada di dalam modul sehingga diganti menjadi “bagian pada bahan ajar” sehingga dilakukan perbaikan

Sebelum revisi



Setelah revisi

Setelah revisi produk yang awalnya “Petunjuk penggunaan bahan ajar” diubah menjadi “bagian-bagian bahan ajar”.



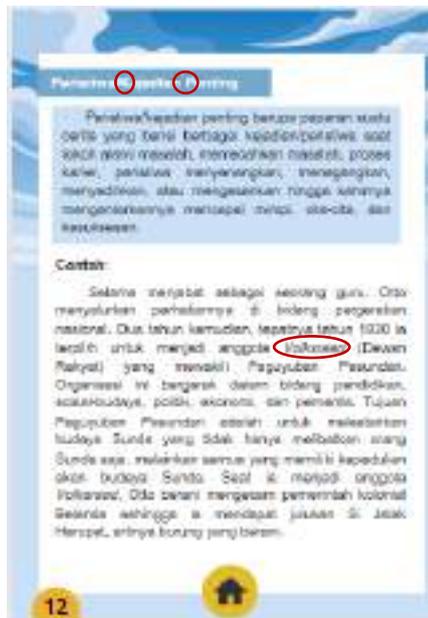
Penggunaan Huruf miring pada Kata Asing dan perbaiki huruf kapital

Perbaiki pada penulisan kata asing di dalam bahan ajar, seperti pada kata “Volksaad”, diubah menjadi “*Volksaad*” dibuat miring karena merupakan bahasa Inggris. Kemudian, pada bagian sub judul awal kata diubah menggunakan huruf kapital

Sebelum revisi

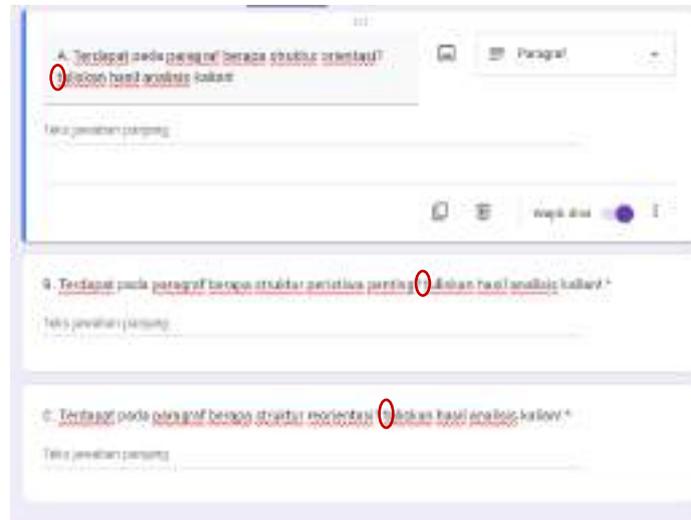


Setelah revisi



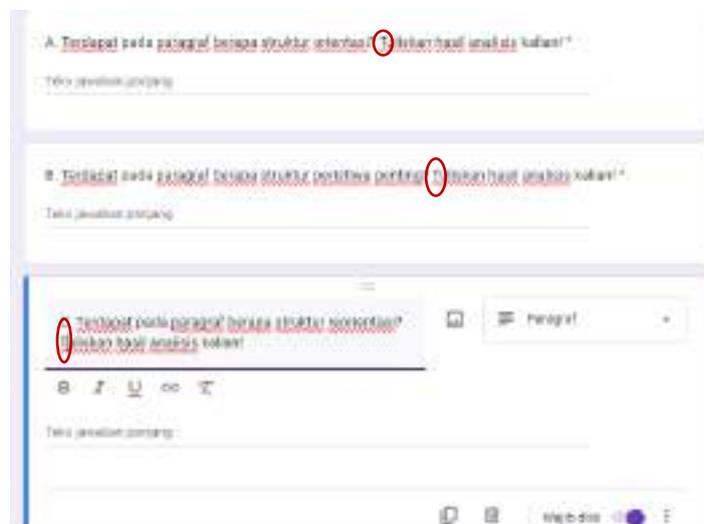
Perbaiki Huruf Kapital

Pada lembar ini diperlukan perbaikan dalam penggunaan huruf kapital. Seharusnya setelah menggunakan tanda baca, huruf tetap ditulis kapital. Berikut ini perbaikan yang telah dilakukan.



Setelah revisi

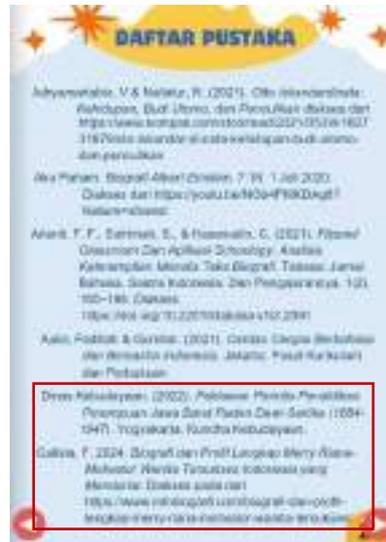
Setelah revisi huruf “t” diubah menjadi menggunakan huruf kapital “T”



Perbaikan daftar pustaka

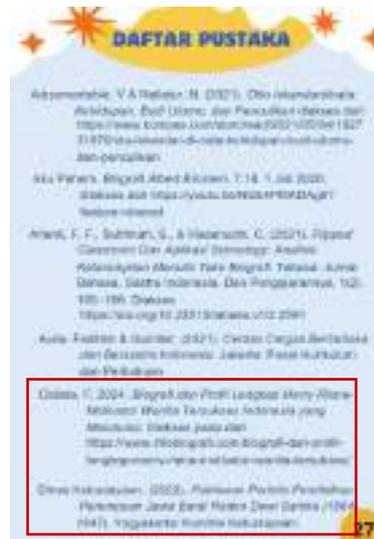
Pada bagian daftar pustaka diperlukan perbaikan nama penulis diurutkan sesuai abjad dan judul ditulis miring. Berikut perbaikan yang telah dilakukan.

Sebelum revisi



Sumber ditulis sesuai dengan abjad, sehingga diperbaiki menjadi “calista” terlebih dahulu kemudian “dinas kebudayaan”.

Sesudah revisi



Perbaiki jarak awal paragraf

Terdapat perbaikan pada jarak antar paragraf dengan paragraf lainnya. Sebelumnya jarak awal paragraf dengan jarak awal paragraf lainnya berbeda sehingga perlu perbaikan.

Sebelum revisi



Sesudah revisi

Jarak awal paragraf diperbaiki menjadi sejajar dengan awal paragraf lainnya.



3. Validasi Ahli Media

Bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* yang telah disusun kemudian dilakukan validasi oleh ahli media. Validasi media dilakukan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*. Validasi dilakukan oleh ahli media yaitu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan, Bapak M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd. Ketika proses validasi, diperlihatkan kepada ahli melalui laptop secara langsung dan dinilai apakah produk tersebut sudah layak atau tidak. Jika terdapat kekurangan atau perlu adanya perbaikan, maka peneliti akan memperbaiki berdasarkan saran dan masukan dari ahli. Peneliti memberikan lembar validasi yang berisi 15 pernyataan yang kemudian dari lembar validasi tersebut diketahui kekurangan dan masukan untuk bahan ajar tersebut. Validasi produk bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* ini dilakukan dua kali sebelum produk benar-benar layak digunakan di lapangan. Berikut ini hasil validasi oleh ahli media.

Tabel 4.9
Hasil Validasi Media Pertama

Aspek Kelayakan	Skor Mentah	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Tampilan visual	34	40	85%	Sangat Layak
Desain Pembelajaran	23	35	65,7%	Layak
Skor keseluruhan	$\frac{57}{75} \times 100\% = 76\%$			
Kriteria	Layak			

Tabel 4.10
Hasil Validasi Media Kedua

Aspek Kelayakan	Skor Mentah	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Tampilan visual	36	40	90%	Sangat layak
Desain Pembelajaran	32	35	91,4%	Sangat layak
Skor keseluruhan	$\frac{68}{75} \times 100\% = 90,6\%$			
Kriteria	Sangat Layak			

Berdasarkan hasil kedua validasi di atas, validasi pertama oleh ahli memperoleh skor sebesar 76% kategori “layak”. Skor keseluruhan mengenai aspek tampilan visual sebesar 85% dan aspek desain pembelajaran sebesar 65,7%. Berdasarkan hasil validasi pertama, bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* perlu dilakukan revisi atau perbaikan terkait menu program menjadi lebih mudah untuk ditekan, penempatan kode batang yang kurang fleksibel, Adapun saran yang disampaikan yaitu penambahan *background* di bahan ajar agar bahan ajar menjadi lebih interaktif dan membuat siswa lebih senang belajar dan pada saat mengklik tombol diskusi kelompok, evaluasi dan penilaian diri pindah ke tab lain sehingga tidak keluar dari bahan ajarnya. Adanya revisi tersebut untuk dapat memenuhi kriteria produk bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* yang lebih baik.

Setelah dilakukan revisi atau perbaikan, kemudian dilakukan validasi ke dua. Hasil validasi media ke dua, memperoleh skor sebesar 90,6% hasil tersebut memenuhi kriteria “sangat layak”. Aspek yang dinilai yaitu tampilan visual sebesar 90% dan aspek desain pembelajaran sebesar 91,4%. Lalu, *point* bagian revisi atau perbaikan mengalami peningkatan kelayakan. Berikut beberapa perbaikan atau revisi produk yang dilakukan pada proses validasi produk oleh ahli media.

Tabel 4.11
Revisi Produk Ahli Media

Perbaiki tombol menu program

Menu program tombol “*home*” pada bahan ajar mengalami perubahan karena sebelumnya tombol “*home*” yang disajikan terlalu kecil sehingga sulit untuk ditekan. Maka dari itu, peneliti memperbesar ukuran tombol “*home*”. Kemudian pemindahan tombol “*home*”.

Sebelum revisi



Pada bagian ini, ada perbaikan di bagian tombol “*home*” peneliti memindahkan tata letak pada tombol “*home*” yang awalnya di taruh di sebelah kanan bawah menjadi di bagian tengah untuk memudahkan siswa dalam mengoprasikannya.



Tambahkan *Backsound*

Pada bahan ajar digital interaktif *flipbook* belum ditambahkan *backsound*. Penambahan *backsound* diharuskan untuk membuat bahan ajar menjadi lebih interaktif dan tidak monoton. *Backsound* yang dipilih harus nyaman didengar dan membuat siswa semangat belajar.

Sebelum revisi

Sebelumnya tidak ada

Peneliti mencari *backsound* yang tepat dan nyaman didengar serta cocok untuk siswa belajar. *Backsound* yang dipilih tidak terlalu berisik dan membuat siswa nyaman untuk belajar agar bahan ajar digital menjadi lebih interaktif.

Setelah revisi

Perbaikan *link* daftar isi

Pada produk bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* terdapat kesalahan penomoran pada daftar isi. Nomor pada daftar isi perlu disamakan dengan nomor pada lembar bahan ajar. Berikut perubahan yang dilakukan baik sebelum dan sesudah dilakukan revisi.

Sebelum revisi

DAFTAR ISI	
Silakan tekan bagian yang ingin kalian baca	
Prokata	1
Daftar Isi	5
Petunjuk Penggunaan	6
Bagian-bagian Bahan Ajar	9
Capaian Pembelajaran	1
Peta Konsep	2
Pemantik	3
Isi Teks Biografi	4
Karakter Unggul Tokoh	8
Struktur Teks Biografi	11
Cerita Teks Biografi	13
Rangkuman	17
Latihan	18
Evaluasi	19
Perayaan Diri	20
Refleksi	21
Kunci Jawaban	24
Glosarium	25
Daftar Pustaka	26

Menyamakan nomor di daftar isi dengan halaman pada lembar bahan ajar

Setelah Revisi

DAFTAR ISI	
Silakan tekan bagian yang ingin kalian baca	
Prokata	1
Daftar Isi	5
Petunjuk Penggunaan	6
Bagian-bagian Bahan Ajar	9
Capaian Pembelajaran	1
Peta Konsep	2
Pemantik	3
Isi Teks Biografi	4
Karakter Unggul Tokoh	8
Struktur Teks Biografi	11
Cerita Teks Biografi	13
Rangkuman	17
Latihan	18
Evaluasi	19
Perayaan Diri	20
Refleksi	21
Kunci Jawaban	24
Glosarium	25
Daftar Pustaka	26

Perubahan tata letak kode batang

Pada bagian ini terdapat saran dan komentar yang diberikan oleh validator yaitu mengenai penempatan kode batang yang awalnya berada di samping kanan diubah menjadi di bawah setelah video teks biografi. Kemudian adapun perubahan kalimat petunjuk pada kode batang yang awalnya

”Kalian juga bisa memintai kode batang jika video tidak bisa diputar” diubah menjadi “Pindailah kode batang di bawah ini jika video tidak dapat diputar” Berikut perubahan yang telah dilakukan.

Sebelum revisi



Setelah perbaikan pada kalimat petunjuk pada kode batang yang awalnya ”Kalian juga bisa memintai kode batang jika video tidak bisa diputar” diubah menjadi “Pindailah kode batang di bawah ini jika video tidak dapat diputar”

Setelah revisi



C. Rekapitulasi Hasil Validasi Produk

Peneliti membuat rekapitulasi hasil validasi materi, bahasa dan media sebagai berikut.

1. Ahli Materi

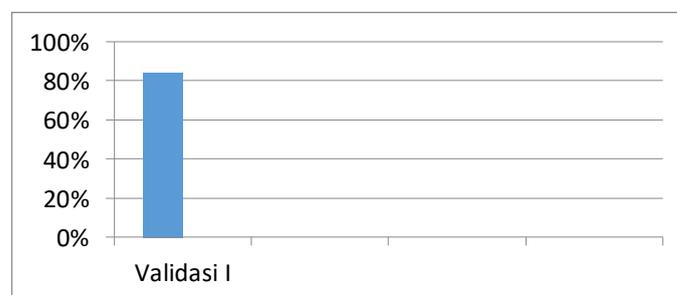
Produk bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* di validasi oleh salah satu guru bahasa Indonesia di SMK Budiniah 2 Bogor. Validasi

dilakukan oleh ahli dalam bidang materi bahasa Indonesia. Berikut hasil validasi oleh materi.

Tabel 4.12
Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Skor validasi ke-	Skor Total	Skor Maksimal	Persentasi	Kriteria
	I				
Isi/materi	63	63	75	84	Sangat Layak
Skor Keseluruhan	$\frac{63}{75} \times 100\% = 84\%$				
Kriteria Penilaian	80%-100% (Sangat layak)				

Berdasarkan hasil tabel di atas, di atas diketahui bahwa bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* sudah valid dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dari aspek materi. Hal tersebut dibuktikan bahwa produk tersebut mendapat skor sebanyak 63 dari skor maksimal yaitu 75. Skor persentase yang didapat sebesar 84%. Aspek tersebut meliputi penyajian materi dan pemanfaatan materi. Penilaian yang dinilai seperti kesesuaian dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, video dan gambar yang digunakan sesuai dengan materi teks biografi, materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa, bahan ajar yang digunakan dapat menumbuhkan pembelajaran yang menarik dan kelayakan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*. Berikut ini grafik rekapitulasi ahli materi.



Grafik 4.1
Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan grafik 4.1 bahwa dari segi materi bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* sudah mencapai persentase 84%. Maka dinyatakan bahwa bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* tersebut sudah sangat layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks biografi.

2. Ahli Bahasa

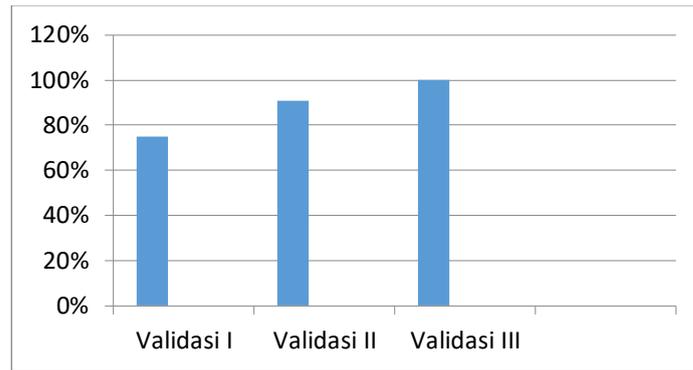
Produk bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* divalidasi oleh ahli dalam bidang bahasa dan menjadi tenaga pendidik dibidang kebahasaan. Ahli tersebut merupakan salah satu dosen di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan. Berikut hasil validasi oleh bahasa.

Tabel 4.13

Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Bahasa

Aspek yang diperoleh	Skor validasi ke-			Skor Total	Skor Maksimal	Persentasi	Kriteria
	I	II	III				
Kebahasaan	56	68	75	199	225	88,4	Sangat Layak
Skor Keseluruhan	$\frac{199}{225} \times 100\% = 88,4\%$						
Kriteria Produk	80%-100% (Sangat layak)						

Berdasarkan hasil tabel di atas terdapat peningkatan pada hasil validasi bahasa. Validasi I mendapat skor 56 dari total skor keseluruhan 75 kemudian dilakukan validasi ke II dengan skor hasil yang meningkat menjadi 68. Validasi III mendapat skor sebanyak 75. Hasil akumulasi validasi ke I, II dan III sebesar 199 dengan hasil skor maksimal 225. Bagian yang mengalami revisi diperbaiki oleh peneliti dan mengalami peningkatan. Skor persentase keseluruhan yaitu 88,4%. Artinya bahwa bahan ajar digital interkatif *flipbook* menggunakan *heyzine* masuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada teks biografi. Berikut ini grafik hasil validasi bahasa ke I, II dan III.



Grafik 4.2

Hasil Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan grafik validasi ahli bahasa di atas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan dari mulai validasi pertama sampai validasi ketiga. Pada validasi pertama hasil persentase sebesar 76%, kemudian dilakukan validasi kedua hasil persentase naik menjadi 91% namun masih perlu perbaikan. Selanjutnya dilakukan validasi ketiga dengan hasil 100% yang artinya produk pengembangan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* layak digunakan tanpa revisi.

3. Ahli Media

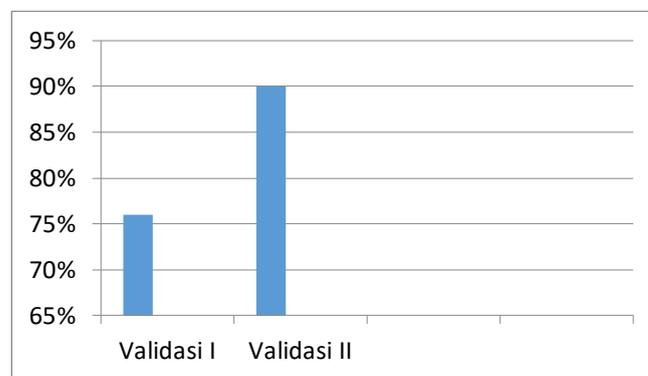
Produk bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* divalidasi oleh ahli dalam bidang teknologi dan menjadi tenaga pendidik. Ahli tersebut merupakan salah satu dosen di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan yaitu Bapak Ginanjar Ganeswara, M.Pd. Berikut hasil validasi oleh ahli.

Tabel 4.14

Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media

Aspek yang diperoleh	Skor validasi ke-		Skor Total	Skor Maksimal	Persentasi	Kriteria
	I	II				
Media	57	68	125	150	83,3	Sangat Layak
Skor Keseluruhan	$\frac{125}{150} \times 100\% = 83,3\%$					
Kriteria Produk	80%-100% (Sangat layak)					

Berdasarkan hasil tabel 4.14 diketahui terdapat peningkatan pada validasi ahli media. Validasi I mendapat skor 57 dari total skor maksimal yaitu 75, validasi I diperlukan perbaikan atau revisi dan masukan pada bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*. Setelah dilakukan revisi, peneliti melakukan validasi II. Hasil validasi ke II meningkat, bagian yang perlu dilakukan revisi mengalami peningkatan sehingga skor maksimal menjadi 68. Hasil rekapitulasi validasi ke I dan II mendapat skor sebesar 125 dengan presentase sebesar 83,3%. Artinya pada aspek ini bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* masuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berikut ini grafik hasil rekapitulasi ahli media.



Grafik 4.3
Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan grafik di atas memperlihatkan perbedaan dari hasil validasi I dan Validasi II. Validasi I mencapai persentase sebesar 76% kemudian naik setelah melakukan revisi. Persentase II naik menjadi 90,6% sehingga dinyatakan bahwa bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* masuk dalam kategori “sangat layak” digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks biografi.

D. Pengujian Keefektifan Model pada Target

Mengukur keefektifan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* yaitu dilihat dari hasil respons siswa dan guru selain itu, dilihat juga dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh siswa. *Pretest* dan *posttest* berbentuk 20 soal pilihan ganda mengenai materi teks biografi yang sudah disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran. Kemudian, pada angket respons terdapat 15 pernyataan yang perlu dinilai oleh siswa dan guru dengan kriteria skor 1 sampai skor 5. Skor 1 (tidak setuju), 2 (kurang Setuju), skor 3 (cukup setuju), skor 4 (setuju), dan skor 5 (sangat setuju). Siswa dan guru memberi tanda centang (✓) pada skor yang dipilih. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan data dari responden saat bahan ajar telah digunakan di dalam kelas.

1. *Pretes* dan *posttest*

Instrumen *pretest* dan *posttest* diberikan di awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran. Terdapat 20 pertanyaan pilihan ganda yang dikerjakan oleh siswa. Pertanyaan yang diberikan seputar materi yang teks biografi yang dipelajari. *Pretest* dan *posttest* dilakukan melalui tautan *google formulir* yang dibagikan kepada 36 siswa kelas X. Berikut ini salah satu hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas X.

Tabel 4.15

Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa Terhadap Penggunaan Bahan Ajar Digital Interaktif *Flipbook* menggunakan *Heyzine*

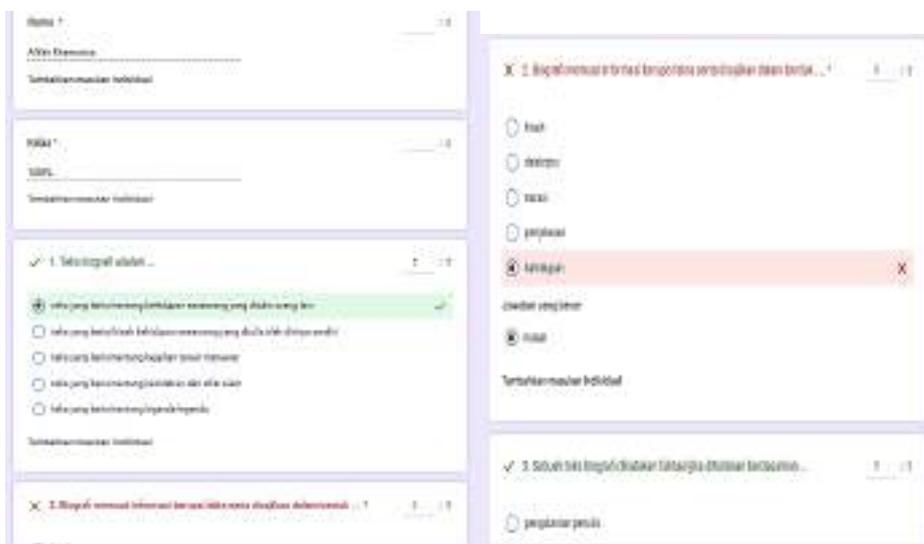
No	Kriteria Implementasi	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Jumlah Siswa	36	36
2.	Skor Total	1.785	3.055
3.	Nilai Maksimal	85	100
4.	Nilai Minimal	25	65
5.	Rata-rata	49,5	84,8

*Rekapan *pretes* dan *posttes* terlampir

Berdasarkan data pada tabel 4.15, setelah melalui uji *pretest* dan *posttest* pada materi teks biografi, diketahui sebelum pembelajaran dengan bahan ajar

digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* yang diikuti siswa kelas X memperoleh skor total 1.785 dengan nilai rata-rata siswa diperoleh sebesar 49,5. Dari hasil ini dapat dilihat bahwa terdapat sebagian siswa memiliki pemahaman dasar mengenai materi teks biografi. Namun, masih memerlukan perhatian khusus seperti dilakukannya pembelajaran. Setelah kegiatan pembelajaran menggunakan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* dilakukan *posttest* dengan menggunakan soal yang sama.

Hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan setelah belajar menggunakan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*. Siswa memperoleh skor total sebanyak 3.055 dengan rata-rata *posttest* adalah 84,8. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan nilai *pretest*. Adanya keberhasilan hasil belajar menunjukkan keefektifan bahan ajar tersebut baik dan efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi teks biografi. Berikut ini salah satu *pretes* dan *posttest* siswa kelas X SMK Budinia 2 Bogor.



Gambar 4.13 *Pretest* Afifah

soal posttest

*Melengkapi jawaban yang ada di atas

Nama _____

Alat/Bahan _____

Tentukan jawaban individual

1. Cara terbaik untuk mendapatkan informasi yang akurat adalah dengan ...

- Melalui berbagai sumber
- Melalui buku atau sumber informasi yang tidak bisa dipertanggungjawabkan
- Melalui berita yang dipublikasikan di media sosial
- Melalui berita yang dipublikasikan di situs web
- Melalui berita yang dipublikasikan di televisi
- Melalui berita yang dipublikasikan di koran

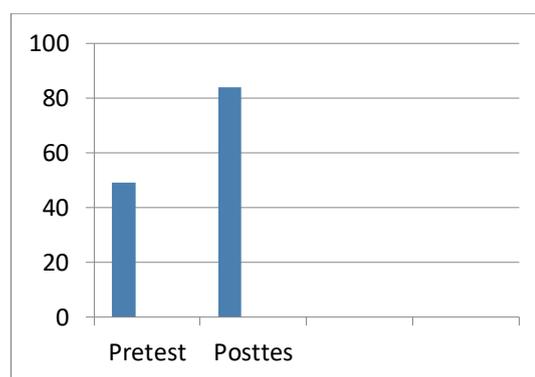
Tentukan jawaban individual

2. Belajar memanfaatkan informasi dengan buku serta disuplai dalam bentuk ...

- Benar
- Salah

Gambar 4.14 *Posttest* Afifah

Gambar di atas membuktikan adanya perbedaan hasil nilai siswa sebelum belajar menggunakan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* dan setelah menggunakan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*. Sebelumnya siswa masih kurang memahami materi biografi setelah siswa mempelajari materi teks biografi menggunakan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*, mereka bisa memiliki pengetahuan mengenai materi teks biografi sehingga nilainya mengalami peningkatan. Berikut grafik hasil *pretest* dan *posttest*



Grafik 4.4

Hasil *pretest* dan *posttest* Siswa

2. Angket respons siswa dan guru

Angket respons diberikan setelah siswa sudah belajar menggunakan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*. Angket yang telah diisi oleh siswa dapat digunakan untuk mengetahui keefektifan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*. Angket respons di isi oleh 36 responden (siswa) kelas X dalam satu kelas dan satu orang guru bahasa Indonesia. Terdapat 15 pernyataan yang diajukan dalam lembar angket respons siswa dan guru menjawab dengan memberikan tanda ceklis (✓) dengan skala penilaian 1-5. Berikut hasil respons siswa dan guru.

Tabel 4.16
Rincian Hasil Respons Siswa

No	Pernyataan	Jumlah Siswa	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase
1	Jenis dan ukuran huruf jelas	36	147	180	82%
2	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf	36	136	180	76%
3	Tampilan tidak membuat bosan	36	154	180	86%
4	Kualitas video yang ditampilkan jelas	36	160	180	89%
5	Warna yang ditampilkan menarik	36	152	180	84%
6	Penggunaan bahasa yang digunakan mudah dipahami	36	142	180	79%
7	Ilustrasi/gambar pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> sesuai dengan materi	36	153	180	86%
8	Bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i>	36	150	180	83%

	menambah pengetahuan siswa				
9	Materi pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> mudah dipahami	36	153	180	85%
10	Penggunaan bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> memberikan pengalaman belajar yang berbeda	36	158	180	88%
11	Penggunaan bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> mudah digunakan	36	157	180	87%
12	Penggunaan bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzin</i> membuat siswa termotivasi belajar	36	149	180	83%
13	Latihan soal pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> mudah dipahami	36	158	180	88%
14	Kemudahan akses pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> menjadi lebih bervariasi	36	149	180	83%
15	Pembelajaran menggunakan bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> menjadi lebih bervariasi	36	163	180	91%
	Skor keseluruhan		2.281	2.700	

Tabel 4.17
Hasil Respons Siswa

Aspek Penilaian	Jumlah Skor yang Diperoleh	Jumlah Skor Maksimal	Peresentase
Aspek Tampilan	1.044	1.260	83%
Kemanfaatan Bahan Ajar	1.237	1.440	86%
Total	2.281	2.700	
Skor Keseluruhan	$\frac{2.281}{2.700} \times 100\% = 84\%$		
Kriteria	Sangat efektif		

*Rekapan angket respons siswa terlampir

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan adanya keberhasilan dalam pengembangan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada materi teks biografi. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil angket respons siswa yang diperoleh. Pada aspek tampilan memperoleh skor 1.044 dengan hasil persentase sebesar 83%, penilaian tersebut mengenai jenis dan ukuran huruf, tampilan yang ada di bahan ajar, kualitas video yang ditampilkan, warna yang ditampilkan menarik, dan penggunaan bahasa yang mudah dipahami. Hasil menunjukkan bahwa mayoritas siswa menyukai tampilan visual dan desain bahan ajar yang dikembangkan karena tidak membosankan. Kemudian skor pada aspek kemanfaatan bahan ajar mendapat skor sebesar 1.237 dengan hasil persentase sebesar 86%. Penilaian tersebut berisi bahwa bahan ajar digital interaktif *flipbook* menambah pengetahuan siswa, materi yang disajikan mudah dipahami, memberikan pengalaman belajar yang berbeda, bahan ajar mudah digunakan, Hal ini merupakan bukti bahwa bahan ajar digital interaktif ini membantu mereka dalam memahami materi teks biografi.

Berdasarkan hasil angket respons siswa di atas menunjukkan adanya keberhasilan dalam pengembangan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada teks biografi kelas X. Hal tersebut terbukti melalui skor yang diperoleh adalah 2.281 dan skor maksimal sebanyak 2.700 dengan nilai presentase yang didapat sebesar 84%. Menurut Arikunto dan Cepi (dalam

Rahmawati, 2023:69) bahwa persentase sebesar 80-100% masuk dalam kategori sangat efektif, maka dari itu disimpulkan bahwa bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada materi teks biografi masuk dalam kategori “sangat efektif”

Bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* juga terbukti efektif membantu guru dalam proses pembelajaran khususnya pada materi teks biografi. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui angket respons yang diberikan kepada guru bahasa Indonesia. Pertanyaan pada lembar angket guruberjumlah 15 pernyataan di dalamnya terdapat aspek tampilan visual, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia, dan komponen materi. Pada tahapnya, guru memperhatikan peneliti dan siswa ketika proses pembelajaran menggunakan bahan ajar digital interaktif menggunakan *heyzine*. Selanjutnya, gurua kan menilai dengan mengisi lembar angket. Berikut disajikan hasil respons guru bahasa Indonesia kelas X kelas RPL.

Tabel 4.18
Rincian Hasil Angket Respons Guru

No	Pernyataan	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase
1	Desain <i>cover</i> menarik	5	5	100%
2	Pemilihan warna visual pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> sesuai	4	5	80%
3	Kesesuaian pemilihan warna visual dan font	4	5	80%
4	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf	4	5	80%
5	Visual pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> sesuai dengan materi	4	5	80%
6	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	4	5	80%
7	Ketepatan ejaan yang sudah tepat	4	5	80%
8	Bahasa tidak mengandung pornografi dan SARA	5	5	100%

9	Penggunaan kata baku	4	5	80%
10	Penggunaan tanda baca sudah tepat	4	5	80%
11	Bahan ajar digital interaktif flipbook menggunakan heyzone sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran	5	5	100%
12	Video yang ditampilkan sesuai dengan materi	5	5	100%
13	Materi pada bahan ajar digital interaktif flipbook menggunakan heyzone tersusun dengan baik	4	5	80%
14	Latihan soal sesuai dengan materi pelajaran	4	5	80%
15	Penyajian contoh teks sesuai dengan materi pelajaran	4	5	80%
	Jumlah	64	75	

Tabel 4.19

Hasil Angket Respon Guru

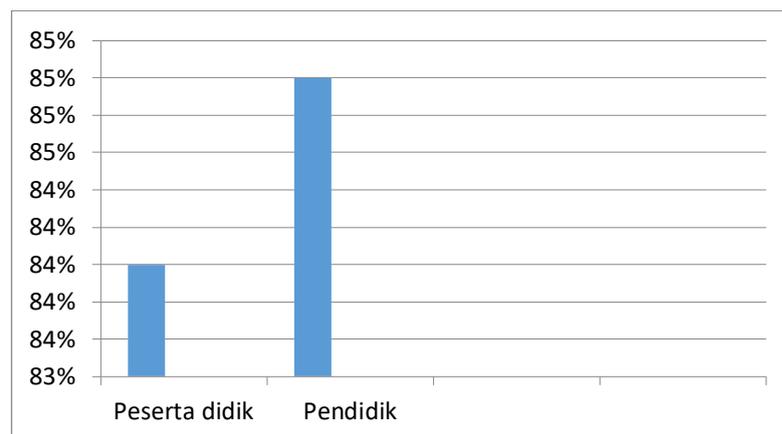
Aspek Penilaian	Jumlah Skor yang Diperoleh	Jumlah Skor Maksimal	Presentase
Aspek Tampilan Visual	21	25	84%
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	21	25	84%
Komponen Materi	22	25	88%
Total	64	75	
Skor Keseluruhan	$\frac{64}{75} \times 100\% = 85,3\%$		
Kriteria	Sangat Efektif		

*Rekapan hasil angket respons guru terlampir

Dari hasil tabel di atas diketahui bahwa bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzone* masuk dalam kategori sangat layak dengan persentase 85,3% hasil tersebut berdasarkan nilai yang didapat yaitu berasal dari

aspek tampilan visual sebesar 84%, penilaian tersebut meliputi desain cover, pemilihan warna, keseuaian visual dan font. Kemudian aspek kesesuaian dengan kaidah kebahasaan bahasa Indonesia sebesar 84%, penilaian tersebut meliputi ketepatan ejaan, kesederhanaan kalimat, ketepatan tanda baca, penggunaan kata baku. Aspek komponen materi sebesar 88%, penilaian tersebut meliputi kesesuaian capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, video yang tampilkan, materi disusun dengan baik, kesesuaian latihan soal dengan materi dan kesesuaian penyajian contoh teks dengan materi. .

Berdasarkan pembahasan di atas, bahwa bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada materi teks biografi siswa kelas X sangat layak dan efektif. Artinya, bahwa bahan ajar tersebut dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Berikut grafik persentase respons siswa dan guru.



Grafik 4.5

Hasil Persentase respons siswa dan guru

E. Pembahasan

Pengembangan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui serta menjelaskan kelayakan dan keefektifan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada materi teks biografi. Penelitian ini menggunakan metode RnD (*Research and Development*). Tujuan dalam penggunaan metode penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk dan mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan. Model yang dipilih yaitu model ADDIE. Model ADDIE sendiri memiliki lima tahap, yaitu *analyse* (analisis),

Design (desain), *Developmen* (pengembangan), *Implemation* (impelemntasi), *Evaluation* (evaluasi). Berikut ini hasil yang diperoleh oleh peneliti dilalui dengan beberapa tahap sebagai berikut.

1. *Analyse* (Analisis)

Tahap pertama yaitu *analyse* (analisis) tahap awal ini yaitu melakukan wawancara dan menyebarkan angket. Wawanacara dilakukan bersama guru bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa SMK Budiniah 2 Bogor sudah menggunakan kurikulum merdeka. Kemudian, diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan masih menggunakan bahan ajar bentuk cetak dari pemerintah dan buku pegangan guru dan internet saja sehingga menyebabkan siswa menjadi mudah bosan ketika pembelajaran. Kemudian, diketahui bahwa siswa diketahui masih pasif. Dalam kesehariannya siswa membawa *handphone* dan kerap memainkannya di jam pelajaran. Kemudian sarana dan perasarana yang kurang memadai sehingga pembelajaran kurang bervariasi. Berdasarkan hasil angket kebutuhan, siswa menginginkan bahan ajar yang di dalamnya menarik seperti adanya gambar, video dan dirancang semenarik mungkin. Oleh karena itu diperlukan pengembangan bahan ajar digital interaktif yang dapat membuat siswa tertarik dengan pembelajaran.

2. *Design* (Perancangan)

Setelah melakukan analisis dan mengetahui kebutuhan siswa, peneliti mulai merancang isi bahan ajar mulai dari elemen yang digunakan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, menyusun materi. Peneliti merancang isi bahan ajar seperti prakata, daftar isi, capaian pembelajaran, materi, rangkuman, latihan, evaluasi, penilaian diri, penilaian, kunci jawaban, glosarium, dan daftar pustaka. Sumber isi materi berasal dari buku, internet, *youtube*, dan gambar untuk melengkapi materi yang sesuai dengan materi teks biografi. Pada penyusunannya, peneliti menggunakan *Microsoft word* untuk membuat catatan atau membuat kerangka awal bahan ajar. Kemudian, membuat lembar validasi materi, bahasa, dan media dan membuat soal *pretest* dan *posttest* yang berisi 20 soal.

3. *Development (Pengembangan)*

Bahan ajar yang sudah dirancang menggunakan *Microsoft word*, dibuat menarik menggunakan aplikasi *canva* dengan menggunakan fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi tersebut seperti pemilihan warna, gambar, *background*. Langkah selanjutnya memasukan rancangan yang telah dibuat di *canva* di unduh dan dimasukan ke *website heyzine* agar berbentuk *flipbook*. Kemudian, peneliti menambahkan video di dalamnya dan fitur-fitur yang bersifat interaktif dalam bahan ajar yang dikembangkan. Fitur tersebut seperti penambahan *background*, *search link*, kuis, gambar animasi dan lain sebagainya.

Bahan ajar yang sudah rampung dilakukan uji validasi untuk mengetahui kelayakan bahan ajar yang dikembangkan dengan membawa instrumen penelitian. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, bahasa dan media. Validasi materi dilakukan oleh guru bahasa Indonesia SMK Budiniah 2 Bogor. Hasil rekapitulasi dari skor persentase keseluruhan sebesar 84% dan dinyatakan “sangat layak”. Aspek yang dinilai yaitu komponen isi, aspek penyajian materi, dan aspek kemanfaatan materi.

Hasil rekapitulasi validasi bahasa mendapat persentase sebesar 88,4% dengan kategori “sangat layak”. Aspek yang dinilai yaitu aspek kelugasan, komunikatif, dan kesesuaian dengan kaidah kebahasaan bahasa Indonesia. Artinya bahwa bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* masuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks biografi. Kemudian, validasi produk media memperoleh skor persentase sebesar 83,3% dengan kriteria “sangat layak”.

4. *Implementation (Implementasi)*

Bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* yang sudah di validasi oleh para ahli diterapkan dalam pembelajaran untuk mempelajari teks biografi. Penerapan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* dilakukan di kelas X di SMK Budiniah 2 Bogor yang berjumlah 36 siswa. Uji coba dilaksanakan secara tatap muka (langsung) dengan 4JP. Pada tahap awalnya siswa diberikan soal *pretest* yang berisi 20

soal pilihan ganda melalui *google formulir*. Hasil *pretest* diperoleh nilai rata-rata sebesar 49,5.

Setelah mengerjakan *pretest*, siswa mulai dikenalkan dan menggunakan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada proses pembelajaran materi teks biografi. Bahan ajar tersebut dibagikan melalui tautan yang diberikan kemudian diakses semua siswa kelas X. Setelah belajar dengan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*, siswa diuji kembali dengan mengerjakan *posttest* yang berisikan soal yang sama dengan jumlah yang sama. Pada hasil *posttest* siswa memperoleh skor rata-rata 84,8. Hasil tersebut membuktikan bahwa pengetahuan siswa mengalami peningkatan setelah belajar dengan menggunakan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap selanjutnya setelah penerapan yaitu tahap *evaluation* (evaluasi). Pada tahap evaluasi peneliti melakukan evaluasi berdasarkan temuan dari hasil analisis kebutuhan dan wawancara. Hasil proses validasi produk yang sudah dilakukan terdapat beberapa catatan yang dievaluasi dari proses validasi produk bahan ajar sehingga produk yang dikembangkan menjadi valid dan layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Selain itu, evaluasi juga dilihat dari hasil angket respons siswa dan respons guru setelah menggunakan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*. Angket diberikan kepada 36 responden (siswa). Berdasarkan hasil respons siswa terhadap bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* diperoleh hasil skor presentase keseluruhan sebesar 84% dengan aspek tampilan mendapatkan hasil skor presentase sebesar 83% dan aspek kemanfaatan bahan ajar 86%.

Evaluasi respons juga diberikan kepada guru bahasa Indonesia. Hasil respons guru terhadap bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* memperoleh hasil skor presentase keseluruhan sebesar 85,3%. Hal tersebut mencakup aspek tampilan visual mendapat hasil skor presentase sebesar 84%, aspek kesesuaian dengan kaidah kebahasaan 84% dan aspek komponen materi memperoleh presentase sebesar 88%. Dari hasil respons

siswa dan guru diperoleh kategori sangat efektif sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* sangat efektif digunakan sebagai bahan ajar untuk kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia.

F. Keterbatasan Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini memiliki keterbatasan pada uji coba. Produk bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* memerlukan koneksi internet dan paket kuota internet sehingga terdapat siswa yang memerlukan waktu untuk mengakses tautan bahan ajar. Kemudian terdapat siswa yang paket internetnya habis sehingga teman sebangkunya memberikan *hotspot* kepada siswa yang kehabisan kuota internet. Meskipun terdapat hambatan yang terjadi ketika penelitian, bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada materi teks biografi kelas X layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia.

BAB V

KESIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada materi teks biografi siswa kelas X SMK Budiniah 2 Bogor, maka dapat disimpulkan bahwa

1. Pengembangan bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* pada materi teks biografi kelas X menggunakan model ADDIE yaitu *analyse, design, development, implemtation, dan evaluation* dilakukan dengan sistematis dan hasil produk sudah layak digunakan. Bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* dirancang menggunakan bantuan aplikasi canva kemudian dibuat menjadi *flipbook* interaktif menggunakan *website heyzine* dengan memanfaatkan fitur-fitur yang dapat membuat bahan ajar interaktif. Bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* terdiri dari sampul, prakata, daftar isi, petunjuk penggunaan, bagian-bagian bahan ajar, materi teks biografi, latihan, evaluasi, penilaian diri, penilaian, kunci jawaban, glosarium, dan daftar pustaka. Bahan ajar yang sudah selesai dikembangkan dapat diakses melalui tautan dan kode batang. Kemudian, diuji coba oleh siswa di kelas X SMK Budiniah 2 Bogor sebanyak 36 siswa.
2. Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi ahli materi, bahasa, dan media bahwa bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* dinyatakan layak digunakan oleh siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil validasi materi memperoleh persentase sebesar 84% dengan kriteria sangat layak, ahli bahasa memperoleh skor persentase sebesar 88,4% dengan kriteria sangat layak dan ahli media mendapat skor persentase sebesar 83,3% dengan kriteria sangat layak.

3. Bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* dinyatakan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil rata-rata *pretest* dan *posttest*. Diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar, yaitu skor rata-rata *pretest* sebesar 49,5 dan skor rata-rata hasil *posttest* sebesar 84,8. Kemudian berdasarkan hasil respons siswa terhadap bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* sebanyak 36 responden (siswa) mendapatkan hasil sebesar 84% dan respons guru sebesar 85,3%. Hasil tersebut masuk dalam kategori efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yaitu sebagai berikut.

1. Bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* dapat digunakan oleh siswa untuk membantu peserta belajar lebih praktis dan fleksibel digunakan.
2. Bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* digunakan sebagai bahan ajar literatur di sekolah.
3. Bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang lebih bervariasi dan digunakan oleh guru untuk memudahkan penyampaian materi.
4. Bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar digital dan sumber belajar yang bervariasi dalam proses pembelajaran dan bisa dijadikan sebagai pilihan sumber belajar pilihan.
5. Bahan ajar dapat menjadi bekal dalam peneliti sebagai pengajar yang profesional.

C. Rekomendasi

Rekomendasi yang diajukan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Produk bahan ajar digital yang dikembangkan dapat dijadikan sumber belajar oleh siswa dan guru serta dapat digunakan di mana saja dan kapan saja.
2. Untuk penelitian, uji coba bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* dapat dilakukan dalam skala yang lebih besar.
3. Sekolah menyediakan *wifi* untuk siswa mendukung kegiatan pembelajaran berbasis digital.
4. Bahan ajar digital interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine* hanya berisi pembelajaran materi teks biografi maka dari itu perlu pengembangan untuk materi pelajaran bahasa Indonesia lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmalia. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif berbantuan Book Creator pada Konsep Hukum Gravitasi Newton Terintegrasi Al-Quran di Ma Ittihad Al-Hummah Ussu Kabupaten Luwu Timur. (Skripsi). Sarjana, Universitas Islam Negeri Alahudin Makasar
- Ariani, R., & Festiyed. (2019). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Multimedia Interaktif. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 5(2), 158.
- Arianti, F. F., Sutrimah, S., & Hasanudin, C. (2021). Flipped Classroom dan Aplikasi Schoology: Analisis Keterampilan Menulis Teks Biografi. *Tabasa: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pengajarannya*, 1(2), 165–186. <https://doi.org/10.22515/tabasa.v1i2.2591>
- Aulia, Fadillah & Gumilar. (2021). *Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan
- Binti Mirnawati, L., & Agatha Valent Fabriya, R. (2022). Penerapan Media Flipbook untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 22–38. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.19837>
- Candra, A., 1□, M., & Susilowibowo, J. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flipbook sebagai Pendukung Pembelajaran Administrasi Pajak dengan Kompetensi Dasar PPh Pasal 21. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2217–2231. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/784>
- Dayanti, Z. R., Respati, R., & Gyartini, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 04(05), 5.
- Erawati, N. K., Rini Purwati, N. K., & Ayu Putri Diah Saraswati, I. D. (2022). Pengembangan E-Modul Logika Matematika dengan *Heyzine* untuk Menunjang Pembelajaran di SMK. *JPM: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 71–80.
- Fitriyah, M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Siswa Kelas V MI Raudlatul Ulum. (Skripsi). Sarjana, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Halomoan Siregar, B. (2023). Pengembangan Bahan Ajar digital Interaktif Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pendahuluan Menurut (Kunandar, 2013), Hasil belajar matematika ialah hal yang begitu utama pada saat. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(July), 2104–2117

- Humairah, E. (2022). Penggunaan Buku Ajar ELektroik (E-Book) Berbasis Flipbook Guna Mendukung Pembelajaran Daring di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Batch 1*, 1–6.
- Iffah, Ilmiah, dkk. (2022). Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Kimia dengan Menggunakan Media Flipbook HTML 5 Berbasis Video Kontekstual. *Madaris: Jurnal Guru Inovatif*, 2, 14–26.
- Jamilah, N., Mulawarman,., Hudiono. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif dalam Pembelajaran Apresiasi Puisi untuk Siswa Kelas X SMA: *Jurnal Kajian Bahasa dan Sastra dan Pengajaran* 3(1), 16
- Jamilah, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif ‘POST’ dalam Pembelajaran Apresiasi Puisi untuk Siswa Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3(1), 14–23. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i1.28>
- Jefriyanti, R., Intiana, S. R. H., & Efendi, M. (2022). Analisis Kemampuan Mengonstruksi Teks Biografi Siswa Kelas X MA Nurul Yaqin Praya. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2125–2134. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.910>
- Kartika, W. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Canva Berbasis Kearifan Lokal Materi Teks Prosedur Kelas XI di SMA 2 Kota Bogor. (Skripsi), Sarjana, Uniersitas Pakuan
- Kosasih. (2021). Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Kurnia, T.D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516-52
- Latifah, S., & Utami, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Media Sosial Schoology. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 36–45. <https://doi.org/10.24042/ijjsme.v2i1.3924>
- Manzil, E. F. (2022). Pengembangan e-modul interaktif heyzine flipbook berbasis scientific materi siklus air Kelas V SDN Bareng 5 Malang. http://mulok.lib.um.ac.id/index.php?p=show_detail%5C&id=114603%5C&k&keywords
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170–187. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mahira. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Book Interaktif Pada Heyzine Flipbook Materi Al-Tahiyya. (Tesis), Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Alaudin, Makassar
- Martatiyana, D. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Manfaat Energi Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 99–112.
- Nafidah, R., & Suratman, B. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbantuan Adobe Flash pada Mata Pelajaran Korespondensi Kelas X OTKP

- di SMK YPM 3 Taman. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 39–50. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p39-50>
- Nafingah, H., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Digital Berbantuan Aplikasi Heyzine untuk Pembelajaran IPAS Materi Kayanya Negeriku Kelas 4 SD. 7, 6780–6784.
- Ningsih, S., Kuntarto, E., & Kurniawan, A. R. (2020). Teachers' Problems in Using Information and Communication Technology (Ict) and Its Implications in Elementary Schools. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 4(3), 518. <https://doi.org/10.33578/pjr.v4i3.7964>
- Nurjaman, A., Lustyantje, N., & Anoegrajekti, N. (2021). Contextual Approach Based Teaching Material Development Using Flipbook for Appreciation Courses and Fiction Prose Studies At Pakuan University, Bogor. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt / Egyptology*, 18(4), 6082–6090. <https://archives.palarch.nl/index.php/jae/article/view/7223>
- Nuryani, L., & Surya Abadi, I. G. (2021). Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 247. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32934>
- Pratiwi, W., Hidayat, S., & Suherman, S. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Di Gugus Menes. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 14(1), 156–163. <https://doi.org/10.31932/ve.v14i1.2173>
- Prihatinyas&Fatikhatum. (2020). *Physiics Learning By E-Module*. Jombang: Fakultas Pertanian Unibersitas KH.A. Wahab Hasbullah
- Pribadi, B. A., & Putri, D., D. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar*. Tangerang Selatan. Universitas Terbuka
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Qouri, N. R., & Zulherman, Z. (2023). Pengembangan E-Book Berbantuan Heyzine pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9622–9629. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2591>
- Rafianti, I., Setiani, Y., & Yandari, I. A. V. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Tutorial Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Smp. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 11(2). <https://doi.org/10.30870/jppm.v11i2.3759>
- Ramadhani, D., Nurhasanah, A., & Fadillah, M. A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi Heyzine Flipbooks Tentang Kesultanan Banten Abad Ke-17 Di Kelas X Smkn 2 Kota Serang. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 4(2), 388–402. <https://doi.org/10.51874/jips.v4i2.133>

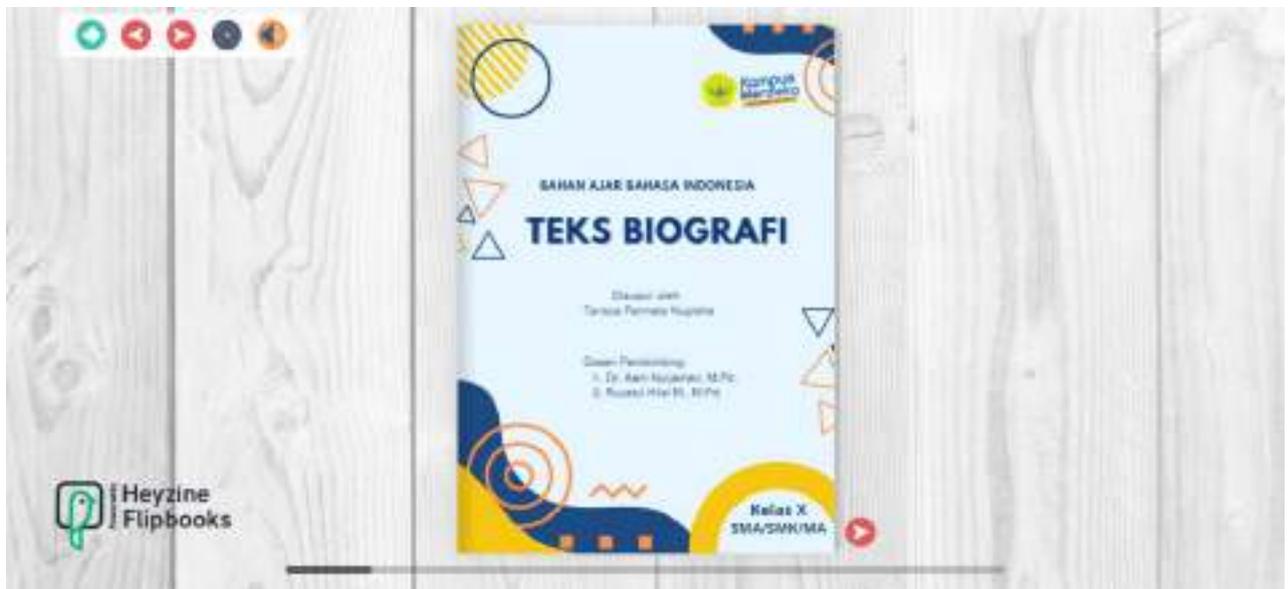
- Ratuman&Rosmiati. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers
- Rayanto, Y., Sugianti, (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dari R2D2: Teori& Praktek. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institue. Hlm.29&36
- Rahmawati, N., (2023). Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Teks Drama di Kelas XI SMAN 1 Rancabungur. (Skripsi). Sarjana, Universitas Pakuan, Bogor
- Rusmaya, T. (2021). Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRFI Karisma Bangsa sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-2019. Cetakan Pertama. Widina Bhakti Persada. Bandung.
- Santi, L., Lubis, P. H. ., & Kusumawati, N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Siklus Air Berbasis Flipbook Digital pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 1–23.
- Sari, F. F. K., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbook untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6079–6085. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1715>
- Sari, R., Anggreni, F., & Kunci, K. (2023). Penyusunan E-Modul Menggunakan Heyzine Pada KKG MI Se-Kota Langsa. *Jurnal Pendidikan Masyarkat dan Pengapdian*, 03(2), 291–299.
- Seyyowanti, D.A. (2019). *Keefektifan Keterampilan Menulis Teks Biografi dengan Menggunakan Model Project Based Learning dan Discovery Learning Berbantuan Media Video Animasi Graphic Motion pada Siswa Kelas X SMA*. (Skripsi), sarjana. Universitas Negeri Semarang
- Siregar, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Addie Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Pada SMK PABA Binjai. *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, 2(1), 68–87. <https://doi.org/10.30596/liabilities.v2i1.3336>
- Siregar, T. (2023). Tahapan Model Penelitian dan Pengembangan Research And Development (R&D). *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(4), 142–158. <https://dirosat.com/index.php/i/article/view/48>
- Sumartini, A. T. (2022). Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Flipbook dengan Platform Google Classroom dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(1), 103–126. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i1.752>
- Sugiono. (2015)Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung. Alfabeta
- Suherli,. Suryaman, M., Septiji,. A., Istiqamah. (2017). Bahasa Indonesia. Jakarta. Kemendikbud
- Susilowati. (2019). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 8*

No 2 , Oktober 2019 Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 8 No 2 , Oktober 2019. 8(2), 136–145.

- Talitha, S., Rosdiana, R., Mukhtar, R. H., & Suhilman. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Mgmt Bahasa Indonesia Sma Kota Bogor. *SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 169–177. <https://doi.org/10.55681/swarna.v2i1.314>
- Tamami, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menggunakan Aplikasi Geogebra Pada Materi Lingkaran. *Jurnal Teknodik*, 25(1), 1. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v25i1.649>
- Telaumbanua, S., Juilela, J., & Tondang, N. S. (2022). Nilai Keteladanan Dalam Teks Biografi Jenderal T.B. Simatupang Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas X Sma. *Asas: Jurnal Sastra*, 11(1), 13. <https://doi.org/10.24114/ajs.v11i1.31846>
- Tria. (2024). Biografi dan Profil Lengkap Bill Gates, Pendiri Microsoft. Diakses dari infobiografi.com
- Trinaldi, A., Bambang, S. E. M., Afriani, M., Rahma, F. A., & Rustam, R. (2022). Analisis Kebutuhan Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Infomasi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9304–9314. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4037>
- Ulandari, R., Syawaludin, A., & Hartont. (2022) Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Jenepoto. *Journal Of Eduction*, 2(5) 109
- Utami, R. Yola. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook dalam menunjang Pembelajaran Berdiferensi di Kelas IV Sekolah Dasar. (Skripsi) sarjana, Universitas Jambi
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>
- Yusuf, N., Setyawan, H., Immawati, S., Santoso, G., & Usman, M. (2022). gembangan Media Flipbook Berbasis Fabel untuk Meningkatkan Pemahaman Pesan Moral pada Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8314–8330. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3735>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Produk Bahan Ajar Digital Interaktif *flipbook* menggunakan *heyzine*



Ayo kita belajar tentang teks biografi!

PAGE

CAPAIAN PERBELAJARAN

Pembaca akan mampu menggunakan informasi tentang kehidupan, pikiran, perasaan, dan sifat orang lain sebagai bahan refleksi diri. Selain itu, pembaca akan mampu memahami berbagai jenis teks biografi, seperti: novel, film, dokumenter, sejarah, serta dapat melakukan analisis dan evaluasi untuk menentukan mana yang sesuai dan mana tidak.

TUJUAN PERBELAJARAN

Salah satu di antaranya, peserta didik mampu:

1. Menilai ke mana biografi tentang seseorang, jika itu, pertengahan atau akhir dari teks biografi yang dibuat dengan tepat.
2. Menyebutkan masalah tentang apa tersebut dalam biografi yang dibuat dalam biografi yang tepat.
3. Mengetahui apa biografi dengan cara memahami secara teks biografi dengan tepat.

Heyzine Flipbooks

PETA KONSEP

Biografi

- Teks Biografi
- Karakter Unggul Teks Biografi
- Struktur Teks Biografi

BIOGRAFI MARK ZUCKER

Berkas ini biografi adalah video telah dimasukkan di dalam. Klik dan memutar untuk biografi dan YouTube.

Mark Zuckerberg

Mark Zuckerberg adalah pendiri dan CEO Facebook. Dia adalah salah satu orang terkaya di dunia.

Perhatikan video tentang biografi ini dan jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut!

- 1. Bagaimana kehidupan Mark Zuckerberg sebagai biografi?
- 2. Apakah ada karakter unggul yang dapat diteladani dari biografi Mark Zuckerberg?
- 3. Apa saja masalah Mark Zuckerberg?

Heyzine Flipbooks

Membaca Teks Biografi

Salah satu biografi tokoh yang sangat penting adalah biografi, yang dapat membantu pembaca memahami kehidupan, pikiran, perasaan, dan sifat orang lain. Dengan membaca biografi, pembaca dapat belajar dari pengalaman orang lain yang dapat diterapkan dalam kehidupan mereka.

Biografi, motivasi, dan pelajaran dapat dari biografi yang membantu pembaca dan siswa memahami biografi, yang juga dapat mereka. Untuk siswa memahami apa itu biografi yang membantu mereka untuk memahami biografi yang membantu pembaca belajar dari kehidupan orang lain yang dapat mereka teladani.

Mari Menonton

WAWANCARA Naudy Ayunda

Perhatikan video tentang biografi ini dan jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut!

Heyzine Flipbooks



Persepsi Masyarakat Tentang...

Persepsi masyarakat tentang bangsa sebagai suatu bangsa yang bermartabat, beradab, berprestasi, dan berkeadilan nasional, merupakan masalah yang sangat penting dan strategis. Oleh karena itu, pemerintah perlu memperhatikan hal-hal tersebut.

Cerita

Sebelum menjadi seorang seorang guru, Didi menyelesaikan perkuliahan di bidang pendidikan sejarah. Dua tahun kemudian, tepatnya tahun 1920 ia terpilih untuk menjadi anggota dewan di Dewan Rakyat yang mewakili Kabupaten Pasuruan. Organisasi ini bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan rakyat, ekonomi, dan pemerintah. Tujuan Pemerintah Pasuruan adalah untuk meningkatkan budaya bangsa yang tidak hanya mengandalkan uang semata-mata, melainkan semua yang memiliki eksploitasi akan budaya bangsa, baik itu melalui eksploitasi Waskana. Didi telah mengorganisir pemerintah lokal Pasuruan sehingga ia mendapat julukan di Aceh sebagai orang yang sangat baik.

Pada tahun Juli 1920, sekitar 10 minggu sebelum...

Pada tahun Juli 1920, sekitar 10 minggu sebelum pemilu di 145. Dia dipindahkannya ke Bandung, kota Bandung menjadi tempat awal di mana ia mulai aktif dalam dunia politik. Tiga tahun kemudian, Dia kembali dipindahkan ke Peking, tempat di mana ia mulai aktif dalam dunia politik internasional. Saat bertugas di Peking antara tahun 1925. Dia juga ke organisasi Asia Timur.

Ditanya sebagai anggota Dewan Kota, Dia berkeinginan untuk memperbaiki kehidupan rakyat ia sangat memperhatikan profilnya baik yang berkaitan dengan pemerintahan seperti kesehatan rakyat, ekonomi, hukum, dan yang ia lakukan baik dalam dan luar negeri. Masyarakat. Masyarakat kemudian, dia juga pernah menjadi anggota dewan kota yang cukup baik. Dia, sebagai pertama ini kemudian kembali ke Aceh. Dia dipindah ke restorasi.

Pada masa penjajahan Jepang, Dia menjadi pimpinan surat kabar Tanah pada tahun 1942 sampai 1945. Kemudian, ia diangkat menjadi anggota DPRD dan DPRD. Setelah Indonesia diproklamasikan merdeka, DPRD melanjutkan untuk mengabdikan DPRD. Dia kemudian melanjutkan sebagai Wakil Rakyat pada tahun pertama Republik Indonesia tahun 1945. Ia kemudian aktif melakukan perjalanan ke berbagai daerah termasuk Riau (1970) dari luar-luar negeri yang sempat di Indonesia. Dia telah berkecukupan di Banda pada 21 Desember 1945.

Keterlibatan sebagai pembuat film...

Keterlibatan sebagai pembuat film atau sutradara. Ketika ini semua pengalaman, visioner atau pembuat film, karena itulah akan banyak yang dilakukan. Begitulah di dunia ini akan ada dan ada.

Kawan

Pada 9 November 1971, menjadi Wakil Gubernur Provinsi Republik Indonesia Nomor 09/TK Tahun 1971. Dia telah berkecukupan sebagai anggota Partai Nasional, Monumen Ratu Patih di Lembang, Bandung. Jawa Barat, dia juga aktif mengabdikan perjuangannya. Dia telah berkecukupan sebagai pembuat film yang pernah banyak pengalaman dan aktif sebagai. Saat ini dia juga aktif sebagai pembuat film dan juga pernah ke Indonesia.

Mari Membaca

Keterlibatan di Dunia

Di dunia ini ada banyak orang yang aktif sebagai pembuat film dan juga pernah ke Indonesia. Dia telah berkecukupan sebagai pembuat film dan juga pernah ke Indonesia.

Di dunia ini ada banyak orang yang aktif sebagai pembuat film dan juga pernah ke Indonesia. Dia telah berkecukupan sebagai pembuat film dan juga pernah ke Indonesia.

Keterlibatan sebagai pembuat film...

Keterlibatan sebagai pembuat film atau sutradara. Ketika ini semua pengalaman, visioner atau pembuat film, karena itulah akan banyak yang dilakukan. Begitulah di dunia ini akan ada dan ada.

Kawan

Pada 9 November 1971, menjadi Wakil Gubernur Provinsi Republik Indonesia Nomor 09/TK Tahun 1971. Dia telah berkecukupan sebagai anggota Partai Nasional, Monumen Ratu Patih di Lembang, Bandung. Jawa Barat, dia juga aktif mengabdikan perjuangannya. Dia telah berkecukupan sebagai pembuat film yang pernah banyak pengalaman dan aktif sebagai. Saat ini dia juga aktif sebagai pembuat film dan juga pernah ke Indonesia.

Di dunia ini ada banyak orang...

Di dunia ini ada banyak orang yang aktif sebagai pembuat film dan juga pernah ke Indonesia. Dia telah berkecukupan sebagai pembuat film dan juga pernah ke Indonesia.

Di dunia ini ada banyak orang yang aktif sebagai pembuat film dan juga pernah ke Indonesia. Dia telah berkecukupan sebagai pembuat film dan juga pernah ke Indonesia.



Penilaian Menemukan Karakter Unggul Tokoh Teks Biografi

No	Deskripsi	Skor
1	Peserta didik mampu menemukan makna tersembunyi dan tersembunyi melalui ungkapan tokoh teks biografi dengan ungkapan tepat.	3
2	Peserta didik mampu menemukan makna tersembunyi dan tersembunyi melalui karakter ungkapan tokoh teks biografi dengan ungkapan tepat.	4
3	Peserta didik mampu menemukan makna tersembunyi dan tersembunyi melalui ungkapan tokoh teks biografi dengan ungkapan yang berkaitan hubungannya lainnya.	3
4	Peserta didik mampu menemukan makna tersembunyi dan tersembunyi melalui karakter ungkapan tokoh teks biografi dengan ungkapan yang berkaitan hubungannya lainnya.	2

Penilaian Mengevaluasi Struktur Teks Biografi

No	Deskripsi	Skor
1	Peserta didik mampu mengevaluasi struktur teks biografi dengan ungkapan tepat dan menyebutkan bukti yang cukup sesuai.	3
2	Peserta didik mampu mengevaluasi struktur teks biografi dengan ungkapan tepat dan menyebutkan bukti yang sesuai.	4
3	Peserta didik mampu mengevaluasi struktur teks biografi dengan ungkapan tepat dan menyebutkan bukti yang cukup sesuai.	3
4	Peserta didik mampu mengevaluasi struktur teks biografi dengan ungkapan tepat dan bukti yang sangat sesuai.	2

Nilai = Skor yang diperoleh x 100
Skor Maksimal

Kunci Jawaban

Tentukan bentuk di bawah ini untuk makna kunci jawaban:

Tutor

Glosarium

Biografi: Kisah hidup seseorang yang ditulis oleh orang lain.

Terjemah: Sebuah kata yang mudah dipahami maknanya. Makna dari kata tersebut adalah apa yang harus dilakukan atau kata-kata itu sendiri.

Terjemah: Kata terjemahan. Kata terjemah tidak digunakan dengan cara lain lagi.

PO atau buku Publish Offering: proses ketika seorang penulisan menulis biografi sebelum kepada publik.

BASIC: Definisi atau istilah. Definisi adalah definisi yang menjelaskan arti kata yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Kementerian, V & Muband, R. (2021). *Dasar-dasar Kertajarin, Dasr Literasi, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.

Widada, L. (2021). *Dasar-dasar Kertajarin, Dasr Literasi, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.

Widada, L. (2021). *Dasar-dasar Kertajarin, Dasr Literasi, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.

Widada, L. (2021). *Dasar-dasar Kertajarin, Dasr Literasi, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.

Widada, L. (2021). *Dasar-dasar Kertajarin, Dasr Literasi, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.

DAFTAR PUSTAKA

Widada, L. (2021). *Dasar-dasar Kertajarin, Dasr Literasi, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.

Widada, L. (2021). *Dasar-dasar Kertajarin, Dasr Literasi, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.

Widada, L. (2021). *Dasar-dasar Kertajarin, Dasr Literasi, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.

Widada, L. (2021). *Dasar-dasar Kertajarin, Dasr Literasi, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.

Widada, L. (2021). *Dasar-dasar Kertajarin, Dasr Literasi, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.

Lampiran 2. Wawancara Pendidik

Hari, tanggal observasi : Desember 2023
 Sekolah : SMK Budiniah 2 Bogor
 Narasumber : Yulianingsih, S.Pd.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa jumlah siswa kelas X di kelas?	Kelas X RPL itu ada 36 siswa dalam satu kelas
2.	Apa kurikulum yang digunakan di SMK Budiniah 2 Bogor?	Saat ini sudah menggunakan kurikulum merdeka
3.	Apa bahan ajar yang digunakan untuk belajar bahasa Indonesia?	Bahan ajar yang digunakan yaitu buku paket dari pemerintah dan buku pegangan guru. Saat ini sudah tidak menggunakan LKS.
45..	Bagaimana karakteristik siswa di kelas X?	Karakteristik siswa itu masih pasif ketika pembelajaran di kelas, jika tidak diajak interaksi mereka lebih banyak diam. Terkadang kurang perhatian saat pembelajaran karena merasa jenuh ketika pembelajaran.
6.	Bagaimana motivasi siswa saat belajar menggunakan bahan ajar yang digunakan?	Jika menggunakan buku, mereka sangat jenuh. Maka dari itu perlu diselingi dengan metode lain.
7.	Apakah ada proyektor di kelas?	Tidak ada, jika ingin menggunakan guru perlu membawanya.
8.	Apakah pembelajaran bahasa	Sudah. Namun karena sarana di

	Indonesia sudah menggunakan teknologi?	sekolah kurang memadai jadi jarang menggunakan. Terkadang menggunakan internet untuk pembelajaran.
9.	Apakah ada permasalahan yang dialami selama proses pembelajaran bahasa Indonesia?	Ada, siswa masih pasif. Menggunakan bahan ajar buku cetak membuat siswa bosan dan mengantuk.
10.	Apakah ibu pernah mengembangkan bahan ajar?	Penah. Namun, terkendala perangkat. Misalnya saya ingin menggunakan infokus ternyata sedang digunakan oleh guru lain.
11.	Bahan ajar seperti apa yang disenangi oleh siswa?	Bahan ajar yang berbentuk digital karena mereka lebih tertarik dan antusias jika belajar berbasis digital dibanding menulis di papan tulis. Apalagi jika ditayangkan video dan menggunakan <i>power point</i> .
12.	Apakah siswa membutuhkan pembelajaran berbasis digital?	Sangat membutuhkan.
13.	Apakah ibu setuju jika penelitian saya mengembangkan bahan ajar menjadi bentuk digital?	Ya setuju, saya rasa itu menarik karena siswa lebih antusias jika belajar menggunakan digital dibanding bahan ajar buku cetak.

Lampiran 3. Angket Kebutuhan Siswa

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN
BAHAN AJAR DIGITAL INTERAKTIF *FLIPBOOK* MENGGUNAKAN *KEYZINE* PADA
MATERI TEKS BIOGRAFI SISWA KELAS X SMK BUDINIAH 2 BOGOR**

Nama : Zaskia Andriyanti

Kelas : V - RPL

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas pada tempat yang telah disediakan dengan benar.
2. Bacalah beberapa item yang telah disajikan.
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom pilihan jawaban sesuai dengan kondisi yang dialami.

Pertanyaan:

No	Indikator yang Ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah bahan ajar digital <i>flipbook</i> menggunakan <i>keyzine</i> sudah pernah digunakan pada saat pembelajaran?		✓
2.	Apakah Anda memiliki buku pegangan/paket untuk mempelajari materi bahasa Indonesia materi teks biografi?	✓	
3.	Apakah bahan ajar/buku yang digunakan sudah interaktif?		✓
4.	Apakah Anda mengalami kesulitan saat mempelajari materi bahasa Indonesia?	✓	
5.	Apakah bahan ajar/buku cetak terkadang membuat Anda jenuh?	✓	
6.	Apakah Anda setuju jika bahan ajar/buku mengenai materi teks biografi dibuat menjadi digital (<i>handphone</i> atau komputer) dalam bentuk <i>flipbook</i> ?	✓	
7.	Apakah Anda tertarik dengan pembelajaran bahasa Indonesia yang terdapat gambar?	✓	
8.	Apakah Anda tertarik dengan pembelajaran bahasa Indonesia yang menarik seperti adanya video dalam pembelajaran?	✓	
9.	Apakah Anda senang jika bahan ajar/materi disajikan berbasis digital?	✓	
10.	Apakah Anda memiliki buku lain selain buku dari sekolah?		✓

Lampiran 4. Surat Permohonan Validator Materi



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

Nomor : 616/WADEK I/FKIP/V/2024
 Perihal : Permohonan Validator Data

14 Mei 2024

Yth. Kepala SMK Budiniah 2
 di Bogor

Dengan hormat,

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

Nama : Tarisya Permata Nugraha
 NPM : 032120027
 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 : Yulianingsih, S.Pd.

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

Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,



Dr. Sahdi 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

CS Dipindai dengan CamScanner

5. Lembar Angket Validasi Ahli Materi

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif *Flipbook* Menggunakan *Heyzine* pada Materi Teks Biografi Siswa Kelas X SMK Budinia 2 Bogor

Penyusun : Tarisya Permata Nugraha

NPM : 032120027

Pembimbing : 1. Dr. Aam Nurjaman, M.Pd
2. Ruyatul Hilal M., M.Pd

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Iu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

Nama Validator : Yulianingsih, S.Pd.

Jabatan : Guru

Tanggal : 24 Mei 2024

A. Petunjuk Penilaian

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan tanda (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut
Skor 5 : Sangat Setuju
Skor 4 : Setuju
Skor 3 : Cukup Setuju
Skor 2 : Kurang Setuju
Skor 1 : Tidak Setuju
3. Setelah mengisi setiap item pada angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan apabila diperlukan perbaikan pada bahan ajar.
4. Kesimpulan lembar disediakan diisi dengan memberikan tanda lingkaran (O) yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai, saya mengucapkan terima kasih.

 Dipindai dengan CamScanner

B. Penilaian

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Komponen Isi						
1	Materi yang disajikan dalam bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> sesuai dengan Capaian Pembelajaran					✓
2	Materi pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> sesuai tujuan pembelajaran					✓
3	Bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> tersusun dengan rapih				✓	
B. Penyajian materi						
4	Video yang ditampilkan sesuai dengan materi teks biografi				✓	
5	Gambar pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> sesuai dengan materi teks biografi				✓	
6	Latihan soal yang disajikan sesuai dengan materi pelajaran teks biografi				✓	
7	Contoh teks yang disajikan sesuai dengan materi pelajaran teks biografi				✓	
8	Materi pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> sesuai dengan kebutuhan peserta didik				✓	
9	Bahan ajar yang digunakan sesuai dengan gaya belajar peserta didik				✓	
10	Materi tidak mengandung pornografi atau SARA					✓
11	Materi teks biografi disampaikan menggunakan bahasa yang sesuai				✓	
C. Kemanfaatan Materi						
12	Materi teks biografi yang diberikan dapat menambah pengetahuan peserta didik				✓	
13	Bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> mampu menumbuhkan pembelajaran yang menarik pada materi teks biografi				✓	
14	Bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menguraikan materi mulai dari yang rendah ke tingkat kesulitan yang tinggi				✓	
15	Secara keseluruhan bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> ini layak digunakan pada kelas X dalam materi teks biografi				✓	

C. Komentar/Saran

Untuk keseluruhan Aplikasi Flipbook nya cukup bagus dan menarik untuk dibaca oleh peserta didik.

D. Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda lingkaran (O) pada nomor yang sesuai sebagai kesimpulan terhadap penilaian secara umum terhadap Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif *Flipbook* menggunakan *Heyzine* pada Materi Teks Biografi Siswa Kelas X SMK Budiniah 2 Bogor.

1. Layak digunakan atau uji lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan revisi
3. Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan banyak revisi
4. Tidak layak untuk digunakan atau uji coba lapangan

Bogor, 24 Mei 2024
Ahli Materi


Yulianingsih, S.Pd.

Lampiran 6. Surat Keterangan Validasi Materi

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : Yulianingsih, S.Pd.

Jabatan : Guru

Instansi : SMK Budiniah 2

Telah menerima instrumen hasil validasi angket penelitian yang berjudul "**Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Flipbook Menggunakan Heyzine pada Materi Teks Biografi Siswa Kelas X SMK Budiniah 2 Bogor**" yang disusun oleh:

Nama : Tarisya Permata Nugraha

NPM : 032120027

Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

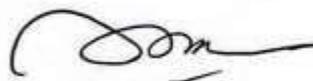
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir instrumen penelitian, maka bahan ajar tersebut dinyatakan "**VALID**".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 26 Juli 2024

Pembimbing Utama,



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

Pembimbing Pendamping,



Ruyatul Hilal M., M.Pd.
NIK 1130119877

Validator Materi



Yulianingsih, S.Pd.
NUPTK 1658768669230212

Lampiran 7. Surat Permohonan Validator Ahli Bahasa

	<p>UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i></p>
<p>Nomor : 565/WADEK I/FKIP/V/2024 Perihal : Permohonan Validator Data</p>	<p>6 Mei 2024</p>
<p>Yth. Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd. Dosen FKIP Universitas Pakuan Bogor</p>	
<p>Dengan hormat,</p>	
<p>Sehubungan dengan permohonan mahasiswa dengan identitas sebagai berikut:</p>	
<p>Nama : Tarisya Permata Nugraha NPM : 032120027 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia</p>	
<p>kami mohon kesediaan Ibu untuk menjadi validator data yang diperlukan oleh mahasiswa tersebut dalam penyusunan skripsi.</p>	
<p>Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Ibu, kami ucapkan terima kasih.</p>	
<p>Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,</p>  <p>Dr. Sandi Budiana, M.Pd. NIK 1.1006 025 469</p>	
<p>Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608 http://www.fkip.unpak.ac.id email : fkip@unpak.co.id</p>	

**Lampiran 8. Angket Kelayakan Ahli Bahasa Pertama s.d Ketiga
Lembar validasi pertama**

ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif *Flipbook* Menggunakan *Heyzine*
pada Materi Teks Biografi Siswa Kelas X SMK Budinia 2 Bogor

Penyusun : Tarisya Permata Nugraha

NPM : 032120027

Pembimbing : 1. Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.

2. Ruyatul Hilal M, M.Pd.

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

Nama Validator : Ainiyah Ekowati, M.Pd.

Asal Instansi : Universitas Pakuan

Tanggal : 27 Mei 2024

A. Petunjuk Penilaian

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan tanda (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut
Skor 5 : Sangat Setuju
Skor 4 : Setuju
Skor 3 : Cukup Setuju
Skor 2 : Kurang Setuju
Skor 1 : Tidak Setuju
3. Setelah mengisi setiap item pada angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan apabila diperlukan perbaikan pada bahan ajar.
4. Kesimpulan lembar disediakan di isi dengan memberikan tanda lingkaran (O) yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai, saya mengucapkan terima kasih.

B. Penilaian

No	Indikator	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
A. Kelugasan							
1.	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit.				✓		
2.	Kalimat yang digunakan dapat dipahami.				✓		
3.	Penggunaan jenis dan ukuran huruf tepat.				✓		
4.	Bahasa tidak mengandung pornografi atau SARA.			✓			
5.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda.				✓		
B. Komunikatif							
6.	Bahasa yang digunakan pada setiap petunjuk mudah dipahami.				✓		
7.	Dapat membuat peserta didik termotivasi saat menggunakan bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> .				✓		
C. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia							
8.	Kesesuaian penulisan materi dengan EYD.			✓			
9.	Menggunakan bahasa Indonesia Baku.			✓			
10.	Ketepatan ejaan yang sudah tepat.				✓		
11.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kompetensi peserta didik.			✓			
12.	Penggunaan jenis huruf pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> mudah dibaca oleh peserta didik.				✓		
13.	Penggunaan tanda baca sudah tepat.				✓		
14.	Bahasa yang digunakan jelas.				✓		
15.	Konsistensi dalam penggunaan istilah.				✓		

C. Komenta/Saran

Perbaiki tata tulis produk sesuai cetakan.

D. Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda lingkaran (O) pada nomor yang sesuai sebagai kesimpulan terhadap penilaian secara umum terhadap Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif *Flipbook* menggunakan *Heyzine* pada Materi Teks Biografi Siswa Kelas X SMK Budiniah 2 Bogor.

1. Layak digunakan atau uji lapangan tanpa revisi
- ② Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan revisi
3. Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan banyak revisi
4. Tidak layak untuk digunakan atau uji coba lapangan

Bogor, 2024
Ahli Bahasa



Ainiyah Ekowati, M.Pd.

Validasi Ahli Bahasa kedua

ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif *Flipbook* Menggunakan *Heyzine*
pada Materi Teks Biografi Siswa Kelas X SMK Budiniah 2 Bogor

Penyusun : Tarisya Permata Nugraha

NPM : 032120027

Pembimbing : 1. Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.
2. Ruyatul Hilal M, M.Pd.

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

Nama Validator : Ainiyah Ekowati, M.Pd.

Asal Instansi : Universitas Pakuan

Tanggal : 29 Mei 2024

A. Petunjuk Penilaian

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan tanda (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut
Skor 5 : Sangat Setuju
Skor 4 : Setuju
Skor 3 : Cukup Setuju
Skor 2 : Kurang Setuju
Skor 1 : Tidak Setuju
3. Setelah mengisi setiap item pada angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan apabila diperlukan perbaikan pada bahan ajar.
4. Kesimpulan lembar disediakan di isi dengan memberikan tanda lingkaran (O) yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai, saya mengucapkan terima kasih.

B. Penilaian

No	Indikator	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
A. Kelugasan							
1.	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit.					✓	
2.	Kalimat yang digunakan dapat dipahami.					✓	
3.	Penggunaan jenis dan ukuran huruf tepat.					✓	
4.	Bahasa tidak mengandung pornografi atau SARA.					✓	
5.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda.					✓	
B. Komunikatif							
6.	Bahasa yang digunakan pada setiap petunjuk mudah dipahami.					✓	
7.	Dapat membuat peserta didik termotivasi saat menggunakan bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> .					✓	
C. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia							
8.	Kesesuaian penulisan materi dengan EYD.					✓	
9.	Menggunakan bahasa Indonesia Baku.					✓	
10.	Ketepatan ejaan yang sudah tepat.					✓	
11.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kompetensi peserta didik.					✓	
12.	Penggunaan jenis huruf pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> mudah dibaca oleh peserta didik.					✓	
13.	Penggunaan tanda baca sudah tepat.					✓	
14.	Bahasa yang digunakan jelas.					✓	
15.	Konsistensi dalam penggunaan istilah.					✓	

C. Komenta/Saran

Perbaiki produk sesuai catatan.

D. Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda lingkaran (O) pada nomor yang sesuai sebagai kesimpulan terhadap penilaian secara umum terhadap Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif *Flipbook* menggunakan *Heyzine* pada Materi Teks Biografi Siswa Kelas X SMK Budiniah 2 Bogor.

1. Layak digunakan atau uji lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan revisi
3. Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan banyak revisi
4. Tidak layak untuk digunakan atau uji coba lapangan

Bogor, 2024
Ahli Bahasa



Ainiyah Ekowati, M.Pd.

Validasi Ahli Bahasa Ketiga

ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif *Flipbook* Menggunakan *Heyzine*
pada Materi Teks Biografi Siswa Kelas X SMK Budiniah 2 Bogor

Penyusun : Tarisya Permata Nugraha

NPM : 032120027

Pembimbing : 1. Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.

2. Ruyatul Hilal M, M.Pd.

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

Nama Validator : Ainiyah Ekowati, M.Pd.

Asal Instansi : Universitas Pakuan

Tanggal : 29 Mei 2024

A. Petunjuk Penilaian

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan tanda (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut
Skor 5 : Sangat Setuju
Skor 4 : Setuju
Skor 3 : Cukup Setuju
Skor 2 : Kurang Setuju
Skor 1 : Tidak Setuju
3. Setelah mengisi setiap item pada angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan apabila diperlukan perbaikan pada bahan ajar.
4. Kesimpulan lembar disediakan di isi dengan memberikan tanda lingkaran (O) yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai, saya mengucapkan terima kasih.

B. Penilaian

No	Indikator	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
A. Kelugasan							
1.	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit.					✓	
2.	Kalimat yang digunakan dapat dipahami.					✓	
3.	Penggunaan jenis dan ukuran huruf tepat.					✓	
4.	Bahasa tidak mengandung pornografi atau SARA.					✓	
5.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda.					✓	
B. Komunikatif							
6.	Bahasa yang digunakan pada setiap petunjuk mudah dipahami.					✓	
7.	Dapat membuat peserta didik termotivasi saat menggunakan bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> .					✓	
C. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia							
8.	Kesesuaian penulisan materi dengan EYD.					✓	
9.	Menggunakan bahasa Indonesia Baku.					✓	
10.	Ketepatan ejaan yang sudah tepat.					✓	
11.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kompetensi peserta didik.					✓	
12.	Penggunaan jenis huruf pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> mudah dibaca oleh peserta didik.					✓	
13.	Penggunaan tanda baca sudah tepat.					✓	
14.	Bahasa yang digunakan jelas.					✓	
15.	Konsistensi dalam penggunaan istilah.					✓	

C. Komenta/Saran

Produk sudah dapat/layak digunakan di lapangan.

D. Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda lingkaran (O) pada nomor yang sesuai sebagai kesimpulan terhadap penilaian secara umum terhadap Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif *Flipbook* menggunakan *Heyzine* pada Materi Teks Biografi Siswa Kelas X SMK Budiniah 2 Bogor.

1. Layak digunakan atau uji lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan revisi
3. Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan banyak revisi
4. Tidak layak untuk digunakan atau uji coba lapangan

Bogor, 30 Mei 2024
Ahli Bahasa,



Ainiyah Ekowati, M.Pd.

Lampiran 9. Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : Ainiyah Ekowati, M.Pd

Jabatan : Dosen

Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrumen hasil validasi angket penelitian yang berjudul "**Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Flipbook Menggunakan Heyzine pada Materi Teks Biografi Siswa Kelas X SMK Budiniah 2 Bogor**" yang disusun oleh:

Nama : Tarisya Permata Nugraha

NPM : 032120027

Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir instrumen penelitian, maka bahan ajar tersebut dinyatakan "**VALID**".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 23 Juni 2024

Pembimbing Utama,



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

Pembimbing Pendamping,



Ruyatul Hilal M., M.Pd
NIK 1130119877

Validator Bahasa,



Ainiyah Ekowati, M.Pd.
NIK 1130819885

Lampiran 10. Permohonan Validator Ahli Media

	UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i>
Nomor : 565/WADEK I/FKIP/V/2024 Perihal : Permohonan Validator Data	6 Mei 2024
Yth. Bapak M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd. Dosen FKIP Universitas Pakuan Bogor	
Dengan hormat, Sehubungan dengan permohonan mahasiswa dengan identitas sebagai berikut:	
Nama : Tarisya Permata Nugraha NPM : 032120027 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia	
kami mohon kesediaan Bapak untuk menjadi validator data yang diperlukan oleh mahasiswa tersebut dalam penyusunan skripsi.	
Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Bapak, kami ucapkan terima kasih.	
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,   Dr. 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	

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 11. Angket Validasi Ahli Media Pertama dan Kedua

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif *Flipbook* menggunakan *Heyzine* pada Materi Teks Biografi Siswa Kelas X SMK Budiniah 2 Bogor

Penyusun : Tarisya Permata Nugraha

NPM : 032120027

Pembimbing : 1. Dr. H Aam Nurjaman, M.Pd.
2. Ruyatul Hilal M., M.Pd.

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

Nama Validator : M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd.

Asal Instansi : Universitas Pakuan

Tanggal : 25 Mei 2024

A. Petunjuk Penilaian

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan tanda (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut
Skor 5 : Sangat Setuju
Skor 4 : Setuju
Skor 3 : Cukup Setuju
Skor 2 : Kurang Setuju
Skor 1 : Tidak Setuju
3. Setelah mengisi setiap item pada angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan apabila diperlukan perbaikan pada bahan ajar.
4. Kesimpulan lembar disediakan di isi dengan memberikan tanda lingkaran (O) yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu, saya mengucapkan terima kasih.

 Dipindai dengan CamScanner

B. Penilaian

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Tampilan Visual						
1	Desain sampul bahan ajar menarik.				✓	
2	Pemilihan warna pada cover sesuai.				✓	
3	Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf.					✓
4	Tampilan pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> menarik.					✓
5	Tidak banyak menggunakan kombinasi jenis huruf.				✓	
6	Tampilan pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> sesuai dengan materi.				✓	
7	Kejelasan gambar yang ditampilkan pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> .				✓	
8	Bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> kreatif dan inovatif.				✓	
B. Desain Pembelajaran						
9	Bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> dapat digunakan untuk peserta didik belajar.			✓		
10	Penyajian materi pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> dapat dipahami.			✓		
11	Penyampaian materi pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan visual meningkatkan minat belajar peserta didik.			✓		
12	Resolusi video di dalam bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> baik.				✓	
13	Kemudahan dalam memilih menu program		✓			
14	Kemudahan dalam mengakses bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> .				✓	
15	Membantu dalam menyampaikan materi pelajaran teks biografi.				✓	

85

65,7
=66.

B. Komenta/Saran

1. Background
2. link daftar isi
3. tombol home
4. halaman 4 (berkas) ditaruh di bawah : & Perbaiki kalimat penutup scan
5. halaman 15 buka tab baru

C. Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda lingkaran (O) pada nomor yang sesuai sebagai kesimpulan terhadap penilaian secara umum terhadap Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif *Flipbook* Menggunakan *Heysine* pada Materi Teks Biografi Siswa Kelas X SMK Budiniah 2 Bogor.

1. Layak digunakan atau uji lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan revisi
3. Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan banyak revisi
4. Tidak layak untuk digunakan atau uji coba lapangan

Bogor, 25 Mei 2024
Ahli Media,



M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd.

Validasi Ahli Media kedua

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif *Flipbook* menggunakan *Heyzine* pada Materi Teks Biografi Siswa Kelas X SMK Budiniah 2 Bogor

Penyusun : Tarisya Permata Nugraha

NPM : 032120027

Pembimbing : 1. Dr. H Aam Nurjaman, M.Pd.
2. Ruyatul Hilal M., M.Pd.

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

Nama Validator : M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd.

Asal Instansi : Universitas Pakuan

Tanggal : 19 Mei 2024

A. Petunjuk Penilaian

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan tanda (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut
Skor 5 : Sangat Setuju
Skor 4 : Setuju
Skor 3 : Cukup Setuju
Skor 2 : Kurang Setuju
Skor 1 : Tidak Setuju
3. Setelah mengisi setiap item pada angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan apabila diperlukan perbaikan pada bahan ajar.
4. Kesimpulan lembar disediakan di isi dengan memberikan tanda lingkaran (O) yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu, saya mengucapkan terima kasih.

B. Penilaian

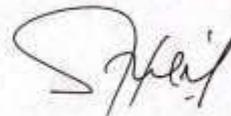
No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
A	Aspek Tampilan Visual					✓
1	Desain sampul bahan ajar menarik.				✓	
2	Pemilihan warna pada <i>cover</i> sesuai.					✓
3	Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf.					✓
4	Tampilan pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> menarik.				✓	
5	Tidak banyak menggunakan kombinasi jenis huruf.				✓	
6	Tampilan pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> sesuai dengan materi.					✓
7	Kejelasan gambar yang ditampilkan pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> .					✓
8	Bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> kreatif dan inovatif.				✓	
B.	Desain Pembelajaran					
9	Bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> dapat digunakan untuk peserta didik belajar.					✓
10	Penyajian materi pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> dapat dipahami.				✓	
11	Penyampaian materi pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan visual meningkatkan minat belajar peserta didik.					✓
12	Resolusi video di dalam bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> baik.				✓	
13	Kemudahan dalam memilih menu program					✓
14	Kemudahan dalam mengakses bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> .					✓
15	Membantu dalam menyampaikan materi pelajaran teks biografi.				✓	

B. Komentor/Saran**C. Kesimpulan**

Bapak/Tbu dimohon untuk memberikan tanda lingkaran (O) pada nomor yang sesuai sebagai kesimpulan terhadap penilaian secara umum terhadap Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif *Flipbook* Menggunakan *Heyzine* pada Materi Teks Biografi Siswa Kelas X SMK Budiniah 2 Bogor.

1. Layak digunakan atau uji lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan revisi
3. Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan banyak revisi
4. Tidak layak untuk digunakan atau uji coba lapangan

Bogor, 29 Mei 2024
Ahli Media,



M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd.

Lampiran 12. Surat Keterangan Validasi Ahli Media

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : M. Gimajar Ganeswara, M.Pd.

Jabatan : Dosen

Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrumen hasil validasi angket penelitian yang berjudul "**Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Flipbook Menggunakan Heyzine pada Materi Teks Biografi Siswa Kelas X SMK Budiniah 2 Bogor**" yang disusun oleh:

Nama : Tarisyu Permata Nugraha

NPM : 032120027

Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

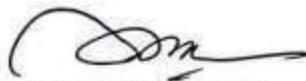
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir instrumen penelitian, maka bahan ajar tersebut dinyatakan "**VALID**".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 23 Juni 2024

Pembimbing Utama,



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

Pembimbing Pendamping,



Ruyatul Hilal M., M.Pd.
NIK 1130119877

Validator Media,



M. Gimajar Ganeswara, M.Pd.
NIK 1130919886

Lampiran 13. Lembar Respons Guru

LEMBAR ANGKET RESPONS GURU

Nama : Yulianingsih, S.Pd.

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah identitas pada tempat yang telah disediakan dengan benar
2. Bacalah beberapa item pertanyaan yang disajikan
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom pilihan jawaban sesuai dengan pendapat Anda. Jawaban diberikan pada kolom dengan skala penilaian dengan keterangan skor sebagai berikut:
 Skor 5 : Sangat Setuju
 Skor 4 : Setuju
 Skor 3 : Cukup Setuju
 Skor 2 : Kurang Setuju
 Skor 1 : Tidak Setuju

Pertanyaan

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
	A. Aspek Tampilan Visual					✓
1.	Desain cover menarik.					✓
2.	Pemilihan warna visual pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> sesuai.				✓	
3.	Kesesuaian pemilihan warna visual dan <i>font</i> .				✓	
4.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf.				✓	
5.	Visual pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> sesuai dengan materi.				✓	
	B. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia					✓
6.	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami.				✓	
7.	Ketepatan ejaan yang sudah tepat.				✓	
8.	Bahasa tidak mengandung pornografi dan SARA.					✓
9.	Penggunaan kata baku.				✓	

10.	Penggunaan tanda baca sudah tepat.				✓
C. Komponen Materi					
11.	Bahan ajar digital interkatif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran.				✓
12.	Video yang ditampilkan sesuai dengan materi.				✓
13.	Materi pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> tersusun dengan baik.				✓
14.	Latihan soal sesuai dengan materi pembelajaran.				✓
15.	Penyajian contoh teks sesuai dengan materi pembelajaran.				✓

Jumlah skor yang diperoleh : 64

Lampiran 14. Rekapitulasi Respons Siswa

ANGKET RESPONNS PESERTA DIDIK																				
No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Skor total	Skor maksimal	Persentase	
1	Afrida Koesnita	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74	75	99%	
2	Afrida Dewita	5	4	4	4	4	5	4	3	4	5	4	3	4	4	4	61	75	81%	
3	Alia Haena Hanatha	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58	75	77%	
4	Andi Faldan Sastra	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	70	75	93%	
5	Ayu Sri Rahayu	4	5	5	3	4	4	5	4	3	4	4	3	5	4	5	65	75	87%	
6	Arni Zaky Muzaffa	5	5	5	4	4	3	4	3	4	4	4	3	5	4	4	61	75	81%	
7	Dina Yuliar	5	2	3	5	4	4	5	3	3	5	5	4	5	4	5	61	75	81%	
8	Dwi Septiantri	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	55	75	73%	
9	Fauzan Ihsani Ramdani	3	2	3	4	3	5	5	5	5	4	3	4	3	4	4	57	75	76%	
10	Fikri Ramadani	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	57	75	76%	
11	Frida Nurliah	4	4	5	5	4	4	3	5	4	5	5	4	4	5	5	67	75	89%	
12	Galpin Purbo Waseo	4	4	3	5	5	4	4	5	5	4	4	4	3	5	3	63	75	84%	
13	Lailiya Rahma Fira	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	63	75	84%	
14	M. Nash Satiawan	5	4	5	5	5	4	3	4	4	3	5	4	5	4	4	64	75	85%	
15	Naulana Ghafir Shiq W'	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	70	75	93%	
16	Nelani	4	1	4	4	4	4	3	3	4	4	5	4	4	3	4	55	75	73%	
17	Muhammad Alibash	3	2	3	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	61	75	81%	
18	Muhammad Haris Fadhil	3	4	4	4	4	3	3	3	4	5	4	4	4	5	4	58	75	77%	
19	Muhammad Ihsanudin	3	3	5	4	4	5	3	5	4	5	4	4	4	4	3	60	75	80%	
20	Muhammad Nuzli Rizky Mauladi	3	4	4	5	4	3	4	4	3	5	4	5	4	4	5	61	75	81%	
21	Muhammad Kayo	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	71	75	95%	
22	Naural Abyan R.	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	71	75	95%	
23	Nayyila Puari Ramadhani	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	66	75	88%	
24	Ranya Aditya	5	3	5	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5	64	75	85%	
25	Rani Risgia Kurni Almi	3	3	4	5	4	3	4	5	5	5	3	4	4	5	4	61	75	81%	
26	Rendra Oktaviani	4	5	5	5	5	4	3	5	4	4	5	5	4	4	5	69	75	92%	
27	Salwa Saugyah	4	5	3	4	4	3	5	4	5	3	5	5	4	5	5	66	75	88%	
28	Serra Aulia Puari	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	68	75	91%	
29	Siti Alish Alfarin	4	5	5	4	4	3	5	4	4	4	4	5	5	4	5	65	75	87%	
30	Siti Alshira	4	2	5	4	5	3	5	5	5	4	5	5	4	4	5	65	75	87%	
31	Siti Maryam	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	53	75	71%	
32	Suci Amelia	5	5	4	5	4	3	5	4	4	4	5	5	4	4	5	67	75	89%	
33	Suderman	4	5	3	3	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	61	75	81%	
34	Syafira Solo	4	4	5	4	4	3	4	2	3	4	4	4	4	4	4	57	75	76%	
35	Willy Adi Pratama	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	72	75	96%	
36	Zachia Andriyani	3	4	4	5	5	4	3	4	4	4	5	5	4	5	5	64	75	85%	
Total		147	136	154	160	152	142	153	150	153	158	157	149	158	149	163	2281			
Jumlah Skor Maksimal																	180			
Persentase		82	76	86	89	84	79	83	83	85	86	87	83	88	83	91	84			
Rata-rata																				

Lampiran 15. Lembar Respons Siswa

LEMBAR ANGKET RESPONS PESERTA DIDIK

Nama : WILLY Adi V.
 Kelas : X - 2.2

1. Isilah identitas pada tempat yang telah disediakan dengan benar.
2. Bacalah beberapa item pertanyaan yang disajikan
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom pilihan jawaban sesuai dengan pendapat Anda.
 Jawaban diberikan pada kolom dengan skala penilaian dengan keterangan skor sebagai berikut:
 Skor 5 : Sangat Setuju
 Skor 4 : Setuju
 Skor 3 : Cukup Setuju
 Skor 2 : Kurang Setuju
 Skor 1 : Tidak Setuju

Pertanyaan:

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Tampilan						
1.	Jenis dan ukuran huruf jelas.					✓
2.	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf.			✓		
3.	Tampilan tidak membuat bosan.					✓
4.	Kualitas video yang ditampilkan jelas.					✓
5.	Warna yang ditampilkan menarik.					✓
6.	Penggunaan bahasa yang digunakan mudah dipahami.					✓
7.	Ilustrasi/gambar pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> sesuai dengan materi.					✓
B. Kemudahan Bahan Ajar Digital Interaktif <i>Flipbook</i> menggunakan <i>Heyzine</i>						
8.	Bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> menambahkan pengetahuan peserta didik.					✓
9.	Materi pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan					

CS Dipindai dengan CamScanner CS Dipindai dengan CamScanner

	<i>heyzine</i> mudah dipahami.					✓
10.	Penggunaan bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> memberikan pengalaman belajar yang berbeda.					✓
11.	Penggunaan bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> mudah digunakan.					✓
12.	Penggunaan bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> membuat peserta didik termotivasi belajar.				✓	
13.	Latihan soal pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> mudah dipahami.					✓
14.	Kemudahan akses pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i>					✓
15.	Pembelajaran menggunakan bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> menjadi lebih bervariasi.					✓

Jumlah skor yang diperoleh :

LEMBAR ANGKET RESPONS PESERTA DIDIK

Nama : Penata Oktavianitami
Kelas : X PPL

1. Isilah identitas pada tempat yang telah disediakan dengan benar.
2. Bacalah beberapa item pertanyaan yang disajikan
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom pilihan jawaban sesuai dengan pendapat Anda. Jawaban diberikan pada kolom dengan skala penilaian dengan keterangan skor sebagai berikut:
Skor 5 : Sangat Setuju
Skor 4 : Setuju
Skor 3 : Cukup Setuju
Skor 2 : Kurang Setuju
Skor 1 : Tidak Setuju

Pertanyaan:

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Tampilan						
1.	Jenis dan ukuran huruf jelas.				✓	
2.	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf.					✓
3.	Tampilan tidak membuat bosan.					✓
4.	Kualitas video yang ditampilkan jelas.					✓
5.	Warna yang ditampilkan menarik.					✓
6.	Penggunaan bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓	
7.	Ilustrasi/gambar pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> sesuai dengan materi.					✓
B. Kemungkinan Bahan Ajar Digital Interaktif <i>Flipbook</i> menggunakan <i>Heyzine</i>						
8.	Bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> menambahkan pengetahuan peserta didik.					✓
9.	Materi pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan					

	<i>heyzine</i> mudah dipahami.				✓	
10.	Penggunaan bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> memberikan pengalaman belajar yang berbeda.				✓	
11.	Penggunaan bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> mudah digunakan.				✓	
12.	Penggunaan bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> membuat peserta didik termotivasi belajar.				✓	
13.	Latihan soal pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> mudah dipahami.				✓	
14.	Kemudahan akses pada bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i>				✓	
15.	Pembelajaran menggunakan bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> menjadi lebih bervariasi.				✓	

Jumlah skor yang diperoleh :

Lampiran 16. Rekapitulasi Hasil *Pretest*

REKAPITULASI HASIL PRETEST SISWA KELAS X SMK BUDINIAH 2 BOGOR

No	Nama	Nomor Soal																				Total skor yang didapat	Jumlah Bobot per-soal	Jumlah Skor maksimal	Nilai																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20																				
1	Atifah Khoerunisa	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	11	5	100	55																
2	Alfian Dwiba	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	9	5	100	45																
3	Alia Hasna Hunafa	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	11	5	100	55																
4	Ardi Julian Sastra	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	7	5	100	35																
5	Ayu Sri Rahayu	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	10	5	100	50																
6	Azmi Zaky Muwaffa	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	5	100	30																
7	Dina Yuliar	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	10	5	100	50																
8	Dwi Septiarini	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	11	5	100	55																
9	Fauzan Ismail Ramdani	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	11	5	100	55																
10	Fikri Ramadan	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	5	100	80																
11	Firda Nurliah	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	14	5	100	70																
12	Golpin Purbo Waseso	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	14	5	100	70																
13	Lutfiya Rahma Fitri	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	10	5	100	50																
14	M. Nasri Setiawan	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	8	5	100	40																	
15	Maulana Ghifâr Sabiq W	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	5	100	85																	
16	Melani	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	5	5	100	25																
17	Muhammad Alshaah	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	8	5	100	40																	
18	Muhammad Hafis Fadilah	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5	5	100	25																	
19	Muhammad Ihsanudin	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	8	5	100	40																
20	Muhammad Nazil Rizky Mauludi	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	8	5	100	40																	
21	Muhammad Rasya	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	8	5	100	40																	
22	Naufal Aryan R	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	9	5	100	45																	
23	Naysilla Putri Ramadani	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	8	5	100	40																	
24	Rasya Aditya	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	12	5	100	60																	
25	Ratu Bikis Kuratu Aini	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	10	5	100	50																	
26	Renata Oktaviani	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	11	5	100	55																	
27	Salwa Sauqiyah	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	11	5	100	55																	
28	Seza Aulia Putri	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	6	5	100	30																	
29	Siti Alifah Alpairin	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	8	5	100	40																	
30	Siti Alzahra	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	10	5	100	50																	
31	Siti Maryam	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	5	5	100	25																	
32	Suci Amelia	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	9	5	100	45																	
33	Sudirman	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	13	5	100	65																	
34	Syafira Solo	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	13	5	100	65																	
35	Willy Adi Pratama	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	13	5	100	65																	
36	Zaskia Andriyani	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	12	5	100	60																	
Jumlah diperoleh per-soal		27	13	24	15	13	29	21	8	17	15	18	20	22	21	11	18	18	13	24	10				1785																
Jumlah siswa																										36															
Jumlah keseluruhan																										1785															
Nilai Minimal																										25															
Nilai maksimal																										85															
Rata-rata nilai pretest																										49,5															

Lampiran 17. Rekapitulasi Hasil *Posttest*REKAPITULASI HASIL POSTTEST KELAS X SMK
BUDINIAH 2 BOGOR

No	Nama	Nomor Soal																				Bobot nilai per-soal	Jumlah skor maksimal	Nilai		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				Total	
1	Afifah Khoerunisa	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	5	100	95	
2	Alfian Dwiha	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	16	5	100	80
3	Alia Hasna Hunafa	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	16	5	100	80
4	Ardi Julian Sastra	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	5	100	75
5	Ayu Sri Rahayu	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18	5	100	90
6	Azmi Zaky Muwaffa	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	5	100	85
7	Dina Yuliar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	19	5	100	95
8	Dwi Septiarini	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	16	5	100	80
9	Fauzan Ismail Ramdani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	5	100	100
10	Fikri Ramadan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	5	100	100
11	Firda Nurliah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19	5	100	95
12	Golpin Purbo Waseso	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	14	5	100	70
13	Lutfiya Rahma Fitri	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	16	5	100	80
14	M. Nasri Setiawan	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	5	100	90
15	Maulana Ghifar Sabiq W	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	5	100	100
16	Melani	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	13	5	100	65
17	Muhammad Alshaah	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16	5	100	80
18	Muhammad Hafis Fadilah	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	5	100	80
19	Muhammad Ihsanudin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	17	5	100	85
20	Muhammad Nazil Rizky Mauludi	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	15	5	100	75
21	Muhammad Rasya	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17	5	100	85
22	Naufal Aryan R	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	5	100	95
23	Naysilla Putri Ramadani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19	5	100	95
24	Rasya Aditya	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	15	5	100	75
25	Ratu Bilqis Kuratu Aini	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	5	100	90
26	Renata Oktaviani	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	5	100	90
27	Salwa Sauqiyah	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	13	5	100	65
28	Seza Aulia Putri	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	16	5	100	80
29	Siti Alifah Alpairin	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15	5	100	75
30	Siti Alzahra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	19	5	100	95
31	Siti Maryam	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17	5	100	85
32	Suci Amelia	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	5	100	85
33	Sudirman	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	5	100	85
34	Syafira Solo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	18	5	100	90
35	Willy Adi Pratama	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	16	5	100	80
36	Zaskia Andriyani	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17	5	100	85
	Jumlah Per-soal	32	28	33	30	23	36	31	27	24	33	31	35	34	32	32	29	31	31	30	29					
	Jumlah Siswa																					36				
	Nilai Minimal																					65				
	Nilai Maksimal																					100				
	Jumlah keseluruhan																					3055				
	Rata-rata																					84,8				

Lampiran 18. Hasil Pretest dan Posttest

HASIL PRETEST DAN POSTTEST SISWA KELAS X SMK BUDINIAH 2 BOGOR

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Afifah Khoerunisa	55	95
2	Alfian Dwiha	45	80
3	Alia Hasna Hunafa	55	80
4	Ardi Julian Sastra	35	75
5	Ayu Sri Rahayu	50	90
6	Azmi Zaky Muwaffa	30	85
7	Dina Yuliar	50	95
8	Dwi Septiarini	55	80
9	Fauzan Ismail Ramdani	55	100
10	Fikri Ramadan	80	100
11	Firda Nurliah	70	95
12	Golpin Purbo Waseso	70	70
13	Lutfiya Rahma Fitri	50	80
14	M. Nasri Setiawan	40	90
15	Maulana Ghifar Sabiq W	85	100
16	Melani	25	65
17	Muhammad Alshaah	40	80
18	Muhammad Hafis Fadilah	25	80
19	Muhammad Ihsanudin	40	85
20	Muhammad Nazil Rizky Mauludi	40	75
21	Muhammad Rasya	40	85
22	Naufal Abyan R	45	95
23	Naysilla Putri Ramadani	40	95
24	Rasya Aditya	60	75
25	Ratu Bilqis Kuratu Aini	50	90
26	Renata Oktaviani	55	90
27	Salwa Sauqiyah	55	65
28	Seza Aulia Putri	30	80
29	Siti Alifah Alpairin	40	75
30	Siti Alzahra	50	95
31	Siti Maryam	25	85
32	Suci Amelia	45	85
33	Sudirman	65	85
34	Syafira Solo	65	90
35	Willy Adi Pratama	65	80
36	Zaskia Andriyani	60	85
Total		1785	3055
Jumlah siswa		36	
Nilai Maksimal		85	100
Nilai Minimal		25	65
Rata-rata		49,5	84,8

Lampiran 19. Soal *Pretest* dan *Posttest*

Nama :

Kelas :

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengantepat!

1. Teks biografi adalah
 - a. teks yang berisi tentang kehidupan seseorang yang ditulis orang lain.
 - b. teks yang berisi kisah kehidupan seseorang yang ditulis oleh dirinya sendiri.
 - c. teks yang berisi tentang kejadiantawar menawar
 - d. teks yang berisi tentang keindahan sifat alam.
 - e. teks yang berisi tentang legenda-legenda.

2. Bacalah teks di bawah ini!

Menurut Chaerul, modal memanglah suatu lah yang penting untuk membangun serta mengembangkan bisnis. Akan tetapi, kemauan serta kerja keras adalah hal paling pokok yang harus dimiliki oleh seseorang yang memiliki keinginan untuk sukses.

Apa maksud dari pemikiran Chaerul?

- a. bahwa kemauan tanpa modal menjadi kunci kesuksesan.
- b. modal tidak penting
- c. kesuksesan datang dari kemauan serta kerja keras yang dimiliki seseorang untuk mengembangkan bisnis.
- d. kesuksesan datang dari modal
- e. hal terpenting yaitu modal

3. Bacalah teks di bawah ini!

Stev Jobs berkata “Terkadang saat berinovasi Anda membuat kekeliruan. Hal terbaik yang dapat dilakukan adalah cepat mengakuinya dan hadapilah masalah itu dengan tarsus mengembangkan inovasi baru.

Apa maksud dari perkataan Stev Jobs?

- a. kita perlu untuk pintar dalam mengambil strategi
- b. saat kita membuat sesuatu yang baru dan mengalami kegagalan, maka kita tidak boleh putus asa dan hadapi semua rintangan.

- c. ketika menghadapi permasalahan perlu dilakukan dengan hati yang tenang
 - d. kita perlu sabar dalam menghadapi permasalahan dengan hati-hati.
 - e. ketika menghadapi masalah kita perlu pintar mengambil keputusan
4. Bacalah teks di bawah ini!

Polin sempat mendaftar tes beasiswa ke NTU Singapura. Sayangnya, hasil tesnya menyatakan ia hanya bisa mendapat 50% beasiswa. Karena itu, ia terpaksa merelakan niat untuk berkuliah di Singapura. Namun, kegagalan tersebut tidak membuatnya menyerah. Ia justru memicu semangatnya untuk mendapatkan beasiswa di univeristas lain. Dan benar saja, berkat semnagat dan kegiahnnnya , ia berhasil diterima kuliah di jepang pada tahun 2016 dan mendapat beasiswa full di Waseda University, Jepang jurusan Matematika Terapan.

Berdasarkan teks di atas bagaimana sifat jerome polin? ...

- a. sabar dan pantang menyerah
 - b. keras kepala dan sabar
 - c. mandiri dan egois
 - d. rajin dan berwibawa
 - e. bekerja keras dan pasrah
5. Bacalah teks di bawah ini!

Pemilik traveloka tersebut tidak cepat putus asa dan terus bekerja keras mengembangkan bisnisnya. Lambat laun traveloka mulai berkembang sedikit demi sedikit dan mulai banyak maskapai yang mau bekerja sama dengan mereka.

Hal yang dapat diteladani dari tokoh tersebut ...

- a. memiliki inovasi
- b. bekerja keras
- c. putus asa
- d. pasrah
- e. berserah diri

6. Bacalah teks di bawah ini!

Prof.DR.H. Abdul Malik Karim Amrullah, pemilik nama pena Hamka (lahir di Nagari Sungai Batang, Tanjung Raya, Kabupaten Agam, Sumatera Barat, 17 Februari1908 – meninggal di Jakarta, 24 Juli1981 pada umur 73 tahun) adalah seorang ulama dan sastrawan Indonesia. Ia melewati waktunya sebagai wartawan, penulis, dan pengajar. Ia terjun dalam politik melalui Masyumi sampai partai tersebut dibubarkan, menjabat Ketua Majelis Ulama Indonesia (MUI) pertama, dan aktif dalam Muhammadiyah sampai akhir hayatnya

Makna ungkapan nama penah adalah ...

- nama besar
- nama kecil
- nama panggilan
- nama samaran
- nama ungkapan

7. Bacalah teks di bawah ini!

William berkata “ Saya belajar tentang keberanian untuk memulai, kegigihan untuk bangkit setiap kali gagal dan bermimpi dengan mata terbuka. Saat mimpi kita pikirkan, mimpi berubah menjadi gagasan dan rencana tersebut kita ucapkan, mimpi berubah menjadi komitmen. Saat komitmen kita laksanakan dengan sungguh-sungguh dan penuh hati, mimpi berubah menjadi kenyataan

Apa maksud dari gagasan William?

- kegigihan dan keberanian menjadi langkah awal merubah mimpi menjadi kenyataan
- apa yang kita pikirkan menjadi komitmen
- melakukankomitmen dengan hati-hati
- terus bermimpi tanpa memulai melakukan perubahan
- mimpi menjadi perubahan

8. Berikut ini yang *tidak* termasuk bagian dalam orientasi adalah ...

- nama
- proses karier
- latar belakang keluarga
- tanggal lahir
- riwayat pendidikan

9. Bacalah teks di bawah ini!

Saat beranjak usia 40 tahun, Ki Hajar Dewantara resmi melepas gelar bangsawannya untuk berbaur dengan masyarakat biasa di daerahnya. Ki Hajar bekerja sebagai wartawan dan penulis diberbagai surat kabar dan dikenal penulis yang handal. Pada tanggal 3 Juli 1922, Ki Hajar Dewantara bersama dengan rekan-rekan seperjuangannya mendirikan perguruan yang bercorak nasional, yaitu National Onderwijs Intituut Taman Siswa (Perguruan Nasional Taman Siswa).

Kutipan di atas merupakan struktur teks biografi bagian

- orientasi
- penutup
- peristiwa penting
- koda

10. Bacalah teks di bawah ini!

Dalam sudut pandang Kartini, wanita tidak harus bisa dalam urusan rumah tangga saja, tetapi harus bisa dan punya wawasan dan ilmu yang luas lagi. Ia pun mulai bergerak untuk mengumpulkan teman-teman wanitanya untuk diajarkan baca dan tulis.

Berdasarkan kutipan di atas, karakter unggul yang dimiliki Kartini ialah

- memiliki bersyukur dan tabahmenghadapi cobaan.
- memiliki jiwa yang tenang dalammenghadapi masalah.
- memiliki sifat jujur dan mandiridalam hidupnya.
- memiliki sifat rajin dan berwibawa.
- memiliki pemikiran yang luar bisauntuk memajukan kaum wanita.

11. Bacalah teks berikut ini!

Raden Ayu Lasminingrat merupakan putri dari pasangan Raden Haji Muhammad Musa dan Raden Ajoe Rija. Beliau lahir pada 29 Maret 1954 di Garut. Lasminingrat memiliki tiga adik perempuan. Ia juga dikenal sebagai pelopor sastra dan cendekiawan Sunda.

Kutipan di atas merupakan struktur teksbiografi bagian

- reorientasi
- penutup
- koda
- orientasi
- peristiwa penting

12. Perhatikan teks di bawah ini!

Perjalanan hidup Bill Gates adalah contoh luar biasa tentang bagaimana visi dan dedikasi dapat mengubah dunia. Keberhasilannya dalam bisnis menjadikan salah satu tokoh yang dihormati dan diakui di dunia.

Kutipan tersebut merupakan struktur teks biografi bagian

- a. awalan
- b. pendahuluan
- c. peristiwa penting
- d. orientasi
- e. reorientasi

13. Perhatikan kutipan di bawah ini!

Perjalanan karier Chairul Tanjung di bidang bisnis penuh dengan kegagalan. Namun, dibalik kegagalannya tersebut tidak membuatnya menyerah. Ia terus berusaha membangun bisnis salah satunya dibidang sepatu ekspor.

Pada kutipan di atas, karakter unggul yang dapat diteladani dari tokoh tersebut adalah

- a. sederhana dan jujur.
- b. berwibawa dan mandiri.
- c. pantang menyerah dan semangat.
- d. bertanggung jawab dan amanah.
- e. jujur dan amanah.

14. Peristiwa/kejadian penting berupa paparan suatu cerita yang berisi kejadian saat tokoh mengalami masalah, karier, peristiwa menyedihkan, dan menyenangkan merupakan struktur teks biografi bagian
Pada kutipan di atas termasuk ...

- a. orientasi
- b. reorientasi
- c. peristiwa penting
- d. pendahuluan
- e. koda

15. Isi teks biografi yang berupa komentar atau kesimpulan, dapat berupa komentar penulis atau komentar orang lain terhadap sosok yang ditulis oleh penulis dalam biografi, merupakan struktur teks biografi bagian

- a. orientasi
- b. peristiwa penting
- c. kejadian tokoh
- d. reorientasi
- e. pengenalan

16. Bacalah teks di bawah ini!

Bung Hatta lahir di Bukittinggi, Sumatra Barat pada 12 Agustus 1902. Beliau pemimpin yang jujur, sederhana, dan tekun. Apa yang diucapkan dengan yang dilakukan selaras.

Pada kutipan di atas, penulis menggambarkan karakter unggul tokoh secara

- a. tidak langsung
- b. bebas
- c. langsung
- d. tertutup
- e. misterius

17. Bacalah teks di bawah ini!

Jack Ma mengalami banyak kegagalan dan penolakan sebelum akhirnya mencapai kesuksesan. Ma pantang menyerah meskipun gagal dalam berbagai upaya awalnya, termasuk saat di tolak oleh beberapa perusahaan dan sekolah.

Pada kutipan di atas penulis menggambarkan karakter unggul tokoh secara

- a. langsung
- b. tidak langsung
- c. misterius
- d. bebas
- e. terikat

18. Berikut hal-hal yang tidak dapat diteladani dari tokoh dalam teks biografi yaitu

- a. pandangan hidup
- b. pretiasi
- c. sikap hidup
- d. menghalalkan berbagai cara
- e. keunggulan

19. Perhatikan teks di bawah ini!

Jk. Rowling merupakan penulis novel Harry Potter. ia pernah hidup dalam kemiskinan. Tak heran saat sudah kaya, ia tidak ragu membagikan kekayaanya pada orang-orang yang membutuhkan. Ia ikut untuk sejumlah kegiatan sosial, kebanyakan mendukung perempuan dan anak.

Pada kutipan di atas, karakter unggul tokoh yang dapat diteladani adalah

- a. peduli terhadap sesama.
- b. tidak sombong.
- c. jujur
- d. berwibawa
- e. tanggung jawab.

20. Perhatikan teks di bawah ini!

Mohammad Natsir merupakan salah satu tokoh Indonesia yang berpenampilan paling sederhana sepanjang masa. Hal ini dikarenakan Natsir dikenal sebagai menteri yang tidak memiliki baju bagus, jasanya bertambal. Ia dikenal sebagai menteri yang tak punya rumah dan menolak untuk diberi mobil mewah. Ia diangkat sebagai perdana menteri oleh Presiden Soekarno pada 17 Agustus 1950.

Pada kutipan di atas, penulis menggambarkan karakter unggul tokoh secara

- a. bebas
- b. misterius
- c. langsung
- d. tidak langsung
- e. terbuka

Lampiran 20. Hasil *Pretest* Afifah (sebelum adanya perubahan tujuan pembelajaran)

<p>Nama *</p> <p>Afifah Khaerania</p> <p>Tambahkan masukan individual</p>	0 / 0
<p>Kelas *</p> <p>10RPL</p> <p>Tambahkan masukan individual</p>	0 / 0
<p>✓ 1. Teks biografi adalah ...</p> <p><input checked="" type="radio"/> teks yang berisi tentang kehidupan seseorang yang ditulis orang lain ✓</p> <p><input type="radio"/> teks yang berisi kisah kehidupan seseorang yang ditulis oleh dirinya sendiri</p> <p><input type="radio"/> teks yang berisi tentang kejadian luar biasa</p> <p><input type="radio"/> teks yang berisi tentang keindahan dan sifat alam</p> <p><input type="radio"/> teks yang berisi tentang legenda-legenda</p> <p>Tambahkan masukan individual</p>	5 / 5
<p>✗ 2. Biografi memuat informasi berupa fakta serta disajikan dalam bentuk ... *</p> <p><input type="radio"/> kisah</p> <p><input type="radio"/> deskripsi</p> <p><input type="radio"/> narasi</p> <p><input type="radio"/> penjelasan</p> <p><input checked="" type="radio"/> kehidupan ✗</p> <p>Jawaban yang benar</p> <p><input checked="" type="radio"/> narasi</p> <p>Tambahkan masukan individual</p>	0 / 5
<p>✓ 3. Sebuah teks biografi dikatakan faktual jika dituliskan berdasarkan ...</p> <p><input type="radio"/> pengalaman penulis</p> <p><input type="radio"/> keinginan penulis menanggapi ide</p> <p><input checked="" type="radio"/> pengalaman hidup seseorang yang dibuktikan dalam tokoh tersebut ✓</p> <p><input type="radio"/> pengalaman hidup seorang penulis dalam menulis teks biografi</p> <p><input type="radio"/> keutuhan teks</p> <p>Tambahkan masukan individual</p>	5 / 5

X 4. Struktur teks biografi orientasi berisi ... * 1 / 5

- masalah yang dialami tokoh
- pendapat pengarang/pemula
- pandangan tokoh terhadap sesuatu
- pengenalan dan gambaran awal tokoh
- masalah dan peristiwa yang dialami tokoh X

Jawaban yang benar:

- pengenalan dan gambaran awal tokoh

Tambahkan masalah individual

✓ 5. Salah satu ciri dari biografi adalah ... * 5 / 5

- memiliki makna kias
- memiliki onkar yang jelas ✓
- bersifat fiksi
- kalimat yang diujikan akurat
- bersifat majemuk

Tambahkan masalah individual

✓ 6. Hal yang membedakan antara teks biografi dengan teks lainnya adalah ... * 5 / 5

- penyajian alasan
- peristiwa berdasarke dalam kisah hidup seseorang ✓
- menceritakan hal yang menarik
- memuatlah sesuatu berupa pembela
- memberikan kesempatan antara dua orang

Tambahkan masalah individual

X 7. Struktur teks biografi yang benar adalah ... * 0 / 5

- orientasi, orientasi, dan kode
- peristiwa penting, orientasi, dan narasi X
- orientasi, peristiwa penting, dan narasi
- peristiwa penting, peristiwa penting, dan orientasi
- narasi, narasi, dan peristiwa penting
- kode

Jawaban yang benar:

- orientasi, peristiwa penting, dan narasi

✘ 8. Berikut ini yang tidak termasuk dalam bagian orientasi ialah ...⁴ 1 2 3

nama
 penjelasan tema
 latar belakang keluarga ✘
 tanggal lahir
 riwayat pendidikan

Jawaban yang benar

penjelasan latar

Selesaikan masalah individual

✘ 9. Perhatikan kutipan teks di bawah ini!

Sejak usia 40 tahun, Ri Hajar Dewantara mulai melepas gelar bangsawannya untuk berdagang dengan masyarakat di daerahnya. Ri Hajar Dewantara bekerja sebagai wartawan dan penulis diberbagai surat kabar dan dikenal penulis yang handal. Pada tanggal 3 Juli 1902, Ri Hajar Dewantara bersama dengan rekan-rekan seperjuangannya mendirikan perguruan yang bercorak nasional, yaitu Himpunan Onderwijs Inisiatief Taman Siswa (Perguruan Nasional Taman Siswa).

Kutipan di atas merupakan struktur teks biografi bagian ...

orientasi ✘

✔ 10. Bacalah kutipan di bawah ini!

Dalam suatu pertandingan karate, wanita tidak hanya bisa dalam urusan rumah tangga saja, tetapi harus bisa dan punya wawasan dan ilmu yang luas lagi. Ia pun mulai bergerak untuk mengumpulkan teman-teman sekitarnya untuk diajarkan bela dan taekwondo.

Berdasarkan kutipan di atas, karakter unggul yang dimiliki Karini ialah ...

memiliki rasa bersyukur dan tabah menghadapi cobaan
 memiliki jiwa yang tenang dalam menghadapi masalah
 memiliki etika jujur dan mandiri dalam hidupnya
 memiliki arif rajin dan berprestasi
 memiliki pemikiran yang luas/luas untuk memajukan kaum wanita ✔

Selesaikan masalah individual

✘ 11. Bacalah teks di bawah ini!

Raden Ayu Lasminingsih merupakan putri dari pasangan Raden Haji Muhammad Maso dan Raden Ajat Rija. Beliau lahir pada 25 Maret 1954 di Garut. Lasminingsih memiliki tiga adik perempuan. Ia juga dikenal sebagai pelopor sastra dan cendekiawan Sunda.

Kutipan di atas merupakan struktur teks biografi bagian ...

✓ 12. Bacalah teks di bawah ini!

Djuanda Kartawidjaya lahir pada tanggal 14 Januari 1911 di Tasikmalaya, Jawa Barat. Djuanda menyelesaikan pendidikan sekolah dasarnya di HIS kemudian ia pindah ke Europesehe LBacalahagere School (LES) yaitu sekolah untuk orang Eropa dan ia lulus pada tahun 1924. Setelah itu, ia dimasukan ayahnya ke sekolah menengah khusus orang Eropa bernama Hoogere Burgerchool te Bandoeng dan ia lulus pada tahun 1926.

Tel teka biografi di atas berisi mengenai aspek ...

riwayat pendidikan ✓

keteladanan tokoh

prestasi tokoh

biodata tokoh

karya-karya tokoh

Tambahkan masukan individual

✓ 13. Bacalah teks di bawah ini!

Perjalanan karier Chasul Tanjung di bidang bisnis penuh dengan kegagalan. Namun, di balik kegagalannya tersebut tidak membuatnya menyerah. Ia terus berusaha membangun bisnis di salah satunya di bidang sepatu ekspor.

Pada kutipan di atas, karakter unggul yang dapat diteladani dari tokoh tersebut adalah ...

vedehane dan jujur

berprestasi dan mandiri

pantang menyerah dan semangat ✓

bertanggung jawab dan amanah

jujur dan amanah

Tambahkan masukan individual

✓ 14. Bacalah teks di bawah ini!

Pada tanggal 18 Agustus 1945, Soebardjo dilantik sebagai menteri luar negeri pada Kabinet Presidensial yaitu kabinet Indonesia yang pertama. Pada tahun 1951-1952, ia kembali menjabat menjadi menteri luar negeri. Selain itu, ia juga menjadi duta besar Republik Indonesia di Switserland antara tahun 1957-1961. Dalam bidang pendidikan, Soebardjo merupakan professor dalam bidang Sejarah Pemerintahan dan Diplomasi Republik Indonesia di Fakultas Keleluasan, Universitas Indonesia.

Pada kutipan di atas termasuk dalam tel teka biografi aspek ...

perjalanan karier Ahmad Soebardjo ✓

pendidikan Ahmad Soebardjo

keluarga Ahmad Soebardjo

keunikan Ahmad Soebardjo

kelahiran Ahmad Soebardjo

Tambahkan masukan individual

✓ 15. Isi teks biografi yang berupa komentar atau kesimpulan, dapat berupa komentar penulis atau komentar orang lain terhadap sosok yang ditulis oleh penulis dalam biografi, merupakan struktur teks biografi bagian ...

orientasi
 peristiwa penting
 kejadian tokoh
 komentar ✓
 pengalaman

Tambahkan masukan individual

✗ 16. Bacalah teks di bawah ini!

Bung Hana lahir di Bukittinggi, Sumatera Barat pada 12 Agustus 1902. Bung pemimpin yang jujur, sederhana, dan teluh. Apa yang diucapkan dengan yang dilakukan selaras.

Pada kutipan di atas, penulis menggambarkan karakter unggul tokoh secara ...

tidak langsung
 bebas

✓ 17. Berikut hal-hal yang tidak dapat diwadani dari tokoh dalam teks biografi yaitu ...

pandangan hidup tokoh
 prestasi tokoh
 sikap hidup
 masalah sebagai siswa ✓
 riwayat pendidikan

Tambahkan masukan individual

✗ 18. Peristiwa/kejadian penting berupa sajian cerita nyata yang telah terjadi saat tokoh mengalami masalah, konflik, peristiwa menyedihkan dan menjerengkali merupakan struktur teks biografi bagian ...

orientasi ✗
 orientasi
 latar
 peristiwa penting
 peristiwa penting

Jawaban yang benar

✓ 19. Bacalah teks di bawah ini!

1 / 5

Jk. Rowling merupakan penulis novel Harry Potter. Ia pernah hidup dalam kemiskinan. Tokohnya saat sudah kaya, ia tidak ragu membagikan kekayaannya pada orang-orang yang membutuhkan. Ia ikut untuk sejumlah kegiatan sosial, kebanyakan mendukung perempuan dan anak.

Pada kutipan di atas, karakter unggul tokoh yang dapat diteladani ialah ...

peduli terhadap sesama ✓

tidak sombong

jujur

berprestasi

tanggung jawab

Tambahkan masukan individual

✗ 20. Bacalah teks di bawah ini!

1 / 5

Mohammed Natchi merupakan salah satu tokoh Indonesia yang berprestasi paling sederhana sepanjang masa. Hal ini dikarenakan faktor dilenai sebagai menteri yang tidak memiliki baju bagus, jasanya bertamab, ia divenal sebagai menteri yang tak punya rumah dan menolak untuk diberi mobil mewah. Ia diangkat sebagai perdana menteri oleh Presiden Soekarno pada 17 Agustus 1960.

Pada kutipan di atas, penulis menggambarkan karakter unggul tokoh secara ...

bebas

filial ✗

langung

tidak langung

terbuka

Jawaban yang benar

tidak langung

Tambahkan masukan individual

Lampiran 21. Hasil *Posttest* Afifah (sebelum adanya perubahan tujuan pembelajaran)

<p>Nama *</p> <p>Afifah Kusumawati</p> <p>Tambahkan masukan individual</p>	0 / 0
<p>Kelas *</p> <p>10RPL</p> <p>Tambahkan masukan individual</p>	0 / 0
<p>✓ 1. Teks biografi adalah ... *</p> <p><input checked="" type="radio"/> teks yang berisi tentang kehidupan seseorang yang ditulis orang lain ✓</p> <p><input type="radio"/> teks yang berisi kisah kehidupan seseorang yang ditulis oleh dirinya sendiri</p> <p><input type="radio"/> teks yang berisi tentang pelajaran lawan manawan</p> <p><input type="radio"/> teks yang berisi tentang keindahan dan sifat alam</p> <p><input type="radio"/> teks yang berisi tentang legenda-legenda</p> <p>Tambahkan masukan individual</p>	5 / 5
<p>✓ 2. Biografi memuat informasi berupa fakta serta disajikan dalam bentuk ... *</p> <p><input type="radio"/> kisah</p> <p><input type="radio"/> deskripsi</p> <p><input checked="" type="radio"/> narasi ✓</p> <p><input type="radio"/> penjelasan</p> <p><input type="radio"/> kehidupan</p> <p>Tambahkan masukan individual</p>	5 / 5
<p>✓ 3. Sebuah teks biografi dikatakan faktual jika dituliskan berdasarkan ... *</p> <p><input type="radio"/> pengalaman penulis</p> <p><input type="radio"/> keinginan penulis memengaruhi ide</p> <p><input checked="" type="radio"/> pengalaman hidup seseorang yang diceritakan dalam tokoh tersebut ✓</p> <p><input type="radio"/> pengalaman hidup seorang penulis dalam menulis teks biografi</p> <p><input type="radio"/> kesukaan teks basan</p> <p>Tambahkan masukan individual</p>	5 / 5

✓ 4. Struktur teks biografi orientasi berisi ... 5 / 5

- masalah yang dialami tokoh
- pendapat pengarang/penulis
- pandangan tokoh terhadap sesuatu
- pengenalan dan gambaran awal tokoh ✓
- masalah atau peristiwa yang dialami tokoh

Tambahkan masukan individual

✓ 5. Salah satu ciri dari biografi adalah ... 5 / 5

- memiliki makna kasa
- memiliki urutan yang jelas ✓
- bersifat fiktif
- kalimat yang diawali konjungsi
- bersifat imajinatif

Tambahkan masukan individual

✓ 6. Hal yang membedakan antara teks biografi dengan teks lainnya adalah ... 5 / 5

- cerita fiksi realistis
- cerita ditulis berdasarkan fakta kisah hidup seseorang ✓
- menceritakan hal yang mendidik
- menantang sesuatu kepada pembaca
- memberikan kesepakatan antara dua orang

Tambahkan masukan individual

✓ 7. Struktur teks biografi yang benar adalah ... 5 / 5

- reorientasi, orientasi, dan koda
- peristiwa penting, reorientasi dan resolusi
- orientasi, peristiwa penting, dan reorientasi ✓
- peristiwa penting, pernyataan umum, dan orientasi
- resolusi, reorientasi, dan peristiwa penting

Tambahkan masukan individual

✓ 8. Berikut yang tidak termasuk dalam bagian orientasi ialah ... *

5 / 5

- nama
- perjalanan karier ✓
- latar belakang keluarga
- tanggal lahir
- riwayat pendidikan

Tambahkan masukan individual

✕ 9. Bacalah teks di bawah ini!

5 / 5

Saat beranjak usia 40 tahun, Ki Hajar Dewantara resmi melepas gelar bangsawannya untuk berburu dengan masyarakat kelas di daerahnya. Ki Hajar bekerja sebagai wartawan dan penulis di berbagai surat kabar dan dikenal penulis yang handal. Tahun 1908, ia aktif di aksi propaganda organisasi boedi oetomo. Pada tanggal 3 Juli 1922, Ki Hajar Dewantara bersama dengan rekan-rekan seperjuangannya mendirikan perguruan yang bercorak nasional, yaitu National Onderwijs Instituut Tamboesoena (Perguruan Nasional Tamboesoena).

Kutipan di atas merupakan struktur teks biografi bagian

- orientasi ✕
- penutup
- peristiwa penting
- kode
- teoritisasi

Jawaban yang benar

- peristiwa penting

Tambahkan masukan individual

✓ 10. Bacalah teks di bawah ini!

5 / 5

Dalam sudut pandang Kartini, wanita tidak hanya bisa dalam urusan rumah tangga saja, tetapi harus bisa dan punya wawasan dan ilmu yang luas lagi. Ia pun mulai bergerak untuk mengumpulkan teman-teman wanitanya untuk diajarkan baca dan tulis.

Berdasarkan kutipan di atas, karakter unggul yang dimiliki Kartini ialah ...

- memiliki rasa bersyukur dan tabah menghadapi cobaan
- memiliki jiwa yang tenang dalam menghadapi masalah
- memiliki sifat jujur dan mandiri dalam hidupnya
- memiliki sifat rajin dan berprestasi
- memiliki pemikiran yang luar biasa untuk memajukan kaum wanita ✓

Tambahkan masukan individual

✓ 11. Bacalah teks di bawah ini!

5 / 5

Raden Ayu Lasminingrat merupakan putri dari pasangan Raden Haji Muhammad Musa dan Raden Aje Raja. Beliau lahir pada 20 Maret 1954 di Garut. Lasminingrat memiliki tiga adik perempuan. Ia juga dikenal sebagai pelopor sastra dan cendekiawan Sunda.

Kutipan di atas merupakan struktur teks biografi bagian ...

- reorientasi
- orientasi ✓
- koda
- penutup
- peristiwa penting

Tambahkan masukan individual

✓ 12. Bacalah teks di bawah ini!

5 / 5

Djuanda Kartawijaya lahir pada tanggal 14 Januari 1911 di Taelimalaya, Jawa Barat. Djuanda menyelesaikan pendidikan sekolah dasarnya di HIS kemudian ia pindah ke Europeseche Lagere School (LES) yaitu sekolah untuk orang Eropa dan ia lulus pada tahun 1924. Setelah itu, ia di masukkan ayahnya ke sekolah menengah khusus orang Eropa bernama Hogere Burgerschool te Bandung dan ia lulus pada tahun 1929.

Isi teks biografi di atas berisi mengenai aspek ...

- riwayat pendidikan ✓
- latar belakang tokoh
- prestasi tokoh
- biografi tokoh
- karya-karya tokoh

Tambahkan masukan individual

✓ 13. Perhatikan teks di bawah ini! 3 / 5

Perjalanan karier Charul Tanjung di bidang bisnis penuh dengan kegagalan. Namun, dibalik kegagalannya tersebut tidak membuatnya menyerah. Ia terus berusaha membangun bisnis salah satunya di bidang sepatu ekspor.

Pada kutipan di atas, karakter unggul yang dapat diidentifikasi dari tokoh tersebut ialah ...

sederhana dan jujur

berbisa dan mandiri

pantang menyerah dan semangat ✓

bertanggung jawab dan amanah

jujur dan amanah

Tambahkan masukan individual

✓ 14. Bacalah teks di bawah ini! 7 / 5

Pada tanggal 16 Agustus 1945, Soebardjo dilantik sebagai menteri luar negeri pada Kabinet Presidensial yaitu kabinet Indonesia yang pertama. Pada tahun 1951-1952, ia kembali menjabat menjadi menteri luar negeri. Selain itu, ia juga menjadi duta besar Republik Indonesia di Switzerland antara tahun 1957-1961. Dalam bidang pendidikan, Soebardjo merupakan professor dalam bidang Sejarah Perlembagaan dan Diplomasi Republik Indonesia di Fakultas Keusastraan, Universitas Indonesia.

Pada kutipan di atas termasuk dalam isi teks biografi aspek ...

perjalanan karier Ahmad Soebardjo ✓

pendidikan Ahmad Soebardjo

keluarga Ahmad Soebardjo

keunikan Ahmad Soebardjo

kelahiran Ahmad Soebardjo

Tambahkan masukan individual

✓ 15. Isi teks biografi yang berupa komentar atau kesimpulan, dapat berupa komentar penulis atau komentar orang lain terhadap sosok yang ditulis oleh penulis dalam biografi, merupakan struktur teks biografi bagian ... 4 / 5

orientasi

peristiwa penting

kejadian tokoh

referensi ✓

pengenalan

Tambahkan masukan individual

✓ 16. Bacalah teks di bawah ini! * 5 / 5

Bung Hatta lahir di Bukittinggi, Sumatra Barat pada 12 Agustus 1902. Beliau pemimpin yang jujur, sederhana, dan tekun. Apa yang dicapakan dengan yang ditekankan seferies.

Pada kutipan di atas, penulis menggambarkan karakter unggul tokoh secara ...

tidak langsung

bebas

langsung ✓

tertutup

tidak

Tambahkan masukan individual

✓ 17. Berikut hal-hal yang tidak dapat ditelaah dari tokoh dalam teks biografi yaitu * 5 / 5

pandangan hidup tokoh

prestasi tokoh

nilai hidup

menghalalkan berbagai cara ✓

diwajar pendidikan

Tambahkan masukan individual

✓ 18. Peristiwa/kejadian penting berupa paparan suatu cerita yang berisi kejadian-kejadian tokoh mengalami masalah, konflik, peristiwa menyedihkan dan menyeras glas merupakan struktur teks biografi bagian ... * 5 / 5

orientasi

reorientasi

koda

penutup

peristiwa penting ✓

Tambahkan masukan individual

✓ 19. Perhatikan teks di bawah ini

Jk. Rowling merupakan penulis novel Harry Potter, ia pernah hidup dalam kemiskinan. Tak hanya saat masih kecil, ia tidak ragu membagikan kebayaannya pada orang-orang yang membutuhkan. Ia ikut untuk sejumlah kegiatan sosial, kebanyakan mendukung penempatan dan anak.

Pada kutipan di atas, karakter unggul tokoh yang dapat dilastasi ialah....

peduli terhadap sesama ✓

tidak sombong

jujur

beradab

tanggung jawab

Tambahan jawaban individual

✓ 20. Bacalah teks di bawah ini

Mohammad Natsir merupakan salah satu tokoh Indonesia yang berpemikiran paling sederhana sepanjang masa. Hal ini dikarenakan Natsir dikenal sebagai menteri yang tidak memiliki beju bagus, jasanya bertaniat. Ia dikenal sebagai menteri yang tak punya rumah dan menolak untuk diberi mobil mewah. Ia diangkat sebagai perdana menteri oleh Presiden Soekarno pada 17 Agustus 1950.

Pada kutipan di atas, penulis menggambarkan karakter unggul tokoh secara ...

bebas

misterius

langung

tidak langung ✓

terbelas

Tambahan jawaban individual

Lampiran 22. SK Bimbingan

	<p>YAYASAN PAKUAN SILIWANGI UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i> Jalan Pakuan Kota Pos 452, E-mail: kip@unpak.ac.id, Telepon (0271) 8375408 Bogor</p>												
<p>SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN Nomor : 3490/SK/DFK/PP/11/2024</p>													
<p>TENTANG PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</p>													
Menimbang :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademis, 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 :	<ol style="list-style-type: none"> 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/20/2021, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Antar Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025. 												
Memperhatikan :	Laporan dan permintaan Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dalam rapat staf pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.												
MEMUTUSKAN													
Menetapkan :	Mengangkat Saudara												
Permana :	<table border="0"> <tr> <td style="padding-right: 20px;">Dr. H. Aam Mujaman, M.Pd.</td> <td>:</td> <td>Pembimbing Utama</td> </tr> <tr> <td>Ruyatul Hilal M., M.Pd.</td> <td>:</td> <td>Pembimbing Pendamping</td> </tr> </table>	Dr. H. Aam Mujaman, M.Pd.	:	Pembimbing Utama	Ruyatul Hilal M., M.Pd.	:	Pembimbing Pendamping						
Dr. H. Aam Mujaman, M.Pd.	:	Pembimbing Utama											
Ruyatul Hilal M., M.Pd.	:	Pembimbing Pendamping											
	<table border="0"> <tr> <td style="padding-right: 20px;">Nama</td> <td>:</td> <td>TARISYA PERMATA NUGRAHA</td> </tr> <tr> <td>NPM</td> <td>:</td> <td>032120027</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>:</td> <td>PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>:</td> <td>PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL INTERAKTIF FLIPBOOK MENGUNAKAN HEYZINE PADA MATERI TEKS BIOGRAFI SISWA KELAS X SMK BUDINIAH 2 BOGOR</td> </tr> </table>	Nama	:	TARISYA PERMATA NUGRAHA	NPM	:	032120027	Program Studi	:	PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA	Judul Skripsi	:	PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL INTERAKTIF FLIPBOOK MENGUNAKAN HEYZINE PADA MATERI TEKS BIOGRAFI SISWA KELAS X SMK BUDINIAH 2 BOGOR
Nama	:	TARISYA PERMATA NUGRAHA											
NPM	:	032120027											
Program Studi	:	PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA											
Judul Skripsi	:	PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL INTERAKTIF FLIPBOOK MENGUNAKAN HEYZINE PADA MATERI TEKS BIOGRAFI SISWA KELAS X SMK BUDINIAH 2 BOGOR											
Kedua :	Kepada yang bersangkutan diberlakukan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.												
Ketiga :	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.												
	<p>Ditetapkan di Bogor Pada tanggal 09 Juli 2024</p> 												
Tambahan :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rektor Universitas Pakuan 2. Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Pakuan 												

Lampiran 23. Surat Prapenelitian



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

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: kip@unpak.ac.id, Telpex (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 7474/WADEK I/FKIP/XI/2023

26 November 2023

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala Sekolah SMK Budiniah 2 Bogor
di
Tempat

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

Nama : TARISYA PERMATA
: NUGRAHA
NPM : 032120027
: PENDIDIKAN BAHASA
Program Studi : DAN SASTRA
: INDONESIA

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Dr. Sandi Budiana, M.Pd.
NIK. 11006025469

Lampiran 24. Surat Izin Penelitian

	<p>YAYASAN PAKUAN SILIWANGI UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i> <small>Jalan Pakuan Kota Pos 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telpun (0251) 8375608 Bogor</small></p>								
<p>Nomor : 8473/WADEK /FKIP/V/2024 Perihal : Izin Penelitian</p>	<p>31 Mei 2024</p>								
<p>Yth. Kepala Sekolah SMK Budinia 2 di Tempat</p>									
<p>Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :</p>									
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 20%;">Nama</td> <td>: TARISYA PERMATA NUGRAHA</td> </tr> <tr> <td>NPM</td> <td>: 032120027</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA</td> </tr> <tr> <td>Semester</td> <td>: Delapan</td> </tr> </table>		Nama	: TARISYA PERMATA NUGRAHA	NPM	: 032120027	Program Studi	: PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA	Semester	: Delapan
Nama	: TARISYA PERMATA NUGRAHA								
NPM	: 032120027								
Program Studi	: PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA								
Semester	: Delapan								
<p>Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 6 Juni 2024 mengenai: PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL INTERAKTIF FLIPBOOK MENGGUNAKAN HEYZINE PADA MATERI TEKS BIOGRAFI SISWA KELAS X SMK BUDINIAH 2 BOGOR</p>									
<p>Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.</p>									
<p>Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.</p>									
<p>a.n Dekan Wakil Dekan Bidang Akademik dan kemahasiswaan</p>  <p>Dr. Saiful Budiana, M.Pd. NIK 14006025469</p>									
									

Lampiran 25. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



YAYASAN BUDINIAH
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) BUDINIAH 2
TERAKREDITASI
 NPSN : 20 24 64 32 NSS: 40 20 20 30 32
 Jl Golf Jagorawi No 02 Karanggan Ds. Puspasari Kec. Citeureup Kab. Bogor

SURAT KETERANGAN TELAH MENYELESAIKAN PENELITIAN
 Nomor : 156 /421-5BN2/S.Ket/VI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **ARIES TIARA YULIANTO, SE**
 Jabatan : **Kepala Sekolah**

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa yang beridentitas dibawah ini :

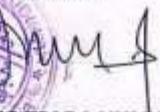
Nama : **TARISYA PERMATA**
 NPM : **032120027**
 Program Studi : **PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**
 Jenjang : **Strata Satu (S1)**
 Yayasan / Universitas : **Univesitas Pakuan**

Telah selesai melakukan penelitian di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Budiniah Citeureup, Kab. Bogor dari tanggal 06 sd 25 Juni 2024, memperoleh data dalam rangka penyusunan Skripsi/Tesis/Tugas akhir penelitian yang berjudul : **"Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Flipbook Menggunakan Heyzine Pada Materi Teks Biografi Siswa Kelas X SMK Budiniah 2 "**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Diterbitkan di : Citeureup
 Pada tanggal : 26 Juni 2024

Kepala Sekolah,


ARIES TIARA YULIANTO, SE
 NIP: -



CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 26. Modul

MODUL AJAR KELAS X TEKS BIOGRAFI

A. Informasi Umum

Nama Penyusun	: Tarisya Permata Nugraha
NPM	: 032120027
Institusi	: SMK Budinian 2 Bogor
Kelas	: X/ Genap
Tahun	: 2024
Fase	: E
Elemen	: Membaca dan Memirsa
Alokasi Waktu	: 4JP (180 Menit)

ELEMEN MEMBACA DAN MEMIRSA	
Capaian Pembelajaran	Siswa mampu mengevaluasi informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks, misalnya deskripsi, laporan, narasi, rekon, ekplanasi, ekposisi, dan diskusi dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat.
Tujuan Pembelajaran	Siswa mampu menilai isi teks biografi berupa gagasan, pikiran, pandangan atau pesan dari teks biografi yang dibaca dengan tepat. Siswa mampu menemukan makna tersirat dan tersurat karakter unggul tokoh dalam biografi dengan tepat. Siswa mampu mengevaluasi teks biografi dengan cara menelaah struktur teks biografi dengan tepat.
Kata Kunci	Teks biografi, karakter unggul, struktur
Topik Inti	Teks biografi
Materi Ajar	<ul style="list-style-type: none"> • Isi teks biografi • Karakter unggul tokoh yang dapat diteladani • Struktur teks biografi
Penjelasan Singkat	Teks biografi merupakan teks yang berisi riwayat hidup seseorang yang ditulis oleh orang lain. Teks biografi memiliki tujuan agar pembacanya dapat terinspirasi dan meneladani sikap dan sifat yang ada dalam tokoh biografi.
Profil Pelajar Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui berdoa bersama-sama

	<p>sebelum kegiatan pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bernalar kritis yang ditunjukkan melalui kemampuan siswa memahami isi dan pesan dari teks biografi yang dibaca dan ditonton. • Gotong royong yang ditunjukkan melalui kemampuan berkolaborasi dalam kelompok di kelas. • Memiliki karakter kreatif melalui kegiatan siswa dalam menyampaikan gagasan dari teks biografi. • Mandiri yang ditunjukkan dengan menganalisis teks biografi.
Pendekatan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Pedagogi Genre/Saintifik
Sarana dan Prasarana	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan ajar digital Interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> pada materi teks biografi kelas X. • Alat : Laptop, proyektor, ponsel, dan jaringan internet • Media ajar : bahan ajar digital <i>flipbook</i>, video YouTube • Lembar Kerja Siswa (LKPD)
Target Siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa reguler kelas X
Ketersediaan Materi/Topik inti	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep teks biografi • Karakter unggul tokoh biografi • Struktur teks biografi
Model Pembelajaran	Discovery Learning
Metode pembelajaran	Tanya jawab, diskusi dan penugasan
Jumlah Murid	36 orang

B. Langkah-langkah Pembelajaran

Pendahuluan	Alokasi waktu
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam dan siswa membalas salam. 2. Siswa dan guru berdoa bersama 3. Guru menanyakan kabar siswa 4. Guru memeriksa kondisi dan kebersihan kelas 5. Guru memeriksa kehadiran siswa sebagai sikap 	10 menit

<p>disiplin siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Memberikan semangat dengan menggunakan <i>ice breaking</i> 7. Siswa bersama guru melakukan apersepsi tentang pertemuan sebelumnya. 8. Siswa menerima informasi mengenai materi pelajaran yang akan dipelajari, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. 9. Siswa menerima informasi tentang langkah pembelajaran yang akan dilakukan. 10. Memberikan motivasi kepada siswa dan menjelaskan manfaatnya pembelajaran hari ini. 11. Siswa mengerjakan <i>pretest</i> terkait materi teks biografi. 	
Kegiatan Inti	
<p>Stimulasi/pemberian rangsangan (Membangun konteks)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membuka tautan dari pengembangan bahan ajar digital interaktif menggunakan <i>heyzine</i>. 2. Siswa disajikan foto-foto tokoh biografi.. <p>Identifikasi Masalah (Pemodelan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa menonton biografi salah satu tokoh yang ada dalam bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> yaitu tokoh “Mark Zuckerberg”. 4. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait video tersebut. <ul style="list-style-type: none"> - Apa itu biografi? - Bagaimana pemikiran tokoh pada video biografi tersebut? - Apa ada karakter unggul tokoh yang dapat diteladani dari biografi tokoh tersebut? - Apa saja struktur teks biografi? 5. Siswa menjawab pertanyaan sesuai dengan pemahaman mereka. <p>Pengumpulan Data (Pemodelan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Siswa bersama guru mengumpulkan informasi mengenai konsep teks biografi melalui bahan ajar digital <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> yang disajikan. <p>Mengolah Data (Pembimbingan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Siswa mengolah informasi dari penjelasan guru mengenai teks biografi melalui bahan ajar yang 	

<p>diberikan.</p> <p>8. Siswa dan guru tanya jawab mengenai karakter unggul tokoh biografi dan struktur teks biografi.</p> <p>9. Siswa mampu untuk menganalisis isi pengertian, karakter unggul tokoh biografi dan struktur teks biografi.</p> <p>Memverifikasi/pembuktian (Mengkontruksi secara bersama)</p> <p>10. Siswa duduk secara berkelompok untuk mendiskusikan pengertian teks biografi, karakter unggul dan struktur teks biografi salah satu tokoh yang disajikan dalam bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i>.</p> <p>Menyimpulkan/generalisasi</p> <p>11. Siswa mengumpulkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh kelompok.</p> <p>12. Peserta didik dengan kelompoknya mempresentasikan hasil diskusinya.</p>	140 menit
Penutup	
<p>13. Siswa mengerjakan <i>posttest</i> mengenai teks biografi yang sudah dipelajari.</p> <p>14. Siswa memberikan respons tentang bahan ajar digital interaktif <i>flipbook</i> menggunakan <i>heyzine</i> pada materi teks biografi yang sudah dicoba dengan cara mengisi lembar angket respons.</p> <p>15. Siswa dan guru menyimpulkan hasil belajar</p> <p>16. Siswa dan guru melakukan refleksi terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan</p> <p>17. Guru menutup pembelajaran dengan bersama-sama mengucapkan syukur dan terima kasih kepada siswa karena sudah mengikuti pembelajaran dengan baik</p> <p>18. Guru memberikan motivasi kepada siswa.</p> <p>19. Guru dan siswa berdoa untuk mengakhiri kegiatan belajar mengajar</p>	30 menit

C. Materi Ajar

a. Isi teks biografi

Isi biografi bukan hanya sekedar biografi saja, akan tetapi dapat berisi pandangan, sikap, perasaan, pemikiran hingga peristiwa atau kejadian yang dialami tokoh yang dapat menginspirasi. Oleh karena itu, tokoh dalam teks biografi merupakan sosok yang berpengaruh, telah sukses, orang yang berjasa, dan sebagainya.

Inspirasi, motivasi, dan perjalanan hidup dari tokoh tidak hanya bisa kalian dapatkan dari teks berbentuk biografi, tetapi juga dari teks rekon. Teks rekon merupakan jenis teks yang menceritakan kembali suatu kronologi peristiwa tertentu berdasarkan pengalaman yang dialami di masa lalu untuk memberikan informasi atau menghibur pembaca.

b. Ciri-ciri Teks Biografi

Menurut Setianingsih (dalam Arianti, dkk. 2021) bahwa ciri-ciri teks biografi terdiri dari:

1. Teks biografi harus memuat informasi fakta tanpa adanya rekayasa.
2. Memuat fakta hidup atau pengalaman hidup seseorang tokoh yang patut diteladani.
3. memiliki struktur yang jelas yaitu orientasi, peristiwa penting, dan reorientasi.

c. Karakter Unggul Tokoh

Karakter unggul dalam teks biografi merupakan sifat, akhlak, budi perkerti atau watak yang dapat diteladani oleh pembacanya. Selain itu, untuk menemukan karakter unggul tokoh dapat dilakukan dengan mengidentifikasi peristiwa/permasalahan apa yang dialami seseorang serta bagaimana cara menghadapi semua itu.

Pola penyajian karakter unggul tokoh dibagi menjadi dua, yaitu secara langsung dan tidak langsung.

a. Secara langsung

Secara langsung artinya seorang penulis dapat menganalisis secara langsung peristiwa/permasalahan yang ada tanpa harus memahami maknanya. Artinya pembaca tidak perlu melakukan analisis makna tersirat.

Contoh :

B.J Habibie adalah seorang tokoh panutan yang menjadi kebanggaan bagi banyak orang di Indonesia.

Pada Kutipan di atas, penulis menyampaikan karakter unggul tokoh secara langsung tidak perlu menganalisis makna tersirat. Dalam kutipan tersebut penulis secara langsung menyatakan bahwa

Habibie adalah sosok yang layak dijadikan panutan bagi bangsa Indonesia.

b. Secara tidak langsung

Secara tidak langsung artinya seorang penulis menjelaskan karakter tokoh dengan mendeskripsikan cara tokoh menghadapi masalah. Penulis juga bisa menggambarkan watak tokoh melalui dialog antar tokoh.

contoh

Ketika musim liburan tiba, ia menggunakan waktunya untuk mengikuti ujian dan bekerja. Setelah masa libur, ia kembali fokus belajar. Gaya hidupnya ini sangat berbeda jika dibandingkan teman-temannya yang memiliki menggunakan waktu libur musim panas untuk bekerja, mencari pengalaman, tanpa mengikuti ujian. Pada kutipan di atas, penulis tidak secara langsung menyebutkan bagaimana karakter unggul tokoh. Penulis menyajikan karakter unggul tokoh dengan mendeskripsikan bagaimana cara tokoh menghadapi permasalahan keuangan yang dihadapinya. Penulis juga bisa menggambarkan watak tokoh dengan menuliskan kalimat tokoh tersebut.

d. Struktur teks biografi

Teks biografi merupakan teks yang berisikan kisah hidup seseorang yang ditulis oleh orang lain secara kronologis dan sesuai dengan urutan waktu. Teks biografi memiliki struktur yang terdiri dari tiga bagian, yaitu orientasi, peristiwa atau masalah/kejadian penting yang dialami oleh tokoh dan reorientasi.

- a. Orientasi merupakan pengenalan tokoh atau gambaran awal mengenai identitas tokoh atau sosok biografi yang berisi nama, tempat tanggal lahir, latar belakang keluarga, serta riwayat pendidikan.
- b. Peristiwa yang dialami, pada bagian ini berisi paparan suatu cerita yang berisi berbagai kejadian/peristiwa saat tokoh mengalami masalah, memecahkan masalah, proses karir, peristiwa

menyenangkan, menegangkan, menyedihkan atau mengesankan hingga sukses.

- c. Reorientasi, pada bagian ini merupakan bagian penutup atau simpulan yang berisi pandangan, ulatasan atau pemikiran penulis secara pribadi atau biografi tokoh yang dikisahkan. Pada bagian ini bersifat opsional, jadi boleh ada atau tidak ada.

Lembar Jawaban LKPD 1

Silahkan baca teks biografi yang disajikan dengan cermat!

Diskusikan dengan teman satu kelompok, kemudian jawablah pertanyaan di bawah ini!

Nama Anggota Kelompok:

Kelas :

1. Menilai isi teks biografi
 - a. Apa kalian setuju dengan pemikiran dan sikap Merry Riana? Jelaskan alasannya!
 - b. Apa saja pesan dan amanat yang terkandung dalam teks biografi Merry Riana? Tulis pendapat kalian!
 - c. Apa maksud dari gagasan “Setiap fase yang kamu jalani harus bisa mendatangkan pelajaran untuk naik ke fase berikutnya”?
2. Menemukan makna karakter unggul tokoh.

Apa saja karakter unggul yang dimiliki tokoh pada teks biografi yang sudah dibaca? Tuliskan hasil analisis kalian!
3. Mengevaluasi struktur teks biografi.
 - a. Menurut kelompok kalian, apakah struktur teks biografi “Merry Riana” sudah sesuai dengan struktur teks biografi pada umumnya? Berikan penilaian kalian terhadap hal tersebut!

D. Pelaksanaan Asesmen

- a) Asesmen Formatif (*as and for learning*)

Pertanyaan pematik (lisan)

- a. Apa itu teks biografi?
- b. Apa isi teks biografi?
- c. Apa saja struktur teks biografi?

Rubik penilaian

Penilaian memahami isi teks biografi

No	Deskripsi	Skor
1	Peserta didik mampu menjawab 3 pertanyaan dengan sangat tepat	5
2	Siswa mampu menjawab 3 pertanyaan dengan cukup tepat.	4
3	Siswa mampu menjawab 2 pertanyaan dengan tepat.	3
4	Siswa mampu menjawab 1 pertanyaan dengan tepat.	2

No	Deskripsi	Skor
1	Siswa mampu menemukan makna tersirat dan tersurat melalui karakter unggul tokoh teks biografi dengan sangat tepat.	5
2	Siswa mampu menemukan makna tersirat dan tersurat melalui karakter unggul teks biografi dengan tepat.	4
3	Peserta didik mampu menemukan makna yang tersirat dan tersurat melalui karakter unggul tokoh teks biografi dengan cukup tepat berdasarkan kelengkapan isinya.	3
4	Siswa mampu menemukan makna yang tersirat dan tersurat melalui karakter unggul tokoh teks biografi dengan kurang tepat berdasarkan kelengkapan isinya.	2

No	Deskripsi	Skor
1	Peserta didik mampu mengevaluasi struktur teks biografi dengan sangat tepat dan menyertakan bukti yang sangat sesuai.	5
2	Siswa mampu mengevaluasi struktur teks biografi dengan tepat dan menyertakan bukti yang sesuai.	4
3	Peserta didik mampu mengevaluasi struktur teks biografi dengan cukup tepat dan menyertakan bukti yang cukup sesuai.	3
4	Siswa mampu mengevaluasi struktur teks biografi dengan kurang tepat dan bukti yang kurang sesuai.	2

Nilai = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Skor maksimal

E. Refleksi

a) Refleksi Siswa

- Hal apa yang didapatkan selama pembelajaran teks biografi?
- Kendala apa yang ditemui selama proses belajar materi teksbiografi
- Bagaimana cara mengatasi kendalam selama proses belajar materi teks biografi?
- Apa saja manfaat yang didapatkan dari pembelajaran ini?

b) Refleksi Guru

- Apakah siswa antusias mengikuti pembelajaran teks biografi?
- Apakah siswa mampu memahami materi teks biografi?
- Bagaimana penggunaan metode dan media pembelajaran?
- Kendala apa yang ditemui dalam pembelajaran materi teksbiografi?
- Bagaimana mengatasi kendala tersebut?
- Bagaimana hasil pembelajaran pada materi teks biografi?

Lampiran 27. Dokumentasi



Riwayat Penulis



Tarisya Permata Nugraha, lahir di kota Bogor, 21 November 2001. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Penulis lahir dari pasangan Ading Setia Nugraha dan Iin Nurlatifah. Bertempat tinggal di Jalan Kampung Nyalindung, No.17 RT 03/RW05 Kabupaten Bogor. Pada tahun 2008 penulis memasuki SD di SDN Kota Batu 1 dan lulus pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan sekolah tingkat pertama pada tahun yang sama di SMP Al-Irsyad Bogor dan lulus pada 2017. Selanjutnya melanjutkan sekolah tingkat atas pada tahun 2017 di SMA Rimba Madya dan lulus pada tahun 2020. Pada tahun yang sama penulis menjadi mahasiswa S-1 di jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Pakuan. Dengan ketekunan dan motivasi yang tinggi untuk terus berusaha, penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.