

---

## **Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Materi Teks Eksposisi Kelas X SMK Al-Huda Grogol**

*Development of Flipbook Learning Media for Exposition Text Material in Grade X  
at SMK Al-Huda Grogol*

**Septian Hadi Nurwanto<sup>1\*</sup>, Marista Dwi Rahmayantis<sup>2</sup>, Sempu Dwi Sasongko<sup>3</sup>,  
David Rindu Kurniawan<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,  
Universitas Nusantara PGRI Kediri

\*email: [hseptian04@gmail.com](mailto:hseptian04@gmail.com)

### **ABSTRAK**

#### **Histori Artikel:**

Diajukan:  
11/08/2023

Diterima:  
31/10/2023

Diterbitkan:  
01/11/2023

*Hasil observasi di SMK Al-Huda Grogol mengindikasikan minimnya penggunaan media pembelajaran terutama dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini terlihat dari praktik pengajaran di mana guru hanya menggunakan buku teks sebagai alat bantu, menyebabkan proses belajar menjadi pasif dikarenakan motivasi belajar siswa berkurang. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan solusi berupa alat bantu (media pembelajaran) yang lebih menarik dan interaktif guna memancing partisipasi aktif siswa saat pembelajaran berlangsung. Penelitian pengembangan media pembelajaran berbentuk flipbook dalam konteks pengajaran teks eksposisi. Tujuan penelitian ini untuk memfasilitasi siswa saat belajar serta mendorong keterlibatan aktif mereka saat pembelajaran berlangsung. Research and Development (R&D) dengan model Borg and Gall adalah metode pengembangan yang digunakan. Data dikumpulkan melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta uji kevalidan. Analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian media pembelajaran flipbook pada materi Teks Eksposisi untuk kelas X SMK Al-Huda dinyatakan valid dengan persentase validasi sebagai berikut: aspek materi mendapatkan persentase validasi antara 90-97,7%, aspek bahasa mendapatkan persentase validasi antara 90-96,4%, dan aspek penyajian mendapatkan persentase validasi antara 89,4-95,5%.*

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Flipbook; Teks Eksposisi; Model Borg and Gall

### **ABSTRACT**

*The observations at SMK Al-Huda Grogol uncovered a lack of learning media use, particularly in Indonesian subjects. Teachers relying solely on textbooks result in unengaging lessons, prompting passive student listening. Thus, interactive media solutions are essential for active learning. Research focuses on flipbook media development for exposition text, aiming to enhance the learning process and student participation. The study aims to establish flipbook criteria aligning with content, language, and presentation aspects. It employs the Research and Development (R&D) method, following the Borg and Gall model. Data collection involves expert validation and validity testing. Analysis combines qualitative and quantitative methods. Findings for Class X Exposition Text at Al-Huda Vocational High School indicate validation results: content (97.7% material validators, 96% media validators, 97.5% expert practitioners, 90% students), language (96.4% media validators, 93.3% expert practitioners, 90% students), and presentation (93.7% media validators, 95.5% expert practitioners, 89.4% students).*

**Keywords:** *Flipbook Learning Media; Exposition Text; Borg and Gall model*

## **PENDAHULUAN**

Tujuan pendidikan pada intinya untuk mengembangkan potensi dalam diri peserta didik. Hal ini sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran, yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan beragam potensi mereka, seperti dimensi spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, dan keterampilan yang diperlukan bagi perkembangan individu, komunitas, negara, dan bangsa (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional 2003). Dari pernyataan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan harus mengaktifkan peserta didik supaya bisa mengembangkan potensi diri secara optimal.

Oleh karena itu, diperlukan upaya sebesar-besarnya dalam mencapai tujuan pelatihan publik ini. Pergerakan mahasiswa merupakan salah satu unsur yang perlu ditingkatkan agar potensi yang dimiliki mahasiswa dapat meningkat dengan baik. Siswa adalah titik fokus realisasi saat pembelajaran terjadi, sedangkan instruktur berperan sebagai inspirator, inspirasi, fasilitator dan pembuat. Demikian sesuai Undang-undang Tidak Resmi Nomor 32 Tahun 2013 yang menekankan pada pelaksanaan cerdas, menjiwai, dan menguji agar peserta didik terpacu untuk berpartisipasi dengan baik dan dapat mengembangkan imajinasi sesuai dengan kecenderungan, kemampuan, dan perkembangan fisik serta mentalnya. (Pemerintah et al. 2013).

Terdapat kendala dalam keberhasilan pembelajaran yang sering muncul, dan salah satu dari hambatan tersebut adalah kurangnya efektivitas komunikasi antara guru dan siswa di dalam ruang kelas (Rahmayantis, 2016). Namun, meskipun demikian, dalam praktiknya masih terlihat bahwa pembelajaran belum Berhasil sepenuhnya membuat peserta didik aktif sangat penting, agar mereka tidak

cenderung bersikap pasif. Keadaan ini dipengaruhi oleh kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk memberikan perhatian pada aspek ini agar usaha menciptakan pembelajaran yang efektif dan inovatif dapat terlaksana dengan baik. Terutama, diperlukan upaya maksimal dalam memanfaatkan multimedia.

Hasil pengamatan di SMK Al Huda Grogol mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran, terfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, masih terbatas. Hal ini terlihat saat guru hanya menggunakan buku teks sebagai media saat mengajar, mengakibatkan kurangnya daya tarik dalam proses pembelajaran. Akibatnya, siswa umumnya bersikap pasif dan cenderung lebih banyak mendengarkan penjelasan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah solusi dalam bentuk media yang lebih menarik dan interaktif. Tujuannya adalah agar partisipasi murid dalam proses belajar-mengajar menjadi lebih aktif. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi kriteria yang membuat suatu media pembelajaran flipbook dianggap sesuai, dengan mempertimbangkan aspek materi, bahasa yang digunakan, serta penyajiannya.

Alat bantu pembelajaran (media pembelajaran) merupakan fasilitas pendidikan yang memiliki peran sebagai pembantu selama proses belajar mengajar. Dengan tujuan sebagai pemberi pesan serta mempermudah konsep rumit sehingga maksud yang ada didalamnya dapat tersampaikan menjadi terang dalam mewujudkan tujuan pembelajaran secara optimal dan efisiensi (Apriliani, Nurhasana, and Hakim 2020; Ulfa & Nasryah, 2020; Zahra et al., 2021).

"Media" berasal dari bahasa Latin "medium" yang dalam arti sebenarnya mengacu pada 'delegasi' atau 'presentasi'. Berknaan dengan pelatihan atau pendidikan, kemampuan media sebagai penghubung antara sumber pesan dan penerima pesan. Dalam ranah persekolahan, media dapat berupa orang, materi, atau keadaan yang menyusun kondisi yang membantu siswa dalam memperoleh informasi, kemampuan, dan mental. Pada

umumnya yang dimaksud dengan “media pembelajaran” mencakup komponen-komponen seperti instruktur, buku pelajaran, dan iklim pembelajaran (sekolah). Lebih eksplisit lagi dalam lingkungan pendidikan dan pembelajaran, media sering kali dicirikan sebagai perangkat realistik, visual, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan merevisi data visual atau verbal. (Arsyad, 2019).

Menurut (Arsyad, 2019) bahwa media pengajaran memiliki manfaat sebagai berikut. (a) Mampu mengklarifikasi penyampaian pesan dan informasi, dengan demikian merangsang serta meningkatkan kelancaran serta hasil dari proses belajar. (b) Mampu meningkatkan fokus dan memberi arah terhadap perhatian anak-anak, yang pada gilirannya menghidupkan semangat untuk belajar, memfasilitasi interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan sekitar, dan memungkinkan siswa untuk mengembangkan pemahaman sendiri sesuai dengan kapasitas dan ketertarikannya. (c) Mampu mengatasi hambatan yang muncul dari keterbatasan ruang, indera, dan waktu. (d) Mampu memberikan pengalaman yang serupa kepada semua siswa.

Menurut taksonomi Leshim, dkk (dalam Arsyad 2019) media pembelajaran meliputi:

a. Media Berbasis Manusia

Sarana yang dipakai untuk menyampaikan serta berbagi peran atau informasi. Contohnya adalah guru, instruktur, aktor peran, interaksi kelompok, dan simulasi lapangan yang semuanya termasuk dalam kategori media berasaskan manusia.

b. Media Berbasis Cetakan

Sarana yang menggunakan cetakan dan paling dikenal adalah berbagai jenis buku, seperti buku teks, buku panduan, buku latihan, jurnal, majalah, dan lembaran terpisah.

c. Media Berbasis Visual

Sarana yang bergantung pada unsur visual dapat terbagi menjadi visual yang bergerak dan yang diam. Media visual bergerak dapat berupa film, rekaman video, simbol-simbol verbal dan gerak. Sementara itu, media visual diam mencakup elemen seperti slide (presentasi berbingkai), film berurutan, atau program komputer. Jenis media visual ini memiliki potensi untuk meningkatkan

pemahaman dan memperkuat daya ingat. Selain itu, mereka juga mampu menghidupkan kembali minat para siswa serta mengaitkan isi materi pelajaran dengan keadaan di dunia nyata.

d. Media Berbasis Audiovisual

Tipe media yang menggabungkan elemen suara dan gambar. Beberapa contoh media dalam kategori ini termasuk video, program slide-tape, televisi, dan film. Penggunaan jenis media ini melibatkan usaha ekstra, yakni pembuatan kombinasi gambar dan suara yang sesuai dengan materi pembelajaran. Salah satu tahapan krusial dalam proses ini adalah penulisan naskah dan pembuatan storyboard yang memerlukan persiapan yang matang, perencanaan yang teliti, dan penelitian yang cermat.

e. Media Berbasis Komputer

Komputer mempunyai berbagai peran yang bervariasi. Dalam konteks pendidikan dan pelatihan, komputer berfungsi sebagai manajer dalam apa yang dikenal sebagai Computer Managed Instruction (CMI). Selain itu, komputer juga dapat berfungsi sebagai perantara tambahan dalam proses pembelajaran, seperti dalam materi latihan atau pengayaan materi pembelajaran. Pendekatan ini dikenal sebagai Computer Aided Instruction (CAI). Meskipun model ini memberikan dukungan dalam pembelajaran dan pelatihan, komputer bukanlah sarana utama untuk penyampaian materi pembelajaran.

Media pembelajaran, termasuk flipbook, memiliki fungsi penting dalam pembelajaran karena dapat membantu mengkonkritkan konsep, meningkatkan semangat, minat, dan aktivitas belajar peserta didik (Sugianto et al. 2017). Begitu juga penelitian (Hayati et al. 2015) memberi catatan mengenai media flipbook yang bisa menambahkan motivasi belajar siswa dan mampu memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Penelitian (Mulyadi, Wahyuni, and Handayani 2016) juga menunjukkan hasil yang relatif sama bahwa media pembelajaran flipbook meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Demikian pula penelitian (Erniati and Nurjannah 2020) memberikan bukti tentang penggunaan media flipbook mampu memberikan efek baik untuk menaikan

kemampuan menulis narasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Media tersebut juga memiliki kemampuan untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman terhadap peristiwa-peristiwa yang sulit dihadirkan secara langsung di dalam kelas. (Nuryani and Surya Abadi 2021). Penggunaan multimedia dalam pembelajaran diharapkan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran, terutama dengan memanfaatkan media flipbook yang memiliki beragam komponen seperti teks, gambar, audio, dan animasi.

Penelitian pengembangan media flipbook telah banyak dilakukan pada berbagai bidang. Di antaranya adalah penelitian (Rahmawati, Wahyuni, and Yushardi 2017) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Materi Gerak Benda di SMP.” Penelitian tersebut fokus pada pengembangan aplikasi di komputer. Hal ini berbeda dengan penelitian ini, yakni flipbook berupa aplikasi untuk gawai.

Kedua, penelitian (Auliyah 2021) berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Flipbook Maker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Tema 3 Subtema 3 “Ayo Cinta Lingkungan Kelas IV Sekolah Dasar.” Penelitian tersebut berfokus pada flipbook maker untuk peningkatan hasil belajar di sekolah dasar. Hal ini berbeda dengan penelitian ini, baik subjek penelitian maupun materi pembelajarannya .

Ketiga, penelitian berjudul, “Pengembangan Media Flipbook pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” oleh (Istiq’faroh and Aliyah 2022). Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yakni kajian penggunaan media pembelajaran flipbook pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, tetapi materinya berbeda.

Beberapa penelitian telah mengungkapkan bahwa pemanfaatan media flipbook memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman, prestasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan menulis peserta didik. Karena itu, sangat penting untuk melanjutkan pengembangan media pembelajaran berbentuk flipbook guna mendukung peningkatan saat pembelajaran

berlangsung dan prestasi belajar peserta didik di berbagai jenjang pendidikan.

## **METODE PENELITIAN**

Metode pada penelitian ini adalah Research and Development/ R&D (Metode Pengembangan), Menurut (Sugiyono, 2015) metode penelitian Research and Development atau dalam Bahasa Indonesia biasanya disebut pengembangan adalah metode penelitian yang memiliki nilai guna untuk memberikan hasil produk tertentu, dan melakukan evaluasi terhadap efektivitas produk tersebut.

Model Borg and Gall adalah model yang digunakan pada penelitian ini. Langkah-langkah penelitian Research and Development yang dikemukakan oleh (Sugiyono, 2015) antara lain (1) mengidentifikasi potensi masalah, (2) mengumpulkan informasi, (3) merancang produk, (4) memvalidasi desain, (5) melakukan perbaikan desain, (6) menguji coba produk, (7) merevisi produk, (8) melakukan uji coba pemakaian, (9) merevisi produk, (10) produksi dalam jumlah besar. Namun, dalam penelitian ini, hanya digunakan sembilan langkah (merevisi produk) dari metode penelitian R&D. Hal ini disebabkan karena penelitian ini hanya sampai pada tahap uji coba produk dan penyempurnaan media. Tahap sepuluh mengacu pada penelitian lanjutan yang mencapai tahap penerapan. Tahapan ini melibatkan anggaran yang cukup besar, waktu yang lama, dan sumber daya yang signifikan. Sementara itu, sembilan langkah yang diterapkan dalam penelitian ini disesuaikan dengan jadwal pelajaran di sekolah. Penyesuaian ini bertujuan untuk memastikan bahwa kegiatan pembelajaran di sekolah tetap berjalan efektif tanpa gangguan.

Tahap penelitian dan pengembangan ditunjukkan gambar berikut.



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan

Menurut (Arikunto, 2019) Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengumpulkan data yang biasa digunakan oleh peneliti dengan tujuan untuk mempermudah dan meningkatkan akurasi, kelengkapan, ketelitian, serta sistematika hasil. Dalam penelitian ini, digunakan instrumen non-tes. Bentuk instrumen non-tes yang diterapkan mencakup analisis kebutuhan, lembar validasi, dan angket respons siswa. Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama: angket validasi oleh ahli media, angket validasi oleh ahli materi, dan uji kevalidan. Data tersebut berikutnya dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Pada penelitian ini, metode analisis data menerapkan pendekatan deskriptif baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif melibatkan paparan data untuk mendukung proses penarikan kesimpulan oleh peneliti. Data yang telah dikumpulkan diklasifikasikan menjadi dua kategori utama. Pertama, data analisis kebutuhan media pembelajaran yang berasal dari angket yang diisi oleh siswa dan guru. Kedua, data yang berasal dari lembar validasi oleh guru dan dosen ahli, yang digunakan untuk melakukan perbaikan terhadap produk yang telah dibuat dan merespons respon siswa terhadap produk tersebut. Dengan menganalisis data yang telah terkumpul, penelitian ini dapat menyimpulkan hasil.

Kesimpulan ini didasarkan pada paparan data yang diperoleh. Kesimpulan yang dihasilkan mencakup temuan yang paling dominan serta penyesuaian berdasarkan masukan dari guru dan ahli. Hal ini memungkinkan untuk mengidentifikasi kekurangan dalam desain media pembelajaran

berupa flipbook yang berfokus pada Teks Eksposisi. Kelemahan ini dapat diperbaiki dengan mempertimbangkan saran yang diberikan oleh guru dan dosen ahli. Di sisi lain, analisis data secara kuantitatif dilakukan dengan menghitung skor yang dihasilkan dari lembar validasi oleh ahli dan guru, serta angket respon dari siswa. Kemudian menghitung presentase hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh melalui validator menurut (Akbar, 2013) menggunakan rumus berikut ini.

Ahli media, ahli materi, guru, siswa  
 Validitas Ahli =  $\frac{TSe}{TSh} \times 100\%$

Keterangan :

TSe : total skor empirik

TSh : total skor maksimal

Selanjutnya nilai yang diperoleh dikonversikan dengan kriteria presentase berikut ini.

Persentase	Kategori	Keterangan
25% - 40%	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
41% - 55%	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
56% - 70%	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
71% - 85%	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
86% - 100%	Sangat valid	Sangat baik digunakan

(Akbar, 2013: 78).

Tabel 1. Kualifikasi Penilaian Tingkat Kevalidan Produk Pengembangan

Dikatakan valid jika kualifikasi penilaian tingkat kevalidan produk pengembangan mencapai kategori minimal valid.

Penelitian ini diterapkan pada siswa kelas X SMK Al-Huda Grogol semester genap 2022/2023 yang berjumlah 20 orang siswa sebagai subjek penelitian. Penelitian ini berlokasi di SMK Al-Huda Grogol, yang beralamatkan di Dsn. Ringinrejo, Budrek Utara, Grogol, Kec. Grogol, Kab. Kediri, Jawa Timur 64151.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan awal penilai media flipbook dilakukannya uji validasi pihak ahli materi, ahli media, dan praktisi/ guru. Kemudian setelah mendapatkan hasil penilain para ahli, tahap berikutnya melakukan uji coba terbatas, dan uji coba luas. Tabel berikut adalah rekapitulasi hasil validasi dari para ahli.

No	Validator	Aspek	Pencapaian	Kategori	Keterangan
1	Ahli Materi	Keakuratan materi, Kedalaman materi, Struktur sajian materi, Kelengkapan materi.	97%	Sangat valid	Sangat baik digunakan
2	Ahli Media	Materi	96%	Sangat valid	Sangat baik digunakan
		Bahasa	96,4%	Sangat valid	Sangat baik digunakan
		Sajian	93,7%	Sangat valid	Sangat baik digunakan
3	Praktisi/ guru	Materi	97,5%	Sangat valid	Sangat baik digunakan
		Bahasa	93,3%	Sangat valid	Sangat baik digunakan
		Sajian	95,5%	Sangat valid	Sangat baik digunakan

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Media flipbook yang selesai ditingkatkan berikutnya penilaian yang dilakukan oleh para ahli. Dari hasil uji aspek materi, yang selesai dilakukan oleh ahli materi mendapatkan kategori sangat valid dan telah memenuhi kriteria sangat baik digunakan dengan tingkat pencapaian 97%. Hal ini dikarenakan media yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria penilaian, teori yang disajikanpun lengkap dan akurat, sistematika penyajian konsisten, dan sesuai dengan modul pembelajaran bahasa indonesia.

Hasil penilaian dari ahli media, yang selesai dilakukan oleh ahli materi mendapatkan kategori sangat valid dan telah memenuhi kriteria sangat baik digunakan dengan tingkat pencapaian 96% aspek materi, 96,4% aspek bahasa, 93,7% aspek sajian. Pada aspek materi materi yang disajikan sudah sesuai dengan modul pembelajaran bahasa indonesia, aspek bahasa sudah sesuai PUEBI, aspek sajian sudah dilengkapi teks, gambar audio, dan video.

Hasil penilaian dari praktisi/ guru, yang telah dilakukan oleh ahli materi mendapatkan kategori sangat valid dan telah memenuhi kriteria sangat baik digunakan dengan tingkat pencapaian 97,5% aspek materi, 93,3% aspek bahasa, 95,5% aspek sajian. Pada aspek materi materi yang disajikan sudah sesuai dengan modul pembelajaran bahasa indonesia, aspek bahasa sudah sesuai PUEBI, aspek sajian sudah dilengkapi teks, gambar audio, dan video.

#### a. Hasil uji coba terbatas

Pada uji coba terbatas terlibat 5 orang siswa kelas X SMK Al-Huda Grogol yang dipilih secara acak dengan 1 orang siswa tingkat kecerdasan tinggi, 2 orang siswa tingkat kecerdasan sedang, 2 orang siswa tingkat kecerdasan kurang.

Aspek	Indikator	Skor					
		5	4	3	2	1	
Materi	Kebeneran materi	3	2				
	Kedalaman materi	2	3				
	Kemudahan dalam pemahaman materi	1	4				
	Pemaparan materi yang logis	3	2				
	Kesesuaian contoh materi	2	3				
	Kesesuaian contoh soal	2	3				
	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1	4				
	Kecukupan materi untuk tujuan pembelajaran	4	1				
	<b>Pencapaian</b>		88,5%				

Tabel 3. Hasil Uji Coba Terbatas Aspek Materi

Keterangan:

5 = Penilaian Sangat Baik

4 = Penilaian Baik

3 = Penilaian Cukup

2 = Penilaian Kurang

1 = Penilaian Sangat Kurang

Dari hasil analisis uji aspek materi yang telah dilakukan, mendapatkan kategori sangat valid dan telah memenuhi kriteria sangat baik digunakan dengan tingkat pencapaian 88,5%.

Aspek	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
Bahasa	Kejelasan bahasa dalam media <i>flipbook</i>	3	2			
	Bahasa baku yang digunakan dalam media <i>flipbook</i>	2	3			
	Kesesuaian bahasa dengan jenjang dalam media <i>flipbook</i>	2	3			
	<b>Pencapaian</b>		89,3%			

Tabel 4. Hasil Uji Coba Terbatas Aspek Bahasa

Dari hasil analisis aspek bahasa yang telah dilakukan, mendapatkan kategori sangat valid dan telah memenuhi kriteria sangat baik digunakan dengan tingkat pencapaian 89,3%.

Aspek	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
Sajian	Kemenarikan tampilan media pembelajaran.	2	3			
	kесerasian warna antar <i>background</i> media pembelajaran.	4	1			
	kесerasian warna tulisan dengan <i>background</i> media pembelajaran.	1	4			
	Keserasian jenis dan ukuran huruf media pembelajaran.	3	2			
	Kejelasan petunjuk penggunaan.	1	4			
	Kemenarikan penguasaan <i>flipbook</i> untuk pembelajaran.	3	2			
	Kemudahan penguasaan <i>flipbook</i> untuk pembelajaran.	1	4			
	Kemenarikan video dalam <i>flipbook</i> untuk pembelajaran.	3	2			
	kemenarikan quiz dalam <i>flipbook</i> untuk pembelajaran.	1	4			
	<b>Pencapaian</b>		88,4%			

Tabel 5. Hasil Uji Coba Terbatas Aspek Sajian

Dari hasil analisis aspek sajian yang telah dilakukan, mendapatkan kategori sangat valid dan telah memenuhi kriteria sangat baik digunakan dengan tingkat pencapaian 89,4%.

### b. Hasil uji coba luas

Pada uji coba luas melibatkan 20 orang siswa kelas X SMK Al-Huda Grogol untuk mengetahui kriteria media pembelajaran flipbook yang dikatakan sesuai dengan aspek materi, aspek bahasa dan aspek sajian.

Aspek	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
Materi	Kebeneran materi	6	14			
	Kedalaman materi	13	7			
	Kemudahan dalam pemahaman materi	10	10			
	Pemaparan materi yang logis	10	10			
	Kesesuaian contoh materi	6	14			
	Kesesuaian contoh soal	13	7			
	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	11	9			
	Kecukupan materi untuk tujuan pembelajaran	11	9			
<b>Pencapaian</b>		90%				

Tabel 6. Hasil Uji Coba Luas Aspek Materi

Keterangan:

- 5 = Penilaian Sangat Baik
- 4 = Penilaian Baik
- 3 = Penilaian Cukup
- 2 = Penilaian Kurang
- 1 = Penilaian Sangat Kurang

Dari hasil analisis uji aspek materi yang telah dilakukan, mendapatkan kategori sangat valid dan telah memenuhi kriteria sangat baik digunakan dengan tingkat pencapaian 90%.

Aspek	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
Bahasa	Kejelasan bahasa dalam media <i>flipbook</i>	7	13			
	Bahasa baku yang digunakan dalam media <i>flipbook</i>	15	5			
	Kesesuaian bahasa dengan jenjang dalam media <i>flipbook</i>	8	12			
<b>Pencapaian</b>		90 %				

Tabel 7. Hasil Uji Coba Luas Aspek Bahasa

Dari hasil analisis aspek bahasa yang telah dilakukan, mendapatkan kategori sangat valid dan telah memenuhi kriteria sangat baik digunakan dengan tingkat pencapaian 90%.

Aspek	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
Sajian	Kemenarikan tampilan media pembelajaran.	8	12			
	kесerasian warna antar <i>background</i> media pembelajaran.	12	8			
	kесerasian warna tulisan dengan <i>background</i> media pembelajaran.	8	12			
	Kесerasian jenis dan ukuran huruf media pembelajaran.	11	9			
	Kejelasan petunjuk penggunaan.	6	14			
	Kemenarikan penggunaan <i>flipbook</i> untuk pembelajaran.	12	8			
	Kemudahan penggunaan <i>flipbook</i> untuk pembelajaran.	9	11			
	Kemenarikan video dalam <i>flipbook</i> untuk pembelajaran.	11	9			
	kemenarikan quiz dalam <i>flipbook</i> untuk pembelajaran.	8	12			
	<b>Pencapaian</b>		89,4%			

Tabel 8. Hasil Uji Coba Luas Aspek Sajian

Dari hasil analisis aspek sajian yang telah dilakukan, mendapatkan kategori sangat valid dan telah memenuhi kriteria sangat baik digunakan dengan tingkat pencapaian 89,4%.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembang media flipbook pada materi teks eksposisi kelas X SMK Al-Huda Grogol dapat disimpulkan bahwa media flipbook memperoleh hasil validasi yaitu (1) aspek materi 97,7% (validator materi), 96% (validator media), 97,5% (ahli praktisi/ guru), 90% (siswa); (2) aspek bahasa 96,4% (validator media), 93,3% (ahli praktisi/ guru), 90% (siswa); aspek sajian 93,7% (validator media), 95,5% (ahli praktisi/ guru), 89,4% (siswa). Dari hasil penelitian tersebut mendapatkan kategori sangat valid dan telah memenuhi kriteria sangat baik digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2013. Instrumen Perangkat Pembelajaran. edited by A. Holid. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Apriliani, Elyta, Ana Nurhasana, and Zerri Rahman Hakim. 2020. "3 Bab Ii Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pemb Ips Kelas Iv Sd." (3):233–39.
- Arikunto, Suharsimi. 2019. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2019. Media Pembelajaran. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.

- Auliyah, Jannatul. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Tema 3 Subtema 3 'Ayo Cinta Lingkungan' Kelas Iv Sekolah Dasar." Repository.Usd.Ac.Id.
- Erniati, and Sitti Nurjannah. 2020. "Penggunaan Media Flip Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar 3(September):364–69.
- Hayati, Sri, Agus Setyo Budi, Erfan Handoko, Magister Pendidikan Fisika, and Universitas Negeri Jakarta. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Snf2015-Ii-49 Snf2015-Ii-50." Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal) IV:49–54.
- Istiq'faroh, Nurul, and Aimatul Aliyah. 2022. "Pengembangan Media Flipbook Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar." Jurnal Muassis Pendidikan Dasar 1(1):1–9. doi: 10.55732/jmpd.v1i1.3.
- Mulyadi, Dendik, Sri Wahyuni, and Rif'ati Handayani. 2016. "Development of Flash Flipbook Media to Improve Students' Creative Thinking Skills in Science Learning in Middle School." Jurnal Pembelajaran Fisika 4(4):296–301–301.
- Nuryani, Luh, and Ida Gede Surya Abadi. 2021. "Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia Pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD." Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran 5(2):247. doi: 10.23887/jipp.v5i2.32934.
- Pemerintah, Peraturan, Republik Indonesia, Perubahan Atas, Dengan Rahmat, Tuhan Yang, Maha Esa, and Presiden Republik Indonesia. 2013. "PP RI 32 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan."
- Rahmawati, Desi, Sri Wahyuni, and Yushardi. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di Smp." Jurnal Pembelajaran Fisika 6(4):326–32.
- Rahmayantis, Marista Dwi. 2016. "Pengembangan Bahan Ajar Membaca Indah Puisi Untuk Siswa SMP Kelas VII KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya." 2(1):47–56. doi: 10.22219/kembara.v2i1.4043
- Sugianto, Dony, Ade Gafar Abdullah, Siscka Elvyanti, and Yuda Muladi. 2017. "Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital." Innovation of Vocational Technology Education 9(2):101–16. doi: 10.17509/invotec.v9i2.4860.
- Sugiyono. 2015. "Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D." 38.
- Ulfa, Melin Sri, and Cut Eva Nasryah. 2020. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP – UP BOOK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD Beda Dalam Memahami Konep Pembelajaran . Hal Ini Dapat Menjadikan Mereka Memiliki Mudah , Dan Hasil Belajar Menjadi Lebih Baik . Dalam Proses Pembelajaran ." Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan 1(1):10–16.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional." Demographic Research 49(0):1-33 : 29 pag texts + end notes, appendix, referen.
- Zahra, Fatematus, Endang Wahyudiana, and Waluyo Hadi. 2021. "Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Berbasis Model Discovery Learning Pada Muatan Ipa Kelas Iv Sd." OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika 5(2):104–12. doi: 10.37478/optika.v5i2.1058.