

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* INTERAKTIF BERBASIS ADDIE UNTUK PEMBELAJARAN PUISI DI SMA

¹Al Ashadi Alimin*, ²Hariyadi, ³Gabriel Yucu Siget

alashadi.alimin@upgripnk.ac.id*

^{1,2,3}Universitas PGRI Pontianak

DOI:<https://doi.org/10.29408/sbs.v9i1.33388>

Orchid ID: <https://orcid.org/0000-0002-8977-7451>

Submitted, 2025-12-09; Revised, 2026-03-12; Accepted, 2026-03-22

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar dan minimnya variasi sumber ajar pada materi puisi di SMA Negeri 1 Sandai melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook*. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian meliputi enam validator ahli, satu guru Bahasa Indonesia, dan 28 peserta didik kelas XI sebagai pengguna produk. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik wawancara dan angket, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk *flipbook* yang dikembangkan memperoleh skor validitas sebesar 93,66% (sangat valid) dan skor kepraktisan sebesar 93,79% (sangat praktis). Lebih lanjut, uji efektivitas produk memvalidasi peningkatan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan dengan perolehan rata-rata skor *Normalized Gain (N-Gain)* sebesar 0,62 (kategori sedang). Temuan empiris ini mengindikasikan bahwa integrasi elemen audio-visual dalam *flipbook* efektif memvisualisasikan konsep puisi yang abstrak menjadi konkret serta memelihara motivasi belajar siswa. Implikasi penelitian ini merekomendasikan penggunaan media interaktif sebagai solusi alternatif pembelajaran sastra di era digital.

Kata kunci: *flipbook*; media pembelajaran; model ADDIE; motivasi belajar; puisi

Abstract

This study aims to address low learning motivation and the lack of variety in teaching resources for poetry material at SMA Negeri 1 Sandai through the development of flipbook-based learning media. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects included six expert validators, one Indonesian language teacher, and 28 grade XI students as product users. Data collection was conducted using interviews and questionnaires, then analyzed descriptively and quantitatively. The results showed that the developed flipbook product obtained a validity score of 93.66% (very valid) and a practicality score of 93.79% (very practical). Furthermore, the product effectiveness test validated a significant increase in students' cognitive learning outcomes with an average Normalized Gain (N-Gain) score of 0.62 (moderate category). These empirical findings indicate that the integration of audio-visual elements in flipbooks is effective in visualizing abstract poetry concepts into concrete ones and maintaining student learning motivation. The implications of this study recommend the use of interactive media as an alternative solution for literature learning in the digital era.

Keywords: ADDIE model; flipbook; learning media; learning motivation; poetry

PENDAHULUAN

Pendidikan Bahasa Indonesia di tingkat sekolah menengah memegang peran fundamental dalam membentuk literasi budaya dan karakter analitis peserta didik, khususnya melalui pembelajaran sastra. Sebagai salah satu genre sastra, puisi sering kali menghadirkan kompleksitas pemahaman bagi siswa karena karakteristik bahasanya yang padat, figuratif, dan imajinatif. Tantangan utama yang

dihadapi guru di era digital saat ini adalah bagaimana mentransformasikan materi puisi yang sering dianggap abstrak dan membosankan menjadi konten yang visual, konkret, dan relevan dengan dunia siswa. Berdasarkan observasi pendahuluan dan analisis kebutuhan di SMA Negeri 1 Sandai, ditemukan bahwa proses pembelajaran apresiasi puisi masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Sumber belajar utama hanya terpaku pada buku teks cetak yang statis tanpa adanya variasi media pendukung. Kondisi ini menyebabkan minimnya interaksi kognitif siswa dengan materi, yang berimplikasi pada kejenuhan, kesulitan memvisualisasikan citraan puisi, dan rendahnya motivasi belajar. Fenomena ini mengonfirmasi temuan (Misna, 2025) yang menyatakan bahwa stagnasi minat siswa dalam pembelajaran sastra, khususnya menulis dan mengapresiasi puisi, memiliki korelasi kuat dengan keterbatasan media pembelajaran interaktif yang tersedia di sekolah.

Sebagai respons terhadap dinamika tersebut, integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan kebutuhan imperatif. Salah satu solusi adaptif yang dapat menjembatani kesenjangan antara materi abstrak dan gaya belajar siswa modern adalah penggunaan media *flipbook* digital. Berbeda dengan dokumen PDF biasa, *flipbook* menawarkan pengalaman membaca yang dinamis dengan efek membalik halaman (*page-flipping*) yang mensimulasikan buku fisik namun diperkaya fitur multimedia. Riset mutakhir dari (Nurwahidah et al., 2025) membuktikan bahwa penggunaan *flipbook* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional karena kemampuannya menyajikan materi secara visual menarik. Temuan ini diperkuat oleh studi (Ghifari & Linggowati, 2024) yang menunjukkan bahwa *flipbook* berbasis aplikasi secara langsung berkorelasi positif dengan peningkatan motivasi belajar siswa, mengubah persepsi siswa bahwa belajar bahasa itu kaku menjadi aktivitas yang menyenangkan.

Meskipun efektivitas media digital telah banyak diakui, keberhasilan implementasinya sangat bergantung pada kesesuaian konten dengan karakteristik siswa dan kurikulum di lokasi penelitian. Dalam konteks pengembangan bahan ajar, (Purnamasari et al., 2024) menegaskan urgensi penyusunan materi ajar yang didasarkan pada analisis kebutuhan spesifik dan tingkat keterbacaan siswa untuk memastikan transfer pengetahuan yang efektif. Prinsip ini menjadi landasan bahwa media tidak bisa sekadar diadopsi, tetapi harus dikembangkan secara kontekstual. Lebih lanjut, (Syaftrina & Nofitria, 2024) juga mendemonstrasikan bahwa pengembangan model dan media pembelajaran yang inovatif pada materi sastra (cerita fabel) terbukti valid dan efektif dalam meningkatkan keterampilan reseptif

siswa. Mengacu pada *state of the art* tersebut, terdapat celah penelitian (*research gap*) yang nyata: belum tersedianya media *flipbook* yang secara spesifik dirancang untuk materi puisi dengan pendekatan interaktif di SMA Negeri 1 Sandai.

Kebaharuan penelitian ini terletak pada desain instruksional media yang dikembangkan. Produk *flipbook* ini tidak sekadar memindahkan teks puisi ke layar digital, tetapi mengintegrasikan elemen audio pembacaan puisi (musikalisasi), video visualisasi citraan, dan kuis interaktif yang memberikan umpan balik langsung. Integrasi elemen audio-visual ini bertujuan untuk memvisualisasikan konsep puisi yang abstrak menjadi konkret, membantu siswa memahami diksi dan majas dengan lebih mudah. Pendekatan ini memvalidasi rekomendasi (Tati et al., 2024) yang membuktikan bahwa elemen interaktif berfungsi sebagai stimulus utama dalam memelihara keterlibatan kognitif siswa secara berkelanjutan. Selain itu, validitas produk dijamin melalui penggunaan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang sistematis, sebagaimana disarankan (Juwariyah et al., 2025) untuk menjamin kelayakan media sebelum digunakan secara luas.

Berdasarkan celah penelitian tersebut, studi ini bertujuan untuk merekayasa dan menghasilkan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi puisi. Penelitian ini secara spesifik diarahkan untuk memvalidasi kelayakan akademis (validitas), menguji keterpakaian operasional (kepraktisan), serta mengukur signifikansi dampak media (efektivitas) dalam memelihara keterlibatan kognitif siswa di SMA Negeri 1 Sandai. Kehadiran produk ini diharapkan memberikan solusi konkret bagi guru untuk menciptakan ekosistem belajar yang variatif, serta berpotensi menjadi referensi utama bagi pengembangan sumber ajar Bahasa Indonesia di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang teruji kelayakannya. Model pengembangan yang diadopsi adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pemilihan model ini didasarkan pada strukturnya yang sistematis dan logis dalam merancang sistem instruksional yang efektif. Sejalan dengan pendapat (Juwariyah et al., 2025) tahapan ADDIE memberikan kerangka kerja yang komprehensif untuk memvalidasi media pembelajaran

digital melalui siklus umpan balik yang ketat sebelum produk diimplementasikan secara luas di lingkungan sekolah.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis melalui lima tahapan utama model ADDIE. Tahap pertama adalah **Analysis (Analisis)**, yang bertujuan untuk mengidentifikasi potensi dan masalah mendasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada tahap ini, peneliti menggunakan instrumen pedoman wawancara untuk menggali informasi dari guru mengenai metode mengajar dan ketersediaan media, serta melakukan analisis karakteristik peserta didik untuk mengetahui gaya belajar dan kendala motivasi yang mereka alami. Analisis kebutuhan juga mencakup penelaahan kurikulum untuk menetapkan Kompetensi Dasar materi puisi yang akan dimuat dalam media. Langkah ini sejalan dengan pendapat (Fitri & Haryanti, 2020) yang menyatakan bahwa tahap analisis merupakan fondasi untuk mengidentifikasi kesenjangan kinerja dan menentukan solusi yang tepat sebelum melangkah ke tahap perancangan.

Tahap kedua adalah **Design (Perancangan)**, di mana peneliti menyusun kerangka kerja produk berdasarkan hasil analisis. Kegiatan pada tahap ini meliputi penyusunan storyboard sebagai peta visual media, pemilihan materi puisi yang relevan, serta perancangan antarmuka (*user interface*) menggunakan aplikasi desain grafis Canva. Peneliti juga menyusun instrumen evaluasi berupa lembar validasi untuk ahli media, materi, dan bahasa, serta angket respon siswa untuk mengukur kepraktisan. Tahap desain ini krusial untuk memastikan struktur media sistematis dan interaktif sebelum diproduksi, sebagaimana ditegaskan oleh (Assaidah et al., 2023) bahwa desain harus diawali dengan penetapan tujuan media dan perancangan materi yang terstruktur.

Tahap ketiga adalah **Development (Pengembangan)**, yang merupakan proses realisasi rancangan menjadi produk nyata. Pada tahap ini, peneliti menggabungkan aset visual, teks, audio, dan video menggunakan perangkat lunak *Flip PDF Professional* untuk menghasilkan *flipbook* digital yang dapat diakses melalui gawai Android. Setelah produk awal selesai, dilakukan proses validasi. Validasi produk melibatkan enam pakar yang dipilih berdasarkan kompetensi spesifik. Validator materi terdiri dari dua dosen sastra dengan kualifikasi pendidikan Magister (S2) dan pengalaman mengajar minimal 10 tahun. Aspek kegrafikan dinilai oleh dua ahli media dengan latar belakang Teknologi Pendidikan, sedangkan aspek kebahasaan divalidasi oleh dua praktisi pengajaran Bahasa Indonesia yang memahami tingkat keterbacaan siswa SMA. Masukan dan saran perbaikan dari para validator kemudian digunakan

sebagai acuan revisi untuk menyempurnakan produk sebelum diuji coba. Tahap ini memvalidasi teori (Sugiyono, 2024) bahwa penelitian pengembangan harus menghasilkan produk yang teruji keefektifannya melalui penilaian pakar.

Tahap keempat dan kelima adalah **Implementation (Implementasi)** dan **Evaluation (Evaluasi)**. Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan produk *flipbook* hasil revisi kepada subjek penelitian yang sebenarnya di dalam kelas untuk melihat respon pengguna secara langsung. Selanjutnya, pada tahap evaluasi, peneliti menganalisis data hasil angket respon siswa dan guru untuk mengukur tingkat kepraktisan produk. Evaluasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya valid secara teoretis, tetapi juga praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran, sesuai dengan prinsip evaluasi ADDIE yang bertujuan mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sandai. Penetapan subjek penelitian dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* (sampel bertujuan), di mana kelas XI A-1 SMA Negeri 1 Sandai dipilih sebagai sampel uji coba. Pemilihan kelas ini didasarkan pada pertimbangan khusus hasil pra-observasi yang menunjukkan bahwa peserta didik di kelas tersebut memiliki tingkat kejenuhan yang tinggi terhadap penggunaan buku teks cetak yang monoton dan kurangnya variasi media pembelajaran interaktif. Selain itu, kelas XI A-1 dinilai representatif untuk mengukur efektivitas media *flipbook* dalam meningkatkan motivasi belajar karena karakteristik siswa yang membutuhkan visualisasi konkret pada materi puisi yang sering dianggap abstrak. Hal ini selaras dengan pandangan (Fitri & Haryanti, 2020) bahwa *purposive sampling* digunakan ketika peneliti memilih anggota sampel secara khusus berdasarkan tujuan penelitian dan karakteristik tertentu yang ingin diteliti.

Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen wawancara untuk studi pendahuluan, angket (kuesioner) untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan, serta tes objektif (*pre-test* dan *post-test*) untuk mengukur keefektifan produk. Instrumen angket disusun menggunakan skala Likert 1-5 (Sangat Kurang hingga Sangat Baik). Teknik analisis data dilakukan melalui dua pendekatan: (1) analisis deskriptif kualitatif untuk mengolah kritik dan saran perbaikan dari validator ahli serta komentar siswa; dan (2) analisis deskriptif kuantitatif untuk menghitung persentase skor kevalidan dan kepraktisan menggunakan rumus persentase indeks. Kriteria keberhasilan produk ditetapkan jika persentase pencapaian minimal berada pada kategori "Valid" atau "Praktis" ($\geq 61\%$). Instrumen tes disusun

menggunakan soal pilihan ganda berjumlah 10 butir dengan lima opsi jawaban (A, B, C, D, E). Tes kognitif ini dirancang untuk mengukur empat indikator penguasaan materi secara komprehensif, yaitu: (1) pemahaman unsur-unsur pembangun puisi, mencakup majas dan citraan; (2) kemampuan transformasi teks cerpen menjadi karya puisi secara esensial; (3) pemahaman konsep dasar dan langkah sistematis persiapan musikalisis puisi ; serta (4) kemampuan analisis-sintesis terkait adaptasi karya sastra dan evaluasi penggunaan media *flipbook*.

Selain pengujian validitas dan kepraktisan, penelitian ini mengaplikasikan analisis statistik *Normalized Gain* (N-Gain) untuk mengukur efektivitas produk terhadap pencapaian kognitif siswa. Pengukuran efektivitas ini memvalidasi peningkatan pemahaman secara empiris melalui komparasi skor *pre-test* dan *post-test*. Perhitungan N-Gain dieksekusi secara presisi menggunakan formulasi berikut:

$$N - \text{Gain } (g) = \frac{\text{Skor Post} - \text{Skor Pre}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pre}}$$

Hasil perhitungan matematis tersebut kemudian diinterpretasikan dengan merujuk pada kriteria baku (Hake, 1999). Klasifikasi tingkat efektivitas ini membagi skor ke dalam tiga parameter ketat, yaitu kategori Tinggi ($g \geq 0.7$), kategori Sedang ($0.3 \leq g < 0.7$), dan kategori Rendah ($g < 0.3$).

PEMBAHASAN

"Proses pengembangan media *flipbook* ini dieksekusi secara ketat melalui lima fase model ADDIE yang saling terintegrasi. Pada tahap *Analysis*, identifikasi kebutuhan memvalidasi urgensi transisi dari media cetak statis menuju interaktivitas digital. Tahap *Design* dan *Development* merekayasa transformasi materi puisi yang abstrak menjadi visualisasi konkret melalui peleburan teks, audio, dan video instruksional. Selanjutnya, tahap *Implementation* menguji operabilitas produk secara langsung pada ekosistem kelas riil. Proses ini berpuncak pada tahap *Evaluation* yang bertugas mengukur secara empiris dampak instruksional media terhadap kognisi siswa. Pendekatan terstruktur ini memastikan bahwa spesifikasi teknis media selaras secara mutlak dengan kebutuhan pedagogis.

Hasil Pengembangan Produk Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *flipbook* untuk materi puisi kelas XI SMA. Berbeda dengan buku teks cetak yang statis, produk akhir ini memiliki format buku digital yang dapat dibalik (*page-flipping*) namun diperkaya dengan elemen multimedia integratif. Struktur media dirancang mencakup: (1) materi teks puisi dengan

tipografi yang ramah mata; (2) audio musikalisasi puisi untuk membantu siswa memahami ritme dan intonasi; (3) video tutorial pembacaan puisi yang dapat diputar langsung di dalam halaman buku; dan (4) kuis interaktif di akhir bab untuk evaluasi mandiri. Produk ini dikemas dalam format HTML5 yang fleksibel, memungkinkan akses melalui perangkat gawai (*smartphone*) maupun laptop tanpa mengurangi kualitas visual.

Interpretasi Data Validitas dan Kepraktisan Pencapaian skor validitas rata-rata sebesar 93,66% menegaskan bahwa media *flipbook* ini telah memenuhi standar kelayakan materi dan media yang ketat. Hasil ini sejalan dengan tren positif pengembangan media digital dalam pembelajaran bahasa saat ini. Sebagai pembanding, riset (Pratiwi et al., 2025) pada pengembangan media komik *flipbook* untuk sekolah dasar juga menghasilkan skor validitas ahli media mencapai 97,33%. Hal serupa ditemukan oleh (Lumbantoruan et al., 2024) dalam pengembangan media "Bina Purak" untuk materi puisi rakyat yang memperoleh validitas ahli media sebesar 90%. Konsistensi temuan ini mengindikasikan bahwa model ADDIE merupakan kerangka kerja yang andal (reliable) untuk menjamin kualitas media pembelajaran sebelum didiseminasi. Selain itu, temuan (Anugrah Adiyadmo, 2024) turut memperkuat bahwa media berbasis 3D *flipbook* secara konsisten dinilai "Sangat Layak" oleh validator karena keunggulan visualnya yang tidak dimiliki buku teks konvensional.

Data Validitas Produk Sebelum diuji coba kepada siswa, kelayakan produk divalidasi oleh enam orang ahli yang kompeten di bidangnya. Proses validasi dilakukan melalui beberapa putaran revisi sesuai prosedur ADDIE untuk memastikan substansi materi dan desain media memenuhi standar kelayakan. Rekapitulasi hasil penilaian validator disajikan pada Tabel 1.

Validitas Produk Kelayakan media diukur berdasarkan penilaian enam validator ahli. Rekapitulasi hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Aspek Validasi	Skor Rata-rata (%)	Kategori
Ahli Media	88%	Sangat Valid
Ahli Materi	97%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	96%	Sangat Valid
Rata-rata Total	93,66%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh rata-rata skor validitas sebesar 93,66% dengan kategori "Sangat Valid". Nilai tertinggi diperoleh pada aspek materi

(97%), yang mengindikasikan bahwa kedalaman dan keakuratan materi puisi yang disajikan sangat sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Validasi bahasa juga menunjukkan skor sangat tinggi (96%), menjamin keterbacaan teks bagi siswa SMA. Temuan ini menegaskan bahwa penerapan model ADDIE pada tahap Development berhasil menghasilkan purwarupa yang matang secara teoritis sebelum masuk ke tahap implementasi.

Tahap akhir dari model pengembangan ADDIE adalah evaluasi sumatif. Pada tahap ini, efektivitas penggunaan media *flipbook* pada materi puisi divalidasi melalui analisis statistik *Normalized Gain* (N-Gain) dari skor *pre-test* dan *post-test* terhadap 28 peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan empiris, diperoleh rata-rata skor *pre-test* sebesar 52,00, yang kemudian meningkat secara signifikan menjadi 81,00 pada *post-test* setelah intervensi media diimplementasikan. Analisis lanjutan menunjukkan rata-rata skor N-Gain sebesar 0,62. Mengacu pada kriteria interpretasi (Hake, 1999), indeks tersebut menempati kategori Sedang. Temuan ini memvalidasi secara statistik bahwa media *flipbook* yang dikembangkan tidak hanya praktis secara operasional, tetapi juga terbukti secara empiris efektif dalam memelihara keterlibatan kognitif dan meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa secara konkret. Fleksibilitas akses melalui gawai (*smartphone*) menjadi faktor kunci tingginya respon positif siswa. Hal ini mendukung temuan (Asih et al., 2024) yang menyatakan bahwa media berbasis aplikasi digital seperti Canva terintegrasi *flipbook* sangat layak karena memfasilitasi pembelajaran mandiri di luar kelas. Sejalan dengan hal tersebut, (Perwitasari et al., 2025) juga menekankan bahwa keunggulan utama media berbasis teknologi adalah fleksibilitasnya yang memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja, mengatasi batasan ruang dan waktu dalam pembelajaran konvensional.

Implikasi terhadap Motivasi dan Pemahaman Materi Puisi Keberhasilan utama media ini terletak pada kemampuannya mengubah persepsi siswa terhadap materi puisi yang sebelumnya dianggap abstrak dan membosankan. Integrasi audio-visual dalam *flipbook* terbukti efektif menstimulasi minat belajar. Hal ini selaras dengan penelitian (Hana Saevi et al., 2023) yang menemukan bahwa modul elektronik *flipbook* pada materi menulis puisi secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan kategori N-Gain tinggi. Fenomena peningkatan antusiasme ini juga dikonfirmasi oleh (Faiqotul Masykuro & Hakim, 2023) melaporkan bahwa penggunaan hypermedia *flipbook* membuat siswa tidak mudah bosan dan lebih aktif dibandingkan metode konvensional. Sorongan dan Fauji (2023) menambahkan bahwa interaktivitas dalam media digital adalah kunci untuk menciptakan

pengalaman belajar yang dinamis, yang secara langsung berkorelasi dengan peningkatan keterlibatan (engagement) siswa.

Pembahasan Tingginya skor validitas dan kepraktisan dalam penelitian ini membuktikan bahwa transformasi bahan ajar dari format cetak ke digital interaktif memiliki dampak positif yang nyata. Keberhasilan media ini tidak lepas dari integrasi elemen multimedia yang menstimulasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual maupun auditori. Hal ini sejalan dengan temuan Nurwahidah et al. (2025) yang menyatakan bahwa media berbasis *flipbook* mampu mengkonkretkan materi abstrak, sehingga mempermudah proses kognitif siswa dalam memahami konsep yang kompleks seperti metafora dalam puisi.

Lebih lanjut, peningkatan antusiasme siswa yang terekam selama uji coba selaras dengan peningkatan hasil belajar kognitif mereka secara signifikan. Uji signifikansi dampak media ini dibuktikan secara empiris melalui analisis *Normalized Gain* (N-Gain) yang mencatatkan perolehan skor sebesar 0,62 (kategori Sedang). Lonjakan skor rata-rata siswa dari 52,00 pada *pre-test* menjadi 81,00 pada *post-test* mengonfirmasi korelasi kuat antara interaktivitas media dengan retensi pemahaman materi. Sebagaimana dijelaskan oleh (Ghifari & Linggowati, 2024), *flipbook* berbasis aplikasi memberikan otonomi kepada siswa untuk mengontrol kecepatan belajarnya sendiri, yang merupakan faktor kunci dalam meningkatkan motivasi intrinsik. Selain itu, keberadaan fitur interaktif seperti kuis memberikan umpan balik instan yang menjaga keterlibatan (engagement) siswa tetap tinggi sepanjang proses pembelajaran, sebuah fenomena yang juga dilaporkan oleh (Tati et al., 2024) dalam penelitian serupa di tingkat pendidikan dasar.

Secara kontekstual, media ini menjawab permasalahan spesifik di SMA Negeri 1 Sandai terkait rendahnya minat baca dan kesulitan pemahaman pada materi sastra. Visualisasi audio-visual dalam *flipbook* membantu siswa menjembatani kesenjangan imajinasi yang sering menjadi hambatan dalam apresiasi puisi. Dengan demikian, pengembangan media ini tidak hanya memenuhi standar kelayakan akademis (validitas) dan keterpakaian operasional (kepraktisan), tetapi juga terbukti signifikan mengangkat capaian kognitif siswa (efektivitas) berdasarkan uji statistik N-Gain. Produk ini berhasil menciptakan iklim pembelajaran sastra yang lebih hidup, bermakna, dan terukur secara saintifik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi puisi untuk siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sandai berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE. Produk ini dinyatakan "Sangat Valid" dengan skor rata-rata 93,66% dari ahli media, materi, dan bahasa, serta "Sangat Praktis" dengan skor 93,79% berdasarkan respon pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dihasilkan memenuhi standar kelayakan akademis dan operasional untuk digunakan dalam pembelajaran sastra. Selain itu, penelitian ini juga telah membuktikan efektivitas media *flipbook* secara empiris melalui uji *Normalized Gain* (N-Gain) dengan perolehan skor 0,62 (kategori Sedang). Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan (*limitation*) pada ruang lingkup implementasinya. Uji coba produk baru dilakukan dalam skala terbatas pada satu kelas dengan populasi 28 siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk melakukan uji efektivitas produk pada skala penyebaran yang lebih luas guna memperkuat validitas eksternal dan generalisasi temuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrah Adiyadmo, D. (2024). Multimedia 3d Flipbook Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(2), 539–549. <https://doi.org/10.33087/DIKDAYA.V14I2.726>
- Asih, C., Purwanto, B. E., & Mulyono, T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Terintegrasi Flipbook untuk Pembelajaran Menulis Cerpen. *Sasando : Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pancasakti Tegal*, 7(1), 9–23. <https://doi.org/10.24905/SASANDO.V7I1.239>
- Assaidah, I., Mulyasari, E., & Heryanto, D. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 11–20.

- Faiqotul Masykuro, A., & Hakim, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Hypermedia Flipbook Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia. *Indigenous Biologi: JURNAL PENDIDIKAN DAN SAINS BIOLOGI*, 6(2), 79–88. <https://doi.org/10.33323/INDIGENOUS.V6I2.409>
- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, dan Research and Development*. Madani Media.
- Ghifari, M. Z., & Linggowati, T. (2024). Application-Based Flipbook Increases Student Learning Motivation: Flipbook Berbasis Aplikasi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 19(3). <https://doi.org/10.21070/IJEMD.V19I3.846>
- Hake, R. (1999). Analyzing change/gain scores. *AREA-D American Education Research Association's Division. D. Measurement and Research Methodology*, 1(4), 48–56.
- Hana Saevi, N., Rafiek, M., & Luthfiyanti, L. (2023). Pengembangan Modul Elektronik Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Banjarmasin. *Locana*, 6(2), 80–89. <https://doi.org/10.20527/JLC.V6I2.163>
- Juwariyah, J., Fatirul, A. N., & Waluyo, D. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites dengan Model ADDIE. *Edutech*, 24(1), 109–131. <https://doi.org/10.17509/E.V24I1.76620>
- Lumbantoruan, D. Y. R., Andheska, H., Habiba, S., Elfitra, L., Shanty, I. L., Lolita, A., & Oktavia, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Bina Purak (Bahasa Indonesia Puisi Rakyat) Berbantuan Lumio Pada Materi Puisi Rakyat Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Widya Accarya*, 15(2), 99–104. <https://doi.org/10.46650/WA.15.2.1555.99-104>
- Misna. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle pada Pembelajaran Menulis Puisi di SMK Negeri 1 Loksado. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(6), 555–563. <https://doi.org/10.71282/JURMIE.V2I6.513>

- Nurwahidah, L. S., Agphyra, S., Windarini, D., & Hartini, N. (2025). Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas X di SMK As-Shofa Kabupaten Tasikmalaya. *Jurnal Lazuardi*, 8(3), 109–119. <https://doi.org/10.53441/JL.VOL8.ISS3.208>
- Perwitasari, W., Ruffi, R., & Suhari, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Room Planner dengan Model ADDIE. *Edutech*, 24(1), 25–39. <https://doi.org/10.17509/E.V24I1.76404>
- Pratiwi, A., Murniviyanti, L., & Agustina, J. (2025). Pengembangan Media Komik Flipbook pada Pembelajaran Dongeng Bahasa Indonesia Kelas III SD. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 5(1), 106–121. <https://doi.org/10.28918/IJIEE.V5I1.8995>
- Purnamasari, C., Marlia, M., & Triandy, R. (2024). Pengembangan bahan ajar pembelajaran teks laporan hasil observasi berdasarkan indeks kepadatan leksikal pada kelas X. *SeBaSa: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 282–294. <https://doi.org/10.29408/sbs.v7i2.26891>
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syafrina, D., & Nofitria, A. (2024). Pengembangan model Lintaskujitu dalam pembelajaran menyimak fabel. *SeBaSa: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 522–534. <https://doi.org/10.29408/sbs.v7i2.27217>
- Tati, A. D. R., Idrus, N. A., & Fadhilah, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Flipbook terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Lucerna: Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.56393/LUCERNA.V4I1.2182>