

---

## ***Flipbook* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Kolose Gonzaga Jakarta**

Rishe Purnama Dewi <sup>1</sup>, Rooselina Ayu Setyaningrum <sup>2</sup>, Almendo Thio Lindra <sup>3</sup>, Lusiana Ely Rahmawati<sup>4</sup>  
budimanrishe@usd.ac.id <sup>1</sup>, rooselinaayu@usd.ac.id <sup>2</sup>, almendolock@gmail.com<sup>3</sup>,  
lusiana.ely@gonzaga.sch.id<sup>4</sup>

Universitas Sanata Dharma<sup>1</sup>, Universitas Sanata Dharma<sup>2</sup>, Universitas Negeri Yogyakarta<sup>3</sup>

---

### **ABSTRAK**

---

**Kata Kunci:** *Flipbook, media, media pembelajaran interaktif*

---

*Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran interaktif yang didasarkan pada flipbook untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Kolose Gonzaga Jakarta sebagai tanggapan terhadap tantangan pembelajaran selama pandemi COVID-19. Siswa mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan akademik mereka karena kegiatan pembelajaran jarak jauh dan tidak dapat dilakukan secara tatap muka. Oleh karena itu, media pembelajaran harus fleksibel, menarik, dan dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam lingkungan hybrid. Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi adalah komponen dari model pengembangan ADDIE yang digunakan untuk penelitian dan pengembangan (R&D). Perangkat lunak Anyflip digunakan untuk membuat Flipbook, yang memungkinkan integrasi video, audio, teks, dan tautan interaktif. Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa buku flipbook sangat layak digunakan dengan rata-rata skor 93,8%. Selain itu, uji coba yang dilakukan pada siswa menunjukkan bahwa buku flipbook menarik, mudah digunakan, dan efektif dalam membantu siswa memahami materi. Siswa juga menyukai desain dan interaktivitas buku flipbook. Dengan demikian, temuan ini menunjukkan bahwa buku flipbook dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih baik.*

---

**Key word:**

*Flipbook, Indonesian language learning, interactive learning media*

---

**ABSTRACT**

The purpose of this study is to create interactive learning media based on flipbooks for Indonesian language lessons at Kolose Gonzaga High School in Jakarta in response to the challenges of learning during the COVID-19 pandemic. Students have difficulty achieving their academic goals due to distance learning activities and the inability to conduct face-to-face learning. Therefore, learning media must be flexible, engaging, and capable of meeting students' needs in a hybrid learning environment. Analysis, design, development, implementation, and evaluation are components of the ADDIE development model used for research and development (R&D). The Anyflip software was used to create the flipbook, which allows for the integration of video, audio, text, and interactive links. Validation results by media experts and subject matter experts indicate that the Flipbook is highly suitable for use, with an average score of 93.8%. Additionally, trials conducted with students show that the Flipbook is engaging, easy to use, and effective in helping students understand the material. Students also appreciate the design and interactivity of the Flipbook. Thus, these findings suggest that the Flipbook can serve as a better alternative learning medium.

---

## PENDAHULUAN

Pada awal Januari tahun 2022, kondisi Indonesia sedang tidak menentu karena kasus Covid-19 meningkat lagi dengan varian Omicron. Seperti yang diberitakan di koran *Kompas*, 1 Februari 2022. *Kompas* menyatakan kasus Virus Corona makin bertambah awal tahun 2022 karena varian Omicron, Delta, dan lainnya. Satgas Covid-19 mencatat ada 10.185 kasus bertambah hingga tanggal 31 Januari 2022. Bersamaan dengan hal tersebut, pemerintah mewajibkan Pertemuan Tatap Muka (PTM) terbatas di sekolah-sekolah. Hal tersebut menjadi dilema bagi pihak sekolah dan orang tua siswa karena kekhawatiran siswa akan ketinggalan pelajaran (Fajar, 2017).

Namun, kondisi yang tidak menentu juga membuat para orang tua siswa ragu-ragu untuk mengizinkan putra-putrinya belajar secara tatap muka di sekolah. Dalam *Kompas* (3 Januari 2022) dikatakan bahwa orang tua tidak mengizinkan anaknya ikut PTM meski tidak ada lagi sekolah online. Pada surat kabar *Jawa Pos* tanggal 7 Januari 2022, juga dikatakan orang tua siswa di Surabaya merasa cemas jika anaknya mengikuti PTM 100%. Ada pihak yang antusias, tetapi ada juga yang was-was. Karena hal tersebut, mulai 3 Februari 2022 pemerintah menetapkan pemberlakuan PTM terbatas 50% .

Pemberlakuan kebijakan tersebut dirasa lebih aman bagi siswa-siswi. Namun, hal tersebut berpengaruh pada kemajuan belajar siswa (Kayati, 2022). Siswa yang mengikuti PTM di sekolah mengikuti pembelajaran dengan baik melalui pengawasan guru-guru. Namun, siswa yang mengikuti PTM dari rumah tidak semua belajar dengan optimal karena faktor internal dari siswa dan faktor eksternal lingkungan sehingga siswa ketinggalan materi pelajaran (Hartati, P. T., Suryani, R., & Nurjaman, 2023). Tertinggalnya materi pelajaran membuat kompetensi, sikap, dan keterampilan yang diharapkan tidak tercapai. Dalam laman Ombudsman RI tanggal 16 Desember 2021, dikatakan bahwa pengawasan PTM harus dilakukan dengan koordinasi antara berbagai pihak. Jika tidak, siswa tidak dapat belajar dengan optimal. Oleh karena itu, kerja sama pihak pemerintah, sekolah, keluarga, dan lingkungan masyarakat sangat diharapkan (Kayati, 2022).

Pembelajaran di masa pandemi membutuhkan perubahan selain perubahan siswa dan guru. Dunia pendidikan harus mengubah cara mereka menggunakan teknologi untuk mengajar (Anafi et al., 2021) . Mereka tidak dapat lagi bergantung pada buku dan ceramah (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021). Salah satu dampak yang paling terasa adalah kehilangan pembelajaran, yang merupakan penurunan hasil belajar siswa karena metode pembelajaran jarak jauh yang tidak berfungsi dengan baik (Cahyaningtyas & Ismiyanti, 2022). Situasi ini menunjukkan betapa pentingnya media pembelajaran yang informatif dan komunikatif. Oleh karena itu, pengembangan media berbasis digital menjadi keniscayaan untuk memecahkan masalah pembelajaran saat ini.

Penggunaan media pembelajaran interaktif sangat penting untuk pembelajaran Bahasa Indonesia karena materi dalam kurikulum menuntut penguasaan berbagai keterampilan berbahasa, termasuk membaca, menulis, berbicara, dan menyimak (Mursidi et al., 2022). Agar siswa lebih mudah memahami materi, media yang digunakan harus mampu mengintegrasikan berbagai representasi informasi, seperti visual, audio, dan teks. Keterlibatan siswa dalam kelas juga merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia (Dwi Yani, Herawati Susilo, 2022). Flipbook dan media interaktif lainnya dapat meningkatkan pengalaman belajar karena memungkinkan interaksi dua arah antara siswa dan materi. Akibatnya, media ini memiliki kemampuan untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif, kritis, dan mandiri dalam proses belajar mereka.

Selain itu, penggunaan flipbook sejalan dengan peningkatan literasi digital siswa. Media pembelajaran yang dapat diakses melalui gawai akan lebih relevan dengan gaya belajar generasi saat ini karena mereka telah terbiasa menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari mereka (Pertiwi et al., 2016). Jika dibandingkan dengan buku teks konvensional, flipbook dengan materi yang menarik dan interaktif akan lebih mudah menarik perhatian siswa. Selain itu, fitur-fitur seperti forum diskusi, latihan soal, hyperlink ke video, dan audio memungkinkan siswa untuk mempelajari materi secara mandiri dan mendalam (Hafiedz & Nurhamidah, 2023). Oleh karena itu, membuat flipbook sebagai alat pembelajaran Bahasa Indonesia adalah langkah strategis untuk memperkuat pendidikan berbasis teknologi di masa depan dan juga menjawab tantangan masa pandemi.

Kondisi tersebut juga terjadi di SMA Kolose Gonzaga, Jakarta. Ada siswa yang belajar tatap muka di sekolah dan ada yang belajar dari rumah. Hal tersebut berpengaruh pada kompetensi siswa. Ditambah lagi, adanya kebijakan dari pemerintah tentang pengurangan jam pembelajaran dari 45 menit per jam menjadi 30 menit per jam dan materi harus tersampaikan 100% dengan kurikulum darurat (Pertiwi, dkk., 2022). Oleh sebab itu, SMA Kolose Gonzaga, Jakarta mengharapkan adanya media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh siswa belajar jarak jauh dari rumah sehingga tidak ketinggalan materi pelajaran. Hal tersebut menjadi alternatif solusi dari kondisi dilematis tersebut.

Media merupakan alat atau sarana komunikasi, baik berbentuk cetak, audio, maupun audio visual (Kartikasari et al., 2023). Definisi tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Rohani (Fadilah et al, 2023) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dilihat, didengar, atau diindra dan digunakan sebagai perantara atau sarana untuk komunikasi serta menyampaikan informasi (Delin, A., Nurwahidah, L. S., & Kartini, 2023). Dalam pembelajaran, media digunakan oleh pengajar sebagai alat untuk mempermudah penyampaian informasi, misalnya peta, miniatur, boneka tangan, power point, *quizizz* presentasi, dll (Rosmiati, 2019). Jadi, media yang digunakan pengajar mulai dari media konvensional hingga yang modern. Yang dibutuhkan oleh sekolah adalah media pembelajaran yang interaktif.

Menurut Roosita et al (2022), media pembelajaran interaktif merupakan sarana yang mampu mawadahi tanggapan pengguna (Roosita et al., 2022). Sejalan dengan pendapat tersebut, Hafiedz & Nurhamidah (2023) mengungkapkan bahwa media interaktif mendorong siswa mengeluarkan potensi secara maksimal karena sifatnya interaktif, mudah diakses, dan tersedia kesempatan bagi siswa untuk langsung mengerjakan soal-soal latihan. Sesuai dengan definisi tersebut, yang menjadi keunggulan media pembelajaran interaktif adalah adanya interaksi antara siswa dan materi karena siswa dapat melihat contoh visual secara langsung melalui tautan youtube, hyperlink, atau rekaman suara yang disematkan (Hafiedz & Nurhamidah, 2023). Siswa juga dapat mengerjakan latihan-latihan yang jawabannya langsung terhubung dengan pengajar (Agustina, R. T., Puspita, Y., & Murniviyanti, 2023). Selain itu, kemudahan akses menjadi nilai unggul karena siswa dapat mengakses kapan saja dan di mana saja hanya dengan memencet tautan yang diberikan oleh pengajar. Jadi, disebut media pembelajaran interaktif karena mampu mengakomodasi keterlibatan siswa dalam pembelajaran tatap muka di kelas maupun pembelajaran jarak jauh.

*Flipbook* menjadi media pembelajaran interaktif yang memiliki keunikan dan keunggulan seperti yang disebutkan di atas (Zumarnis et al., 2024). Sesuai namanya, *flipbook* berbentuk seperti buku. Dengan memencet nomor halaman, lembar berikutnya akan terbuka otomatis seolah-olah membaca buku cetak. Gambar, audio, animasi, dan video dapat diintegrasikan di dalamnya melalui tautan-tautan yang disematkan. Untuk mengaksesnya, pengguna memencet tautan dan otomatis *flipbook* akan terbuka. Keunikan dan keunggulan inilah yang mendorong peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook*. Media pembelajaran interaktif *flipbook* ini dapat mengatasi persoalan yang dialami oleh SMA Kolose Gonzaga Jakarta.

Penelitian sejenis pernah dilakukan oleh Adawiah, dkk (2023), Mursidi, dkk (2022), dan Kartikasari, dkk (2023). Adawiah dan timnya melakukan penelitian dengan metode kajian pustaka terkait penggunaan *flipbook* untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. Penelitian tersebut membuktikan bahwa anak menjadi lebih tertarik belajar dengan media *flipbook* dan hal tersebut mengembangkan kemampuan bahasa anak. Masih berkaitan dengan *flipbook* dan pembelajaran, Mursidi dan rekan-rekannya mengembangkan media pembelajaran *flipbook* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut dilakukan dengan prosedur 4D, yaitu mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan menyebarkan. Penelitian tersebut menghasilkan media *flipbook* interaktif yang efektif digunakan untuk siswa kelas V SD. Kartikasari dan timnya juga melakukan pengembangan media pembelajaran *flipbook*, tetapi untuk pembelajaran di perguruan tinggi. Pengembangan dilakukan dengan prosedur Borg and Gall. Penelitian tersebut menghasilkan modul bahasa Indonesia perguruan tinggi yang dapat digunakan oleh mahasiswa program studi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Berdasarkan penelitian-penelitian yang relevan tersebut dapat dilihat bahwa media *flipbook* efektif digunakan untuk berbagai jenjang pendidikan dari anak usia dini hingga perguruan tinggi.

Sesuai dengan pemaparan fakta di atas, peneliti mengembangkan media pembelajaran *flipbook* untuk pembelajaran bahasa Indonesia di SMA Kolose Gonzaga Jakarta. *Flipbook* dipilih karena sifatnya yang interaktif untuk pembelajaran, baik jarak jauh maupun tatap muka. *Flipbook* dapat menjawab permasalahan yang dialami oleh sekolah tersebut. Bahkan, dapat dipakai secara berkelanjutan karena karakteristiknya yang interaktif dan mudah diakses memungkinkan media ini digunakan seterusnya untuk pembelajaran. Artikel ini bertujuan untuk memaparkan model *flipbook* sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA Kolose Gonzaga Jakarta. Selaras dengan tujuan tersebut, rumusan masalah dalam artikel ini adalah bagaimana model *flipbook* sebagai media pembelajaran interaktif mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Kolose Gonzaga, Jakarta?

## KAJIAN TEORI

Proses pembelajaran tidak lepas dari media pembelajaran karena media pembelajaran dapat menjadi perantara informasi (Hutagalung, T., Simaremare, A., & Parluhutan, 2025). Namun, media pembelajaran yang dibutuhkan di era ini bukan lagi media konvensional, tetapi media interaktif yang multimodal. Artinya, dalam media pembelajaran tersebut terdapat konten dalam bentuk tertulis, audio, dan visual sehingga informasi lebih mudah diserap oleh siswa karena dapat diterima oleh lebih dari satu pancaindra. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Kayati (2022) bahwa perpaduan teks tulis, verbal, audio, visual, dan gerak memudahkan siswa dalam memahami isi teks. *Flipbook* menjadi media pembelajaran interaktif yang tepat digunakan di era sekarang (Kayati, 2022). Oleh karena itu, perlu dipahami lebih mendalam kajian tentang *flipbook* dan media pembelajaran interaktif.

Sesuai dengan namanya, *book* merupakan buku dan *flip* berarti membalik. Oleh karena itu, *flipbook* dapat berarti buku dibalik. Namun, istilah ini bukan dalam konteks buku cetak. *Flipbook* digunakan dalam konteks buku versi online. Sepemahaman dengan pendapat tersebut, Saputra (2017) berpendapat bahwa *flipbook* merupakan versi elektronik dari buku dan berisi informasi dalam bentuk tulisan, gambar, audio, visual, dll. Pendapat tersebut juga sejalan dengan gagasan Riyanto (Adawiah, dkk., 2023) bahwa *flipbook* merupakan buku digital tiga dimensi yang juga berisi video dan animasi. Adapun karakteristik *flipbook* adalah (1) berbentuk seperti buku dan punya lembaran-lembaran halaman, (2) dapat diakses melalui *handphone*, komputer, dan laptop, (3) terdapat fitur untuk membalik halaman dan beberapa fitur lain, (4) terdapat gambar atau tanda untuk menyimak audio atau video, serta (5) tampilan menarik karena terdapat gambar (Astuti et al., 2023).

Jika dilihat dari karakteristiknya, *flipbook* memiliki keuntungan dalam pembelajaran, yaitu (1) berbagai informasi dapat disajikan di dalamnya, (2) memotivasi siswa karena tampilan menarik, dan (3) dapat diakses di mana saja, melalui media apa saja, dan kapan saja (Dwi Yani, Herawati Susilo, 2022). Hal tersebut menunjukkan *flipbook* sebagai media pembelajaran yang interaktif. Interaktif karena berbagai informasi dalam bentuk teks, gambar, animasi, audio, dan video dapat disajikan dalam satu wadah sehingga ada *engagement* antara materi dengan pengguna (dalam konteks ini siswa) (Rachma et al., 2023). Tidak hanya dengan materi, tetapi interaksi kuat juga terjadi antara guru dan siswa melalui latihan yang langsung terhubung dalam *flipbook*. Guru dapat menautkan tautan *padlet* atau *google form* untuk lembar jawab siswa sehingga guru dapat langsung memeriksa jawaban siswa. Siswa pun terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut sangat membantu ketika pembelajaran jarak jauh. Tampilan yang menarik dengan musik yang dapat diputar juga membuat *flipbook* interaktif (Ibrahim Maulana Syahid et al., 2024). Kemenarikan *flipbook* dapat memotivasi siswa untuk mau membaca dan membalik halaman-halaman selanjutnya. Selain itu, *flipbook* praktis karena dapat diakses kapan saja ketika waktu luang siswa di rumah ataupun di sekolah. Siswa juga dapat mengakses melalui gawainya ataupun laptop. Hal tersebut membuat *flipbook* menjadi media pembelajaran yang interaktif.

*Flipbook* dapat dibuat dengan beberapa aplikasi, di antaranya *3D Pagefile Professional*, *Kvisoft Flipbook Maker*, dan *Flip PDF Professional* (Cahyaningtyas & Ismiyanti, 2022). Aplikasi *3D Pagefile Professional* dapat membuat buku elektronik dengan tampilan menarik, navigasi lengkap, dan tampilan jelas. Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* juga dapat membuat buku elektronik dan majalah elektronik. Pembuat dapat memasukkan file berupa PDF, gambar, video, dan animasi. Aplikasi *Flip PDF Professional* mudah digunakan oleh pemula yang tidak mengenal bahasa pemrograman. Aplikasi ini

juga dapat mengedit halaman, dan memasukkan video dari youtube, MP4, dll (Rohayani, 2022). Selain tiga aplikasi tersebut, terdapat aplikasi *Anyflip* yang dapat digunakan untuk membuat *flipbook*. Keunggulan dari *Anyflip* adalah dapat digunakan di desktop atau mobile, dapat menambahkan gambar, audio, video, *hyperlink*, dan tampilan *flipbook* menarik. Selain itu, dapat digunakan secara gratis. Oleh karena itu, peneliti memilih menggunakan aplikasi *Anyflip* (Fadilah et al., 2023).

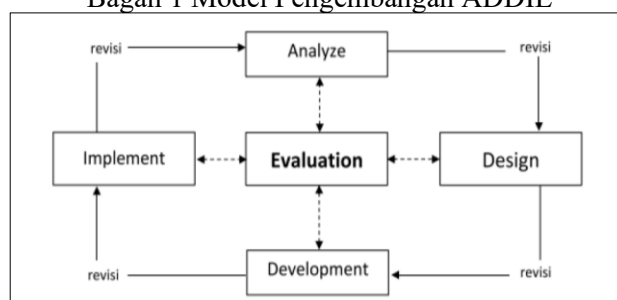
Dengan kemenarikannya, *flipbook* menjadi media pembelajaran interaktif. Menurut Roosita, dkk. (2022), media pembelajaran terdiri atas beberapa jenis, di antaranya media audio (rekaman suara saja), media visual (gambar, foto, poster), media audio visual (video, televisi), media animasi (gambar yang bergerak), dan multimedia (gabungan beberapa media). Interaktif merupakan saling aktif atau saling melakukan aksi. Menurut Roosita, dkk., (2022), media pembelajaran interaktif menggunakan teks, suara, gambar, video, animasi dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dan mampu melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Jadi, terdapat aksi dari siswa ketika menggunakan media pembelajaran tersebut (Roosita et al., 2022).

*Flipbook* termasuk media pembelajaran yang dibutuhkan di zaman modern seperti sekarang. Hal tersebut sesuai dengan yang disampaikan oleh Hafiedz & Nurhamidah (2023) bahwa media pembelajaran modern bersifat interaktif dengan memakai *handphone* atau laptop untuk menggerakkannya. Selain itu, menurut Yani, dkk., (2022) media pembelajaran modern *e-book* mengakomodasi gaya belajar siswa karena terdapat teks, audio, video, power point, dan berbagai media lain dalam satu kesatuan. Ciri khas tersebut dimiliki oleh *flipbook*. Oleh karena itu, media pembelajaran *flipbook* perlu dikembangkan saat ini (Adawiah et al., 2023).

## METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan pendekatan pengembangan (penelitian dan pengembangan) dengan model ADDIE—akronim dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Model ini dipilih karena cocok untuk pengembangan dan desain media pembelajaran yang teratur dan berhasil (Hidayat & Nizar, 2021). Analisis kebutuhan adalah tahap pertama, di mana peneliti mewawancarai guru Bahasa Indonesia di SMA Kolose Gonzaga Jakarta. Tujuan wawancara adalah untuk mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pembelajaran dan kebutuhan akan media interaktif. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa membutuhkan alat pendidikan yang dapat diakses dari rumah untuk mendukung pembelajaran tatap muka secara bersamaan.

Bagan 1 Model Pengembangan ADDIE



(Hidayat & Nizar, 2021)

Perancangan (tahap kedua) adalah menyusun kerangka isi *flipbook* berdasarkan kompetensi dasar dan indikator kurikulum Bahasa Indonesia kelas X. Desain *flipbook* terdiri dari glosarium, pendahuluan, materi inti, latihan, tugas, dan penilaian. Materi disusun dengan pendekatan tematik yang menggabungkan laporan hasil observasi, eksposisi, cerita rakyat, dan percakapan di depan umum. Perangkat lunak *Anyflip* versi online digunakan oleh peneliti untuk melanjutkan ke tahap pengembangan (development). Dimungkinkan untuk menambah gambar, audio, video, dan *hyperlink* melalui aplikasi ini, yang membuat *flipbook* menjadi interaktif dan menarik bagi siswa.

Selanjutnya, pada tahap implementasi, flipbook yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan melalui pengisian angket dengan skala 4 untuk menilai aspek isi, tampilan, dan interaktivitas. Setelah memperoleh masukan dari para ahli, peneliti melanjutkan ke tahap evaluasi, yaitu merevisi flipbook sesuai saran dan umpan balik. Evaluasi juga mencakup uji coba terbatas kepada siswa kelas X dengan tujuan mengukur respon dan efektivitas penggunaan flipbook dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, data tambahan dikumpulkan melalui angket siswa dan observasi langsung selama proses penggunaan flipbook. Dengan demikian, tahapan ADDIE digunakan secara menyeluruh untuk menghasilkan media pembelajaran flipbook yang sesuai kebutuhan dan layak digunakan di kelas.

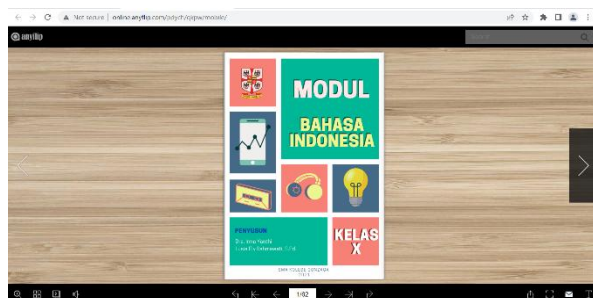
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

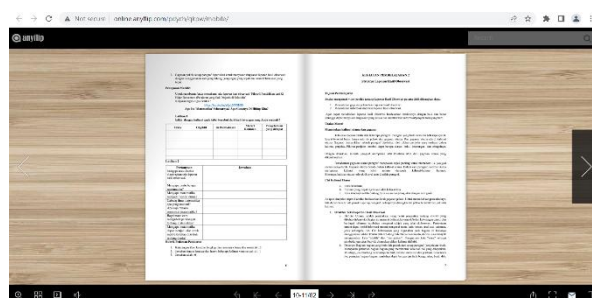
Sebelum membuat media pembelajaran, peneliti mewawancarai guru Bahasa Indonesia di SMA Kolose Gonzaga Jakarta. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengetahui secara langsung jenis media ajar yang diperlukan untuk kondisi pembelajaran jarak jauh dan tatap muka yang terbatas. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru percaya bahwa sekolah membutuhkan media pembelajaran interaktif yang mudah diakses untuk siswa, guru, dan orang tua. Media juga harus memiliki latihan, tugas, dan rangkuman, serta materi yang lengkap dengan elemen visual dan audio. Mereka berharap bahwa media tersebut dapat membantu membuat proses belajar lebih fleksibel dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

Peneliti merancang kerangka isi flipbook berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Didasarkan pada Kompetensi Dasar yang ada dalam kurikulum Bahasa Indonesia kelas X dan kebutuhan tematik siswa, rancangan dibuat. Struktur flipbook terdiri dari pendahuluan, glosarium, dan kegiatan pembelajaran yang dibagi menjadi beberapa topik. Teks laporan hasil observasi, teks eksposisi, kisah rakyat, berbicara di depan umum, dan teks anekdot termasuk dalam flipbook. Setiap topik dilengkapi dengan materi, latihan soal, tugas proyek, rangkuman, dan penilaian berbasis rubrik untuk mengevaluasi kemampuan siswa secara menyeluruh.

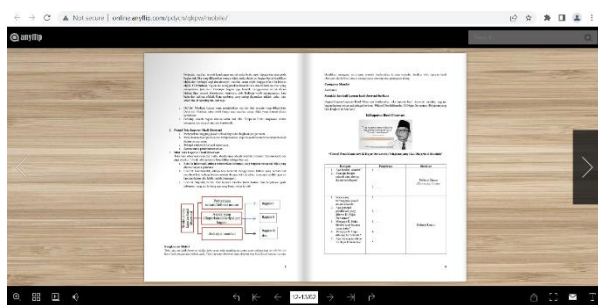
Proses pengembangan dilakukan menggunakan perangkat lunak Anyflip versi daring yang memungkinkan penambahan berbagai elemen multimedia seperti video, gambar, audio, dan tautan interaktif. Flipbook yang dihasilkan memiliki tampilan menyerupai buku cetak, namun dengan keunggulan digital yang memudahkan siswa untuk membuka halaman, memutar audio, serta mengakses latihan melalui tautan Google Form. Tampilan visual dibuat menarik agar memotivasi siswa untuk terus membaca dan menyelesaikan topik pembelajaran. Interaktivitas media juga terlihat melalui tautan langsung ke materi tambahan seperti video YouTube dan forum diskusi berbasis Padlet. Dengan demikian, flipbook ini menjadi solusi digital yang tepat bagi siswa yang belajar secara mandiri maupun kolaboratif.



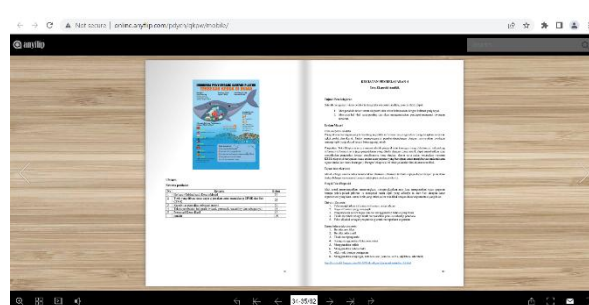
Gambar 1 Sampul depan



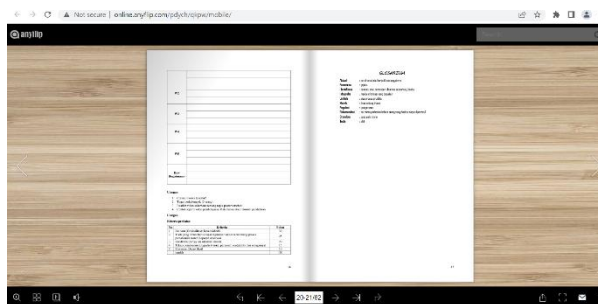
Gambar 2 Materi, Latihan, dan Tugas



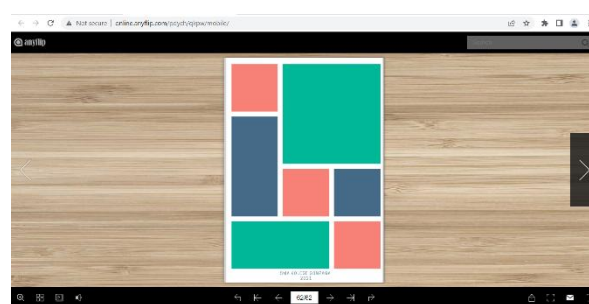
Gambar 3 Rangkuman



Gambar 4 *Flipbook* disertai gambar, audio, video



Gambar 5 Rubrik dan Aktivitas



Gambar 6 Sampul Belakang

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi**

No	Aspek Validasi	Validator	Skor Maksimal	Rata-rata Skor	Persentase (%)	Kategori
1	Kesesuaian isi dengan KD	Ahli Materi	4	3,7	92,5%	Sangat Layak
2	Kualitas bahasa dan struktur	Ahli Materi	4	3,6	90,0%	Sangat Layak
3	Visualisasi dan estetika	Ahli Media	4	3,8	95,0%	Sangat Layak
4	Interaktivitas fitur (audio/video/link)	Ahli Media	4	3,9	97,5%	Sangat Layak
Total Rata-rata Keseluruhan			—	3,75	93,8%	Sangat Layak

Setelah pengembangan selesai, flipbook divalidasi oleh dua ahli: ahli media dan ahli materi. Ahli media menilai aspek visual, navigasi, dan integrasi elemen interaktif, dengan nilai rata-rata 3,8 dari skala 4, termasuk kategori "sangat layak". Sementara itu, ahli materi menilai kesesuaian isi dengan kurikulum, keterbacaan bahasa, dan kedalaman materi, dengan nilai rata-rata 3,7. Penyesuaian ukuran font dan kejelasan instruksi soal adalah bagian utama dari perbaikan yang dilakukan.

**Tabel 1. Statistik Deskriptif Penilaian Siswa terhadap Flipbook**

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Rata-rata Skor	Persentase (%)	Kategori
1	Tampilan dan desain visual	4	3,7	92,5%	Sangat Baik
2	Kemudahan navigasi dan akses	4	3,6	90,0%	Sangat Baik
3	Kemenarikan konten	4	3,5	87,5%	Baik
4	Pemahaman materi melalui flipbook	4	3,7	92,5%	Sangat Baik
5	Keterlibatan siswa (interaktivitas)	4	3,8	95,0%	Sangat Baik
Total Rata-rata		—	3,66	91,5%	Sangat Baik

Dalam tahap implementasi terbatas dilakukan data simulasi perhitungan, dua puluh siswa kelas X menggunakan flipbook untuk pembelajaran satu topik, yaitu "Teks Eksposisi". Disarankan agar siswa membaca materi, menonton video, dan melakukan latihan dan proyek sendiri. Hasil survei yang dibagikan setelah penggunaan menunjukkan bahwa siswa lebih suka belajar dengan flipbook daripada kursus cetak atau PowerPoint. Karena kombinasi audio, teks, dan visual, 85% siswa menganggap materi lebih mudah dipahami. Selain itu, sembilan puluh persen siswa mampu menyelesaikan tugas tepat waktu dan mengunggah hasilnya melalui tautan Google Form yang telah disediakan.

Menurut hasil observasi dan analisis data, flipbook terbukti membantu belajar Bahasa Indonesia. Karena semua data dikumpulkan dan terorganisir secara digital, guru dapat dengan mudah mengevaluasi hasil kerja siswa. Flipbook memberi guru dan siswa kemampuan untuk mengakses materi tanpa terbatas ruang atau waktu. Hasil ini mendukung gagasan bahwa bahan pembelajaran berbasis flipbook dapat menjadi alternatif kreatif untuk mengatasi tantangan pembelajaran hybrid di masa pasca-pandemi. Kesuksesan ini memicu pengembangan lebih lanjut dalam bidang lain yang menggunakan metode dan teknologi yang sebanding.

## PEMBAHASAN

Pada awal tahun 2022, pandemi COVID-19 yang meningkat menimbulkan tantangan baru bagi dunia pendidikan, termasuk di SMA Kolose Gonzaga Jakarta. Pembelajaran tatap muka yang dilarang oleh pemerintah berdampak langsung pada kualitas pendidikan, terutama karena beberapa siswa memiliki lingkungan belajar di rumah yang tidak ideal. Solusi kreatif diperlukan dalam situasi ini agar pembelajaran tetap berjalan dengan baik dan tidak menghasilkan kehilangan pengetahuan (Indria, S., & Adisaputera, 2022). Oleh karena itu, media pembelajaran yang interaktif dan dapat disesuaikan sangat diperlukan. Flipbook dipilih karena dapat membantu mengimbangi pembelajaran jarak jauh dan tatap muka.

Flipbook pembelajaran memiliki keunggulan dibandingkan media cetak konvensional karena mampu menggabungkan berbagai elemen interaktif seperti video, audio, animasi, dan hyperlink (Mursidi et al., 2022). Keunggulan ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang menarik, yang memungkinkan siswa berpartisipasi lebih aktif selama proses pembelajaran (Ariesta, N. A., Ramadhanti, D., & Mana, 2024). Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa media pembelajaran yang ideal harus memiliki materi lengkap, latihan soal, dan tugas yang dapat diakses kapan saja. Flipbook memenuhi persyaratan tersebut karena dapat memuat semua elemen tersebut secara sistematis dan menarik. Ini sejalan dengan teori media interaktif, yang berpendapat bahwa keterlibatan pengguna merupakan ukuran keberhasilan media.

Pengembangan flipbook menggunakan model ADDIE menunjukkan pendekatan sistematis yang mencakup analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Andi Rustandi

& Rismayanti, 2021). Pada tahap analisis, peneliti berhasil menemukan kebutuhan guru dan siswa untuk media interaktif yang fleksibel. Untuk memastikan bahwa isi flipbook relevan dan sesuai dengan standar pembelajaran nasional, kurikulum Bahasa Indonesia kelas X dipertimbangkan selama proses desain dan pengembangan. Teks laporan observasi, eksposisi, cerita rakyat, dan percakapan publik adalah contoh materi yang digunakan dalam flipbook yang dibuat. Setiap bagian memiliki latihan soal, proyek tugas, dan penilaian berdasarkan rubrik (Rosmiati, 2019).

Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa flipbook berada dalam kategori "sangat layak" dengan skor rata-rata 93,8%. Ahli materi menilai kesesuaian isi dengan kurikulum dan struktur bahasa, sedangkan ahli media menilai elemen visualisasi dan interaktivitas. Revisi yang dilakukan, seperti mengubah ukuran font dan kejelasan instruksi, menunjukkan bahwa pengembangan media ini menanggapi masukan profesional. Flipbook membantu belajar Bahasa Indonesia dengan baik, seperti yang ditunjukkan oleh validasi ini. Flipbook menunjukkan bahwa itu adalah alat pendidikan yang efektif karena memungkinkan validasi dari dua perspektif.

Selain itu, meskipun hanya diterapkan pada siswa kelas X, penggunaan flipbook menjadi lebih efektif. Disarankan agar siswa membaca konten, menonton video, dan menyelesaikan latihan secara mandiri. Hasil menunjukkan bahwa kebanyakan siswa menyukai format flipbook karena kombinasi audio dan visual membuat materi lebih mudah dipahami. Sembilan puluh persen siswa menyelesaikan tugas tepat waktu dan mengunggah hasilnya melalui tautan yang telah disediakan. Media interaktif mendorong kemandirian belajar dan memudahkan guru untuk menilai.

Flipbook sebagai alat pembelajaran sangat bergantung pada interaksi. Fungsi seperti forum diskusi berbasis Padlet, latihan Google Form, dan tautan ke video YouTube meningkatkan keterlibatan aktif antara siswa dan materi. Selain itu, interaksi ini meningkatkan hubungan siswa-guru, terutama dalam pembelajaran jarak jauh. Dengan kata lain, flipbook tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk membangun pengalaman belajar yang berharga. Hal ini menunjukkan bahwa alat digital dapat menjadi alat pembelajaran yang lebih baik daripada metode konvensional.

Flipbook yang dibuat dan digunakan di SMA Kolose Gonzaga memiliki pengaruh besar pada pengembangan metode pembelajaran serupa di sekolah lain. Ketika situasi tidak memungkinkan pembelajaran tatap muka sepenuhnya, Flipbook dapat menjadi opsi alternatif untuk pembelajaran hibrida. Media ini cocok untuk berbagai latar belakang siswa karena mudah digunakan dan fleksibel. Metode pembelajaran digital seperti ini berpotensi menjadi bagian penting dari sistem pendidikan di masa mendatang. Oleh karena itu, inovasi dan pengembangan lanjutan berbasis teknologi sangat penting.

Secara keseluruhan, flipbook telah terbukti berguna sebagai alat pembelajaran interaktif untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi siswa di SMA Kolose Gonzaga Jakarta dalam lingkungan pembelajaran yang terbatas. Media ini tidak hanya membantu siswa mencapai kompetensi mereka secara keseluruhan, tetapi juga menarik dan menarik. Kesuksesan ini menunjukkan bahwa pembuatan media ajar digital yang berfokus pada kebutuhan nyata di lapangan sangat penting dan relevan. Media seperti flipbook dapat meningkatkan partisipasi siswa dan meningkatkan proses pembelajaran jika digunakan dengan benar dan dievaluasi dengan cermat. Ini adalah langkah strategis dalam memperkuat sistem pembelajaran di era komputer dan internet.

## **KESIMPULAN**

Menurut temuan penelitian dan diskusi yang telah dilakukan, flipbook, sebagai alat pembelajaran interaktif, terbukti efektif di SMA Kolose Gonzaga Jakarta, terutama dalam konteks pembelajaran campuran antara tatap muka dan jarak jauh. Flipbook, yang dibuat menggunakan pendekatan model ADDIE, memenuhi kebutuhan guru dan siswa untuk media yang fleksibel, menarik, dan mudah digunakan. Sementara uji coba terbatas menunjukkan respons positif dari siswa terhadap tampilan, isi, dan interaktivitas media, validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa flipbook sangat layak digunakan dengan skor rata-rata tinggi. Flipbook dapat dikembangkan dan digunakan lebih luas sebagai alternatif kreatif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dan mata pelajaran lainnya di era

digital karena memiliki elemen visual dan audio serta fitur yang mendorong keterlibatan aktif dan latihan interaktif.

#### SARAN

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian, disarankan agar sekolah-sekolah, khususnya sekolah menengah atas, mempertimbangkan penggunaan flipbook sebagai media pembelajaran interaktif yang mendukung pembelajaran hybrid. Guru harus dilatih dalam pembuatan dan manajemen flipbook agar materi yang disampaikan lebih bervariasi dan menarik bagi siswa. Selain itu, perlu dilakukan evaluasi berkala terhadap penggunaan flipbook untuk memastikan bahwa mereka berfungsi dengan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, S. A., Gandana, G. G., & Rahman, T. (2023). Media Flip Book Digital untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(1), 116–121. <https://doi.org/10.31537/jecie.v7i1.1255>
- Agustina, R. T., Puspita, Y., & Murniviyanti, L. (2023). Pengembangan bahan ajar teks biografi berbasis pendidikan karakter pada siswa kelas X. *Kode Jurnal Bahasa*, 12(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/kjb.v12i3.48687>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Ariesta, N. A., Ramadhanti, D., & Mana, L. H. A. (2024). MENULIS TEKS ARTIKEL ILMIAH POPULER MENGGUNAKAN MODEL PROJECT BASED LEARNING. *Jurnal.Unimed.Ac.Id*. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/kjb.v13i3.63735>
- Astuti, S. D., Saputri, D., & Sari, I. M. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Model Addie Dapat Menumbuhkan Semangat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Yasin*, 3(6), 1307–1316. <https://doi.org/10.58578/yasin.v3i6.1661>
- Cahyaningtyas, A. P., & Ismiyanti, Y. (2022). Pelatihan Pembuatan Flipbook Interaktif Bagi Guru-Guru SD Negeri Desa Gentansari dan Twelagiri. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 1112–1119. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i4.3474>
- Delin, A., Nurwahidah, L. S., & Kartini, A. (2023). Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi. *Kode Jurnal Bahasa*, 12(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/kjb.v12i2.47336>
- Dwi Yani, Herawati Susilo, R. E. (2022). Keywords: learning media, flipbook, living in harmony, thematic, profile of Pancasila students. *Sains Dan Teknologi (SAINTEK)*, 1(2), 7–23.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian

- Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fajar, dwi. (2017). Pengembangan layanan sarana baca virtual menggunakan aplikasi flip book di perpustakaan perguruan tinggi. *Shaut Al-Maktabah : Jurnal Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi*, 9(1), 125–132. <https://rjfahuinib.org/index.php/shaut/article/view/111>
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pena Literasi*, 6(1), 54. <https://doi.org/10.24853/pl.6.1.54-64>
- Hartati, P. T., Suryani, R., & Nurjaman, A. (2023). Penerapan model problem based learning berbantuan media film pendek untuk meningkatkan keterampilan menulis teks ulasan. *Kode Jurnal Bahasa*, 12(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/kjb.v12i2.47316>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Hutagalung, T., Simaremare, A., & Parluhutan, H. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Micro Learning pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNIMED. *Jurnal.Unimed.Ac.Id*. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/kjb.v13i1.65899>
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Indria, S., & Adisaputera, A. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Project Based Learning (PjBL) pada Materi Drama di SMA. *Jurnal.Unimed.Ac.Id*. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/kjb.v11i4.40942>
- Kartikasari, R. D., Sumardi, A., Cahya Kartika, P., & Tanti, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Mata Kuliah Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 3, 1–6. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Kayati, A. N. (2022). Pemanfaatan teks multimodal dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk penguatan literasi peserta didik. *SANDIBASA I (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I)*, 4(April), 385–398. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/2028>
- Mursidi, A. P., Prananto, I. W., Arifani, F., & Setyawati, R. (2022). Pengembangan Flipbook Interaktif untuk siswa kelas 5 sekolah dasar pada materi siklus air. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 128. <https://doi.org/10.30659/pendas.9.2.128-141>
- Pertiwi, L., Ritonga, S., Lubis3), M. J., & Rambe, T. (2016). Kepemimpinan Kepala Sekolah di Masa PTMT dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 20(1), 1–23.
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516.

<https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>

Rohayani, H. (2022). Evaluasi Pelaksanaan Home Based Learning. *Fidei: Jurnal Teologi Sistemika Dan Praktika*, 5(2), 292–312. <https://doi.org/10.34081/fidei.v5i2.374>

Roosita, B., Lestari, D. P., & Setyawan, A. (2022). Keterkaitan Media Interaktif Dengan Semangat Belajar Peserta Didik. *EduCurio Jurnal*, 1(1), 117–122. <https://qjurnal.my.id/index.php/educurio>

Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 21(2), 261–268. <https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6019>

Zumarnis, M. R., Purwati, P. D., & Trimurtini. (2024). The Effectiveness of Lexicon Card Media Assisted by Minimum Competency Assessment on Students' Learning Comprehension. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 361–369. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.70587>