

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBANTUAN *HEYZINE FLIPBOOK* PADA MATERI
MEMBACA PEMAHAMAN TEKS CERITA RAKYAT BAGI
SISWA KELAS X SMA NEGERI 7 KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Oleh

Aghnia Misiarani Meida

NIM 06021282126028

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN
HEYZINE FLIPBOOK PADA MATERI MEMBACA PEMAHAMAN
TEKS CERITA RAKYAT BAGI SISWA KELAS X SMA NEGERI 7
KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Oleh

Aghnia Misiarani Meida

NIM 06021282126028

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan:

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001

Pembimbing,



Dr. Izzah, M.Pd.
NIP 196812101997022001



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN
HEYZINE FLIPBOOK PADA MATERI MEMBACA PEMAHAMAN
TEKS CERITA RAKYAT BAGI SISWA KELAS X SMA NEGERI 7
KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Oleh

Aghnia Misiarani Meida

NIM 06021282126028

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu

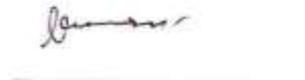
Tanggal : 8 Maret 2025

TIM PENGUJI

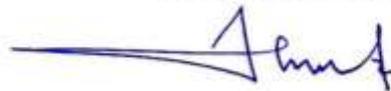
1. Ketua/Pembimbing : **Dr. Izzah, M.Pd.**



2. Anggota/Penguji : **Prof. Dr. Mulyadi Eko
Purnomo, M.Pd.**



**Palembang, 14 Maret 2025
Mengetahui
Koordinator Program Studi,**



**Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aghnia Misiarani Meida

NIM : 06021282126028

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Heyzine Flipbook* pada Materi Membaca Pemahaman Teks Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Kota Bengkulu" merupakan hasil karya sendiri. Saya tidak melakukan kecurangan seperti penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan kaidah keilmuan yang berlaku. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 17 tahun 2010 mengenai pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi mengatur hal tersebut. Apabila dikemudian hari terdapat pelanggaran di skripsi ini terhadap keaslian karya, saya bersedia untuk bersaksi dan menerima sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian surat ini dibuat dengan sebagaimana mestinya untuk dipergunakan. Tidak terdapat pemaksaan atas pembuatan surat ini dari pihak atau oknum manapun.

Indralaya, 18 Maret 2025

Pembuat Pernyataan,



Aghnia Misiarani Meida

NIM 06021282126028

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur atas rahmat yang diberikan Allah SWT. karena karunia-Nya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Atas seluruh berkah yang diberikan, kesempatan, kesehatan, kekuatan, dan rasa semangat yang luar biasa untuk memperjuangkan tugas akhir jenjang sarjana. Terima kasih pula kepada orang-orang di balik layar yang turut menemani proses penulisan skripsi, yang paham akan berapa banyak tangisan yang telah tumpah oleh penulis selama ini.

1. Kepada orangtua tercinta, terkasih, dan tersayang, Papa Sulamensi, S.E. dan Mama Ihda Mei, A.Md.Ak. yang selalu mengorbankan seluruh hidupnya untuk penulis. Terima kasih atas semua hal yang telah diusahakan dengan sangat baik walaupun penulis sadar akan betapa penuhnya isi kepala Papa dan Mama namun Papa dan Mama selalu mendoakan, mendukung, mengutamakan kehidupan, dan kebahagiaan penulis. Semoga penulis bisa segera membanggakan Mama dan Papa dan menjadi orang yang paling bisa diandalkan.
2. Kepada Kakek Alm. Sulaiman Djas dan Datuk Alm. Syuib Ishak yang penulis yakin melihat dengan sangat bangga dari dimensi yang berbeda bagaimana proses pendewasaan dan perjuangan cucunya dalam menyelesaikan studi. Semoga penulis bisa segera melanjutkan studinya ke jenjang yang lebih tinggi seperti apa yang diharapkan Kakek dan Datuk sewaktu penulis masih kecil.
3. Kepada kakak tersayang, Adepio Agrameida, S.Ak. yang selalu memberikan dukungan kepada adiknya. Terima kasih sudah membantu Mama dan Papa dalam menunjang kehidupan penulis selaku anak perempuan yang sedang merantau.
4. Kepada keluarga besar Sulaiman Djas dan Syuib Ishak, Nenek, Ibu, Cicik, Om, dan sepupu-sepupu yang selalu memberikan semangat kepada penulis untuk segera menyelesaikan kuliahnya.
5. Kepada sepupuku yang paling peduli, Dang Tyo dan Yuk Lala, terima kasih sudah menjadi bagian yang paling dinanti sewaktu penulis pulang ke Bengkulu. Dang dan Yuk Lala menjadi orang yang paling tahu bagaimana perjuangan penulis untuk masuk universitas jalur SBMPTN hingga saat ini.

Terima kasih sudah membuat penulis selalu menjadi adik kecil yang tidak pernah membayar jajan, yang selalu mengusahakan kemauan adiknya, yang menjadi cerminan, dan panutan sebagai kakak laki-laki dan kakak perempuan yang sangat baik.

6. Kepada pacar sekaligus keluarga dan sahabat terbaik penulis, Affif Afirachman. Terima kasih banyak sudah menemani, melindungi, membimbing, membantu, mendengarkan keluh kesal dan tangisan penulis. Penulis sadar bahwasanya kak Apip juga banyak beban dan tuntutan namun ia selalu berusaha untuk mengutamakan diri penulis, kesehatan penulis, dan keinginan penulis. Terima kasih atas kebahagiaan yang selalu dibagikan. Semoga kita selalu memiliki perubahan baik kedepannya, mewujudkan harapan satu sama lain, membawa kebahagiaan satu sama lain, tidak saling melepas di saat suka maupun duka, dan saling menjadi rumah dan tujuan untuk satu sama lain.
7. Kepada para sahabat dan keluargaku di perantauan, Dina, Febya, Mommy, dan Lupek. Terima kasih selama ini selalu membagikan keceriaan, kehangatan persahabatan dan tawa yang tiada henti, selalu memberikan dukungan, menawarkan tempat untuk bermain, mengingatkan penulis untuk menjaga kesehatan, dan hal-hal baik lainnya yang pantas untuk dikenang. Walau baru di dunia perkuliahan kita saling mengenal namun terima kasih sudah menjadi bagian terindah bagi penulis selama perkuliahan. Tanpa adanya informasi gacor dari kalian mungkin penulis hanya menjadi seorang mahasiswa yang cuek dengan lingkungan sekitar.
8. Kepada sahabatku sedari kecil, Sarah. Terima kasih sudah menjadi sahabat yang sangat terbuka bagi penulis. Walaupun ia sangat pendiam namun dengan penulis ia berani mengeluarkan sifat aslinya. Terima kasih juga kepada sahabatku sedari SMP dan SMA, Wawa dan Ghia. Terima kasih sudah menjadi sahabat yang sangat baik, menjadi sahabat yang supportif, menjadi sahabat yang sangat *words of affirmation*, menjadi sahabat yang selalu peduli akan kesehatan penulis. Dengan adanya kalian membuat penulis merasa sangat beruntung dalam hal persahabatan.

9. Kepada keluarga Ikatan Mahasiswa Bumi Rafflesia (IKMABIRA). Terima kasih juga sudah menjadi bagian yang sangat baik untuk dikenal dan dikenang. Semoga kita menjadi orang yang semakin sukses kedepannya.
10. Kos rumah lawas nomor 203, kos wisma syafira nomor 10, kasur Dina, dan motor *Scoopy* keong berwarna merah milik Dina yang siap sedia digunakan pulang-pergi Palembang-Layo.
11. Almamater kebanggaan, jaket kuning Universitas Sriwijaya yang sudah menemani penulis dari awal perkuliahan hingga akhir. Semoga selanjutnya penulis bisa melanjutkan S2 dan S3 menggunakan jaket kuning yang serupa tetapi tidak sama.
12. Terakhir, kepada diri sendiri. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Sudah memiliki tekad yang kuat, memiliki jiwa kompetitif yang luar biasa, memiliki keinginan bukan hanya menyelesaikan studi saat ini namun juga melanjutkannya di kemudian hari. Terima kasih karena ternyata seorang perempuan cengeng ini selalu berusaha memeluk lukanya dengan penuh hangat, berusaha menikmati jalanan kerikil, berusaha menopang hidupnya sendiri, dan berusaha melapangkan hatinya di tengah gemuruh perasaan. Maaf kalau selama ini masih terlalu banyak kurangnya, masih kurang perhatian akan kepentingan diri sendiri, masih kurang perhatian akan kesehatan diri sendiri, masih sering tidak percaya diri, masih kurang memahami keinginan sendiri, masih sering terbawa arus, masih sering memanjakan kekurangan diri, dan masih lupa untuk bersyukur. Penulis berharap agar kedepannya dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan semua impian akan terwujud secepatnya, menjadi seorang yang dapat membahagiakan sekitar dan diri sendiri. Sekali lagi, terima kasih sudah berjuang pada suatu hal yang tak mudah untuk dijalankan.

PRAKATA

Puji dan syukur kepada Allah SWT. telah memudahkan proses penulisan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Heyzine Flipbook* pada Materi Membaca Pemahaman Teks Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Kota Bengkulu” yang disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Izzah, M.Pd. dan (Alm). Dr. Didi Suhendi, M.Hum. selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan, saran, semangat, dan motivasi yang besar dalam proses penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Santi Oktarina, M.Pd. selaku koordinator program studi, Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Prof. Dr. Soni Mirison, M.Pd., Ph.D., serta Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Dr. Hartono, M.A. yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada para dosen yang terlibat dalam pembuatan produk pengembangan skripsi ini dan pihak sekolah tempat penulis melakukan penelitian beserta para guru yang bersangkutan, khususnya guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 7 Kota Bengkulu yang telah banyak membantu penulis, serta terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 04 Februari 2025

Penulis

Aghnia Misiarani Meida

NIM 06021282126028

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | v |
| PRAKATA | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR DIAGRAM..... | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvi |
| ABSTRAK | xvii |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 5 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 6 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 6 |
| BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA..... | 8 |
| 2.1 Teori Pengembangan..... | 8 |
| 2.2 Media Pembelajaran..... | 9 |
| 2.2.1 Definisi Media Pembelajaran | 9 |
| 2.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran..... | 9 |
| 2.2.3 Kelebihan Media Pembelajaran | 10 |
| 2.3 Media Pembelajaran Digital..... | 10 |
| 2.3.1 Definisi Media Pembelajaran Digital..... | 10 |
| 2.3.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran Digital | 11 |
| 2.3.3 Kelebihan Media Pembelajaran Digital | 13 |
| 2.3.4 Perbedaan Media Pembelajaran Digital dan Non-Digital..... | 14 |
| 2.3.5 Indikator Pemilihan Media Pembelajaran Digital..... | 15 |
| 2.4 Digital Flipbook | 15 |
| 2.5 <i>Heyzine Flipbook</i> | 16 |
| 2.5.1 Definisi <i>Heyzine Flipbook</i> | 16 |
| 2.5.2 Kelebihan <i>Heyzine Flipbook</i> | 17 |
| 2.5.3 Langkah-Langkah Penggunaan <i>Heyzine Flipbook</i> | 17 |
| 2.6 Membaca Pemahaman | 20 |

| | |
|--|-----------|
| 2.6.1 Definisi Membaca Pemahaman..... | 20 |
| 2.6.2 Tujuan Membaca Pemahaman | 20 |
| 2.6.3 Jenis Membaca Pemahaman | 21 |
| 2.7 Cerita Rakyat..... | 22 |
| 2.7.1 Definisi Cerita Rakyat..... | 22 |
| 2.7.2 Ciri-Ciri Cerita Rakyat..... | 22 |
| 2.7.3 Fungsi Cerita Rakyat..... | 22 |
| 2.7.4 Unsur-Unsur Pembangun Cerita Rakyat..... | 23 |
| 2.7.5 Cerita Rakyat Bengkulu | 27 |
| 2.7.6 Cerita Rakyat Digital..... | 28 |
| 2.8 Penelitian Relevan..... | 28 |
| 2.8.1 Pengembangan E-Modul Interaktif <i>Heyzine Flipbook</i> Berbasis <i>Scientific</i> Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar oleh Emilda Farkhiatul Manzil pada tahun 2022..... | 28 |
| 2.8.2 Pengembangan Suplemen Bahan Ajar Digital Kelas X Materi Penginderaan Jauh Menggunakan <i>Heyzine Flipbook</i> oleh Edisty Anindira Patranita, Yuswanti Ariani Wirahayu, Heni Masruroh, dan Hadi Soekamto pada tahun 2022 | 29 |
| 2.8.3 Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flipbook</i> Cerita Rakyat Nusa Tenggara Timur Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa oleh Angelina C.O., Rosari Lake, Hilari F. Lipikuni, dan Konradus Silvester Jenahut pada tahun 2023 | 19 |
| BAB 3 METODE PENELITIAN..... | 30 |
| 3.1 Metode Penelitian..... | 30 |
| 3.2 Tahapan Pengembangan..... | 30 |
| 3.2.1 Tahap Perencanaan (<i>Planning</i>) | 32 |
| 3.2.2 Tahap Perancangan/Desain (<i>Design</i>) | 32 |
| 3.2.3 Pengembangan (<i>Development</i>)..... | 33 |
| 3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian | 34 |
| 3.4 Teknik Pengumpulan Data..... | 34 |
| 3.4.1 Angket atau Kuesioner..... | 34 |
| 3.4.2 Wawancara..... | 35 |
| 3.4.3 Lembar Penilaian | 36 |
| 3.5 Teknik Analisis Data..... | 38 |

| | |
|---|------------|
| 3.5.1 Teknik Analisis Data Angket | 38 |
| 3.5.2 Teknik Analisis Wawancara | 38 |
| 3.5.3 Teknik Analisis Lembar Penilaian | 39 |
| BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN | 40 |
| 4.1 Hasil Penelitian | 40 |
| 4.1.1 Identifikasi Kebutuhan Siswa dan Guru terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan <i>Heyzine Flipbook</i> pada Materi Membaca Pemahaman Teks Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Kota Bengkulu..... | 40 |
| 4.1.1.1 Kebutuhan Siswa..... | 45 |
| 4.1.1.2 Kebutuhan Guru | 67 |
| 4.1.2 Rancangan Media Pembelajaran Pembelajaran Berbantuan <i>Heyzine Flipbook</i> pada Materi Membaca Pemahaman Teks Cerita Rakyat | 71 |
| 4.1.3 Desain dan Pengembangan | 76 |
| 4.1.4 Ciri-Ciri Media Pembelajaran Interaktif yang Dikembangkan..... | 95 |
| 4.1.5 Validasi Ahli | 96 |
| 4.1.5.1 Validasi Ahli Media | 97 |
| 4.1.5.2 Validasi Ahli Materi..... | 98 |
| 4.1.5.3 Validasi Ahli Bahasa..... | 99 |
| 4.1.6 Revisi Produk..... | 101 |
| 4.1.6.1 Perbaikan dari Ahli Media | 101 |
| 4.1.6.2 Perbaikan dari Ahli Materi..... | 104 |
| 4.1.6.3 Perbaikan dari Ahli Bahasa..... | 106 |
| 4.2 Pembahasan..... | 108 |
| BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN | 113 |
| 5.1 Kesimpulan | 113 |
| 5.2 Saran..... | 114 |
| DAFTAR PUSTAKA | 115 |
| LAMPIRAN..... | 120 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|-----|
| Tabel 3.1 Alur Tahapan Model Pengembangan Alessi & Trollip (2001)..... | 32 |
| Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Wawancara dan Analisis Kebutuhan Terhadap Peserta Didik dan Guru | 36 |
| Tabel 3.3 Lembar Penilaian Ahli Media | 37 |
| Tabel 3.4 Lembar Penilaian Ahli Bahasa..... | 37 |
| Tabel 3.5 Lembar Penilaian Ahli Materi..... | 38 |
| Tabel 3.6 Kategori Kelayakan..... | 39 |
| Tabel 4.1 Kategori Kebutuhan | 45 |
| Tabel 4.2 Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Heyzine Flipbook</i> Secara Umum..... | 46 |
| Tabel 4.3 Kebutuhan Tujuan dan Capaian Pembelajaran | 49 |
| Tabel 4.4 Kebutuhan Materi (Isi)..... | 52 |
| Tabel 4.5 Kebutuhan Penyajian Materi pada Media Pembelajaran Interaktif | 59 |
| Tabel 4.6 Kebutuhan Evaluasi | 65 |
| Tabel 4.7 Kebutuhan Guru..... | 69 |
| Tabel 4.8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran | 76 |
| Tabel 4.9 <i>Storyboard</i> atau Papan Cerita Desain Produk Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan <i>Heyzine Flipbook</i> | 85 |
| Tabel 4.10 Hasil Desain Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Membaca Pemahaman Teks Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas X SMA | 95 |
| Tabel 4.11 Hasil Validasi Ahli Media..... | 97 |
| Tabel 4.12 Hasil Validasi Ahli Materi | 98 |
| Tabel 4.13 Hasil Validasi Ahli Bahasa | 101 |
| Tabel 4.14 Hasil Sebelum dan Sesudah Perbaikan Produk Bidang Media..... | 103 |
| Tabel 4.15 Hasil Sebelum dan Sesudah Perbaikan Produk Bidang Materi | 105 |
| Tabel 4.16 Hasil Sebelum dan Sesudah Perbaikan Produk Bidang Bahasa | 108 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Logo Aplikasi <i>Heyzine Flipbook</i> | 17 |
| Gambar 2.2 Tampilan <i>website Heyzine Flipbook</i> sebelum pengguna memiliki memiliki akun | 18 |
| Gambar 2.3 Tampilan <i>website Heyzine Flipbook</i> setelah pengguna memiliki memiliki akun | 18 |
| Gambar 2.4 Tampilan pada saat mengunggah <i>file</i> | 19 |
| Gambar 2.5 Tampilan setelah <i>file</i> berhasil diunggah..... | 19 |
| Gambar 2.6 Tampilan setelah menyimpan <i>file e-book/e-modul</i> | 20 |
| Gambar 3.1 Tahapan Penelitian Model Pengembangan Modifikasi Alessi dan Trollip (2001)..... | 31 |
| Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan <i>Heyzine Flipbook</i> | 77 |

DAFTAR DIAGRAM

| | |
|---|----|
| Diagram 4.1 Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Heyzine Flipbook</i> pada Materi Membaca Pemahaman Teks Cerita Rakyat | 48 |
| Diagram 4.2 Kebutuhan Tampilan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi <i>Heyzine Flipbook</i> yang Dilengkapi dengan Gambar dan Animasi yang Sesuai dengan Tema Cerita/Materi..... | 49 |
| Diagram 4.3 Kebutuhan Media Pembelajaran Berbantuan <i>Heyzine Flipbook</i> pada Materi Membaca Pemahaman Teks Cerita Rakyat Dilengkapi dengan Capaian Pembelajaran dan Kemampuan Akhir Pembelajaran..... | 50 |
| Diagram 4.4 Kebutuhan Media Pembelajaran Berbantuan <i>Heyzine Flipbook</i> pada Materi Membaca Pemahaman Teks Cerita Rakyat Dilengkapi dengan Tujuan Pembelajaran | 51 |
| Diagram 4.5 Kebutuhan Media Pembelajaran Berbantuan <i>Heyzine Flipbook</i> pada Materi Membaca Pemahaman Teks Cerita Rakyat yang Memuat Hakikat Cerita Rakyat | 54 |
| Diagram 4.6 Kebutuhan Media Pembelajaran Berbantuan <i>Heyzine Flipbook</i> pada Materi Membaca Pemahaman Teks Cerita Rakyat yang Memuat Tujuan Cerita Rakyat | 55 |
| Diagram 4.7 Kebutuhan Media Pembelajaran Berbantuan <i>Heyzine Flipbook</i> pada Materi Membaca Pemahaman Teks Cerita Rakyat yang Memuat Struktur Cerita Rakyat | 56 |
| Diagram 4.8 Kebutuhan Media Pembelajaran Berbantuan <i>Heyzine Flipbook</i> pada Materi Membaca Pemahaman Teks Cerita Rakyat yang Memuat Kaidah Kebahasaan Cerita Rakyat | 57 |
| Diagram 4.9 Kebutuhan Media Pembelajaran Berbantuan <i>Heyzine Flipbook</i> pada Materi Membaca Pemahaman Teks Cerita Rakyat yang Memuat Contoh Cerita Rakyat Bengkulu..... | 58 |
| Diagram 4.10 Kebutuhan Penyajian Materi dalam Bentuk Teks pada Media Pembelajaran Berbantuan <i>Heyzine Flipbook</i> Materi Membaca Pemahaman Teks Cerita Rakyat..... | 61 |

| | |
|--|-----|
| Diagram 4.11 Kebutuhan Penyajian Materi dalam Bentuk Video pada Media Pembelajaran Berbantuan <i>Heyzine Flipbook</i> Materi Membaca Pemahaman Teks Cerita Rakyat..... | 62 |
| Diagram 4.12 Kebutuhan Penyajian Materi yang Diiringi dengan Musik Audio Daerah Bengkulu pada Materi Membaca Pemahaman Teks Cerita Rakyat | 63 |
| Diagram 4.13 Kebutuhan Penyajian Materi pada Media Pembelajaran Interaktif Sub Bagian Kebutuhan Penyajian Materi dalam Bentuk <i>Virtual Reality</i> (VR) pada Media Pembelajaran Berbantuan <i>Heyzine Flipbook</i> Materi Membaca Pemahaman Teks Cerita Rakyat | 64 |
| Diagram 4.14 Kebutuhan Penyajian Materi dalam Bentuk <i>Hyperlink</i> Untuk Video Materi dari <i>YouTube</i> dan Kuis pada Media Pembelajaran Berbantuan <i>Heyzine Flipbook</i> Materi Membaca Pemahaman Teks Cerita Rakyat | 65 |
| Diagram 4.15 Kebutuhan penyajian Materi Kuis yang Disajikan dalam Bentuk <i>Quiziz</i> pada Media Pembelajaran Berbantuan <i>Heyzine Flipbook</i> Materi Membaca Pemahaman Teks Cerita Rakyat | 66 |
| Diagram 4.16 Kebutuhan Evaluasi/Asesmen Berupa Menu <i>Game</i> dalam Bentuk Kuis | 67 |
| Diagram 4.17 Kebutuhan Evaluasi/Asesmen Berupa Soal dengan Jawab Esai Agar Lebih Mengetahui Pemahaman Isi dari Teks Cerita Rakyat yang Sudah Dibaca. | 68 |
| Diagram 4.18 Hasil Validasi Ahli | 101 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| Lampiran 1 Lembar Usul Judul | 121 |
| Lampiran 2 SK Pembimbing Skripsi | 122 |
| Lampiran 3 Kartu Bimbingan Skripsi | 124 |
| Lampiran 4 Surat Izin Penelitian..... | 129 |
| Lampiran 5 Surat Keterangan Selesai Penelitian | 120 |
| Lampiran 6 Surat Tugas Validator Ahli..... | 131 |
| Lampiran 7 Materi Pembelajaran..... | 132 |
| Lampiran 8 Tautan Produk Pengembangan | 143 |
| Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli | 144 |
| Lampiran 10 Instrumen Analisis Kebutuhan | 151 |
| Lampiran 11 Dokumentasi..... | 156 |
| Lampiran 12 Persetujuan Ujian Akhir Program Studi | 157 |
| Lampiran 13 Keterangan Pengecekan Plagiasi | 158 |

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN *HEYZINE FLIPBOOK* PADA MATERI MEMBACA PEMAHAMAN TEKS CERITA RAKYAT BAGI SISWA KELAS X SMA NEGERI 7 KOTA BENGKULU

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan analisis kebutuhan peserta didik dan guru, (2) menghasilkan rancangan/*prototype* pengembangan media pembelajaran, (3) mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap pengembangan media pembelajaran berbantuan *Heyzine Flipbook* pada materi membaca pemahaman teks cerita rakyat bagi siswa kelas X SMA Negeri 7 Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip yang terdiri dalam tiga tahapan, yaitu perencanaan, perancangan, dan pengembangan. Data kualitatif dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara sedangkan untuk data kuantitatif menggunakan teknik angket/kuesioner terhadap peserta didik kelas X dan guru bahasa Indonesia SMA Negeri 7 Kota Bengkulu. Tahapan perencanaan, melibatkan peserta didik dan guru dalam analisis kebutuhan dan kondisi objektif. Hasil persentase rata-rata analisis kebutuhan yaitu 85,76% kategori sangat butuh. Pada tahapan perancangan, menghasilkan *flowcharts* dan *storyboard*, menyiapkan materi pembelajaran, dan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Tahapan pengembangan, menghasilkan produk pengembangan yang diuji kelayakannya oleh ahli. Secara keseluruhan, media pembelajaran berbantuan *Heyzine Flipbook* pada materi membaca pemahaman teks cerita rakyat memperoleh nilai persentase rata-rata yaitu 88,63% dengan perolehan nilai persentase 81,81% dari ahli media, 100% dari ahli media, dan 84,09% dari ahli bahasa. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan dinyatakan valid/sangat layak digunakan pada pembelajaran membaca pemahaman oleh peserta didik dan guru setelah proses revisi produk final.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Teks Cerita Rakyat.

Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya (2025)

Nama : Aghnia Misiarani Meida

NIM : 06021282126028

Dosen Pembimbing : Dr. Izzah, M.Pd.

DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA ASSISTED BY *HEYZINE FLIPBOOK* ON READING COMPREHENSION OF FOLKLORE TEXT FOR X GRADE STUDENTS OF SENIOR HIGH SCHOOL 7 KOTA BENGKULU

ABSTRACT

This study aims to (1) describe the needs analysis of students and teachers, (2) produce a design/prototype of learning media development, (3) describe the results of expert validation of the development of learning media assisted by *Heyzine Flipbook* on reading comprehension of folklore text for class X SMA Negeri 7 Bengkulu City students. This research uses the Alessi and Trollip development model which consists of three stages, namely planning, designing, and developing. Qualitative data in this study used interview techniques while quantitative data used questionnaire techniques for class X students and Indonesian language teachers of SMA Negeri 7 Bengkulu City. The planning stage involves students and teachers in analyzing needs and objective conditions. The average percentage result of the needs analysis is 85.76% in the very need category. At the design stage, producing flowcharts and storyboards, preparing learning materials, and preparing lesson plans. The development stage produces development products that are tested for feasibility by experts. Overall, the learning media assisted by *Heyzine Flipbook* on reading comprehension material for folklore text obtained an average percentage value of 88.63% with the acquisition of a percentage value of 81.81% from media experts, 100% from media experts, and 84.09% from linguists. From these results, it can be concluded that the development product is declared valid/very feasible to be used in reading comprehension learning by students and teachers after the final product revision process.

Key words: Development, Learning Media, Folklore Text.

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP 198010012002122001

Pembimbing,



Dr. Izzah, M.Pd.

NIP 196812101997022001

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan landasan yang harus dibangun secara kokoh untuk membangun lingkungan belajar di mana siswa secara aktif berupaya meningkatkan kecerdasan, kepribadian, akhlak, dan kemampuan yang dibutuhkan masyarakat dan diri mereka sendiri. Meningkatkan keberhasilan pembelajaran merupakan suatu prosedur prestasi yang telah dicapai seseorang. Penyelenggaraan pendidikan di sekolah selalu mengedepankan efektivitas proses belajar mengajar menurut Winkel (1996, p. 226) yang dikutip dari Dwi Arista & Marhaeni (2018, p. 14). Prestasi belajar tentunya menjadi tolak ukur untuk mengukur seberapa baik pemahaman siswa selama proses belajar mengajar di kelas.

Proses belajar mengajar ini didasari dengan adanya bentuk komunikasi dua arah yang berupa penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik. Pada proses komunikasi ini kerap kali ditemukannya hambatan yang disebabkan oleh kurangnya perhatian peserta didik pada saat guru sedang menerangkan suatu pembelajaran. Penggunaan materi pembelajaran yang interaktif pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung adalah sebuah cara untuk membuat peserta didik tetap tertarik pada apa yang dipelajarinya. Tidak ada keraguan bahwa penggunaan media pendidikan di kelas dapat membantu siswa belajar lebih efektif (Faizah & Setiawati 2022, p. 58).

Media merupakan alat perantara guru dan peserta didik dalam berkomunikasi selama pembelajaran. Media pembelajaran merupakan kumpulan sumber dan instrumen yang penting bagi proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi sarana sekaligus alat bantu dalam menyampaikan suatu pesan komunikasi antara guru dan peserta didik sehingga menjadi lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif tentunya dapat memfasilitasi pemahaman konsep, meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan kemampuan peserta didik, dan mampu memperluas

wawasan peserta didik. Media pembelajaran juga dapat membantu dalam mengolah pola pikir peserta didik, membuat pembelajaran lebih konkret, serta memungkinkan kolaborasi dan komunikasi yang lebih baik antara guru dan peserta didik (Dita, 2022, p. 7). Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran tentunya berdampak signifikan dan memainkan peran penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, dan kreatif.

Tidak dapat dipungkiri saat ini bahwa teknologi dan manusia saling terkait. Inovasi pemanfaatan teknologi digital yang tidak dibatasi oleh waktu dan tempat juga disebabkan oleh kemajuan teknologi di bidang pendidikan. Hal ini sering kali menjadi hambatan dalam penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi secara efektif di kelas. Informasi pembangunan mudah diakses dari berbagai sumber berkat adanya TIK (Widianto, 2021, p. 214).

Pemanfaatan materi pembelajaran digital menjadi salah satu indikasi betapa majunya teknologi digital dalam bidang pendidikan. Untuk mewujudkan pembelajaran virtual, kemajuan teknologi digital tentunya mampu mengemas, mengolah, menyebarkan, dan menyajikan penjelasan pembelajaran dalam format multimedia, audio, visual, bahkan audio visual (Cahyono, 2023, p. 59).

Mengingat luasnya jangkauan multimedia yang digunakan dalam pendidikan saat ini, harus ada komponen mendasar yang dapat digunakan oleh pendidik untuk membantu memproduksi media terbuka yang diperlukan. Dibandingkan sumber belajar yang berbentuk modul, pembelajaran interaktif terintegrasi berbasis teknologi menawarkan keunggulan (Rahmat, 2015, p. 203). Dewasa ini, inovasi pembelajaran yang kerap ditemukan yaitu dengan penggunaan inovasi *digital flipbook*.

Keunggulan dari penggunaan *digital flipbook* lebih baik dibandingkan dengan format buku digital lainnya karena pembaca lebih merasakan isi dari buku digital yang dibaca. Keunggulan lainnya dari penggunaan *digital flipbook* juga dapat digunakan secara bebas selama terkoneksi dengan jaringan seluler hingga sangat mudah beradaptasi dan mampu dilihat pada berbagai keadaan dan dimana saja. Salah satu manfaat penerapan *digital flipbook* adalah adanya aspek interaktif yang dapat menggugah minat peserta untuk belajar melalui

ilustrasi visual yang menarik, misalnya saat mempelajari cerita rakyat yang bertemakan budaya daerah.

Berdasarkan hasil dari observasi awal di SMA Negeri 7 Kota Bengkulu, sarana dan prasarana untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi digital sudah memadai. Terdapat ruang komputer yang dilengkapi dengan koneksi *Wi-Fi* yang baik serta dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mengakses internet. Selain itu, koneksi internet di SMA Negeri 7 termasuk lancar untuk seluruh jaringan operator. Namun sayangnya, fasilitas yang sudah tersedia ini belum dapat dimaksimalkan oleh peserta didik sehingga kompetensi yang diharapkan setelah dilaksanakannya pembelajaran teks cerita rakyat ini masih belum dapat optimal.

Hasil wawancara yang dilakukan kepada salah satu guru bahasa Indonesia SMA Negeri 7 Kota Bengkulu juga menunjukkan bahwa terdapat kendala yang ditemukan pada siswa kelas X SMA Negeri 7 Kota Bengkulu terhadap pembelajaran teks cerita rakyat. Dari hasil wawancara dinyatakan bahwa media pembelajaran yang saat ini digunakan pada pembelajaran cerita rakyat masih berupa media visual saja, seperti penggunaan media pembelajaran berupa gambar dengan alat bantu proyektor sebagai sarannya. Media pembelajaran gambar ini tentunya membuat pembelajaran teks cerita rakyat kurang menarik karena kurang maksimalnya pemahaman peserta didik apabila hanya melihat cerita rakyat yang memiliki unsur kebudayaan Bengkulu dari visualnya saja dengan minimnya informasi yang disampaikan secara audio.

Penggunaan materi audio visual akan meningkatkan fokus dan perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, memperjelas dan menyederhanakan materi, membantu mencapai tujuan pembelajaran cerita rakyat, menambah variasi dalam proses pengajaran agar siswa tidak menjadi tertarik, dan memotivasi mereka untuk terlibat dalam lebih banyak kegiatan seperti menelaah, melaksanakan, mengilustrasikan, mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memainkan, dan lain-lain khususnya pada pembelajaran teks cerita rakyat (Hidayah et al., 2022, p. 67).

Manfaat *e-modul flipbook* berbeda dari modul cetak karena tidak hanya sekadar kata-kata atau gambar yang dapat membuat siswa sulit untuk

memahami dan mengilustrasikan isi materi. Video, musik, audio, animasi, dan grafik bergerak hanyalah beberapa komponen menarik yang dapat digunakan dalam *e-modul*. Hal ini dibuktikan dengan penelitian (Manzil et al., 2022, p. 113) yang menyatakan dalam penelitiannya bahwa yang menggunakan produk *e-modul* buatan peneliti yang memberikan hasil yang sangat valid, mudah digunakan, dan mendapat *feedback* positif dari siswa sebagai alat bantu pengajaran IPA mengenai siklus air. Selain itu penelitian serupa juga dilakukan dengan menggunakan materi pendidikan sebanding. Hasil penelitian menunjukkan bahwa suplemen sumber pengajaran digital *Heyzine Flipbook* tentang penginderaan jauh untuk SMA kelas X adalah konten pengajaran yang akurat, bermanfaat, dan terkini yang dapat dimasukkan ke dalam kegiatan pendidikan dengan rata-rata hasil validasi sebesar 91% sehingga masuk dalam kategori sangat valid (Patranita et al., 2022, p. 896).

Berdasarkan penelitian terdahulu, masih minimnya pengetahuan mengenai penggunaan sumber belajar *Heyzine Flipbook* untuk mempelajari materi cerita rakyat. Apabila dicermati, kehadiran aplikasi dan fitur-fitur yang ditampilkannya maka dapat menjadi penyelesaian masalah dalam mengatasi permasalahan buruknya pemahaman siswa terhadap materi cerita rakyat. Selain itu, hal ini juga menjadi jalan keluar dalam meningkatkan eksistensi cerita rakyat khususnya daerah Provinsi Bengkulu sehingga tidak tergerus oleh perkembangan zaman.

Untuk itu penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan *Heyzine Flipbook* pada materi teks cerita rakyat Bengkulu yang mana masih jarang diketahui oleh masyarakat karena pada umumnya cerita rakyat yang ditampilkan pada pembelajaran hanya berupa cerita rakyat yang populer dan kerap terdengar oleh masyarakat umum. Aplikasi *Heyzine Flipbook* dijadikan alasan bagi peneliti dalam produk pengembangannya karena fitur-fiturnya yang meliputi penambah audio, kontrol jenis tulisan, latar belakang, dan efek halaman. Fitur-fitur tersebut dapat bermanfaat dalam menunjang pembelajaran teks cerita rakyat yang memerlukan pembelajaran visual dan auditori. Aplikasi *Heyzine Flipbook* juga yang dapat diakses secara *online* dan *offline* dengan cara mengunduh buku

digital dalam bentuk PDF dan dapat diunduh dalam bentuk PDF. Penggunaan yang mudah untuk diaplikasikan tanpa perlu unduhan aplikasi *software* lainnya juga menjadi alasan aplikasi *Heyzine Flipbook* tidak perlu diragukan lagi dalam membantu mengatasi tantangan dalam menyesuaikan format *digital flipbook*.

Selain itu keterbaruan dari pengembangan media pembelajaran ini yaitu nantinya teks cerita rakyat yang terdapat di dalam *digital flipbook* tersedia juga dalam bentuk *virtual reality* yang dapat diakses melalui *link* yang telah disediakan. Dengan adanya penyajian *virtual reality* dalam pembelajaran teks cerita rakyat ini diharapkan mampu meningkatkan minat peserta didik karena wujud dari *virtual reality* ini seolah-olah peserta didik sedang berada di dunia *game* 3D yang saat ini umumnya diminati oleh kalangan remaja. Bahan ajar berupa teks cerita rakyat Bengkulu yang dikembangkan nantinya akan dioperasikan dengan media pembelajaran yang mendukung *mobile learning*. Perangkat yang dikembangkan memungkinkan untuk bahan ajar dapat diakses dengan gawai peserta didik.

Dari hasil observasi serta wawancara guru dan peserta didik juga dibutuhkannya media pembelajaran interaktif dalam menunjang pembelajaran agar lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu hambatan utama siswa dalam memahami dan mengilustrasikan materi teks cerita rakyat Bengkulu adalah keterbatasan materi pembelajaran interaktif. Melihat permasalahan tersebut, peneliti ingin mengetahui lebih jauh tentang pengembangan media pembelajaran *digital flipbook* menggunakan aplikasi *Heyzine Flipbook* dalam pengajaran siswa kelas X bahasa Indonesia dengan menggunakan cerita rakyat Bengkulu. Oleh karena itu judul yang akan diangkat dari penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Memahami Teks Cerita Rakyat Bengkulu Berbantuan *Heyzine Flipbook* Bagi Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Kota Bengkulu”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari paparan di atas, peneliti merumuskan berbagai permasalahan antara lain:

- 1) Bagaimana analisis kebutuhan peserta didik dan guru kelas X SMA Negeri 7 Kota Bengkulu terhadap pengembangan media pembelajaran berbantuan *Heyzine Flipbook* pada materi membaca pemahaman teks cerita rakyat?
- 2) Bagaimana desain/prototipe pengembangan media pembelajaran berbantuan *Heyzine Flipbook* pada materi membaca pemahaman teks cerita rakyat?
- 3) Bagaimana validasi ahli pengembangan media pembelajaran berbantuan *Heyzine Flipbook* pada materi pemahaman membaca teks cerita rakyat siswa kelas X SMA Negeri 7 Kota Bengkulu?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari beberapa rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki beberapa tujuan antara lain:

- 1) Menjelaskan analisis kebutuhan peserta didik dan guru kelas X SMA Negeri 7 Kota Bengkulu terhadap pengembangan *Heyzine Flipbook* sebagai media pembelajaran pada materi membaca pemahaman teks cerita rakyat.
- 2) Menghasilkan desain/prototipe pengembangan media pembelajaran berbantuan *Heyzine Flipbook* pada materi membaca pemahaman teks cerita rakyat.
- 3) Menjelaskan validasi ahli pengembangan media pembelajaran berbantuan *Heyzine Flipbook* pada materi pemahaman membaca teks cerita rakyat siswa kelas X SMA Negeri 7 Kota Bengkulu.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian pengembangan media pembelajaran membaca pemahaman teks cerita rakyat berbantuan *Heyzine Flipbook* bagi siswa kelas X SMA Negeri 7 Kota Bengkulu:

1) Bagi Peserta Didik

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya teks cerita rakyat Bengkulu, sehingga siswa dapat dengan mudah mengakses pembelajaran kapan saja dan dimana saja.

2) Bagi Tenaga Pendidik

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan tentang alternatif media pembelajaran digital yang efektif khususnya dalam mengajar pembelajaran teks cerita rakyat di kelas.

3) Bagi Penelitian Selanjutnya

Melalui penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, V. S., & Yatri, I. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4, 5573–5581. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3298>
- Amidong, H. H. (2018). PENOKOHAN DALAM KARYA FIKSI. In *Universitas Muslim Indonesia* (Vol. 2, Issue 4, pp. 1–6). <https://doi.org/10.31227/osf.io/qf4ed>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Asari, A., Purba, S., Fitri, R., Genua, V., Herlina, E. S., Wijayanto, P. A., Ma'sum, H., Ndakularak, I. L., Astridewi, S., Sele, Y., Nurmala, I., Mustakim, Waworuntu, A., Sukwika, T., Darmada, I. M., & Pratasik, S. (2023). Media Pembelajaran Era Digital. In CV. Istana Agency. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Ashari, L. S., & Puspasari, D. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook pada Mata Pelajaran Otomatisasi Humas dan Keprotokolan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *Journal of Social Science Research*, 4(1), 2568.
- Ayuningrum, S., & Herzamzam, D. A. (2022). Konsep dan Implementasi Pembelajaran Membaca Pemahaman di SD kelas VI. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 5(2), 232. <https://doi.org/10.20961/shes.v5i2.58343>
- Balqis, K., Purnomo, M. E., & Oktarina, S. (2021). Learning Media for Writing Fantasy Story Text Based on Scientific Plus Using Adobe Flash. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 387. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.35635>
- Batubara, A., & Nurizzati, N. (2020). Struktur Dan Fungsi Sosial Cerita Rakyat Legenda Asal Usul Kampung Batunabontar. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.24036/81088680>
- Cahyono, B. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Digital Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Di Era Teknologi Digital. *Jurnal Dharmabakti Nagri*, 1(2), 58–64. <https://doi.org/10.58776/jdn.v1i2.26>
- Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>
- Dwi Arista, L., & Marhaeni, S. S. (2018). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas XI Multimedia Semester Ganjil SMK Muhammadiyah 1

- Genteng. *JPPKn (Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 3(1).
- Faizah, E. N., & Setiawati, D. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *TA'DIBAN: Journal of Islamic Education*, 3(1), 54–61. <https://doi.org/10.61456/tjie.v3i1.55>
- Fitriani, F. (2017). *Kemampuan Menganalisis Unsur Intrinsik Cerita Rakyat Toraja "Baine Ballo" Siswa Kelas VIII SMPN 2 Sopai Kabupaten Toraja Utara* (Vol. 14, Issue 1). Universitas Negeri Makassar.
- Harijanti, S. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Bahasa Indonesia Kelas XI* (Vol. 21, Issue 1).
- Harras, A. K. (2021). *Unsur-unsur dalam Karya Sastra*. [Http://File.Upi.Edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BHS._DAN_SASTRA_INDONESIA/196401221989031-KHOLID_ABDULLAH_HARRAS/Bahan2_Kuliah/Presentasi/Unsur-Unsur_dalam_Karya_Sastrax.Pdf](http://File.Upi.Edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BHS._DAN_SASTRA_INDONESIA/196401221989031-KHOLID_ABDULLAH_HARRAS/Bahan2_Kuliah/Presentasi/Unsur-Unsur_dalam_Karya_Sastrax.Pdf).
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue 1). https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media_pembelajaran_berbasis_digital.pdf
- Hidayah, N., Amin, L. H., & Kasanah, W. D. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa di MIM 1 PK Sukoharjo. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 27–38. <https://doi.org/10.28918/ijjee.v2i1.5275>
- Hilman, I., & Dewi, S. Z. (2021). The Analysis of Primary School Teachers Ability in The Application of ICT-Based Learning Media In Tarogong Kidul District. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 755–763. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i2.1012>
- Irawan, A., & Yuliati, A. (2021). Analisis Struktur Alur (Plot), Dan Latar Pada Novel Cinta Itu Luka Karya Revina VT. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Bangkalan*.
- Kamus Bahasa Besar Indonesia. (n.d.). *No Title*. Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.web.id/kembang>
- Ketut Erawati, N., Kadek, N., Purwati, R., Dewa, I., Putri, A., & Saraswati, D. (2022). Pengembangan E-Modul Logika Matematika Dengan Heyzine Untuk Menunjang Pembelajaran Di Smk. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 71–80.
- Khoiriti, I. (2023). Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi Book Creator Pada Materi Menulis Teks Argumentasi Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Indralaya Utara [Universitas Sriwijaya]. In *Repository.Unsri.Ac.Id*. https://repository.unsri.ac.id/18459/2/RAMA_88201_06121002026_0007025502_0006125201_01_front_ref.pdf

- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (I. Fahmi (ed.)). KENCANA (Divisi Prenadamedia Group). <https://books.google.co.id/books?id=cCTyDwAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q&f=false>
- Lian, B., Oksatianti, B. R., Risdianto, E., & Mayub, A. (2021). Need Analysis of MOOCs-Based Learning Media Development to Improve Student Motivation. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 868–873. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.646>
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170–187. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Manzil, E. F., Sukamti, S., & Thohir, M. A. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(2), 112. <https://doi.org/10.17977/um009v31i22022p112>
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Neha, La Ili, & Ashari, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 142–149. <https://doi.org/10.36709/jipsd.v5i2.19>
- Nisphi, M. L., Subadiyono, S., & Oktarina, S. (2021). *Pengembangan multimedia interaktif berbasis mobile learning dalam pembelajaran membaca teks editorial pada kelas xii di sma negeri 3 palembang*. https://repository.unsri.ac.id/44793/%0Ahttps://repository.unsri.ac.id/44793/2/RAMA_88201_06021281722043_0025075602_001108001_01_front_ref.pdf
- Nursidrati, Salahuddin, M., & Komalasari, L. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Matriks Pada Materi Perkalian Matriks. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2011), 223–228.
- Oktarina, S., Suhendi, D., Sastra, S., & Study, L. E. (2019). *Analisis Kebutuhan Buku Teks Sejarah Sastra Berdasarkan Pendekatan Genre*. 6(2), 205–217.
- Oktarina, Y., Inderawati, R., & Petrus, I. (2022). Needs Analysis of Palembang-Tourist-Destination Recount Text Reading Materials in the 21St Century Learning. *English Review: Journal of English Education*, 10(2), 381–392. <https://doi.org/10.25134/erjee.v10i2.6239>
- Patranita, E. A., Wirahayu, Y. A., Masruroh, H., & Soekamto, H. (2022). Pengembangan suplemen bahan ajar digital kelas X materi penginderaan jauh menggunakan Heyzine Flipbook. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)*, 2(9), 888–898. <https://doi.org/10.17977/um063v2i9p888-898>

- Prihatin, Y., & Sari, R. H. (2020). *Strategi Membaca Pemahaman*.
- Priwardana, A. P., & Hartoto, S. (2015). Pengaruh Pengembangan Pembelajaran Renang Gaya Dada Terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Dada (Studi Pada Siswa Kelas VA SD Negeri Durung Banjar Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(1), 195–198. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>
- Purba, C. A., Siagian, G., & Simanjuntak, M. (2021). Unsur-Unsur Intrinsik Dalam Novel Nun Pada Sebuah Cermin Karya Afifa Afra. *Jurnal Basataka*, 4(1), 22–29.
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Putra, A. D., Yulianti, D., & Fitriawan, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2173–2177. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1748>
- Ramli AR, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Rhiyanto, D. F. P., & Rachmadiarti, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Add-Ins Classpoint Materi Bioteknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik Kelas XII SMA/MA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 12(2), 452–465. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Riskyniany, H. R., Novita, L., & Windiyani, T. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Materi Manusia dan Lingkungan. *Journal on Education*, 06(03), 16091–16099. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/5491>
- Rohmatin, A. (2019). *Analisis Unsur Intrinsik Novel Assalamualaikum Hawa Yang Tersembunyi Karya Heri Satriawan Dan Hubungannya Dengan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMA*. 1–54.
- Ruslan, H. (2023). *Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik Cerita Rakyat Vova Saggayu di Kabupaten Pasangkayu*. 3(2), 64–81.
- Saraswati, R. R., Makmuri, & Salsabila, E. (2021). Pengembangan LKPD Digital Berbasis HOTS Pada Materi Dimensi Tiga. *Risenologi*, 6(2), 17–25. <https://doi.org/10.47028/j.risenologi.2021.62.183>
- Sari, N. C., Ahiruddin, A., & Djunaidi, D. (2022). *Determinan Kualitas Sumber Daya Manusia Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Pegawai*. 148–153.
- Soedarto Harjono, H. (2021). *Cerita Rakyat Digital Sebagai Inovasi Alternatif Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*. November.
- Turibus Rahmat, S. (2015). Pemanfaatan multimedia interaktif berbasis komputer

- dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 7(2), 196–208.
- Undang Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun, I. (2002). Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. *Lembaran Negara RI Tahun 2002 Nomor 4219*, 53, 2.
- Walangadi, H., & Pratama, W. P. (2020). Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(3), 201–208.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>
- Yanuarti, R., & Wibowo, M. (2020). Media Pembelajaran Berteknologi Digital Modul 09. In *Pusat Data Dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan* (Vol. 11, Issue 1). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset Dan Teknologi. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Yulianto, D., & Nugraheni, A. (2021). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Yuniarrahmana, S., Matsun, M., & Hakim, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Fisika Untuk Siswa Kelas X pada Materi Usaha dan Energi SMA Negeri 1 Matan Hilir Utara. *Prisma Fisika*, 9(3), 213. <https://doi.org/10.26418/pf.v9i3.50073>
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>