

Pengembangan Media Flipscrap Book pada Materi Puisi SMA

Siti Shofa Nurhidayah, D. Nurfajrin Ningsih & Aprilla Adawiyah
Universitas Suryakencana, Cianjur, Indonesia

Riwayat artikel:

Dikirim: 28 Maret 2026
Direvisi: 8 April 2026
Diterima: 9 April 2026
Diterbitkan: 30 April 2026

Keywords:

ADDIE; Flipscrap Book;
learning media; poetry

Katakunci:

ADDIE; Buku Flipscrap; media
pembelajaran; puisi

Alamat email

sitishofa1610@gmail.com,
dinninurfajrin@gmail.com,
aprilla@unsur.ac.id

Abstract

This article describes the development of Flipscrap Book learning media for poetry material in grade X of high school. The research method used is the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model development research. The research subjects consisted of 3 material experts, 3 media experts, and 31 students in grade X-8. Data were collected through interviews, expert validation, and questionnaires. The results of the study concluded that the development of digital-based Flipscrap Book media was very feasible with a score of 92.77% (material expert validation), a score of 94.57% (media expert validation) with a very feasible category. The results of the student response questionnaire were very effective with an average score of 95.42%.

Abstrak

Artikel ini mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran Flipscrap Book materi puisi di kelas X SMA. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Subjek peneliti terdiri dari 3 ahli materi, 3 ahli media, dan 31 peserta didik kelas X-8. Data dikumpulkan dengan wawancara, validasi ahli, dan angket. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pengembangan media Flipscrap Book berbasis digital sangat layak dengan memperoleh skor 92,77% (validasi ahli materi), skor 94,57% (validasi ahli media) dengan kategori sangat layak. Hasil angket respon peserta didik sangat efektif dengan skor rata-rata 95,42%.

How to Cite: Nurhidayah, Siti Shofa. et. al. "Pengembangan Media Flipscrap Book pada Materi Puisi SMA"
Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran, Vol. 15, No. 1, 2026, pp. 112–129.

Published by Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Suryakencana



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses dalam ranah pendidikan yang memberikan peluang kepada setiap individu untuk mengembangkan potensi diri secara optimal yang terjadi di dalam ruangan atau tempat tertentu. Pernyataan ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Ningsih (2019) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar yang lazimnya terjadi di ruang kelas baik di sekolah, kampus maupun lembaga lain seperti tempat kursus ataupun *private*. Konsep ini juga diterapkan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya mengenai

pembelajaran sastra, yang tidak hanya berfokus pada pemahaman teks, tetapi juga pada pengembangan nilai-nilai kehidupan melalui karya sastra.

Pembelajaran sastra, khususnya puisi memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan berbahasa dan apresiasi seni peserta didik. Menurut Riama (2020) melalui pembelajaran sastra, diharapkan peserta didik tumbuh menjadi manusia dewasa yang berbudaya, mandiri, sanggup mengekspresikan diri, pikiran dan perasaan dengan baik, berwawasan luas, kritis, dan berkarakter. Namun, dalam praktiknya pembelajaran sastra terkhusus pada puisi sering kali dianggap kurang menarik karena metode penyampaian yang monoton dan minim interaksi. Materi puisi yang disajikan dalam bentuk teks cetak sering kali tidak cukup untuk membangkitkan minat belajar pada peserta didik, terutama di era digital saat ini. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami dan mengapresiasi puisi secara lebih interaktif dan menarik.

Puisi merupakan salah satu karya sastra yang mengungkapkan perasaan, pikiran, atau pengalaman seseorang yang dituangkan kedalam tulisan dengan bahasa yang indah, padat, dan bermakna. Puisi merupakan bentuk ekspresi bahasa yang ringkas, di mana penggunaan kata-kata yang sedikit mampu menyampaikan makna yang mendalam, bahkan dalam bentuk yang mendekati prosa Ristiani Iis (2017). Selain itu menurut Hasanah (2018) puisi merupakan karya sastra yang memiliki makna, memiliki tanda atau sistem semiotik. Keindahan dalam struktur bahasanya sangat diperhatikan, termasuk unsur rima, ritme, dan musikalitas. Menurut Yani *et al* (2025) puisi adalah karya sastra yang digunakan sebagai wadah pengarang dalam menuangkan ide atau pengalaman pribadi yang ada di masyarakat dalam wujud rangkaian kata-kata yang tersusun indah dan dapat dirasakan oleh pembaca. Dengan demikian, dalam puisi penyair mengekspresikan gagasannya secara imajinatif dengan memanfaatkan kekuatan bahasa yang terstruktur secara fisik maupun batin.

Hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di kelas X SMAN 1 Mande, ditemukan beberapa permasalahan mengenai pembelajaran puisi di antaranya, keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang tidak bervariasi, monoton, dan hanya menggunakan media buku paket saja. Maka dari itu, menyebabkan minat yang rendah terhadap peserta didik dalam mempelajari puisi. Sehingga, peserta didik mengalami kesulitan dalam pembelajaran puisi yaitu pada pemilihan diksi dan imajinasi, serta mengalami kesulitan dalam memahami dan menganalisis unsur-unsur puisi. Peserta didik juga kesulitan membedakan antara menulis puisi dengan menulis prosa. Selanjutnya, permasalahan mengenai kegiatan membaca dan mempraktikkan puisi karena masih terdapat peserta didik yang kurang mampu mempraktikkan.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut pihak sekolah khususnya kepada sekolah merekomendasikan agar para guru di sekolah SMAN 1 Mande mengembangkan satu media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Dengan demikian, merujuk berdasarkan rekomendasi tersebut penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut. Menurut Sapriyah (2019) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Media mengarah pada sesuatu yang mengantarkan atau meneruskan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan Nuraeni (2019).

Media pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian ini, *Flipscrap Book* merupakan perpaduan antara *Flipbook* dan *Scrapbook* yang dirancang untuk membuat pembelajaran puisi lebih menarik dan interaktif. *Flipbook* adalah buku ajar dalam bentuk digital atau sama halnya

buku pada umumnya. Akan tetapi, bahan ajar *Flipbook* ini bukan dalam bentuk cetak sehingga disebut bahan ajar digital Ulandari *et al* (2022). Sedangkan *Scrapbook* menurut Narutama (2022) merupakan sebuah karya dibuat dengan cara kreatif serta inovatif untuk membuat suatu kesan dan kenangan lebih bermakna.

Media ini mengombinasikan teks, audio, gambar, warna, serta elemen visual lainnya sehingga, dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari puisi. Selain itu, *Flipscrap Book* juga membantu peserta didik memahami makna puisi dengan lebih mudah melalui ilustrasi yang relevan dan penjelasan singkat. Dengan tampilan yang lebih kreatif, peserta didik tidak hanya membaca puisi, tetapi juga terlibat secara aktif dengan menambahkan ilustrasi, refleksi, atau desain halaman yang tersedia dalam *Flipscrap Book*.

Penelitian sebelumnya dilakukan Erhami *et al* (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Pada Materi Menyimak Teks Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada media yang digunakan hanya *Flipbook* dan pemilihan materi yaitu teks cerita rakyat. Sedangkan penelitian ini menggunakan gabungan media antara *Flipbook* dan *Scrapbook* pada materi puisi. Selanjutnya, penelitian oleh Idris Jafar *et al* (2024) berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Scrapbook* Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Studi Siswa Kelas IV SD Negeri 193 Tettikenrarae Kabupaten Soppeng”. Adapun perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang sedang dilakukan terletak pada media yang digunakan, yaitu *Scrapbook* murni sebagai alat bantu pembelajaran menulis puisi.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran dengan menggabungkan kedua media *Flipbook* dan *Scrapbook* yang belum pernah diteliti sebelumnya. Penelitian ini diharapkan dapat menghadirkan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran puisi di sekolah.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*). Metode R&D (*Research and Development*) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, kemudian untuk menguji keefektifan produk tersebut Sugiyono (2014). Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Martatiyana *et al* (2021) Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan) dan *Evaluation* (Penilaian). Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan *Flipscrap Book* berbasis digital yang layak dan efektif pada materi puisi SMA.

Dalam penelitian ini, data diperoleh dan dianalisis menggunakan instrumen penelitian berupa wawancara, angket validasi, dan angket respon siswa. Wawancara digunakan untuk mengetahui media pembelajaran yang harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Angket validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan *Flipscrap Book* berbasis digital yang di uji validasi oleh 3 ahli materi dan 3 ahli media. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui keefektifan *Flipscrap Book* berbasis digital. Untuk menguji kelayakan jawaban diberi skor yang telah ditentukan menurut Sugiyono (2019) pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian oleh Ahli Materi dan Ahli Media

Kategori	Skor untuk Pertanyaan atau Pernyataan
Sangat Sesuai	4
Sesuai	3
Kurang Sesuai	2
Tidak Sesuai	1

Dalam menganalisis data, peneliti melakukan perhitungan pada poin-poin yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media menjadi skor kelayakan yang diperoleh dari hasil persentase dari skor yang diperoleh dengan skor maksimum. Jika nilai presentase kelayakan telah didapat maka selanjutnya adalah penunjukkan predikat kualitas dari produk yang dibuat berdasarkan skala pengukuran menggunakan penilaian rating scale. Menurut skor yang didapatkan diinterpretasikan ke skor rating scale menurut Sugiyono (2013) dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Interpretasi Rating Scale

Keterangan	Persentase (%)
Sangat Layak	82-100
Layak	63-81
Tidak Layak	44-62
Sangat Tidak Layak	25-4

Angket respon siswa yang digunakan untuk menguji keefektifan bersifat tertutup. Hal ini bertujuan untuk menghindari informasi yang lebih meluas. Untuk menguji kelayakan jawaban diberi skor yang telah ditentukan menurut Sugiyono (2019) pada Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Penilaian Respon Peserta Didik

Kategori	Skor untuk Pertanyaan atau Pernyataan
Sangat Sesuai	4
Sesuai	3
Kurang Sesuai	2
Tidak Sesuai	1

Selain itu, terdapat kolom yang dapat diisi komentar dan saran oleh ahli materi dan ahli media yang selanjutnya akan ditindaklanjuti oleh peneliti untuk perbaikan. Sehingga peneliti dapat mengetahui bagaimana kelayakan dari rancangan media yang dikembangkan. Peneliti menggunakan analisis data pada *point-point* yang diberikan oleh peserta didik menjadi skor keefektifan yang diperoleh dari hasil persentase. Persentase skor dihitung dengan menggunakan persentase respon positif peserta didik. Jika nilai persentase keefektifan telah didapat maka selanjutnya adalah menginterpretasikan menggunakan kriteria menurut Sugiyono (2019) pada tabel 4.

Tabel 4. Interpretasi Kriteria Kefektifan Media

Keterangan	Persentase (%)
Sangat efektif	80-100
Efektif	60-80
Kurang Efektif	40-60
Tidak Efektif	20-40
Sangat Tidak Efektif	0-20

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada hasil penelitian ini sesuai dengan pertanyaan penelitian, hasil penelitian ini menyajikan seluruh data yang dikembangkan dalam penelitian ini dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Adapun hasil dari pengembangan *Flipsrap Book* berbasis digital sebagai berikut:

Tahap Analisis (*Analysis*)

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran puisi di SMAN 1 Mande masih menggunakan media konvensional berupa buku paket. Analisis kompetensi menunjukkan pembelajaran mengacu pada Kurikulum Merdeka fase E dengan capaian pembelajaran yang mencakup elemen menyimak, membaca dan memirsa, dan menulis. Analisis karakter peserta didik kelas X-8 dengan 31 peserta didik menunjukkan minat tinggi terhadap pembelajaran interaktif, kreatif, dan visual, namun mengalami kesulitan dalam memahami makna puisi, rendahnya minat belajar puisi, dan keterbatasan media pembelajaran. Analisis materi pada pembelajaran puisi di kelas X SMAN 1 Mande mengacu kepada kurikulum yang berlaku dengan mencakup beberapa aspek penting, seperti mengidentifikasi komponen penting dalam puisi, mendemonstrasikan puisi, menganalisis unsur kebahasaan puisi, mendemonstrasikan kemampuan menulis puisi.

Tahap Perancangan (*Design*)

1. Tahap perancangan mengumpulkan informasi

Pengumpulan referensi Buku Paket Bahasa Indonesia kelas X berjudul Bahasa Indonesia

jenjang SMA/MA/SMK/MAK kelas X yang ditulis oleh Seherli, Maman Suryaman, Aji Septiaji, dan Istiqomah pada tahun 2017. Sumber *online* berupa artikel, jurnal, dan *website* terpercaya seperti Gramedia untuk menambah referensi mengenai materi puisi. Penggunaan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang digunakan edisi 2023 dengan versi 1.0.0. Selanjutnya sumber *Youtube*.

Pemilihan aplikasi yaitu aplikasi *Canva* digunakan untuk mendesain serta mengedit tampilan di dalam *Flipscrap Book*. Selain itu untuk mengedit tata letak, pemilihan font, warna, serta penambahan elemen visual seperti gambar dan video. Menurut Adawiyah *et al* (2019) aplikasi *Canva* merupakan program design online yang menyediakan berbagai alat editing untuk membuat berbagai desain grafis, sehingga dapat digunakan untuk mendesain serta mengedit tampilan di dalam *Flipscrap Book*. Aplikasi *Heyzine* digunakan untuk mengubah hasil tampilan yang ada di *Canva* menjadi *Flipbook*. Dalam pengembangan media ini, wisata Jangari dipilih sebagai bagian dari *Scrapbook*. Pemilihan Jangari didasarkan pada beberapa pertimbangan, yaitu kearifan lokal Cianjur, dekat dan dikenali oleh peserta didik, memiliki nilai estetika yang dapat menginspirasi pembuatan puisi, relevansi dengan konteks pembelajaran puisi, dan dapat memperkaya wawasan peserta didik.

2. Menentukan Materi

Materi dalam *Flipscrap Book* ini dipilih berdasarkan kebutuhan peserta didik dalam memahami dan mengapresiasi puisi. Fokus utama dalam penyajian materi adalah memberikan pemahaman tentang komponen penting dalam puisi, unsur-unsur kebahasaan puisi serta keterampilan membaca dan menulis puisi dengan baik.

Adapun materi yang akan disampaikan yaitu pengertian puisi, tiga komponen penting dalam puisi meliputi suasana, tema, dan makna dalam puisi, hal-hal yang harus diperhatikan dalam membaca puisi yaitu rima/irama, artikulasi, ekspresi mimik wajah, pengaturan pernapasan, dan penampilan, aspek penting dalam membaca puisi yaitu vokal, ekspresi, dan intonasi dalam membawakan puisi, teknik-teknik membaca puisi yaitu berbagai metode dalam membawakan puisi agar lebih ekspresif dan bermakna, musikalisasi puisi menjelaskan pengertian, serta cara mengolah puisi menjadi lebih musikalisasi puisi dan contoh musikalisasi puisi.

Materi selanjutnya yaitu, unsur pembangun puisi: diksi termasuk makna kias, lambang, dan persamaan bunyi (rima), imaji dalam puisi menjelaskan pengertian imaji serta jenis-jenisnya, kata konkret dalam puisi menjelaskan pengertian kata konkret yaitu kata-kata yang digunakan dalam puisi untuk menciptakan gambaran nyata bagi pembaca, rima/ritme dalam puisi menjelaskan pengertian dan jenis-jenis rima yang membangun irama puisi, menulis puisi dengan cara menulis puisi berdasarkan pengungkapan perasaan serta berdasarkan berita yang dibaca atau didengar.

3. Membuat Blueprint atau Story Board

a. Menentukan Konsep Desain

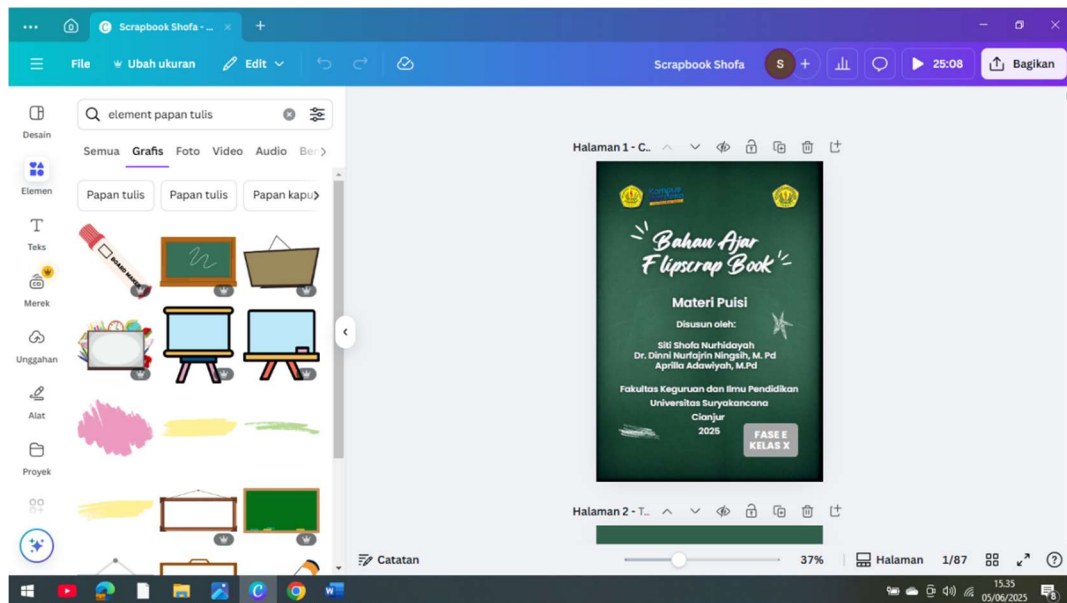
Menyesuaikan warna yaitu didominasi warna hijau tua pada *Flipbook* dan warna coklat pada *Scrapbook*, font yang digunakan yaitu jenis *Regular Brush* dan *Poppins*, dan elemen visual seperti bentuk bintang, garis tanda panah, bulan, pesawat, love, kaca pembesar, tanda seru, dll. Penerapan element visual tersebut agar selaras dengan tema materi puisi serta memberikan kesan estetik yang menarik.

b. Menyusun tata letak halaman

Mengatur posisi teks, gambar, dan elemen interaktif agar tampilan lebih rapi dan mudah dipahami. *Flipscrap Book* berukuran kertas A4 yaitu 210 mm x 297 mm.

c. Menggunakan *Canva* untuk proses desain

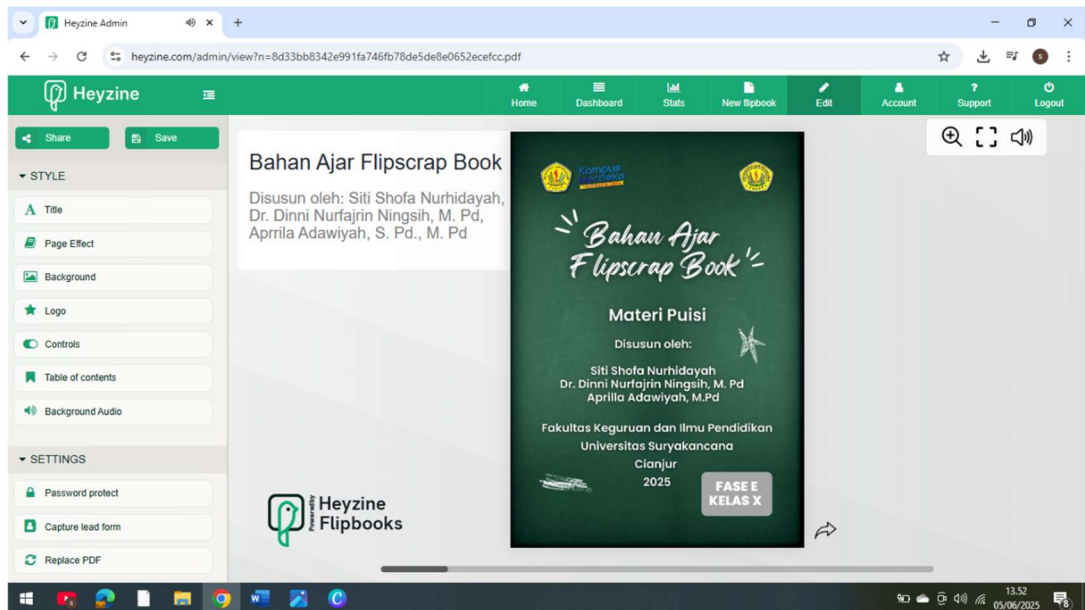
Mendesain setiap halaman *Flipscrap Book* menggunakan *Canva*, termasuk pemilihan template, ilustrasi, dan dekorasi yang mendukung materi.



Gambar 1. *Blueprint* atau *Story Board* Aplikasi *Canva* untuk proses Desain *Flipscrap Book*

d. Menambahkan elemen interaktif di *Heyzine*

Setelah desain selesai, file diunggah ke *Heyzine* untuk dikonversi menjadi *Flipbook* digital. Dalam tahap ini juga dilakukan penambahan audio, *sound background*, dan penyisipan tautan.



Gambar 2. *Blueprint* atau *Story Board* Aplikasi Heyzine untuk proses Desain *Flipscrap Book*

e. Melakukan revisi dan uji coba

Sebelum digunakan dalam pembelajaran, desain *Flipscrap Book* diperiksa kembali untuk memastikan tidak ada kesalahan serta diuji coba untuk melihat apakah semua elemen berfungsi dengan baik..

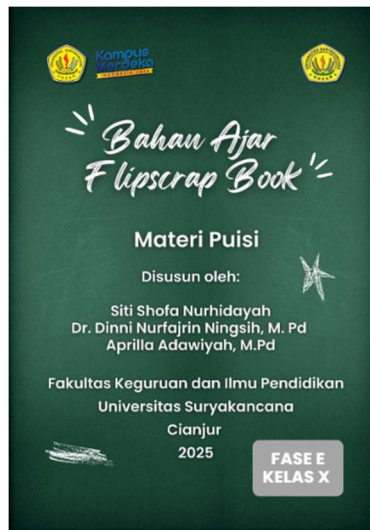
Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, media mulai dikembangkan dengan memperhatikan tampilan, serta fitur di dalamnya agar menarik dan mudah dipahami kemudian dilakukan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan bahwa isi dan tampilan *Flipscrap Book* sudah sesuai dan layak digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan berisi beberapa hal di antaranya yaitu cover, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, petunjuk belajar, petunjuk penggunaan, peta konsep, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, isi berupa materi yang disampaikan, contoh analisis, lembar kerja peserta didik, semua itu dikemas dalam bentuk tampilan *Flipbook* serta terdapat *Scarpbook*, dan bio narasi penulis.

1. Pembuatan Media

Berikut tampilan Media *Flipscrap Book* berbasis digital.

a. Cover



Gambar 3. Tampilan Cover *Flipscrap Book*

Tampilan cover ini memiliki latar berwarna hijau tua yang diterapkan pada beberapa halaman selanjutnya. Hijau tua melambangkan arti dari ketenangan, sehingga pada saat belajar peserta didik mendapatkan ketenangan dan dapat fokus serta bersungguh-sungguh. Cover ini di dalamnya terdapat logo Universitas Suryakancana, logo Kampus Merdeka, dan logo Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Kemudian, terdapat judul yaitu “Bahan Ajar *Flipscrap Book*”. Media ini berisikan materi puisi di kelas X SMA pada fase E. Selain itu, terdapat nama penyusun pembuatan media dan nama penyusun pembuatan media dan nama fakultas, universitas, kota dan tahun pembuatan.

b. Capaian dan Tujuan Pembelajaran Kegiatan 1



Gambar 4. Tampilan Capaian dan Tujuan Pembelajaran Kegiatan 1 *Flipscrap Book*

Tampilan capaian pembelajaran ini merupakan capaian pembelajaran pada kegiatan 1 yaitu element menyimak. Selanjutnya, tujuan pembelajaran ini merupakan tujuan akhir yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah mempelajari kegiatan 1.

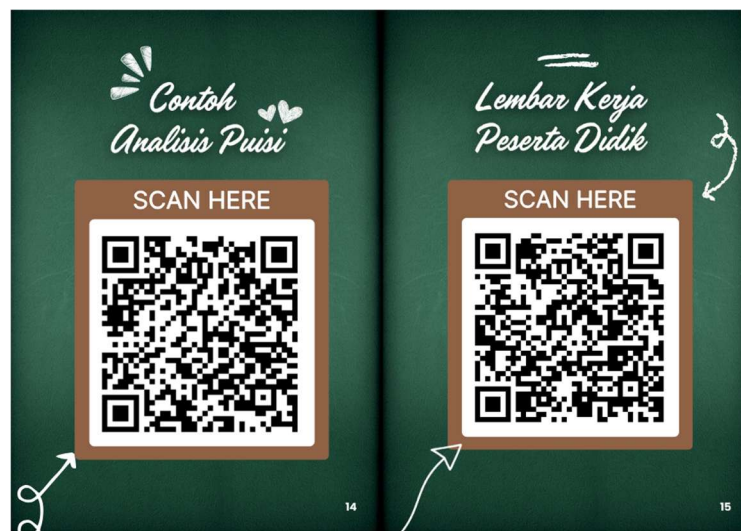
c. Materi Kegiatan 1



Gambar 5. Tampilan Materi Kegiatan 1 *Flipscrap Book*

Tampilan ini merupakan materi kegiatan 1 yang berisi pengertian puisi kemudian terdapat audio yang bisa di dengar mengenai penjelasan pengertian puisi. Setelah itu, terdapat pembahasan mengenai tiga komponen penting dalam puisi yang dijelaskan melalui rekaman audio.

d. Contoh Analisis Puisi dan Lembar Kerja Peserta Didik



Gambar 6. Tampilan Contoh Analisis Puisi dan Lembar Kerja Peserta Didik *Flipscrap Book*

Tampilan contoh analisis puisi yang disajikan dalam bentuk *barcode* namun bisa juga diakses melalui tautan tinggal di “tekan” pada *barcode* tersebut. Contoh analisis ini dapat dipelajari oleh peserta didik untuk memahami lebih dalam materi kegiatan 1. Kemudian, Lembar kerja peserta didik ini merupakan latihan yang bisa diberikan kepada peserta didik untuk menilai kemampuan mereka setelah belajar pada materi kegiatan 1.

e. *Scrapbook*



Gambar 7. Tampilan *Scrapbook*

Tampilan *Scrapbook* ini berisi gambar-gambar wisata jangari yang memiliki banyak keindahan dan keunikan sebuah danau buatan yang berasal dari tepian Waduk Cirata. *Scrapbook* ini hampir didominasi oleh warna coklat. Warna coklat memiliki lambang kehangatan dan kenyamanan bagi seseorang ketika melihatnya. Halaman pertama terdapat gambar pemandangan Jangari dan seseorang yang sedang naik perahu, serta kolam yang di atasnya terdapat drum yang memiliki kayu untuk orang-orang berjalan di atasnya. Halaman kedua merupakan sekilas penjelasan mengenai jangari dan bisa didengar melalui audio yang tersedia dengan cara di “ketuk” gambar sebuah mic berwarna hitam.

Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh tiga validator yaitu 1 Dosen Universitas Suryakencana, 1 guru Bahasa Indonesia SMAN 1 Mande, dan 1 guru Bahasa Indonesia MAN 1 Cianjur.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Rata-rata Skor (%)	Kriteria
Pembelajaran	92,85	Sangat Layak
Materi	92,7	Sangat Layak
Keseluruhan	92,77	Sangat Layak

Hasil tabel di atas, validasi penilaian ahli materi yang dilakukan oleh 3 orang validator ahli materi diperoleh bahwa aspek pembelajaran dengan pernyataan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, penyampaian materi, dan kualitas motivasi memperoleh skor dengan rata-rata 92,85% dengan kriteria sangat layak. Kemudian, aspek materi dengan pernyataan penyampaian urutan materi, relevansi materi, dan pemilihan materi memperoleh skor dengan rata-rata 92,7% dengan kriteria sangat layak.

Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor pada keseluruhan yaitu

92,77% dengan katerogi sangat layak digunakan. Hal ini berarti *Flipscrap Book* berbasis digital termasuk ke dalam kriteria sangat layak digunakan sesuai saran dan komentar jika tersedia.

Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh tiga validator yaitu 1 Dosen Universitas Suryakencana, 1 guru TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) SMAN 1 Mande, dan 1 guru TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) MAN 1 Cianjur.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Rata-rata Skor (%)	Kriteria
Kualitas Media	95,83	Sangat Layak
Penggunaan Bahasa	100,00	Sangat Layak
Kesesuaian Penyajian	91,66	Sangat Layak
Kejernihan Penyajian	93,74	Sangat Layak
Kreativitas	91,66	Sangat Layak
Keseluruhan	94,57	Sangat Layak

Hasil tabel di atas, validasi penilaian ahli materi yang dilakukan oleh 3 orang validator ahli materi diperoleh bahwa pada aspek kualitas media dengan pernyataan kualitas gambar yang disajikan, kualitas video yang ditampilkan, kualitas audio yang ditampilkan, kejelasan gambar yang ditampilkan, kejelasan video yang ditampilkan, kejelasan audio yang ditampilkan, memperoleh skor dengan rata-rata 95,83% dengan kriteria sangat layak. Pada aspek penggunaan bahasa dengan pernyataan kualitas penggunaan bahasa memperoleh hasil rata-rata skor 100% dengan kriteria sangat layak.

Pada aspek kesesuaian penyajian gambar, video, audio, dan musik dengan pernyataan kesesuaian gambar, video, audio, dan musik dengan karakteristik peserta didik. Serta, kesesuaian gambar, video, dan audio dengan *Flipscrap Book* mendapatkan rata-rata skor 91,66% dengan kriteria sangat layak. Kemudian pada aspek kejernihan penyajian gambar, video, audio dan musik dengan pernyataan gambar, video, audio, musik memperoleh rata-rata skor 93,74% dengan kriteria sangat layak. Terakhir pada aspek kreativitas dengan pernyataan tampilan *Flipscrap Book* berbasis digital memperoleh hasil rata-rata 91,66% dengan kriteria sangat layak.

Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor pada keseluruhan yaitu 94,57% dengan katerogi sangat layak digunakan. Hal ini berarti *Flipscrap Book* berbasis digital termasuk ke dalam kriteria sangat layak digunakan sesuai saran dan komentar jika tersedia.

2. Revisi

Berdasarkan masukan validator, dilakukan revisi pada beberapa aspek (a) revisi ahli materi: Perbaikan kesalahan penulisan kata "suasa" menjadi "suasana", perbaikan penggunaan tanda baca dari "c, intonasi" menjadi "c. intonasi", dan penyesuaian capaian dan tujuan pembelajaran agar lebih fokus pada materi puisi. (b) revisi ahli media: Penambahan fungsi On/Off pada tombol audio, penyisipan tautan pada setiap barcode untuk memudahkan akses, dan perbaikan perataan teks dan penomoran pada daftar isi dan petunjuk belajar.

Tahap Penerapan (*Implementation*)

Tahap penerapan *Flipscrap Book* berbasis digital di kelas telah dilakukan revisi terlebih dahulu dari ahli materi dan ahli media. Selanjutnya, penerapan media *Flipscarp Book* dilaksanakan pada Senin – Rabu, 24 - 26 Februari 2025 di SMAN 1 Mande. kegiatan ini berlangsung selama tiga hari, yaitu hari pertama pra penelitian, hari kedua penerapan media, dan hari ketiga penutupan.

Kegiatan hari pertama

Melakukan pra penelitian di kelas X-8 pada siang hari sesuai dengan jadwal pembelajaran Bahasa Indonesia yang berlangsung dari pukul 13.00 hingga 15.00 WIB.. Kegiatan dimulai dengan fase persiapan intensif, dimana peneliti melakukan koordinasi mendalam dengan guru pamong untuk memahami karakteristik siswa dan kondisi kelas secara komprehensif. Persiapan teknis dilakukan untuk mengkonfirmasi jadwal pelaksanaan dan mempersiapkan infrastruktur teknologi, seperti digital proyektok, kabel HDMI, dan terminal.

Pada saat di dalam kelas kegiatan pendahuan terlebih dahulu seperti membaca doa, pengenalan, cek kehadiran, Kegiatan inti menyampaikan maksud dan tujuan untuk melakukan penelitian di kelas X-8 SMAN 1 Mande. Pengenalan media *Flipscrap Book* berbasis digital dilakukan melalui sosialisasi komprehensif yang mencakup penjelasan konsep, demonstrasi fitur-fitur aplikasi, dan cara penggunaan. Peserta didik dibimbing dalam penggunaan aplikasi sampai selesai. Dengan demikian, kegiatan hari pertama berupa pengenalan diri, maksud dan tujuan dari penelitian, serta pengenalan media *Flipscrap Book* berbasis digital. Kegiatan hari pertama diakhiri dengan membaca doa bersama-sama.

Kegiatan hari kedua

Hari kedua merupakan inti dari penelitian dengan implementasi penuh media *Flipscrap Book* berbasis digital dari pukul 13.00 hingga 15.00 WIB. Kegiatan diawali dengan membaca doa, cek kehadiran, ice breaking dan review materi puisi sebelumnya untuk membangun semangat untuk mengawali pembelajaran. Selanjutnya mempelajari materi puisi secara keseluruhan yang ada di dalam media *Flipscrap Book* berbasis digital dari halaman cover sampai selesai. Setelah penerapan media selanjutnya peserta didik diberikan angket untuk menguji media tersebut.

Pada bagian uji efektivitas maka digunakan angket yang diberikan kepada peserta didik seperti dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Ibnu Ahmad Fatuha (2022), Aulia Yana Pertiwi (2023), dan Fauziyanti Dini Rahmi (2024) bahwa menguji efektifitas suatu media hanya cukup dengan menerapkan media pembelajaran di kelas kemudian memberikan angket untuk menilai efektivitas suatu media tersebut. Uji efektivitas dilakukan terhadap 31 peserta didik kelas X-8 SMAN 1 Mande.

Tabel 7. Hasil Efektivitas Media

Aspek	Rata-rata Skor (%)	Kriteria
Media Pembelajaran	95,04	Sangat Efektif
Penyajian Materi	94,99	Sangat Efektif
Manfaat	98,23	Sangat Efektif
Keseluruhan	95,42	Sangat Efektif

Berdasarkan hasil tabel di atas, maka pada aspek media pembelajaran dengan pernyataan kemudahan penggunaan media, kemenarikan media, ketepatan media pembelajaran memperoleh skor dengan rata-rata 95,04% dengan kriteria sangat efektif. Pada aspek penyajian materi dengan pernyataan ketepatan isi dan bahasa memperoleh skor dengan rata-rata 94,99% dengan kriteria sangat efektif. Pada aspek manfaat dengan pernyataan motivasi memperoleh skor dengan rata-rata 96,23% dengan kriteria sangat efektif yang merupakan skor tertinggi di antara ketiga aspek tersebut.

Dengan demikian, rata-rata skor keseluruhan dari ketiga aspek ini adalah 95,42%, yang menggambarkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Skor ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran secara umum dianggap sangat efektif oleh peserta didik, mencerminkan bahwa media, penyajian materi, dan manfaat yang didapatkan sangat mendukung tujuan pembelajaran dan memuaskan peserta didik. Dengan kata lain, tabel ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan berhasil mencapai tingkat efektivitas yang sangat tinggi di semua elemen yang dinilai. Kegiatan hari kedua diakhiri dengan membaca doa.

Kegiatan hari ketiga

Hari ketiga merupakan tahap penutupan penelitian yang berlangsung dari pukul 13.00 hingga 15.00 WIB. Penutupan penelitian dilakukan dengan apresiasi kepada peserta didik dan guru pamong serta wali kelas X-8 yang telah berpartisipasi aktif dalam penelitian. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengakses dan mengembangkan lebih lanjut *Flipscrap Book* yang telah peneliti buat, sementara itu guru mendapat panduan untuk dapat mengimplementasikan media tersebut secara mandiri di pembelajaran selanjutnya. Kegiatan penutup ini dilakukan dengan sesi dokumentasi kelas X-8 SMAN 1 Mande. Selanjutnya peneliti menemui wali kelas untuk meminta tanda tangan pada kehadiran peserta didik selama penerapan media *Flipscrap Book* berbasis digital.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap yaitu evaluasi penilaian berupa komentar dan simpulan. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan dari validator dan peserta didik selama tahap penerapan. Berdasarkan hasil tanggapan validator ahli materi, didapatkan saran terhadap media pembelajaran yaitu *Flipscarp Book* berbasis digital yaitu perbaikan kesalahan penulisan kata "suasa" menjadi "suasana", perbaikan penggunaan tanda baca dari "c, intonasi" menjadi "c. intonasi", dan penyesuaian capaian dan tujuan pembelajaran agar lebih fokus pada materi puisi. Hasil tanggapan dari validator ahli media yaitu penambahan fungsi *On/Off* pada tombol audio, penyisipan tautan pada setiap barcode untuk memudahkan akses, dan perbaikan perataan teks dan penomoran pada daftar isi dan petunjuk belajar. Selain itu selebihnya media *Flipscap Book* sudah bagus dan cocok untuk digunakan peserta didik jenjang SMA kelas X. Tidak terdapat revisi dari peserta didik hanya terdapat komentar seperti "tidak terdapat saran, karena media ini sangat mudah dipahami dan jelas, medianya bagus, menarik, lucu, kreatif, dan sangat membantu saya untuk belajar puisi".

Pembahasan

Berdasarkan hasil peneliti yang dikembangkan melalui tahap ADDIE, peneliti memaparkan pembahasan sesuai dengan pernyataan peneliti sebagai berikut.

Pengembangan *Flipscrap Book* Berbasis Digital

Pengembangan *Fliscrap Book* berbasis digital dikembangkan melalui model ADDIE. Menurut Martatiana et al (2021) Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan) dan *Evaluation* (Penilaian). Menurut Fayrus et al (2022) Tahap analisis (*Analyze*) meliputi kegiatan sebagai berikut: a) Melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik; b) Melakukan analisis karakter peserta didik tentang kapasitas belajarnya, kemampuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait; c) Melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi. Tahap perancangan (*Design*) terdiri atas beberapa tahapan, yaitu: a) Mengumpulkan seluruh informasi dari tahap analisis dan mulai merancang produk secara kreatif, b) Menentukan materi serta sumber daya yang diperlukan, merancang aktivitas pembelajaran, serta menetapkan metode evaluasi, c) Hasil akhir dari tahap ini berupa cetak biru (*Blueprint*) atau *Storyboard* yang menjadi dasar pengembangan produk selanjutnya.

Tahap penerapan (*Implementation*) pada tahap ini, produk yang telah dikembangkan mulai diterapkan dalam proses pembelajaran. Kegiatan mencakup pelaksanaan pembelajaran di kelas, pemantauan aktivitas peserta didik, serta identifikasi cara-cara untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif. Tahap pengembangan (*Development*) merupakan tahap realisasi produk. Pada tahap pengembangan dilakukan uji coba kepada beberapa pengguna untuk mendapatkan umpan balik. Hasil akhir dari tahap ini adalah produk yang siap digunakan. Pada tahap ini, produk yang telah dikembangkan mulai diterapkan dalam proses pembelajaran. Tahapan Evaluasi (*Evaluation*) bertujuan untuk merefleksikan dan meninjau kembali seluruh proses, mulai dari analisis, perancangan, pengembangan, hingga implementasi. Tahap ini terdiri dari evaluasi yaitu evaluasi penilaian berupa komentar dan simpulan.

Media *Flipscrap Book* berbasis digital digunakan sebagai alat atau sarana yang dimanfaatkan sebagai bahan dari aktivitas pembelajaran yang ada di kelas. Sejalan dengan pengertian menurut Rasyid et al (2018) bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana sebagai perantara untuk menyampaikan bahan pelajaran dari guru. Menurut Haptanti et al (2024) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, di antaranya media visual, media audio, media audiovisual, dan multimedia. Adapun media pembelajaran multimedia adalah *Flipscrap Book* berbasis digital. Bentuk *Flipscrap Book* berbasis digital ini kombinasi antara teks, gambar, suara dan video yang dikembangkan menggunakan tautan yang dapat diakses. Selain itu, pembuatan media ini menggunakan gabungan aplikasi Canva dan Heyzine. *Flipscrap Book* berbasis digital ini merupakan gabungan dari *Flipbook* dan *Scrapbook*. Aplikasi Canva ini berfungsi untuk mengedit tampilan *Flipbook* dan *Scrapbook*. Sedangkan aplikasi Heyzine ini berfungsi untuk menambahkan audio, dan tautan.

Tampilan *Flipbook* berisi materi pembelajaran mengenai puisi di kelas X SMA yang membahas tentang mengidentifikasi komponen penting dalam puisi, mendemonstrasikan puisi, menganalisis unsur kebahasaan puisi, mendemonstrasikan kemampuan menulis puisi. Selanjutnya, tampilan *Scrapbook* berisi potongan gambar wisata Jangari berupa gambar tiang suing, batu besar, bukit, parkir perahu, kolam ikan, pemilik kolam ikan, pakan ikan, bengkel mesin, warung-warung, tempat makan lesehan, rumah apung, pemberian makan ikan, pengambilan jaring, pengangkatan ikan, pemberian gas ikan, dan pemancingan.

Pilihan warna yang digunakan didominasi oleh warna hijau tua pada bagian *Flipbook* dan warna coklat pada bagian *Scrapbook*. Selain kedua warna tersebut media *Flipscrap Book* ini

bernuansa warna pastel seperti putih, krem, dan biru muda. Selanjutnya, penggunaan *font* atau jenis huruf yang digunakan bervariasi sesuai dengan fungsinya. Pada setiap bagian judul menggunakan *font* “Regular Brush”. Sedangkan, bagian subjudul dan atau isi teks pembahasan menggunakan *font* “Poppins”. Pemilihan *font* tersebut berkaitan dengan keterbacaan dan juga estetika penulisan.

Dengan demikian, media *Flipscrap Book* berbasis digital dapat membuat peserta didik belajar dengan menyenangkan dan mudah memahami materi. Selain itu, dapat menciptakan proses pembelajaran lebih bermakna dan tidak membosankan. Serta, dapat menyesuaikan gaya belajar peserta didik antara gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Maka dari itu, kelayakan media *Flipscrap Book* ini dapat dikatakan sangat layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas X SMA pada materi puisi.

PENUTUP

Media ini merupakan gabungan dari kedua aplikasi *Flipbook* dan *Scrapbook* kemudian dirancang menjadi sebuah media baru yaitu *Flipscrap Book* dalam bentuk tampilan buku digital yang di dalamnya terdapat potongan gambar wisata Jangari sebagai upaya memperkenalkan dan melestarikan salah satu Wisata Cianjur kepada peserta didik, dapat menghasilkan proses pembelajaran efektif pada materi puisi di kelas X SMA, dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta berkesan. Kelayakan hasil pengembangan *Flipscrap Book* berbasis digital memperoleh skor rata-rata keseluruhan 92,77% persentase kelayakan berada pada kategori “sangat layak” dari validasi ahli materi. Sedangkan, hasil validasi ahli media mendapatkan hasil rata-rata keseluruhan 94,57% dengan persentase kelayakan berada pada kategori dengan kriteria “sangat layak”. Keefektifan hasil pengembangan *Flipscrap Book* berbasis digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi puisi kelas X SMA diperoleh hasil rata-rata keseluruhan 95,42 dengan persentase keefektifan berada pada kategori dengan kriteria “sangat efektif”.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A., & Munsir, M. F. (2019). *Literasi Visual Melalui Teknologi Canva (Stimulasi Kemampuan Kreativitas Berbahasa Indonesia Mahasiswa)*.
<https://www.researchgate.net/publication/331982362>
- Aulia Yana Pertiwi. (2023). *Pengembangan E-modul Pembelajaran Barisan Dan Deret Aritmatika Berbasis RME Menggunakan Google Site Di SMK*. Universitas Suryakencana.
- Erhami, S., & Pratama, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Menyimak Teks Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*.
- Fauziyanti Dini Rahmi. (2024). *Pengembangan Powtoon Berbasis Etnomatematika Pada Materi Barisan Aritmatika Dan Geometri SMA*.
- Fayrus, P. :, Slamet, A., & Pd, M. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>.
- Hasanah, A. (2018). *Semiotika Riffaterre Puisi “Bunda Padi” Karya Al Iman Dan Relevansinya*

Dalam Pembelajaran Sastra. 7(2), 2252–4657.
<https://doi.org/10.22460/semantik.vXiX.XXX>.

Ibnu Ahmad Fatuha. (2022). *Ahmad Ibnu Fatuha*. Universitas Suryakencana.

Idris Jafar, M., & Safitri, D. (2024). *Global Journal of Edu Center Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Scrapbook Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Studi Siswa Kelas Iv Sd Negeri 193 Tettikenrarae Kabupaten Soppeng Artikel info Abstrak*.
<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gela>

Kemal, F., Yanti, P. G., & Ghozali, A. S. (2024). Nilai-Nilai Tasawuf Dalam Kumpulan Layang-Layang Kenangan Karya Deden Suganda Sebagai Pembelajaran Berbasis Karakter. *Semantik*, 13(1), 1–14. <https://doi.org/10.22460/semantik.v13i1.p1-14>.

Marissa Aryanti, I., Nor Wanda, H., Rohmat, S., Utami Asih, Y., Arifin, S., Profesi Guru, P., & Mulawarman, U. (2023). *Analisis Gaya Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Xi-7 Sma Negeri 1 Samarinda*. 2023.

Martatiana, D. R., Usman, H., & Lestari, H. D. (2023). Application of the ADDIE Model in Designing Digital Teaching Materials. *Journal of Education & Teaching Primary School Teachers*, 6(1), 105–109.

Narutama, Y. A. (2022). Pengembangan Media Scrapbook “Petualangan Luar Angkasa” Materi Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Journal Basic of Education (AJBE)*, 7(1), 11–23.

Ningsih, D. N., Adawiyah, A., & Rozy, M. I. A. (2019). *Pengembangan aplikasi kesenian Rengong pada pembelajaran sastra berbasis kearifan lokal*. *Bahastra*, 39(2), 16-25.
<https://doi.org/10.26555/bahastra.v39i2.14010>.

Nuraeni, P. (2019). Peningkatan Kemampuan Siswa Dalam Menulis Kreatif Puisi Dengan Media Gambar. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 8(2), 130–137.

Rasyid, I., & Rohani, A. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1), 91-96.

Riama. (2020). *Pembelajaran Sastra Bahasa Indonesia di Sekolah*. *Warta Dharmawangsa*, 14(3), 418–427.

Ristiani Iis. (2017). *Kajian dan Apresiasi Puisi & Prosa Fiksi* (Hasanah Aan dan Diningsih Cinde Adia, Ed.; Vols. 978-602-61281-3–3). Unsur Press.

Sapriyah, S. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.

Sugiyono. (2013). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Ulandari, R., & Syawaluddin, A. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Jeneponto Development of Information and Communication Technology (ICT)-Based Flipbook Teaching Materials for Elementary School Students in Jeneponto Regency.*
- Ulfiyani, U., Yanti, D., & Solihati, N. (2025). Struktur puisi Perempuan-Perempuan karya D. Kemalawati. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 14(1), 108–118.