




SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Surat ini diterbitkan untuk menerangkan bahwa:

Nama : Septian Hadi Nurwanto
NPM : 17.1.01.07.0018
Dosen Pembimbing 1 : Marista Dwi Rahmayantis, M.Pd.
Dosen Pembimbing 2 : Drs. Sempu Dwi Sasongko, M.Pd.
Fakultas/Prodi : FKIP/PBSI
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Materi Teks
Eksposisi Kelas X SMK Al Huda Grogol

telah melalui proses cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar 29%.

Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan untuk keperluan berkas yudisium.

Kediri, 7 Agustus 2023
Ka. Prodi PBSI,

Dr. Sujarwoko, M.Pd.

Septian

by Cek Plagiasi

Submission date: 30-Jul-2023 11:30PM (UTC-0700)

Submission ID: 2138845237

File name: BAB_I_-_V_Septian_terbaru_5_baru.docx (2.64M)

Word count: 12293

Character count: 78423

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelatihan sebagai pekerjaan ditujukan untuk memperluas kemampuan tunggal siswa. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Persekolahan Umum Tahun 2003, bahwa pendidikan adalah suatu pekerjaan yang disadari dan diatur untuk mewujudkan suasana belajar dan pengalaman yang berkembang sehingga siswa secara efektif menumbuhkan kemampuannya untuk memiliki kekuatan yang ketat, kebijaksanaan, karakter, pengetahuan, orang terhormat, dan kemampuan yang diperlukan tanpa orang lain, masyarakat, negara dan negara. Dari pernyataan tersebut dapat diperoleh pengaturan bahwa dalam penyelenggaraan pendidikan penting bagi siswa untuk aktif agar dapat mengembangkan kemampuannya yang sebenarnya.

Sepanjang garis ini, usaha yang paling ekstrim adalah harus mencoba memahami tujuan pelatihan publik tersebut. Harus ada kemajuan untuk bekerja pada sifat pengajaran alat angkut. Sesuatu yang harus dipahami dan diperbaiki adalah pekerjaan untuk membentuk siswa agar kapasitas mereka yang sebenarnya dapat berkembang dan tumbuh secara ideal. Pembelajaran harus selalu membuat kemajuan kepada siswa sebagai fokus pembelajaran. Guru bukanlah komunitas belajar, tetapi sebagai motivasi, inspirasi, fasilitator dan pencipta. Hal ini merupakan tanda substansial dari pasal 19 Undang-Undang No. 32 Tahun 2013 yang menyatakan bahwa pembelajaran diselenggarakan dengan

cara yang cerdas, menjiwai dan menguji agar peserta didik berpartisipasi secara efektif dan memperoleh ruang dan imajinasi yang cukup sesuai dengan kecenderungan, bakat, fisik dan pergantian peristiwa mental (Pemerintah et al., 2013).

Akan tetapi di lapangan masih banyak ditemukan fakta bahwa dalam pembelajaran peserta didik belum menjadi pusat pembelajaran, mereka masih pasif. Hal ini juga tidak lepas dari belum optimalnya penggunaan berbagai media pembelajaran. Fakta ini perlu mendapatkan perhatian berbagai pihak agar usaha mewujudkan pembelajaran yang efektif dan kreatif terutama dalam pemanfaatan perangkat pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia.

Saat ini media pembelajaran sudah banyak dan berubah. Pemanfaatan media memiliki arti yang sangat penting dalam pembelajaran, mengingat dalam latihan ini ketidakpastian materi yang disampaikan dapat mengambil manfaat dari beberapa intervensi melalui gambar, gerakan atau desain. Media dapat menghubungkan kegagalan instruktur dalam mendorong materi melalui kata-kata atau kalimat. Dengan cara ini, melibatkan media aktif dalam latihan pembelajaran wali kelas dapat membantu memajukan pengalaman yang berkembang.

Untuk peserta didik kehadiran media pembelajaran berupa multimedia dapat membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan, dan mampu membantu memotivasinya untuk lebih aktif dan kreatif belajar. Media seperti ini juga mampu merubah pandangan peserta didik dalam belajar untuk memperoleh informasi, menyesuaikan diri dengan perkembangan jaman. Hal ini

dimungkinkan karena multimedia sebagai media pembelajaran memiliki dua komponen, yakni perangkat keras dan perangkat lunak, yang memiliki bentuk, seperti: teks, audio, audio visual, dan gambar animasi.

Media interaktif dapat membuka pintu bagi guru untuk merencanakan dan membina media dan strategi pembelajaran guna mencapai hasil yang memuaskan. Ini akhirnya mempengaruhi siswa. ³⁸ Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan dapat memudahkan siswa dalam menentukan apa dan bagaimana menyimpan data secara tepat dan efektif. Oleh karena itu, kehadiran penglihatan dan suara dalam pengalaman pendidikan sangatlah berharga.

Salah satu alat bantu pemandangan dan bunyi sebagai media pembelajaran adalah flipbook. Konsekuensi dari tinjauan diketahui bahwa pemanfaatan media ini telah ditampilkan untuk meningkatkan pemahaman dan lebih mengembangkan hasil belajar (Nazer, 2013). ³⁴ Hal yang sama juga diungkapkan oleh (Sugianto et al., 2017), bahwa media flipbook dapat memperluas inspirasi, minat, dan latihan belajar. Demikian pula penelitian ⁶⁵ (Hayati et al., 2015) menemukan bahwa media flipbook dapat meningkatkan inspirasi belajar siswa dan dapat berdampak pada ⁷⁵ hasil belajar siswa. Penelitian (Mulyadi et al., 2016) juga menunjukkan secara umum hasil yang diperoleh media flipbook semakin mengembangkan kemampuan penalaran yang menentukan. Demikian pula penelitian (Erniati dan Nurjannah, 2020) menunjukkan bahwa pemanfaatan media flipbook dapat ⁵⁸ meningkatkan kemampuan mengarang cerita dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar.

Beberapa hasil pengujian terhadap pemanfaatan media flipbook memberikan usulan agar pemanfaatan media pembelajaran flipbook perlu ditingkatkan. Pemikiran lain adalah perlunya penggunaan media ini, khususnya mampu memperkenalkan materi pembelajaran berupa teks dan gambar-gambar cemerlang sehingga menarik perhatian siswa. Pembuatannya tidak sulit dan biayanya tidak mahal. Manfaat lainnya adalah dapat menambah latihan belajar siswa (Susilana dan Riyana, 2008: 88-89). Flipbook dapat membantu memperluas otoritas siswa terhadap hal-hal dinamis atau peristiwa yang tidak dapat diperkenalkan di kelas (Nuryani et al., 2021: 249).

Berdasarkan beberapa bukti tersebut perlu diupayakan pengembangan media pembelajaran *flipbook*. Berdasarkan pertimbangan hal itu ditampilkan penelitian berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* pada Materi Teks Eksposisi Kelas X SMK Al-Huda Grogol.” Dipilihnya judul tersebut didasarkan pada beberapa pertimbangan.

Pertama, pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK tersebut belum optimal memanfaatkan media berbasis multimedia. Untuk itu, penelitian ini berusaha mengembangkan media pembelajaran *flipbook* dengan harapan dapat ikut mewujudkan peningkatan pada saat pembelajaran dan kualitas hasil belajar peserta didik.

Kedua, keterampilan menulis merupakan keterampilan bahasa yang dibutuhkan peserta didik untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya. Padahal, menulis merupakan aktivitas kompleks dan sulit. Untuk itu, kehadiran

flipbook dalam pembelajaran menulis teks ekposisi diperlukan agar materi mudah dipahami dan menarik untuk peserta didik.

Ketiga, pembuatan media *flipbook* cukup sederhana, karena bisa diselesaikan dengan menggunakan pemrograman open source. Produk tersebut adalah Kvisoft Flipbook Producer, yaitu pemrograman yang digunakan untuk menampilkan buku/menampilkan materi menjadi buku digital. Produk dapat diunduh secara terbuka atau berbayar untuk varian ahli melalui akses web.

Produk ini bisa mengubah keberadaan PDF menjadi menarik seperti buku, bahkan bisa jadi majalah komputer. Kehadiran media *flipbook* digeser, teks, gambar, namun suara dan video dengan tujuan agar lebih menarik saat pembelajaran berlangsung (Sugianto et al, 2013: 104).

Keempat, di masa pandemi seperti saat ini, banyak siswa yang mengeluhkan pembelajaran yang kurang efektif dan efisien, apalagi penyampaian materi pembelajaran dilakukan secara asal-asalan tanpa menggunakan media campuran. Maka diperlukannya media pembelajaran untuk membantu hasil belajar siswa.

Penelitian kemajuan media Flipbook telah diselesaikan di berbagai bidang. Diantaranya adalah penelitian (Rahmawati et al., 2017) yang berjudul “Peningkatan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Pergerakan Artikel di Sekolah Pusat”. Ujian berpusat pada pembuatan aplikasi di PC. Ini unik terkait ulasan ini, khususnya *flipbook* sebagai aplikasi untuk perangkat.

Kedua, Eksplorasi Jannatul Auliyah (2021)⁴ dengan judul, “Pengembangan Media Pembelajaran Topik Berbasis Produser Flipbook Untuk Lebih

Mengembangkan Mental Siswa Hasil Belajar Topik 3 Subjek 3 “Bagaimana Kita Menyukai Iklim di Kelas IV SD”. ujian berpusat pada pencipta flipbook untuk lebih mengembangkan hasil belajar di sekolah dasar. Ini tidak persis sama dengan ulasan ini, baik mata pelajaran ujian maupun materi pembelajaran.

Ketiga, eksplorasi berjudul “Peningkatan Media Flipbook ⁶³ Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Materi Dongeng Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” oleh Almatul Aliyah dan Nurul Faroh (2022). Ujian ini memiliki kesamaan dengan eksplorasi ini, khususnya investigasi pemanfaatan media pembelajaran flipbook sambil menampilkan bahasa Indonesia, namun materinya unik.

Diharapkan penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook* di SMK Al-Huda Grogol tidak hanya dapat dimanfaatkan saat ⁶ mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tersebut namun juga dapat dijadikan salah satu contoh pengembangan media pembelajaran di sekolah menengah kejuruan yang lain. Hal ini dimaksudkan sebagai usaha ikut ambil bagian untuk perbaikan dan peningkatan saat pembelajaran berlangsung sehingga menjadi inovatif, kreatif, dan berhasil.

²⁴ B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang di atas, maka permasalahan penelitian pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *flipbook* dilihat dari aspek isi/ materi?
2. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *flipbook* dilihat dari aspek bahasa?
3. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *flipbook* dilihat dari aspek sajian/ tampilan?

43

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kriteria media pembelajaran *flipbook* yang dikatakan sesuai dengan aspek materi.
2. Untuk mengetahui kriteria media pembelajaran *flipbook* yang dikatakan sesuai dengan aspek bahasa.
3. Untuk mengetahui kriteria media pembelajaran *flipbook* yang dikatakan sesuai dengan aspek sajian/tampilan.

41

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran *flipbook* Pada Materi Teks eksposisi kelas X Sekolah

Menengah Kejuruan Al-Huda Grogol, dapat dimanfaatkan sebagai sumber pengetahuan khususnya terhadap presentase keberhasilan media pembelajaran *flipbook*. Dan juga menjadi sumber informasi untuk peneliti yang akan meneliti persoalan/ permasalahan yang sama guna penyempurnaan penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan hasil pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini sebagai contoh pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran, sehingga mampu mengaktifkan peserta didik.

b. Manfaat Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sarana membantu proses menumbuhkembangkan motivasi dan minat peserta didik, karena *flipbook* dapat dibuka menggunakan gawainya.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan salah satu model untuk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dalam kerangka upaya peningkatan dan perbaikan mutu pembelajaran di sekolah.

E. Spesifikasi Produk

Hasil produk dari pengembangan media pembelajaran ini berupa aplikasi dengan spesifikasi berikut:

1. Media yang dihasilkan berupa aplikasi atau perangkat lunak (*software*) untuk gawai (*smartphone*) yang berorientasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Eksposisi, media ini bernama *flexible intellectual book*.
2. Didesain menggunakan software *Kvisoft Flipbook Maker* dan *Photoshop* yang dioperasikan menggunakan laptop.
3. Media berisi tujuan belajar, materi (mulai dari menginterpretasikan isi teks eksposisi, mengembangkan isi teks eksposisi, menelaah struktur dan kebahasaan teks eksposisi, sampai dengan menyusun teks eksposisi), dengan mengkalaborasikan teks, gambar dan video. Untuk mempermudah pemahaman siswa atau peserta didik terhadap materi yang diberikan.
4. Bagian media tersebut, (1) cover, berisi judul, penulis, instansi; (2) riwayat hidup; (3) kompetensi dasar; (4) isi materi, berisi pengertian teks eksposisi, ciri-ciri teks eksposisi, struktur teks eksposisi, unsur kebahasaan teks eksposisi, prosedur teks eksposisi; (5) materi ekstra, berisi video seputar teks eksposisi; (6) contoh teks eksposisi; (7) latihan soal.
5. Pada akhir pemberian materi siswa/ peserta didik terdapat beberapa soal, untuk mengevaluasi serta mengukur pemahaman peserta didik .

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hakikat Media Pembelajaran

1. Definisi Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin “medium” yang dalam arti sebenarnya berarti “perantara” atau “penyajian”, khususnya pendelegasian antara sumber pesan (sumber) dan penerima pesan (penerima). Dalam ranah pelatihan atau media pertunjukan dapat menerima orang, materi atau peristiwa yang membentuk kondisi sehingga siswa memperoleh informasi, kemampuan dan perspektif. Dengan demikian, istilah media pembelajaran secara keseluruhan mencakup: mata kuliah bacaan, pendidik, dan iklim sekolah adalah media. Secara khusus, media dalam pengalaman pendidikan dan pendidikan secara umum akan diartikan sebagai aparatus realistik, visual atau elektronik untuk menangkap, menangani dan mengolah kembali data visual atau verbal (Arsyad, 2019: 3).

Artikulasi seperti di atas sesuai dengan penilaian Blake dan Horalsen (Rohani, 2006: 2) bahwa media adalah jenis delegasi yang digunakan oleh komunikator untuk menyebarkan pesan atau pemikiran, sehingga pesan atau pemikiran tersebut sampai pada komunikan. Menurut Ely dan Gerlach (Rohani, 2006: 2) media dari sudut pandang terbatas adalah sebagai foto, ilustrasi, gadget mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan meneruskan data. Dari perspektif luas, media menyiratkan

latihan yang dapat memberikan kondisi khusus untuk memberdayakan siswa untuk mendapatkan keterampilan, informasi, dan mentalitas baru.

Akan tetapi, media pembelajaran dapat pula diartikan sebagai semua bentuk peralatan fisik yang telah dirancang, didesain, dan dikembangkan sesuai pada kebutuhan peserta didik untuk mencapai dan mewujudkan tujuan pembelajaran (Yaumi, 2018: 7). Dari pernyataan ini dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran merupakan elemen kegiatan belajar-mengajar yang berupa alat dan bahan yang digunakan guru dalam penyampaian materi untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran media pembelajaran mempunyai manfaat penting. Sebagaimana dinyatakan oleh Arsyad (2019: 26) bahwa manfaat media pengajaran memiliki manfaat berikut ini.

- a. Media dapat menjelaskan pengenalan data dan pesan sehingga dapat meningkatkan dan mempercepat interaksi dan hasil belajar.
- b. Media dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menjadikan inspirasi belajar, mengarahkan kerjasama antar siswa dan keadaannya saat ini, serta memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi secara bebas sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media dapat mendominasi kendala ruang, keberadaan.
- d. Media dapat memberikan pengalaman bersama kepada siswa.

Media pembelajaran khususnya media visual menurut Livie dan Lentz (Sutirman, 2013: 16) berfungsi atensi, yakni menarik perhatian peserta didik sehingga mereka bisa fokus. Secara afektif media pembelajaran memberi masukan emosional dan sikap ketika mendengar dan melihat sesuatu yang ada dalam media. Secara kognitif media visual membantu peserta didik mengingat dan memahami informasi yang terkandung dalam gambar.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membantu peserta didik saat proses pembelajar. Media juga membantu guru saat penyampaian materi; dan akhirnya media pembelajaran. Pada akhirnya penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dalam pencapaian tujuan pendidikan.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Saat proses pembelajaran berlangsung dapat digunakan berbagai jenis media bergantung pada karakteristik materi, peserta didik, dan lingkungan kelas. Dengan begitu guru sebagai perancang dan pelaksana pembelajaran perlu memiliki dan menguasai berbagai jenis dan karakteristik media pembelajaran.

Media pembelajaran menurut taksonomi Leshim, dkk (dalam Arsyad, 2019:79-101) meliputi:

a. Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia adalah media yang digunakan untuk mengirim dan mengomunikasikan peran atau informasi. Guru, instruktur, pemain-peran, kegiatan kelompok, *field-trap* merupakan media berbasis manusia.

b. Media Berbasis Cetakan

Media berbasis cetak yang sangat terkenal adalah buku pedoman, buku penuntun, *workbook*, jurnal, majalah, dan lembar lepas.

c. Media Berbasis Visual

Media berbasis visual dapat berupa visual gerak dan visual diam. Media visual gerak dapat berbentuk: film, rekaman video, pesan verbal dan gerak. Media visual diam seperti media berupa slide, film rangkai, atau *computer program*. Media visual mampu membantu meningkatkan ingatan dan memperkuat pemahan. Selain itu, media ini dapat ³¹ menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi mata pelajaran dengan dunia nyata.

d. Media Berbasis Audiovisual

Media audiovisual adalah jenis media yang menggabungkan penggunaan suara dan gambar. Yang masuk dalam media jenis ini antara lain: video, program slide-tape, televisi, atau film.

Penggunaan media ini memerlukan pekerjaan tambahan, yakni memproduksi gambar-suara berkenanan dengan konten materi pembelajaran. Salah satu pekerjaan penting yang perlu diperhatikan secara

seksama yaitu penulisan manuskrip dan papan cerita yang banyak memerlukan persiapan, desain, dan penelitian.

e. Media Berbasis Komputer

Komputer memiliki banyak fungsi. Dalam bidang pendidikan dan pelatihan komputer memiliki peran sebagai manajer yang dikenal sebagai *Computer Managed Instruction* (CMI). Komputer juga dapat digunakan menjadi alat bantu belajar tambahan, misalnya materi latihan atau isi materi pembelajaran kedua. Model tersebut adalah *Computer Aided Instruction* (CAI). Model tersebut dapat menguatkan pembelajaran dan pelatihan, akan tetapi ia bukan penyampai utama materi pembelajaran.

B. Hakikat Media Pembelajaran *Flipbook*

Kemajuan dalam sains dan inovasi memberdayakan pengalaman pendidikan untuk menggunakan peralatan mekanik berbasis penglihatan dan suara. Seperti yang ditunjukkan oleh Warsita (2008: 153) bahwa penglihatan dan pendengaran merupakan gabungan dari beberapa media atau mungkin menggabungkan lebih dari satu media. Media campuran dapat dianggap sebagai PC yang dilengkapi dengan pemutar lingkaran kecil (Cd player), kartu suara (sound card), amplifier (speaker) dengan kemampuan menangani film, suara dan desain dengan tujuan yang tinggi. Penegasan ini secara praktis sejalan dengan pandangan Munir (2012:2) yang menunjukkan bahwa media adalah gabungan dari berbagai media (desain dokumen), antara lain: teks, gambar (vektor atau bitmap), ilustrasi, suara, keaktifan,

atau video yang telah dibundel ke dalam catatan terkomputerisasi. (komputerisasi).

⁶² Salah satu media ilustrasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah Kvisof Flipbook Producer. Cara berpikir Flipbook Kreator diambil dari mainan anak-anak yang berisi rangkaian gambar yang beragam, ketika dibuka mulai satu halaman kemudian ke halaman berikutnya mungkin foto tersebut tampak bergerak (Chandra dalam Auliyah, 2021: 20).

Kemungkinan pembuat flipbook (selanjutnya disebut flipbook dalam ulasan ini) awalnya hanya digunakan untuk menunjukkan gerakan, tetapi sekarang dianut oleh beberapa jenis aplikasi komputerisasi, misalnya: majalah, buku, dan komik. Gadget flipbook sangat berbeda sehingga lebih bermanfaat.

Flipbook diatur untuk mengubah dokumen PDF menjadi distribusi terkomputerisasi yang mengubah halaman. ¹⁸ Produk ini dapat mengubah dokumen PDF menjadi tampak lebih memikat seperti sebuah buku. Tidak hanya itu, Flipbook juga dapat membuat catatan PDF sebagai majalah (majalah lanjutan), indeks organisasi (inventaris terkomputerisasi). Dengan memanfaatkan produk ini, tidak hanya teks, tayangan media akan lebih banyak berubah, ¹⁸ gambar, video dan suara juga dapat disematkan dalam media ini sehingga pembelajaran menjadi sangat menarik (Ramdania, 2013).

Pada aplikasi flipbook, Anda dapat menambahkan dokumen berupa gambar, pdf, swf, dan rekaman video dalam desain FLV dan MP4. Terakhir,

hasilnya adalah HTML (...), EXE (...), ZIP (...), dan Aplikasi (...). Selain itu, klien dapat mengunduh HTML ke situs untuk survei di web, sedangkan EXE untuk pengiriman Album. Bundel desain ZIP berfungsi untuk email cepat, sedangkan Aplikasi dapat digunakan di I-Telephone, Tablet, I-Cushion.

Flipbook memiliki beberapa manfaat antara lain dapat memperkenalkan materi pembelajaran berupa ⁹¹ kata-kata, kalimat dan gambar, dapat diwarnai agar lebih menarik bagi siswa/mahasiswa, sistem perakitannya sederhana dan biayanya ¹⁹ murah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meng-upgrade latihan belajar siswa pengganti (Susilana dan Riyana, 2008: 88-89). Manfaat lainnya adalah membantu siswa dengan mendominasi ide-ide konseptual yang tidak dapat dibawa ke kelas (Andarini et al, 2013).

Belajar melalui *flipbook* memungkinkan peserta didik bosan ketika mengikuti saat pembelajaran berlangsung. Peserta didik mampu belajar secara mandiri di luar ruang kelas atau mereka dapat belajar di rumah. Dengan demikian, *flipbook* relatif membantu peserta didik mempelajari kembali ketika merasa kurang paham ketika belajar di kelas (sekolah).

Akan tetapi *flipbook* juga memiliki beberapa kekurangan. Salah satunya adalah dibutuhkan perangkat laptop dan LCD. Artinya, sekolah dituntut memiliki perangkat tersebut. Jika media tersebut digunakan dalam pembelajaran daring, peserta didik harus memiliki gawai, dan mengunduh HTML.

Memperhatikan kelebihan *flipbook* dan beberapa hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media tersebut saat proses belajar-mengajar, pengembangan media *flipbook* untuk usaha peningkatan prestasi belajar siswa/ peserta didik perlu terus diusahakan.

C. Hakikat Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam KBBI (2012: 662) pengembangan diartikan: ‘proses,’ ‘cara,’ atau ‘perbuatan mengembangkan.’ Dengan demikian, pengembangan dapat mengarah pada cara, proses, atau usaha merancang sesuatu menjadi lebih berkembang atau lebih baik.

²⁶ Pengembangan media pembelajaran adalah bentuk usaha merangkai media pembelajaran yang lebih dipusatkan pada persiapan media. Media yang ditunjukkan atau digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung, terlebih dahulu direncanakan dan dirangkai sesuai keperluan. (Cecep dkk., 2006: 16)

Penelitian ini yang dimaksudkan pengembangan media pembelajaran adalah usaha pemanfaatan *software* aplikasi *Kvisof Flipbook Maker* dan *photoshop* sebuah perangkat multimedia interaktif yang digunakan melalui gawai.

Prosedural pengembangan media media pembelajaran menurut Arief S. Sadiman (2009: 101) meliputi kegiatan-kegiatan media beriku init:

1. Analisis keperluan dan karakteristik siswa;
2. Merancang arah instruksional secara operasional dan terang;

3. Merancang butiran materi secara rinci yang mampuk mendukung tercapainya tujuan;
4. Meningkatkan tolok ukur kesuksesan;
5. Membuat skrip multimedia; dan
6. Melakukan pengujian (tes) dan revisi.

D. Hakikat Menulis Teks Eksposisi

1. Definisi Teks Eksposisi

⁵ *“Exposition is a text that outlines the writer's opinion on a phenomanal problem without persuading the reader to do something. this text will only convince the reader that phenomental issues are important/deserve to be ignored by giving arguments/ opinions to support the topic. That the purpose of analytical exposition texti to persuade the readers or listeners by presenting the arguments which tell the fundamental reasons why something is the case.”* (Dahler and Toruan (2017: 53) Artinya eksposisi adalah teks yang memberikan pendapat penulis tentang topik yang fenomenal tanpa meyakinkan pembaca untuk melakukan apaun. Teks ini hanya akan meyakinkan pembaca bahwa isu fenomenal itu penting/ pantas untuk diabaikan dengan memberikan argumentasi/ opini untuk mendukung topik tersebut.tujuan teks eksposisi analitis adalah untuk meyakinkan para pembaca atau pendengar dengan menghadirkan argumen yang menjelaskan alasan mendasar mengapa sesuatu terjadi (Maelasari, 2020). Eksposisi, secara leksikal, memiliki asal kata ⁵ bahasa Inggris yaitu exposition yang

memiliki makna "membuka". Teks eksposisi adalah jenis teks yang terdiri dari pendapat atau opini yang bertujuan untuk memperluas pandangan atau pengetahuan pembaca. Secara teknis, eksposisi adalah tulisan yang menguraikan sesuatu dengan tujuan menerangkan atau memberitahukan. Sesuai dengan pernyataan Finoza (2007: 224) bahwa karangan eksposisi merupakan teks yang bertujuan untuk memberitahu, menemukan, mendeskripsikan atau menjelaskan sesuatu. Berdasarkan argumentasi tersebut, dapat diketahui karangan eksposisi adalah jenis karangan atau tulisan yang bertujuan (berfungsi) memberikan informasi tentang peristiwa/kejadian kepada pembaca dengan cara memaparkan dan menjelaskannya secara lebih terperinci.

Selain berfungsi memaparkan dan menjelaskannya, teks eksposisi dapat memperluas cakrawala pembaca. Sebagaimana dinyatakan oleh Tedjo (2006: 42) bahwa karangan eksposisi ini merupakan suatu wujud argumentatif yang berusaha memaparkan suatu objek sehingga memperluas cakrawala pembaca.

Objek dalam teks eksposisi biasanya dapat berupa masalah di bidang perekonomian, pertanian, sosial-politik, atau budaya. Objek tersebut diterangkan/ dijelaskan, dan dipaparkan secara mendetail sehingga pembaca mampu memahami objek dengan jelas.

2. ⁶⁸ Ciri-ciri Teks Eksposisi

Teks eksposisi dapat dibedakan dari teks deskripsi atau teks argumentasi karena teks eksposisi memiliki ciri-ciri pembeda. (Semi2007: 62) menjabarkan bahwa karangan eksposisi mempunyai beberapa ciri-ciri, yaitu:

- a. Untuk tujuan menginformasikan, pengetahuan, dan pengertian;
- b. Menjawab pertanyaan, *what, where, why*, dan *how*;
- c. Dikomunikasikan dengan cara sederhana dan penggunaan bahasa baku.
- d. Biasanya ⁵ disajikan dengan menggunakan susunan yang logis.
- e. Disajikan dengan secara netral, tidak memihak, tidak memancing emosi, dan tidak memaksakan sikap kepada pembaca.

Ciri utama eksposisi adalah pemberitahuan. Hal ini seperti dinyatakan oleh Fioza (2007: 224) bahwa karangan eksposisi pokok bahasan yang disampaikan terutama yaitu penginformasian seperti berita dalam media massa. Oleh karena itu, karangan eksposisi cenderung menggunakan bahasa berita.

Berdasarkan kedua argumentasi ² ahli di atas dapat dicatat bahwa ciri-ciri karangan eksposisi antara lain:

- a. Menjelaskan dan memaparkan suatu objek yang bertujuan untuk menginformasikan kepada pembaca;

- b. Bersifat netral, maksudnya pembaca tidak dipaksa untuk berpihak pada argumentasi penulis.
- c. Menyajikan informasi yang bermanfaat untuk pembaca, sehingga dapat menambah cakrawala, pengetahuan, pemahaman ataupun pemikiran pembaca.

3. Jenis-jenis Teks Eksposisi

Teks eksposisi berdasarkan bentuknya menurut Tarigan (2008) dapat berupa: eksposisi klasifikasi, eksposisi analisis, eksposisi definisi, dan eksposisi opini. Pembagian seperti ini sebenarnya lebih mengarah pada teks yang berupa paragraf, karena paragraf dapat dikembangkan dengan cara: klasifikasi, definisi atau cara analisis.

Penjenisan teks eksposisi seperti di atas berbeda dengan penjenisan yang dilakukan oleh Semi (2007: 63). Menurut Semi teks eksposisi terdiri atas: surat kabar, surat kepada pembaca, editorial, artikel. Artikel sering berisi informasi atau laporan kejadian atau peristiwa aktual (baru dan tidak biasa). Korespondensi pembaca adalah sarana atau sarana untuk menyampaikan tanggapan atau pendapat seseorang terhadap artikel di media cetak, baik itu surat kabar, tabloid, majalah, dan media lainnya. Tajuk rencana berisi opini redaksi surat kabar tentang peristiwa yang dibahas saat surat kabar diterbitkan.

4. Langkah-langkah Menulis Teks Eksposisi

23
Seperti diketahui, menulis adalah kegiatan mengungkapkan ide atau pemikiran dalam bentuk tulisan. Menulis memerlukan perencanaan, baik perencanaan penulisan isi maupun perencanaan bahasa. Dengan menuliskan kegiatan yang akan dilakukan secara bertahap.

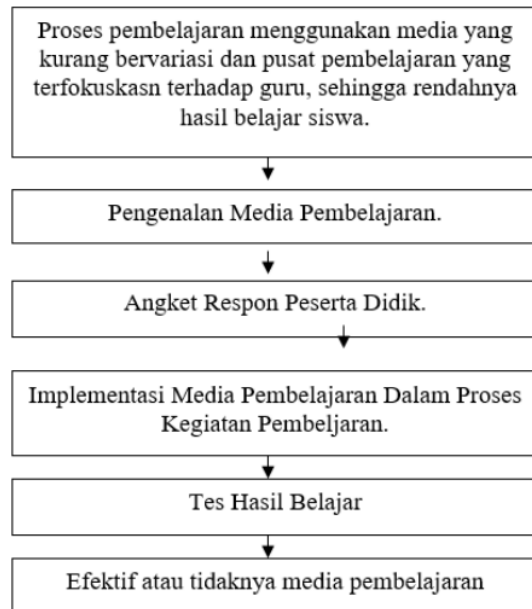
Dalam menulis teks eksposisi ada beberapa langkah yang harus diperhatikan (Semi,2007: 65) 74 sebagai berikut: (a) memilih topik secara teliti, (b) menentukan tujuan penulisan yang jelas, (c) mengidentifikasi calon atau asaran pembaca, dan (d) memilih penyajian yang sesuai.

Langkah-langkah seperti di atas hampir sama dengan pendapat Tabroni (2007: 100) sebagai berikut: (1) mengenali calon pembaca., (2) menentukan topik, (3) membuat outline, (4) membuat judul yang menarik, (5) membuat paragraf awal yang menarik, (5) menggunakan bahasa yang hidup dan segar, dan (6) menutup karangan dengan bahasa yang menarik.

E. Kerangka Berpikir

86
Proses pembelajaran menggunakan media yang kurang beragam dan berpusat pada guru (*teacher centered*) mengakibatkan siswa kurang memahami materi pembelajaran. Sisi lain, motivasi belajarnya kurang karena pembelajaran tidak menyenangkan dan pada akhirnya menyebabkan hasil belajar yang rendah serta terhambatnya pencapaian mutu pendidikan.

Oleh karena itu, memiliki perangkat pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar, membantu siswa/ peserta didik memahami pelajaran seperti *flipbook* merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang berlebihan, terutama penggunaan media. Siswa/ peserta didik dapat menggunakan *flipbook* sebagai multimedia interaktif melalui fasilitasnya. Dengan menggunakan perangkat lunak tampaknya lebih beragam, yaitu bukan berupa gambar, teks, tetapi juga video dan audiovisual. Media ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan



(Ramdania, 2013). Kerangka kerja inilah yang mendasari karya penelitian ini.

2.1 Gambar Kerangka Berpikir Penelitian

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian adalah usaha untuk mengembangkan pengetahuan dan usaha untuk membuat penemuan-penemuan baru. Pengembangan penelitian dapat berupa pengembangan pengetahuan yang sudah ada. Penemuan baru tersebut dapat berupa bukti atau penemuan faktual pengetahuan baru. Oleh karena itu, penelitian merupakan upaya yang digunakan untuk menampilkan, mengembangkan, dan menemukan.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan. Menurut Sugiyono (2015: 407) Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Borg dan Gall (dalam Amir, 2019:

1) R&D adalah proses mengembangkan dan memvalidasi produk yang sudah ada untuk menciptakan produk baru. Penelitian untuk pengembangan juga dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

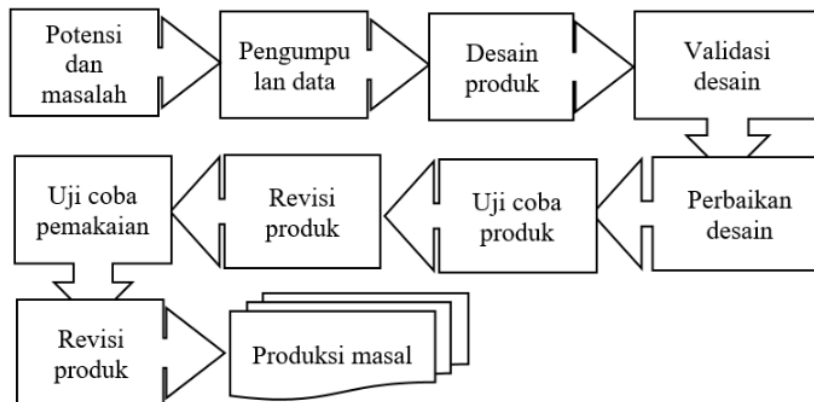
Penelitian memiliki ruang lingkup yang sangat luas, karena penelitian dapat dilakukan pada semua bidang ilmu, mulai dari ekonomi, kesehatan, teknologi dan lain-lain. Penelitian ini juga dapat menggunakan metode yang berbeda, oleh karena itu penelitian dibagi menjadi beberapa kategori. Secara umum, penelitian diklasifikasikan menjadi dua penelitian, yaitu penelitian kuantitatif, kualitatif, eksperimental, deskriptif dan campuran.

¹ Model pengembangan yang dipakai penelitian ini adalah model prosedural khususnya model deskriptif yang menggambarkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk. Model prosedural umumnya merupakan rangkaian langkah-langkah secara bertahap dari awal sampai akhir proses pembentukan produk tertentu.

B. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini dirangkai dengan prosedural penelitian RnD (*Research and Development*)² dengan sedikit penyesuaian konteks penelitian. Langkah-langkah penelitian *Research and Development* yang dijelaskan oleh Sugiyono (2016: 298)² antara lain (1) potensi masalah, (2) mengumpulkan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi massal. namun, pada penelitian ini hanya menggunakan sembilan langkah (revisi produk) metode penelitian *Research and Development*,² dikarenakan dalam penelitian ini hanya sampai uji coba produk kemudian penyempurnaan media tersebut.

Langkah kesepuluh adalah penelitian lebih lanjut menuju implementasi. Kegiatan ke sepuluh (produksi massal) ini⁴ membutuhkan biaya yang tidak sedikit, waktu yang banyak dan tenaga yang banyak.² Kesembilan langkah yang dilakukan dalam penelitian ini juga didasarkan pada pencarian waktu yang disesuaikan dengan jam sekolah. Penyesuaian ini memastikan bahwa efektivitas kegiatan pembelajaran di sekolah tidak terganggu.¹⁶ Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada gambar berikut.



3.1 Gambar Langkah-langkah Penelitian R&D

1. Tahap I

Penelitian ini menyisakan potensi atau masalah. Di zaman teknologi yang semakin canggih, pendidikan harus mengikuti kemajuan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran, menggunakan media sebagai alat untuk proses pembelajaran. Namun sebelum permasalahan tersebut muncul, masih banyak guru yang belum menggunakan bahan ajar untuk melayani proses pembelajaran, sehingga sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satunya di SMK Al-Huda Grogol, banyak sebagian guru belum menggunakan media pembelajaran dan pembelajaran masih mengaplikasikan metode ceramah. Hal ini membuat pembelajaran tidak interaktif yang membuat turunya motivasi belajar siswa dan berpengaruh pada hasil belajar. Dari banyak materi, materi pelajaran teks eksposisi dianggap susah dan membosankan. Oleh karenanya penelitian ini melakukan penelitian dan mengembangkan media pembelajaran pada materi teks eksposisi untuk kelas X SMK.

2. Tahap II

Pengumpulan informasi meliputi (1) mencari literatur dan hasil penelitian yang sesuai mengenai pengembangan media pembelajaran dan (2) analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran teks eksposisi berupa *flipbook* untuk siswa kelas X SMK.

3. Tahap III

Desain produk berupa kegiatan merancang dan menyusun media pembelajaran teks eksposisi berupa *flipbook* untuk siswa kelas X SMK berdasarkan literatur dan analisis kebutuhan, Media *flipbook* ini bernama *Flexible Intellectual Book*.

4. Tahap IV

Validasi desain adalah kegiatan menilai rancangan produk oleh tenaga ahli yang berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang yakni *flipbook*.

5. Tahap V

Perbaikan desain setelah desain produk dikonfirmasi melalui diskusi dengan para ahli akan mengidentifikasi kelemahan atau kekuatan. Kelemahan-kelemahan tersebut kemudian coba dikurangi dengan perbaikan desain.

6. Tahap VI

Uji coba produk setelah perbaikan desain produk selesai dan selanjutnya di uji oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran yakni dosen ahli media pembelajaran dan materi pembelajaran dari Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Nusantara PGRI Kediri.

7. Tahap VII

Revisi produk dilakukan setelah produk selesai diuji oleh ahli media pembelajaran dan materi pembelajaran untuk perbaikan kekurangan dan kelemahan produk.

8. Tahap VIII

Uji coba pemakaian merupakan kegiatan untuk menilai dan menguji produk yang sudah diperbaiki oleh praktisi atau guru sebagai pengguna atau penikmat produk media pembelajaran dan uji lapangan yakni siswa untuk mendapatkan saran dan kritik untuk perbaikan produk.

9. Tahap IX

Revisi produk setelah produk selesai diuji oleh guru dan siswa selanjutnya produk direvisi untuk penyempurnaan produk media *flipbook*.

1 C. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian bertempat di SMK Al-Huda Grogol, yang beralamatkan di Dsn. Ringinrejo, Budrek⁶⁶ Utara, Grogol, Kec. Grogol, Kabupaten Kediri, Jawa Timur 64151. Penelitian ini⁴⁵ berdasarkan hasil observasi yang dilakukan bahwa di X SMK Al-Huda Grogol masih sedikit guru yang menggunakan media sebagai alat bantu dan masih menggunakan cara konvensional dengan berceramah. Penelitian ini dilakukan pada semester genap 2022/2023.

73 2. Subjek Penelitian

Menurut Arikunto (2007: 152) subjek penelitian mempunyai kedudukan penting di dalam penelitian dan harus diatur sebelum penelitian menyatukan data.³³ Subjek penelitian dapat berupa benda, atau orang. jadi subjek penelitian pada umumnya adalah adalah orang atau benda yang berurusan dengan manusia.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Al-Huda Grogol semester genap 2022/2023 dengan jumlah 20 orang siswa. Siswa kelas X yang nantinya menggunakan media *flipbook* yang dikembangkan dalam penelitian ini.

1 D. Uji Coba Model/ Produk

Pengujian produk bertujuan untuk mengumpulkan data sebagai acuan untuk menentukan kevalidan media yang telah dikembangkan. Di tahap pengukuran yang dilakukan adalah validitas produk. Potensi produk diukur menggunakan lembar validasi. Peneliti juga memberikan angket untuk mengetahui jawaban guru dan siswa. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keterbatasan dan kesulitan saat menggunakan media *flipbook* yang dikembangkan. Media pembelajaran ini nantinya akan diuji pada 20 orang siswa kelas X semester genap 2022/2023 SMK Al-Huda Grogol.

6 1. Desain Uji Coba

Desain uji coba merupakan gambaran penggunaan produk yang dibuat dalam proses pembelajaran. Desain uji coba produk pada penelitian ini dilaksanakan untuk mengumpulkan data yang menjadi tolok ukur kevalidan, kelayakan, kemenarikan produk pengembangan media ini yang nantinya digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Uji coba ini dilakukan dengan penggunaan media untuk kelas X yang dilaksanakan dengan dua tahap. Tahap pertama adalah tahap kelompok kecil yang berjumlah 5 orang siswa dan tahap kedua adalah tahap kelompok besar yang berjumlah 20 orang siswa. Data yang telah diperoleh dari uji coba berupa kevalidan dari media. Berikut tahap desain uji coba media *flipbook*.

- a. Guru menyebarkan *flipbook* dengan format Apk pada aplikasi Whatsapp, untuk diinstalasi di gawai siswa.

- b. Peserta didik diberikan waktu untuk mempelajari materi sekaligus ² diberikan kesempatan untuk bertanya jika ada yang kurang dimengerti.
- c. Peserta didik diberikan lembar penilaian oleh peneliti berujuan untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan *flipbook* di gawainya.

⁸ 2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba adalah seseorang yang ditunjuk sebagai penguji dan pengguna produk media pembelajaran *flipbook*. Subjek uji coba produk media pembelajaran *flipbook* meliputi (1) uji media pembelajaran, (2) uji materi pada media pembelajaran, dan (3) guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.

a. Uji ⁴ Media Pembelajaran

Setelah media *flipbook* selesai dibuat harus dilakukan uji ⁴ media pembelajaran terlebih dahulu sebelum media digunakan oleh peserta didik/ siswa. Uji media pembelajaran mencakup (1) isi, (2) bahasa, dan (3) sajian. Produk penelitian akan diuji oleh ⁴⁷ ahli media untuk mengetahui kevalidan media *flipbook* yang dibuat, dengan kriteria dari validator yaitu (1) dosen Program Studi Matematika dengan jenjang pendidikan minimal S2 dan (2) ahli dalam bidang media pembelajaran. Dosen tersebut adalah Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.

b. Uji Materi/ Isi

Produk yang selesai dibuat harus dilakukan uji materi pada media pembelajaran tersebut. Uji materi media pembelajaran mencakup ⁷ (1) keakuratan materi, (2) kedalaman materi, (3) struktur sajian materi, dan (4) kelengkapan materi.

Produk penelitian akan diuji¹ oleh ahli materi/ isi untuk mengetahui kevalidan materi pada media *flipbook* yang dibuat dengan kriteria dari validator³⁷ yaitu (1) dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dengan jenjang pendidikan minimal S2 dan (2) ahli dalam bidang mata pelajaran bahasa Indonesia. Dosen tersebut adalah Dr. Sujarwoko, M.Pd.

c. Ahli Pembelajaran/ Guru

Setelah produk media pembelajaran selesai divalidasi⁷² oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran media selanjutnya diuji oleh guru yang meliputi (1) isi, (2) bahasa, (3) sajian. Untuk menguji produk¹ media pembelajaran yang sudah dibuat dengan kriteria dari validator yaitu (1) guru SMK dengan jenjang pendidikan minimal S1 dan (2) mengajar kelas X SMK Al-Huda Grogol.

E. Validasi Model/ Produk

Validasi model/ produk adalah kegiatan mengumpulkan data penelitian⁸⁷ untuk mengetahui valid tidaknya media *flipbook* yang dibuat. Dalam pengembangan media pembelajaran teks eksposisi *flipbook* dibutuhkan dua indikator yang berbeda, (1) analisis data kebutuhan media pembelajaran teks eksposisi dalam bentuk umpan balik jawaban pilihan siswa dan guru, (2) validasi data produk media *flipbook* teks eksposisi dalam bentuk skor kecenderungan pilihan jawaban dari uji ahli media pembelajaran, uji materi,¹⁷ uji praktisi (guru), dan uji lapangan (siswa).

1. Uji Ahli Penelitian dan Pengembangan

a. Uji Ahli Media Pembelajaran

Uji ahli media pembelajaran dimaksudkan untuk menguji media yang sudah dibuat. Media pembelajaran harus diuji terlebih dahulu sebelum media digunakan oleh siswa. Uji ahli media pembelajaran ini meliputi (1) isi, (2) bahasa, dan (3) sajian.

Dosen ahli media pembelajaran bertindak sebagai penguji dan pemberi saran perbaikan pada desain media pembelajaran teks eksposisi berupa *flipbook* untuk peserta didik kelas X SMK. Dosen yang memiliki keahlian bidang media pembelajaran yang berasal dari Program Studi Matematika Universitas Nusantara PGRI Kediri adalah Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.

b. Uji Ahli Materi

Uji ahli materi bertujuan untuk menguji materi yang ada pada media pembelajaran. Uji ahli materi pembelajaran mencakup (1) keakuratan materi, (2) kedalaman materi, (3) struktur sajian materi, dan (4) kelengkapan materi.

Dosen ahli bertindak sebagai penguji dan pemberi saran perbaikan pada desain media pembelajaran teks eksposisi berupa *Flipbook* untuk peserta didik kelas X SMK. Dosen yang memiliki keahlian bidang materi pembelajaran teks eksposisi yang berasal dari Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Nusantara PGRI Kediri adalah Dr. Sujarwoko, M.Pd.

c. Guru

Validasi produk memerlukan masukan dan penilaian guru Bahasa Indonesia yang nantinya sebagai praktisi. Setelah media *flipbook* tervalidasi oleh pihak ahli media dan ahli materi. Guru yang melakukan validasi produk adalah guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMK Al-Huda Grogol.

d. Uji Lapangan

Setelah media pembelajaran tervalidasi oleh pihak ahli media, ahli materi, dan guru. Selanjutnya media pembelajaran diujikan pada siswa. Produk media pembelajaran juga memerlukan respon siswa nantinya sebagai pengguna media pembelajaran ini. Siswa yang dijadikan subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Al-Huda Grogol.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2019: 203) instrument penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk memudahkan pengumpulan data dan mendapatkan hasil yang lebih baik, lengkap, seksama, dan teratur. Instrumen penelitian ini tidak menggunakan tes. Alat yang digunakan oleh peneliti berupa analisis kebutuhan, lembar validasi, dan angket respon siswa.

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan memiliki tujuan untuk mengetahui suatu hal yang berkaitan dengan media *flipbook* Teks Eksposisi untuk siswa kelas X SMK dibedakan menjadi dua mencakup (1) analisis kebutuhan pengembangan

menurut guru dan (2) analisis kebutuhan pengembangan menurut siswa. Data yang terkumpul pada angket akan menjadi bahan pengembangan media pembelajaran *flipbook* Teks Eksposisi untuk siswa kelas X SMK.

Analisis kebutuhan pengembangan media *flipbook* Teks Eksposisi untuk guru dan siswa digunakan untuk memperoleh data sebagai bahan pengembangan media. Dalam analisis kebutuhan terdapat dua hal yang dibutuhkan antara lain isi dari media pembelajaran dan bentuk media pembelajaran yang diinginkan.

2. ⁹⁰ Lembar Validasi

Lembar validasi dipakai untuk mendapatkan data validasi yang ditunjukkan kepada ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan guru Bahasa Indonesia. Dalam lembar validasi terdapat pertanyaan mengenai pendapat ahli berkenaan dengan desain produk media pembelajaran *flipbook*. Ahli media, ahli materi, dan praktisi/ guru selaku pengguna media pembelajaran adalah yang mengisi lembar validasi. Hasil lembar validasi akan menjadi data pertimbangan dalam perbaikan media *flipbook*.

Lembar validasi untuk ahli media pembelajaran terdapat empat hal yang menjadi penilaian dalam validasi produk *flipbook* yaitu (1) isi media, (2) bahasa yang digunakan, dan (3) sajian. Sedangkan lembar validasi untuk ahli materi mencakup (1) keakuratan materi (2) kedalam materi, (3) struktur sajian materi, dan (4) kelengkapan materi. Selanjutnya lembar validasi untuk guru meliputi (1) isi media, (2) bahasa yang digunakan, dan (3) sajian. Berikut merupakan gambaran umum instrumen penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook*.

⁴⁴ Menurut (Sugiyono, 2015: 148) instrument adalah alat pengumpulan data yang digunakan untuk tujuan untuk mengukur fenomena alam ataupun sosial yang diamati guna memperoleh informasi atau data secara menyeluruh mengenai suatu masalah atau fenomena. ⁴ alat pengumpulan data adalah alat yang dipilih dan digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data penelitian yang valid.

a. Pengembangan Instrumen

Alat pengembangan mengacu pada ¹ alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan pengembangan media. Data yang diperoleh menjadi lebih akurat jika instrumen yang digunakan valid. Alat bantu yang digunakan dalam pengembangan materi pembelajaran *flipbook* ini adalah analisis kebutuhan, lembar validasi, dan angket siswa.

b. Validasi Instrumen

Validasi merupakan operasi atau pengujian sesuatu. Validasi instrumen adalah penetapan instrumen yang digunakan dalam penelitian. ¹ Validasi instrumen bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk. Penilaian dilakukan pada ⁴ aspek isi, aspek bahasa, dan aspek sajian. Sedangkan lembar validasi materi untuk ahli materi pembelajaran meliputi keakuratan materi, kedalaman materi, struktur sajian materi, dan kelengkapan materi. Dalam ⁴ lembar validasi ahli media, guru/ praktisi, dan siswa mencakup aspek isi, aspek bahasa, dan aspek sajian.

⁴G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif dalam analisis data. Pada analisis deskriptif kualitatif dengan cara menyajikan data sehingga peneliti bisa menarik simpulan. Data yang didapatkan dibagi menjadi dua kelompok. Pertama, data analisis kebutuhan media pembelajaran yang diperoleh dari angket yang ditunjukkan pada siswa dan guru. Kedua, data dari lembar validasi media guru, siswa, dan dosen ahli sebagai proses perbaikan terhadap produk yang dibuat dan respon siswa. Berdasarkan analisis data yang diperoleh memungkinkan penelitian ini untuk menarik simpulan. Menarik simpulan diperoleh dari penyajian data. Kesimpulan merupakan hasil temuan yang mendominan serta koreksi dari guru dan ahli sehingga dapat mengidentifikasi kekurangan dari desain media pembelajaran Teks Eksposisi berupa *flipbook* dan diperbaiki berdasarkan saran praktisi/ guru dan dosen ahli.

Analisis data secara kuantitatif diperoleh dari perolehan skor (lembar validasi ahli dan guru, serta angket siswa). Kemudian menghitung persentase hasil validasi berdasarkan lembar angket validasi yang diperoleh melalui validator menurut Akbar (2013: 78). Dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

1. Ahli media dan ahli materi

$$\text{Validitas Ahli} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

1

Keterangan :

TSe : total skor empirik*TSh* : total skor maksimal

Selanjutnya nilai tersebut dijumlahkan berdasarkan nilai yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Skor} = \frac{\text{Skor Keseluruhan}}{2}$$

2

2. Guru

$$\text{Validitas Guru} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

1

Keterangan :

TSe : total skor empirik*TSh* : total skor maksimal

Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria presentase sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kevalidan Produk Pengembangan

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

Akbar (2013:78).

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

BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi dan Interpretasi

1. Hasil Studi Lapangan

a. Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Dari hasil observasi yang telah dilakukan di SMK Al-Huda Grogol menemukan bahwa masih sedikit penggunaan media pembelajaran khususnya pada saat pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari guru saat mengajar menggunakan hanya buku teks sebagai media, yang membuat pembelajaran kurang menarik, sehingga siswa cenderung mendengarkan ceramah. Oleh karena itu perlunya solusi berupa media yang menarik dan interaktif supaya peserta didik menjadi lebih aktif pada proses pembelajaran. Penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi teks ekposisi bertujuan mempermudah peserta didik saat proses pembelajaran serta peserta didik menjadi lebih aktif saat proses pembelajaran.

b. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan

Analisis studi pendahuluan dilakukan supaya media pembelajaran *flipbook* bisa dikembangkan dapat lebih baik dari penelitian terdahulu. Berikut hasil analisis kebutuhan media pembelajaran yang dijelaskan.

1) Guru

Saat proses pembelajaran berlangsung terdapat kendala pada proses penyampaian materi. Hal tersebut terjadi dikarenakan guru hanya berfokus pada materi yang disampaikan di buku teks/ lembar kerja siswa, tanpa

menggunakan media bervariasi untuk menaikkan ⁶⁷ motivasi belajar siswa. Selain itu guru hanya menggunakan metode ceramah yang membuat siswa cenderung kurang aktif. Pada lembar analisis kebutuhan media ² pembelajaran, terdapat dua hal yang ditanyakan yakni isi dan bentuk media pembelajaran. Pada bagian isi media pembelajaran guru menyebutkan ada beberapa materi yang di perlukan siswa untuk mempelajari mata pelajaran ² Teks Eksposisi seperti pengertian teks eksposisi, ciri-ciri teks eksposisi, struktur teks eksposisi, unsur kebahasaan teks eksposisi, prosedur teks eksposisi. Kesulitan ¹ siswa dalam proses pembelajaran adalah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pada bagian bentuk media pembelajaran, guru menyebutkan media pembelajaran interaktif sangat cocok untuk membantu proses pembelajaran berlangsung, dan guru tertarik jika media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk *flipbook*.

2) Siswa

Pada proses pembelajaran materi teks eksposisi siswa merasa bosan dikarenakan metode ceramah yang dilakukan guru, ²⁸ yang membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Pada lembar analisis kebutuhan siswa, siswa membutuhkan ³⁵ media pembelajaran yang menarik. menurut siswa adanya media pembelajaran yang menarik dapat menambah ketertarikan ³⁵ dan memudahkan siswa dalam memahami materi pada saat proses pembelajaran materi teks eksposisi.

c. Desain Awal Model

Desain awal media pembelajaran *flipbook* sebagai berikut.

1) Judul



Gambar 4.1 Design Awal Judul Media *Flipbook*

Judul bertuliskan “Teks Eksposisi”. Dengan konsep yang elegan dan sesuai dengan siswa kelas X SMA/ SMK. Hal ini dibuktikan dengan pilihan jawaban pada angket siswa, pada point ke satu aspek media yakni kemenarikan tampilan media pembelajaran. Ada 8 orang siswa memilih skor 5 dan 12 siswa memilih skor 4. (dilihat table 4.10)

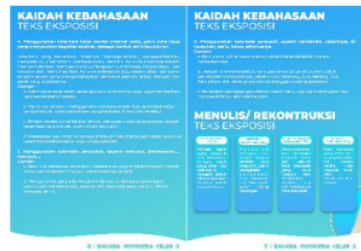
2) Isi

Materi teks eksposisi yang terdapat pada media pembelajaran disajikan dalam bentuk tulisan serta terdapat video materi ekstra pembelajaran teks eksposisi. Materi yang terdapat dalam media *flipbook* meliputi seperti pengertian teks eksposisi, ciri-ciri teks eksposisi, struktur teks eksposisi, unsur kebahasaan teks eksposisi, prosedur teks eksposisi.



Gambar 4.2 Desain Awal Isi Media *Flipbook*

Pada bagian media *flipbook* terdapat materi pengertian dan tujuan teks eksposisi.



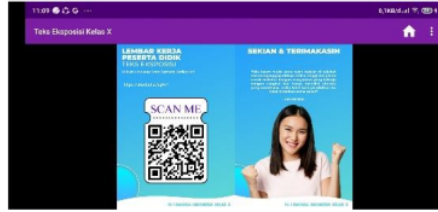
Gambar 4.3 Desain Awal Isi Media *Flipbook*

Pada bagian media *flipbook* terdapat materi kaidah kebahasaan dan langkah-langkah menulis teks eksposisi.



Gambar 4.4 Desain Awal Isi Media *Flipbook*

Pada bagian media *flipbook* terdapat video ekstra materi.



Gambar 4.5 Desain Awal Isi Media *Flipbook*

Pada bagian media *flipbook* terdapat lembar latihan berupa link dan barcode, beserta bagian penutup media pembelajaran *flipbook* pada materi teks eksposisi.

3) Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam media *flipbook* disesuaikan dengan siswa kelas X SMA/ SMK sehingga mudah memahami isi dari media pembelajaran tersebut, serta bahasa penggunaan bahasa sesuai dengan PUEBI.

4) Sajian

Flipbook ini berisi tentang materi teks eksposisi meliputi seperti pengertian, ciri-ciri, struktur, unsur kebahasaan, prosedur, video ekstra materi, contoh, latihan soal, serta terdapat *music/ backsound* yang bisa didengarkan siswa untuk membantu siswa terasa rileks saat belajar. Dalam media *flipbook* terdapat 17 *slides*.

2. Pengujian Model Terbatas

a. Uji Validasi Ahli

Validasi digunakan untuk memahami kevalidan media *flipbook* sebelum di terapkan pada saat pembelajaran. Data kevalidan diperoleh menggunakan lembar validasi yang diserahkan kepada ahli materi dan ahli media pembelajaran.

1) Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk menguji materi yang ada didalam media pembelajaran *flipbook*. Validator Materi adalah Dr. Sujarwoko, M.Pd., selaku dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia yang merupakan ahli pembelajaran bahasa Indonesia. Validasi materi menggunakan instrumen lembar validasi berisi 4 aspek mencakup (1) keakuratan materi, (2) kedalaman materi, (3) struktur sajian materi, (4) kelengkapan materi. Setiap *point* penilaian dalam lembar validasi akan diisi oleh validator materi sebagai respon penilaian media *flipbook*. Hasil dari validator akan dijadikan tolok ukur kevalidan dari media ini sebelum diproduksi dan digunakan dalam tahap implementasi.

2) Ahli Media

Validasi media dilakukan untuk menguji media *flipbook*. Validator media adalah Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd., selaku dosen Program Studi Matematika yang merupakan ahli media pembelajaran. Validasi media menggunakan instrumen lembar validasi berisi 3 aspek meliputi (1) isi, (2) bahasa, (3) sajian. Setiap *point* penilaian dalam lembar validasi akan diisi oleh validator materi sebagai respon penilaian media *flipbook*. Hasil dari

validator akan dijadikan tolok ukur kevalidan dari media ini sebelum diproduksi dan digunakan dalam tahap implementasi.

b. ⁶⁴ Uji Coba Lapangan Terbatas

Uji coba lapangan terbatas bertujuan mengetahui ⁹² kevalidan dari ⁸ media pembelajaran *flipbook* pada proses pembelajaran berlangsung. Hasil ⁸ dari uji coba lapangan terbatas akan ³⁷ dijadikan tolok ukur ³⁷ untuk merevisi kembali media *flipbook* sebelum diaplikasikan pada saat uji coba luas. Sedangkan untuk uji coba terbatas pilih 5 orang siswa secara acak dari 20 siswa, dengan ³⁷ 1 orang siswa tingkat kecerdasan tinggi, 2 orang siswa sedang dan 2 orang siswa kurang. Berikut langkah-langkah yang dilakukan peneliti.

- 1) Mempersiapkan media *flipbook* yang akan digunakan saat proses pembelajaran kelompok kecil.
- 2) Memilih siswa kelas X SMK Al-Huda Grogol secara acak sebanyak 5 orang siswa sebagai subjek penelitian.
- 3) Melakukan pembelajaran dengan menjelaskan materi secara seksama dan jelas pada peserta didik.
- 4) Menunjukkan media *flipbook* pada peserta didik ¹⁶ sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
- 5) Setelah ⁶⁹ siswa mempelajari materi yang ada didalam media *flipbook*, selanjutnya siswa diajak untuk mengisi angket yang mempunyai 3 aspek penilaian meliputi (1) aspek materi, (2) aspek media, (3) aspek bahasa, untuk mengetahui kevalidan media.

c. ⁴ Desain Model Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas

Berdasarkan ⁶ validasi ahli media dan ahli materi pembelajaran, maka peneliti melakukan tahap uji coba lapangan terbatas. Peneliti melakukan uji coba lapangan terbatas di SMK Al-Huda Grogol dengan subjek penelitian 5 orang siswa kelas X yang dipilih secara tidak teratur. Diketahui dari hasil penggunaan media pembelajaran *flipbook* siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran. Tanggapan dari guru mengenai media pembelajaran ini sudah bagus dan menarik.

3. Pengujian Model Perluasan

a. Deskripsi Uji Coba Luas

Setelah dilakukanya ⁶ uji coba terbatas pada 5 orang siswa, selanjutnya dilakukan uji coba luas pada 20 orang siswa kelas X SMK Al-Huda Grogol. Penggunaan ⁸ media pembelajaran *flipbook* mendapat respon yang baik, Hal ini dibuktikan keaktifan siswa saat proses pembelajaran. Pada saat uji coba luas mendapatkan respon dari guru terkait media pembelajaran *flipbook*. Tanggapan yang diberikan guru mengenai media pembelajaran *flipbook* sudah bagus, mulai dari aspek materi, aspek media, dan bahasa.

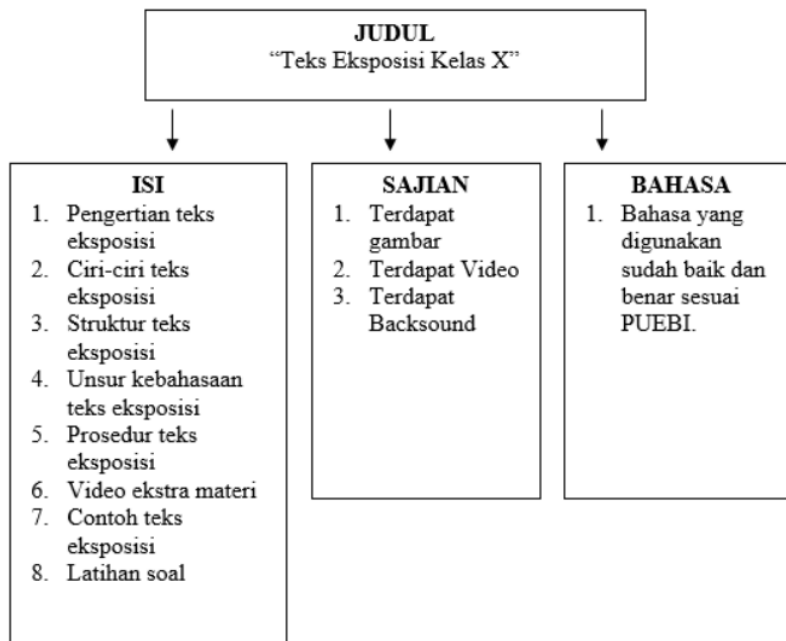
¹ b. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas

Berdasarkan hasil uji coba ekstentif (luas) yang telah dilakukan, media pembelajaran *flipbook*, mendapatkan respon bagus dari guru, dikarenakan aspek-aspek yang ada didalam media pembelajaran sudah sangat lengkap dan tepat sesuai kebutuhan siswa, mulai dari materi, tampilan media, dan bahasa yang digunakan sudah sesuai PUEBI.

c. Model Hipotetik

Model hipotetik adalah produk manufaktur sementara untuk pengembangan model. Selama pengembangan bahan ajar *flipbook* pada model penelitian hipotetik dijelaskan pada gambar di bawah ini.

Gambar 4.6 Model Hipotetik Media *Flipbook*



Gambar 4.6 Model Hipotetik Media *Flipbook*

4. Validasi Produk

a. Deskripsi Hasil Uji Validasi

Validasi pengembangan media dilakukan oleh 2 validator yaitu validator ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli media pembelajaran yaitu Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd., selaku dosen Program Studi Matematika yang ahli dalam media pembelajaran. Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi pembelajaran Indonesia yaitu Dr. Sujarwoko, M.Pd., selaku dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia yang ahli dalam materi pembelajaran bahasa Indonesia.

Berikut saran dari validator terkait perbaikan media *flipbook*.

- 1) Ahli media memberikan saran, untuk bahasa dibuat sederhana, ditambah contoh sehari-hari, video lebih bagus dikembangkan sendiri.
- 2) Ahli materi memberikan saran, disesuaikan kurikulum merdeka, diberi contoh teks eksposisi, diberi muatan kritik sosial.

b. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Hasil validasi dari aspek isi yang dilakukan oleh ahli materi mendapatkan hasil 97,7%. Hasil tersebut masuk kedalam kategori sangat valid dan telah memenuhi kriteria sangat baik digunakan. Hasil dari validasi aspek bahasa yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan hasil 96,4%. Hasil tersebut masuk kedalam kategori sangat valid dan telah memenuhi kriteria sangat baik digunakan. Hasil dari validasi aspek media/ sajian bahasa yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan hasil 93,7%. Hasil tersebut masuk kedalam kategori sangat valid dan telah memenuhi kriteria

sangat baik digunakan. Hasil validasi yang dilakukan oleh praktisi/ guru mendapatkan hasil 97,5% aspek materi, 93,3% aspek bahasa, 95,5% aspek media. Hasil tersebut masuk kedalam kategori sangat ⁸¹ valid dan telah memenuhi kriteria sangat baik digunakan. Hasil validasi siswa berdasarkan aspek isi 90%, aspek bahasa 90%, dan aspek sajian 89,4%. Hasil tersebut masuk kedalam kategori sangat valid dan telah memenuhi kriteria sangat baik digunakan.

c. Kevalidan Media

Pada bagian ini berisi ⁷⁶ (1) analisis data aspek isi, ⁷⁶ (2) analisis data aspek bahasa, ⁷⁶ (3) analisis data aspek sajian. Hasil validasi tersebut dideskripsikan berikut ini.

⁷ a. Analisis Data Aspek Isi

Data analisis yang ⁹ didapat dari validasi dan uji coba lapangan disajikan dalam bentuk tabel untuk dianalisis sebagai dasar perbaikan produk. Kritik dan saran dijadikan dasar untuk merevisi media pembelajaran *flipbook*. Pengambilan data validasi memuat penilaian dan tindak lanjut berbentuk angket.

⁸ a) Validasi Ahli Materi

Validasi materi media pembelajaran *flipbook* dilakukan oleh Dr. ²² Sujarwoko, M.Pd., selaku dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang ahli dalam materi mata pelajaran bahasa Indonesia, ⁶ pada tanggal 26 Februari 2023. Kegiatan validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi menilai beberapa indikator penilai yang ⁷ meliputi (1) keakuratan materi, (2) kedalaman materi, (3) struktur sajian materi, (4)

kelengkapan materi. ⁴ Data validasi oleh ahli materi ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Uji Materi Media *Flipbook* Aspek Isi

No.	Aspek	Kriteria Penilaian	Skor				Tindak lanjut
			4	3	2	1	
1.	Keakuratan materi	a. Teori-teori yang digunakan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan teori menulis teks eksposisi.	✓				
		b. Latihan-latihan yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini dapat membimbing dalam menyusun teks eksposisi.	✓				
		c. Contoh-contoh yang disajikan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan prinsip-prinsip menulis teks eksposisi.	✓				
2.	Kedalaman materi	a. Uraian materi yang dijabarkan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan kebutuhan siswa SMA/SMK kelas X.	✓				
		b. Contoh-contoh yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa SMA/SMK kelas X.	✓				
		c. Latihan-latihan yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar menyusun teks eksposisi.	✓				
3.	Struktur sajian mater	a. Sistematika penyajian dalam bagian pendahulu memuat materi prasyarat untuk	✓				

No.	Aspek	Kriteria Penilaian	Skor				Tindak lanjut
			4	3	2	1	
		memahami materi utama yang disajikan.					
		b. Langkah-langkah menyusun teks eksposisi disusun secara konsisten.	✓				
4.	Keakuratan materi	1. Teori yang dijabarkan dalam media pembelajaran ini meliputi materi teks eksposisi (pengertian teks eksposisi, tujuan, Jenis teks eksposisi, ciri-ciri, struktur, kaidah kebahasaan, dan cara menyusun teks eksposisi), latihan menyusun teks eksposisi sesuai dengan struktur teks eksposisi.		✓			
		2. Contoh-contoh yang disajikan dalam media pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi yang disampaikan (contoh menulis teks eksposisi berdasarkan struktur teks eksposisi).	✓				
		3. Latihan-latihan yang dikembangkan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menulis teks eksposisi.	✓				
Pencapaian			97,7%				

13

Keterangan:

4 = Penilaian Sangat Tepat

3 = Penilaian Tepat

2 = Penilaian Cukup Tepat

1 = Penilaian Kurang Tepat

Berdasarkan **Tabel** (4.1) dapat diketahui bahwa skor penilaian aspek (1) keakuratan materi dalam kriteria penilaian yang diperoleh adalah sebagai berikut:

¹⁰ (a) Teori-teori yang digunakan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan teori menulis teks eksposisi. Mendapatkan kategori sangat tepat dengan skor 4.

¹⁰ (b) Contoh-contoh yang disajikan dalam media pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi yang disampaikan (contoh menulis teks eksposisi berdasarkan struktur teks eksposisi). Mendapatkan kategori sangat tepat dengan skor 4.

¹⁰ (c) Contoh-contoh yang disajikan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan prinsip-prinsip menulis teks eksposisi. Mendapatkan kategori sangat tepat dengan skor 4.

Skor penilaian aspek (2) kedalaman materi dalam kriteria penilaian yang diperoleh adalah sebagai berikut:

(a) Uraian materi yang dijabarkan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan kebutuhan siswa SMA/ SMK kelas X. Mendapatkan kategori sangat tepat dengan skor 4.

¹⁰ (b) Contoh-contoh yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa SMA/ SMK kelas X. Mendapatkan kategori sangat tepat dengan skor 4.

¹⁰ (c) Latihan-latihan yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar menyusun teks eksposisi. Mendapatkan kategori sangat tepat dengan skor 4.

Skor penilaian aspek (3) struktur sajian materi dalam kriteria penilaian yang diperoleh adalah sebagai berikut:

- (a) ⁷ Sistematika penyajian dalam bagian pendahulu memuat materi prasyarat untuk memahami materi utama yang disajikan. Mendapatkan kategori sangat tepat dengan skor 4.
- (b) Langkah-langkah menyusun teks eksposisi disusun secara konsisten. Mendapatkan kategori sangat tepat dengan skor 4.

Skor penilaian aspek (4) struktur sajian materi dalam kriteria penilaian yang diperoleh adalah sebagai berikut:

- (a) Teori yang dijabarkan dalam media pembelajaran ini meliputi materi ³⁰ teks eksposisi (pengertian teks eksposisi, tujuan, Jenis teks eksposisi, ciri-ciri, struktur, kaidah kebahasaan, dan cara menyusun teks eksposisi), latihan ³⁹ menyusun teks eksposisi sesuai dengan struktur teks eksposisi. Mendapatkan kategori tepat dengan skor 3.

- ¹⁰ (b) Contoh-contoh yang disajikan dalam media pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi yang disampaikan (contoh menulis teks eksposisi berdasarkan struktur teks eksposisi). Mendapatkan kategori sangat tepat dengan skor 4.

- ¹⁰ (c) Latihan-latihan yang dikembangkan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menulis teks eksposisi. Mendapatkan kategori sangat tepat dengan skor 4.

Dari hasil uji isi/ materi yang telah dilakukan, mendapatkan kategori sangat valid dan telah memenuhi kriteria sangat tepat digunakan dengan tingkat pencapaian 97,7%.

- ¹ b) Validasi Ahli Media

Validasi media, media pembelajaran *flipbook* dilakukan oleh Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd., selaku dosen Program Studi Matematika yang ahli dalam media pembelajaran, pada tanggal 26 Februari 2023. Kegiatan validasi yang dilakukan oleh validator ahli media menilai beberapa indikator penilai yang meliputi (1) isi, (2) bahasa, (3) sajian. Data validasi oleh ahli media ditunjukkan pada table berikut.

Tabel 4.2 Uji Materi Media *Flipbook* Aspek Isi

Aspek	Kriteria Penilaian		Skor				Tindak Lanjut
	Indikator	Deskriptor	4	3	2	1	
1. Isi	1. Kesesuaian media pembelajaran dengan materi	Isi media pembelajaran teks eksposisi <i>flipbook</i> dirancang untuk mengondisikan siswa melakukan eksplorasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui berbagai kegiatan.	✓				
	2. Kemudahan isi media pembelajaran	Media pembelajaran teks eksposisi dengan <i>flipbook</i> dirancang untuk mengondisikan siswa agar dapat belajar secara mandiri dan berkelompok.	✓				
	3. Kesesuaian isi media pembelajaran teks eksposisi dengan <i>flipbook</i> dengan KD dan tujuan pembelajaran	Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini dapat diintegrasikan ke dalam kesatuan tema umum teks eksposisi <i>flipbook</i> untuk memenuhi ketercapaian KD dan tujuan pembelajaran.	✓				
Kriteria Penilaian			Skor				

Aspek	Indikator	Deskriptor	4	3	2	1	Tindak Lanjut
	4. Kesesuaian isi media pembelajaran teks eksposisi dengan flipbook	Media pembelajaran teks eksposisi dengan flipbook yang dirancang disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosional siswa (pemilihan materi yang disesuaikan dengan cara berpikir, pengetahuan, dan ketertarikan siswa).	✓				
	5. Keaktualan isi media pembelajaran teks eksposisi flipbook dilihat dari kebutuhan siswa	Materi yang terdapat dalam media flipbook bersumber dari kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa tidak kesulitan dalam memahami materi yang terdapat dalam media.		✓			
	6. Kejelasan petunjuk yang menyertai penggunaan media pembelajaran Flipbook	Media pembelajaran ini memiliki panduan atau petunjuk yang digunakan oleh guru dan siswa dalam mengoperasikan Flipbook, sehingga flipbook dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk pembelajaran.	✓				
	7. Kemanfaatan media pembelajaran	Media pembelajaran ini memiliki manfaat yaitu sebagai alat bantu untuk siswa dalam pembelajaran teks eksposisi flipbook supaya lebih mudah dan cepat dimengerti.	✓				
Pencapaian			96%				

13

Keterangan:

4 = Penilaian Sangat Tepat

3 = Penilaian Tepat

2 = Penilaian Cukup Tepat

1 = Penilaian Kurang Tepat

85

Berdasarkan Tabel (4.2) dapat diketahui bahwa skor penilaian aspek isi, dalam kriteria penilaian yang diperoleh adalah sebagai berikut:

- (1) Kesesuaian media pembelajaran dengan materi, mendapatkan kategori sangat tepat dengan skor 4.
- (2) Kemudahan isi media pembelajaran, mendapatkan sangat tepat sekali dengan skor 4.
- (3) Kesesuaian isi media pembelajaran teks eksposisi dengan flipbook dengan KD dan tujuan pembelajaran, mendapatkan kategori sangat tepat dengan skor 4.
- (4) Kesesuaian isi media pembelajaran teks eksposisi dengan flipbook, mendapatkan kategori sangat tepat dengan skor 4.
- (5) Keaktualan isi media pembelajaran teks eksposisi flipbook dilihat dari kebutuhan siswa, mendapatkan kategori tepat dengan skor 3.
- (6) Kejelasan petunjuk yang menyertai penggunaan media pembelajaran flipbook, mendapatkan kategori sangat tepat dengan skor 4.
- (7) Kemanfaatan media pembelajaran, mendapatkan kategori sangat tepat dengan skor 4.

6

Dari hasil uji isi/ materi yang telah dilakukan, mendapatkan kategori sangat valid dan telah memenuhi kriteria sangat tepat digunakan dengan tingkat pencapaian 96%.

c) Validasi Praktisi/ Guru

Validasi media pembelajaran *flipbook* selain dari pihak dosen sebagai validator uji ahli materi dan validator uji ahli media, validasi juga dilakukan oleh praktisi/ guru. Dilakukan oleh Ratih Widyawati, S.Pd., selaku guru mata pelajaran bahasa Indonesia SMK Al-Huda Grogol, pada tanggal 01 Maret 2023. Kegiatan validasi yang dilakukan oleh praktisi/ guru menilai beberapa indikator penilai yang meliputi (1) isi, (2) bahasa, (3) sajian. Data validasi oleh ahli media ditunjukkan pada table berikut.

Tabel 4.3 Uji Praktisi/ Guru Media *Flipbook* Aspek Isi

Nama	Aspek	Indikator	Skor					Tindak Lanjut
			5	4	3	2	1	
Ratih Widyawati, S.Pd	Isi	Kebeneran materi	✓					
		Kedalaman materi	✓					
		Kemudahan dalam pemahaman materi		✓				
		Pemaparan materi yang logis	✓					
		Kesesuaian contoh materi	✓					
		Kesesuaian contoh soal	✓					
		Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓					
		Kecukupan materi untuk tujuan pembelajaran	✓					
Pencapaian			97,5%					

Keterangan:

5 = Penilaian Sangat Baik

4 = Penilaian Baik

3 = Penilaian Cukup

2 = Penilaian Kurang

1 = Penilaian Sangat Kurang

Dilihat dari Tabel (4.3) cenderung terlihat bahwa skor penilaian perspektif substansi, aturan evaluasi yang didapat adalah sebagai berikut:

(a) realitas materi mendapat klasifikasi mengagumkan dengan skor 5, (b)

Kedalaman materi mendapat klasifikasi mengagumkan dengan skor 5, (c) Kesederhanaan pemahaman mendapat kelas layak dengan skor 4, (d) Tayangan arif mendapat klasifikasi mengagumkan dengan skor 5, (e) kewajaran materi contoh ⁵² mendapat klasifikasi sangat baik secara umum dengan skor 5, (f) kesesuaian materi contoh ⁵² mendapat klasifikasi sangat baik secara umum dengan skor 5, (g) kesesuaian materi dengan keterampilan dasar mendapat kelas yang secara umum sangat baik dengan skor 5, (h) Kecukupan materi pembelajaran mendapat klasifikasi sangat baik dengan skor 5.

Dari hasil uji isi/ materi yang telah dilakukan, mendapatkan ¹ kategori sangat valid dan telah memenuhi kriteria sangat baik digunakan dengan tingkat pencapaian 97,5%.

d) Validasi siswa

Validasi media pembelajaran *flipbook* aspek isi, selain dari pihak dosen sebagai validator uji ahli materi, validator uji ahli media dan praktisi/guru, validasi juga dilakukan oleh siswa kelas X SMK Al-Huda Grogol, pada tanggal 03 April 2023. Kegiatan ⁴ validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi menilai beberapa indikator penilai yang meliputi (1) isi, (2) bahasa, ⁴ (3) sajian. Data validasi oleh ahli media ditunjukkan pada table berikut.

Tabel 4.4 Respon Siswa Terhadap Media *Flipbook* Aspek Isi

Aspek	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
Isi	Kebeneran materi	6	14			
	Kedalaman materi	13	7			

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

Keterangan:

12

5 = Penilaian Sangat Baik

4 = Penilaian Baik

3 = Penilaian Cukup

2 = Penilaian Kurang

1 = Penilaian Sangat Kurang

Berdasarkan table (4.4) diperoleh hasil dari penyebaran 20 angket untuk siswa kelas X SMK Al-Huda Grogol. Pada indikator (1) kebenaran materi mendapatkan skor terbanyak 4, (2) kedalaman materi mendapatkan skor terbanyak 5, (3) kemudahan dalam pemahaman materi mendapatkan skor yang sama 4 dan 5, (4) pemaparan materi yang logis mendapatkan skor yang sama 4 dan 5, (5) kesesuaian contoh materi mendapatkan skor terbanyak 4, (6) kesesuaian contoh soal mendapatkan skor 5, (7) kesesuaian materi dengan kompetensi dasar mendapatkan skor terbanyak 5, (8) kecukupan materi untuk tujuan pembelajaran mendapatkan skor terbanyak 5.

Dapat diketahui dari table (4.4) bahwa pernyataan segi kelayakan isi/materi media pembelajaran sebagai berikut: (1) kebenaran materi, mendapatkan ³ kategori sangat baik dengan skor 5 dari 6 orang siswa dan kategori baik dengan skor 4 dari 14 orang siswa, (2) kedalaman materi

mendapatkan kategori sangat baik dengan skor 5 dari 13 orang siswa dan kategori baik dengan skor 4 dari 7 orang siswa, (3) kemudahan dalam pemahaman materi mendapatkan kategori sangat baik dengan skor 5 dari 10 orang siswa dan kategori baik dengan skor 4 dari 10 orang siswa. (4) pemaparan materi yang logis mendapatkan kategori sangat baik dengan skor 5 dari 10 orang siswa dan kategori baik dengan skor 4 dari 10 orang siswa, (5) kesesuaian contoh materi mendapatkan kategori sangat baik dengan skor 5 dari 6 orang siswa dan kategori baik dengan skor 4 dari 14 orang siswa, (6) kesesuaian contoh soal mendapatkan kategori sangat baik dengan skor 5 dari 13 orang siswa dan kategori baik dengan skor 4 dari 7 orang siswa, (7) kesesuaian materi dengan kompetensi dasar mendapatkan kategori sangat baik dengan skor 5 dari 11 orang siswa dan kategori baik dengan skor 4 dari 9 orang siswa, (8) kecukupan materi untuk tujuan pembelajaran mendapatkan kategori sangat baik dengan skor 5 dari 11 orang siswa dan kategori baik dengan skor 4 dari 9 orang siswa.

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

b. Analisis Data Aspek Bahasa

a) Validasi Ahli Media

Validasi media, media pembelajaran *flipbook* dilakukan oleh Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd., selaku dosen Program Studi Matematika yang ahli dalam media pembelajaran, pada tanggal 26 Februari 2023. Kegiatan validasi yang dilakukan oleh validator ahli media menilai beberapa indikator

penilai yang meliputi ⁹ (1) kesesuaian penggunaan bahasa, (2) Bentuk Bahasa, (3) kemunikatifan Bahasa, (4) kemudahan penyampaian pesan. Berikut indikator penilaian tersebut dipaparkan didalam tabel.

Tabel 4.5 Uji Media *Flipbook* Aspek Bahasa

Indikator	Kriteria Penilaian	Validasi				Tindak Lanjut
		4	3	2	1	
1. Kesesuaian penggunaan bahasa	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual siswa kelas X SMA/SMK.	✓				
	Bahasa dalam media pembelajaran ini sesuai dengan tingkat perkembangan emosional siswa kelas X SMA/SMK.	✓				
2. Bentuk bahasa	Ejaan, tanda baca, dan aspek-aspek mekanik digunakan secara tepat dalam media pembelajaran ini.	✓				
	Pilihan kata, bentukan kata, dan struktur kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar dan baik.	✓				

Indikator	Kriteria Penilaian	Validasi				Tindak Lanjut
		4	3	2	1	
3. Kekomunikatifan bahasa	Secara keseluruhan, bahasa yang digunakan dalam penyajian media pembelajaran ini bersifat komunikatif.		✓			
	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan keterampilan teks eksposisi dengan flipbook yang dikembangkan.	✓				
4. Kemudahan penyampaian pesan	Pesan yang disampaikan dalam media pembelajaran ini menggunakan bahasa yang menarik, jelas, dan tidak menimbulkan makna ganda.	✓				
Pencapaian		96,4%				

13

Keterangan:

4 = Penilaian Sangat Tepat

3 = Penilaian Tepat

2 = Penilaian Cukup Tepat

1 = Penilaian Kurang Tepat

Berdasarkan data tabel (4.5) skor aspek kebahasaan dalam masing-masing kriteria penilaian indikator sebagai berikut:

(1) Kesesuaian penggunaan bahasa, dalam kriteria penilaian yang diperoleh adalah sebagai berikut:

(a) Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual siswa kelas X SMA/ SMK, mendapatkan kategori sangat tepat dengan skor 4.

(b) Bahasa dalam media pembelajaran ini sesuai dengan tingkat perkembangan emosional siswa kelas X SMA/ SMK, mendapatkan sangat tepat skor 4.

(2) Bentuk bahasa, dalam kriteria penilaian yang diperoleh adalah sebagai berikut:

- (a) Ejaan, tanda baca, dan aspek-aspek mekanik digunakan secara tepat dalam media pembelajaran ini, mendapatkan kategori sangat tepat dengan skor 4.
- (b) Pilihan kata, bentukan kata, dan struktur kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar dan baik, mendapatkan kategori sangat tepat dengan skor 4.
- (3) Kemonikatifan bahasa, dalam kriteria penilaian yang diperoleh adalah sebagai berikut:
- (a) Secara keseluruhan, bahasa yang digunakan dalam penyajian media pembelajaran ini bersifat komunikatif, mendapatkan kategori tepat dengan skor 3.
- (b) Gambar yang ditampilkan sesuai dengan keterampilan teks eksposisi dengan flipbook yang dikembangkan, mendapatkan kategori sangat tepat dengan skor 4.
- (4) Kemudahan penyampaian pesan, kriteria yang diperoleh adalah sebagai berikut:
- (a) Pesan yang disampaikan dalam media pembelajaran ini menggunakan bahasa yang menarik, jelas, dan tidak menimbulkan makna ganda, mendapatkan kategori sangat tepat dengan skor 4.

Dari hasil analisis aspek bahasa yang telah dilakukan, mendapatkan kategori sangat valid dan telah memenuhi kriteria sangat tepat digunakan dengan tingkat pencapaian 96,4%.

b) Validasi Praktisi/ Guru

Validasi media pembelajaran *flipbook* selain dari pihak dosen sebagai validator uji ahli materi dan validator uji ahli media, validasi juga dilakukan oleh praktisi/ guru. dilakukan oleh Ratih Widyawati, S.Pd., selaku guru mata pelajaran bahasa Indonesia SMK Al-Huda Grogol, pada tanggal 01 Maret 2023. Kegiatan validasi yang dilakukan oleh praktisi/guru menilai beberapa indikator penilai yang meliputi (1) kejelasan bahasa dalam media *flipbook*, (2) bahasa baku yang digunakan dalam media *flipbook*, (3) Kesesuaian bahasa dengan jenjang dalam media *flipbook*. Data validasi oleh ahli media ditunjukkan pada table berikut.

Tabel 4.6 Uji Praktisi/ Guru Media *Flipbook* Aspek Bahasa

Aspek	Indikator	Skor					Tindak Lanjut
		5	4	3	2	1	
Bahasa	Kejelasan bahasa dalam media <i>flipbook</i>		✓				
	Bahasa baku yang digunakan dalam media <i>flipbook</i>	✓					
	Kesesuaian bahasa dengan jenjang dalam media <i>flipbook</i>	✓					
Pencapaian		93,3 %					

Keterangan:

12

5 = Penilaian Sangat Baik

4 = Penilaian Baik

3 = Penilaian Cukup

2 = Penilaian Kurang

1 = Penilaian Sangat Kurang

Berdasarkan data tabel (4.6) skor aspek bahasa dalam masing-masing kriteria penilaian indikator sebagai berikut: (1) Kejelasan bahasa dalam media *flipbook* mendapatkan kategori baik dengan skor 4, (2) bahasa baku yang digunakan dalam media *flipbook* mendapatkan kategori sangat baik

dengan skor 5, (3) kesesuaian bahasa dengan jenjang dalam *flipbook* mendapatkan kategori sangat baik dengan skor 5.

Dari hasil analisis aspek bahasa yang telah dilakukan, mendapatkan kategori sangat valid dan telah memenuhi kriteria sangat baik digunakan dengan tingkat pencapaian 93,3%.

c) Validasi Oleh Siswa

Validasi media pembelajaran *flipbook* aspek bahasa, selain dari pihak dosen sebagai validator uji ahli materi, validator uji ahli media dan praktisi/guru, validasi juga dilakukan oleh siswa kelas X SMK Al-Huda Grogol, pada tanggal 03 April 2023. Kegiatan validasi yang dilakukan oleh siswa menilai beberapa indikator penilai yang meliputi, (1) kejelasan bahasa dalam media *flipbook*, (2) bahasa baku yang digunakan dalam media *flipbook*, (3) Kesesuaian bahasa dengan jenjang dalam media *flipbook*.

Berikut indikator penilaian tersebut dipaparkan didalam table.

Tabel 4.7 Respon Siswa Terhadap Media *Flipbook* Dari Aspek Bahasa

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

Keterangan:

12

5 = Penilaian Sangat Baik

4 = Penilaian Baik

3 = Penilaian Cukup

2 = Penilaian Kurang

1 = Penilaian Sangat Kurang

Dapat diketahui dari table (4.7) bahwa pernyataan segi kelayakan isi/materi media pembelajaran sebagai berikut: (1) kejelasan bahasa dalam media *flipbook*, mendapatkan kategori sangat baik dengan skor 5 dari 7 orang siswa dan kategori baik dengan skor 4 dari 13 orang siswa, (2) bahasa baku yang digunakan dalam media *flipbook*, mendapatkan kategori sangat baik dengan skor 5 dari 15 orang siswa dan kategori baik dengan skor 4 dari 5 orang siswa, (3) kesesuaian bahasa dengan jenjang dalam media *flipbook*, mendapatkan kategori sangat baik dengan skor 5 dari 12 orang siswa dan kategori baik dengan skor 4 dari 8 orang siswa.

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

c. Analisis Data Aspek Sajian

a) Validasi Ahli Media

Validasi media, media pembelajaran *flipbook* dilakukan oleh Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd., selaku dosen Program Studi Matematika yang ahli dalam media pembelajaran, Pada tanggal 26 Februari 2023. Kegiatan validasi yang dilakukan oleh validator ahli media menilai beberapa indikator peneliti yang meliputi (1) kevariasian materi, (2) ketersediaan pembangkit motivasi, (3) keutuhan dan sistematika, (4) keotentikan media, (5) keaktualan contoh-contoh dalam media pembelajaran, (6) kesesuaian sajian media pembelajaran dengan alur berpikir induktif, (7) ketersediaan bahan pendukung. Berikut indikator penilaian tersebut dipaparkan didalam tabel.

Tabel 4.8 Uji Media *Flipbook* Dari Aspek Sajian

<u>Indikator</u>	<u>Kriteria Penilaian</u>	<u>Validasi</u>				<u>Tindak Lanjut</u>
		<u>4</u>	<u>3</u>	<u>2</u>	<u>1</u>	
1. <u>Kevariasian Materi</u>	Materi dan tuntutan kepada siswa untuk teks eksposisi dengan flipbook yang disajikan dalam media pembelajaran ini dibuat bervariasi agar siswa dapat melakukan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat dan tidak monoton.		✓			
2. <u>Ketersediaan Pembangkit Semangat</u>	Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan ketersediaan pembangkit motivasi yang berupa gambar, foto, dan video.	✓				
3. <u>Keruntutan dan Sistematika</u>	Sistematika penyajian dalam bagian pendahulu memuat materi prasyarat untuk memahami materi utama yang disajikan	✓				
	Langkah-langkah teks eksposisi dengan flipbook disusun secara konsisten.	✓				
1. <u>Keotentikan Media</u>	Penyajian media pembelajaran ini disesuaikan dengan konteks yang dekat dengan lingkungan siswa pada setiap bagian media pembelajaran untuk memudahkan pemahaman siswa.	✓				
2. <u>Keaktualan Contoh-contoh Dalam Media Pembelajaran</u>	Ketersediaan contoh-contoh konkret dan aktual pada media pembelajaran sehingga mempercepat pencapaian indikator hasil belajar siswa.	✓				
3. <u>Kesesuaian Sajian Media Pembelajaran Dengan Alur Berpikir Induktif</u>	Penyajian materi teks eksposisi dengan flipbook dimulai dari hal yang yang mudah ke yang lebih sukar, dari yang sederhana ke yang lebih rumit.		✓			

Indikator	Kriteria Penilaian	Validasi				Tindak Lanjut
		4	3	2	1	
1. Ketersediaan Bahan Pendukung	Ketersediaan bahan pendukung, seperti animasi, suara, video dapat membangkitkan siswa dalam pencapaian indikator belajar siswa.	✓				
Pencapaian		93,7%				

13 Keterangan:

4 = Penilaian Sangat Tepat

3 = Penilaian Tepat

2 = Penilaian Cukup Tepat

1 = Penilaian Kurang Tepat

Berdasarkan data **tabel** (4.8) skor aspek bahasa dalam masing-masing

kriteria penilaian indikator sebagai berikut:

- (1) Kevariasian materi mendapatkan kategori tepat dengan skor 3.
- (2) Ketersediaan pembangkit motivasi mendapatkan kategori sangat tepat dengan skor 4.
- (3) Keruntutan dan sistematika, dalam kriteria penilaian yang diperoleh adalah sebagai berikut:
 - 7** (a) **Sistematika penyajian dalam bagian pendahulu memuat materi prasyarat untuk memahami materi utama yang disajikan, mendapatkan kategori sangat tepat dengan skor 4.**
 - (b) Langkah-langkah teks eksposisi dengan *flipbook* disusun secara konsisten, mendapatkan kategori sangat tepat dengan skor 4.
- 14** (4) Keotentikian **media mendapatkan kategori sangat tepat dengan skor 4.**
- 14** (5) Keaktualan contoh-contoh dalam **media pembelajaran mendapatkan kategori sangat tepat dengan skor 4.**

- (6) Kesesuaian sajian media pembelajaran dengan alur berpikir induktif mendapatkan kategori tepat dengan skor 3.
- (7) Ketersediaan bahan pendukung mendapatkan kategori sangat tepat dengan skor 4.

Dari hasil analisis aspek sajian yang telah dilakukan, mendapatkan kategori sangat valid dan telah memenuhi kriteria sangat tepat digunakan dengan tingkat pencapaian 93,7%.

b) Validasi Praktisi/ guru

Validasi media pembelajaran *flipbook* selain dari pihak dosen sebagai validator uji ahli materi dan validator uji ahli media, validasi juga dilakukan oleh praktisi/ guru. Dilakukan oleh Ratih Widyawati, S.Pd., selaku guru mata pelajaran bahasa Indonesia SMK Al-Huda Grogol, pada tanggal 01 Maret 2023. Kegiatan validasi yang dilakukan oleh praktisi/ guru menilai beberapa indikator penilai yang meliputi (1) kemenarikan tampilan media pembelajaran, (2) keserasian warna antar *background* media pembelajaran, (3) keserasian warna tulisan dengan *background* media pembelajaran, (4) keserasian jenis dan ukuran huruf media pembelajaran (5) kejelasan petunjuk penggunaan, (6) kemenarikan penggunaan *flipbook* untuk pembelajaran, (7) kemudahan penggunaan *flipbook* untuk pembelajaran, (8) kemenarikan video dalam *flipbook* untuk pembelajaran, (9) kemenarikan *quiz* dalam *flipbook* untuk pembelajaran. Berikut indikator penilaian tersebut dipaparkan didalam tabel.

Tabel 4.9 Uji Praktisi/ Guru Media *Flipbook* Aspek Sajian

Aspek	Indikator	Skor					Tindak Lanjut
		5	4	3	2	1	
Sajian	1. Kemerarikan tampilan media pembelajaran.	✓					
	2. keserasian warna antar <i>background</i> media pembelajaran.	✓					
	3. keserasian warna tulisan dengan <i>background</i> media pembelajaran.	✓					
	4. Keserasian jenis dan ukuran huruf media pembelajaran.	✓					
	5. Kejelasan petunjuk penggunaan.	✓					
	6. Kemerarikan penggunaan <i>flipbook</i> untuk pembelajaran.	✓					
	7. Kemudahan penggunaan <i>flipbook</i> untuk pembelajaran.	✓					
	8. Kemerarikan video dalam <i>flipbook</i> untuk pembelajaran.		✓				
	9. kemenarikan quiz dalam <i>flipbook</i> untuk pembelajaran.		✓				
Pencapaian		95,5%					

Keterangan:

¹²
5 = Penilaian Sangat Baik

4 = Penilaian Baik

3 = Penilaian Cukup

2 = Penilaian Kurang

1 = Penilaian Sangat Kurang

Berdasarkan data tabel (4.9) skor aspek sajian dalam masing-masing

kriteria penilaian indikator sebagai berikut:

(1) kemenarikan tampilan ¹⁴ media pembelajaran mendapatkan kategori sangat baik dengan skor 5, (2) keserasian warna antar *background* ¹⁴ media

pembelajaran mendapatkan kategori sangat baik dengan skor 5, (3) keserasian warna tulisan dengan *background* media pembelajaran mendapatkan kategori sangat baik dengan skor 5, (4) keserasian jenis dan ukuran huruf media pembelajaran mendapatkan kategori sangat baik dengan skor 5, (5) kejelasan petunjuk penggunaan mendapatkan kategori sangat baik dengan skor 5, (6) kemenarikan penggunaan *flipbook* untuk pembelajaran mendapatkan kategori sangat baik dengan skor 5, (7) kemudahan penggunaan *flipbook* untuk pembelajaran mendapatkan kategori sangat baik dengan skor 5, (8) kemenarikan video dalam *flipbook* untuk pembelajaran mendapatkan kategori baik dengan skor 4, (9) kemenarikan *quiz* dalam *flipbook* untuk pembelajaran mendapatkan kategori baik dengan skor 4.

Dari hasil analisis aspek sajian yang telah dilakukan, mendapatkan kategori sangat valid dan telah memenuhi kriteria sangat baik digunakan dengan tingkat pencapaian 95,5%.

c) Validasi Oleh Siswa

Validasi media pembelajaran *flipbook* aspek isi, selain dari pihak dosen sebagai validator uji ahli materi, validator uji ahli media dan praktisi/ guru, validasi juga dilakukan oleh siswa kelas X SMK Al-Huda Grogol, pada tanggal 03 April 2023. Kegiatan validasi yang dilakukan oleh siswa menilai beberapa indikator penilai yang meliputi, (1) kemenarikan tampilan media pembelajaran, (2) keserasian warna antar *background* media pembelajaran, (3) keserasian warna tulisan dengan *background* media pembelajaran, (4) keserasian jenis dan ukuran huruf media pembelajaran, (5) kejelasan

petunjuk penggunaan, (6) kemenarikan penggunaan *flipbook* untuk pembelajaran, (7) kemudahan penggunaan *flipbook* untuk pembelajaran, (8) kemenarikan video dalam *flipbook* untuk pembelajaran, (9) kemenarikan *quiz* dalam *flipbook* untuk pembelajaran. Berikut indikator penilaian tersebut dipaparkan didalam tabel.

Tabel 4.10 Respon Siswa Terhadap Media *Flipbook* Aspek Sajian

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

Keterangan:

5 = Penilaian Sangat Baik

4 = Penilaian Baik

3 = Penilaian Cukup

2 = Penilaian Kurang

1 = Penilaian Sangat Kurang

Berdasarkan data tabel (4.10) skor aspek sajian dalam masing-masing kriteria penilaian indikator sebagai berikut: (1) kemenarikan tampilan media pembelajaran mendapatkan kategori sangat baik dengan skor 5 dari 8 orang siswa dan kategori baik dengan skor 4 dari 12 orang siswa, (2) keserasian warna antar *background* media pembelajaran mendapatkan kategori sangat baik dengan skor 5 dari 12 orang siswa dan kategori baik dengan skor 4 dari 8 orang siswa, (3) keserasian warna tulisan dengan *background* media pembelajaran mendapatkan kategori sangat baik dengan skor 5 dari 8 orang siswa dan kategori baik dengan skor 4 dari 12 orang siswa, (4) keserasian jenis dan ukuran huruf media pembelajaran mendapatkan kategori sangat baik dengan skor 5 dari 11 orang siswa dan kategori baik dengan skor 4 dari 9 orang siswa, (5) kejelasan petunjuk penggunaan mendapatkan kategori sangat baik dengan skor 5 dari 6 orang siswa dan kategori baik dengan skor 4 dari 14 orang siswa, (6) kemenarikan penggunaan *flipbook* untuk pembelajaran mendapatkan kategori sangat baik dengan skor 5 dari 12 orang siswa dan kategori baik dengan skor 4 dari 8 orang siswa, (7) kemudahan penggunaan *flipbook* untuk pembelajaran mendapatkan kategori sangat baik dengan skor 5 dari 9 orang siswa dan kategori baik dengan skor 4 dari 11 orang siswa, (8) kemenarikan video dalam *flipbook* untuk pembelajaran mendapatkan kategori sangat baik dengan skor 5 dari 11 orang siswa dan kategori baik dengan skor 4 dari 9 orang siswa, (9) kemenarikan *quiz* dalam *flipbook* untuk pembelajaran mendapatkan kategori sangat baik dengan skor 5 dari 8 orang siswa dan kategori baik dengan skor 4 dari 12 orang siswa.

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

d. Revisi Produk

Revisi adalah perbaikan yang dilakukan untuk menyempurnakan media pembelajaran yang mengacu pada penelitian berupa data numerical dan data verbal berupa saran, komentator, catatan baik tertulis maupun langsung dari para ahli materi, ahli media, praktisi/ guru, dan siswa. Penilaian data numerik yang tidak mencapai rata-rata maksimal yaitu 4 untuk validator ahli materi dan ahli media sedangkan untuk guru dan siswa rata-rata maksimalnya 5. Berdasarkan angket yang telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, praktisi/ guru, dan siswa.

1) Revisi Media Pembelajaran dari Aspek Isi

Pada aspek isi media pembelajaran ini mendapatkan catatan Ahli materi memberikan saran, disesuaikan kurikulum merdeka, diberi contoh teks eksposisi, diberi muatan kritik sosial.

2) Revisi Media Pembelajaran dari Aspek Bahasa

Ahli media memberikan saran, untuk bahasa dibuat sederhana.

3) Revisi Media Pembelajaran dari Aspek Sajian

Ahli media memberikan saran, untuk ukuran font diperbesar, ditambah contoh sehari-hari, video lebih bagus dikembangkan sendiri.

4) Desain Akhir Media Pembelajaran *Flipbook*

Setelah selesai direvisi oleh peneliti berdasarkan data yang diperoleh dari validasi ahli materi, ahli media, praktisi/ guru, dan siswa. Berikut desain akhir media pembelajaran *flipbook*.



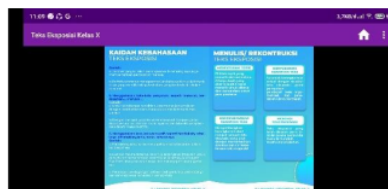
Gambar 4.7 Desain Akhir Sampul *Flipbook*

Judul bertuliskan “Teks Eksposis Kelas X SMA/ SMK”. Dengan konsep yang elegan dan sesuai dengan siswa kelas X SMA/ SMK.



Gambar 4.8 Desain Akhir Isi Media *Flipbook*

Pada bagian media *flipbook* terdapat materi pengertian dan tujuan teks eksposisi.



Gambar 4.9 Desain Akhir Isi Media *Flipbook*

Pada bagian media *flipbook* terdapat materi kadidah kebahasaan dan langkah-langkah menulis teks eksposisi.



Gambar 4.10 Desain Akhir Isi Media *Flipbook*

Pada bagian media *flipbook* terdapat video ekstra materi dan contoh teks eksposisi.



Gambar 4.11 Desain Akhir Isi Media *Flipbook*

Pada bagian media *flipbook* terdapat lembar latihan berupa link dan barcode, beserta bagian penutup media pembelajaran *flipbook* pada materi teks eksposisi.

B. Pembahasa Hasil Penelitian

Pada bagian ini berisi deskripsi mengenai pengembangan media pembelajaran *flipbook* teks eksposisi yang dilihat dari aspek materi, aspek bahasa, aspek sajian.

1. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Aspek Isi/ Materi

Materi teks eksposisi yang ada di dalam media pembelajaran *flipbook* model eksposisi disajikan dalam bentuk tulisan dan video. Isi materi berisi tentang pengertian, ciri-ciri, struktur, unsur kebahasaan, prosedur, contoh, dan latihan soal. Materi yang dikembangkan dalam media *flipbook* ini sudah sesuai dengan kurikulum merdeka. Oleh karena itu media pembelajaran *flipbook* ini dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk proses pembelajaran supaya lebih memahami materi. Hasil ini didasarkan pada fakta baru, aspek isi/ materi dari ahli materi mendapatkan pencapaian 97,7%, ahli media mendapatkan pencapaian 96%, ahli praktisi mendapatkan pencapaian 97,5%, siswa mendapatkan pencapaian 90%.

b. Aspek Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini sudah sesuai dengan jenjang Pendidikan peserta didik/ siswa kelas X SMA/ SMK sehingga mudah dipahami. Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Hasil validasi aspek bahasa dari ahli media mendapatkan pencapaian 96,4%, ahli praktisi mendapatkan pencapaian 93,3%, siswa mendapatkan pencapaian 90%.

c. Aspek Sajian

Media pembelajaran *flipbook (flexible intellectual book)* terdiri dari 17 slide, berisi mengenai materi teks eksposisi meliputi seperti pengertian, ciri-ciri, struktur, unsur kebahasaan, prosedur, video ekstra materi, contoh, latihan soal, serta terdapat musik/ *backsound* yang bias didengarkan siswa

untuk membantu siswa terasa rileks saat belajar. Hasil kevalidan aspek sajian dari ahli media mendapatkan pencapaian 93,7%, ahli praktisi mendapatkan pencapaian 95,5%, siswa mendapatkan pencapaian 89,4%.

2. Prinsip-prinsip, Keunggulan dan Kelemahan

a. Prinsip-prinsip

Prinsip pengembangan media pembelajaran *flipbook* adalah sebagai alat bantu untuk proses pembelajaran dalam memaparkan materi. Media didesain semenarik mungkin supaya peserta didik tertarik saat proses pembelajaran menggunakan media *flipbook* ini dan lebih semangat saat pembelajaran berlangsung.

b. Keunggulan

Keunggulan pada media *flipbook (flexible intellectual book)* sebagai berikut.

- 1) Media sangat fleksibel, dikarenakan media ini berbentuk aplikasi untuk gawai/ *smartphone*.
- 2) Media sangat menarik, dikarenakan media ini didesain bukan hanya berupa teks.

c. Kelemahan

Adapun kelemahan dalam media pembelajaran *flipbook (flexible intellectual book)* sebagai berikut.

- 1) Memerlukan ruang penyimpanan yang cukup besar bila di instal di gawai.
- 2) Tidak semua materi dimasukkan kedalam media.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media

Dalam media pembelajaran *flipbook* ini ⁶⁰ terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat sebagai berikut.

a. Faktor Pendukung

- 1) Kurangnya media terkait pembelajaran teks eksposisi.
- 2) Kurangnya keaktifan siswa pada saat pembelajaran berlangsung, dikarenakan pembelajaran yang monoton.

b. Faktor Penghambat

- 1) Proses pembuatan media *flipbook* yang cukup lama.
- 2) Membutuhkan alat/ perangkat laptop dengan spesifikasi mengenengah atas.
- 3) Tidak semua orang bisa membuat media *flipbook*, karena menggunakan aplikasi ³⁸ tertentu.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Media pembelajaran *flipbook* terdiri dari 17 slide, berisi mengenai materi teks eksposisi meliputi seperti pengertian, ciri-ciri, struktur, unsur kebahasaan, prosedur, video ekstra materi, contoh, latihan soal, serta terdapat musik/ *background* yang bias didengarkan siswa untuk membantu siswa terasa rileks saat belajar.

Hasil dari penelitian pengembang *flipbook* dalam materi Teks Eksposisi Kelas X SMK Al-Huda. Media pembelajaran *flipbook* memperoleh hasil validasi yaitu (1) aspek materi 97,7% (validator materi), 96% (validator media), 97,5% (ahli praktisi/ guru), 90% (siswa); (2) aspek bahasa 96,4% (validator media), 93,3% (ahli praktisi/ guru), 90% (siswa); aspek sajian 93,7% (validator media), 95,5% (ahli praktisi/ guru), 89,4% (siswa). Dari hasil penelitian tersebut mendapatkan kategori sangat valid dan telah memenuhi kriteria sangat baik digunakan.

B. Implikasi

Berdasar pada hasil penelitian bisa dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis berikut ini.

1. Implikasi Teoritis

Media pembelajaran *flipbook* dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksposisi kelas X SMA/ SMK, dikarenakan

media *flipbook* bisa membantu siswa menguasai materi dan mempermudah siswa belajar teks eksposisi.

2. Implikasi Praktis

Pengembangan media *flipbook* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi saat proses pembelajaran berlangsung khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksposisi. Selain itu media ini bisa memotivasi belajar siswa supaya lebih aktif pada saat pembelajaran berlangsung dan metode pembelajaran menjadi lebih variatif.

C. Saran

Berdasar pada hasil penelitian pengembangan media *flipbook* yang telah dilakukan terdapat beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Siswa hendaknya lebih meningkatkan penguasaan serta pemahaman dan aktif saat proses pembelajaran berlangsung khususnya pelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksposisi. Melalui media pembelajaran *flipbook* diharapkan dapat membantu siswa saat proses pembelajaran berlangsung khususnya pelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksposisi.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media *flipbook* saat pembelajaran pelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksposisi. Selain itu, guru didorong untuk bisa mengembangkan produk dengan cakupan yang lebih luas atau materi lainnya di masa depan.

54

3. Bagi Peneliti Lain

Untuk peneliti selanjutnya penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk melakukan penelitian pengembangan dan memperbaiki kekurangan pada media ini yang selanjutnya dikembangkan supaya lebih baik. Selain itu peneliti lain harus memperhatikan kendala atau hambatan yang ada sebagai bahan pertimbangan melakukan penelitian pengembangan selanjutnya.

Septian

ORIGINALITY REPORT

29%

SIMILARITY INDEX

27%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	3%
2	lib.unnes.ac.id Internet Source	3%
3	Submitted to Sultan Agung Islamic University Student Paper	2%
4	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
5	ejournal.unibba.ac.id Internet Source	1%
6	repository.usd.ac.id Internet Source	1%
7	simki.unpkediri.ac.id Internet Source	1%
8	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
9	docplayer.info Internet Source	1%

10	ojs.unpkediri.ac.id Internet Source	1 %
11	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	1 %
12	jom.fti.budiluhur.ac.id Internet Source	1 %
13	litapdimas.kemenag.go.id Internet Source	1 %
14	Dede Darmawan, Rahmad Al Rian, Pratama Benny Herlandy. "Game Edukasi Adventure Pengenalan Komponen Komputer Untuk Peserta Didik SMK Dar El Hikmah Pekanbaru", EduTeach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran, 2020 Publication	<1 %
15	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
16	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
17	www.scribd.com Internet Source	<1 %
18	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	<1 %
19	core.ac.uk Internet Source	<1 %

20	tv45network.com Internet Source	<1 %
21	Ulfiana Ulfiana, Stella Talitha, Tri Mahajani. "ANALISIS PENGGUNAAN KOHESI GRAMATIKAL DALAM TEKS EKSPOSISI SISWA KELAS X SMK BINA BUDI LUHUR BOGOR", Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 2021 Publication	<1 %
22	seminar.uad.ac.id Internet Source	<1 %
23	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	<1 %
24	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	<1 %
25	jurnal.untad.ac.id Internet Source	<1 %
26	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	<1 %
27	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
28	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
29	Wa Ode Jultia, Sahlan Sahlan, Fahrudin Hanafi. "KEMAMPUAN MENULIS TEKS	<1 %

EKSPOSISI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 DURUKA", Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra), 2019

Publication

30

hidupsimpel.com

Internet Source

<1 %

31

Submitted to IAIN Surakarta

Student Paper

<1 %

32

Submitted to Universitas Pendidikan
Indonesia

Student Paper

<1 %

33

Submitted to Universitas Negeri Malang

Student Paper

<1 %

34

docobook.com

Internet Source

<1 %

35

Submitted to Sriwijaya University

Student Paper

<1 %

36

Fina Prastiya, Sutrisno Sahari, Dian Dwi Nur
Wenda. "Pengembangan Media Pembelajaran
Menggunakan Linktr.Ee Dalam Bentuk Web
Site Pada Materi Sumber Daya Alam Siswa
Kelas IV Sekolah Dasar", EDUKATIF : JURNAL
ILMU PENDIDIKAN, 2023

Publication

<1 %

37

library.um.ac.id

Internet Source

<1 %

38	mafiadoc.com Internet Source	<1 %
39	123dok.com Internet Source	<1 %
40	id.123dok.com Internet Source	<1 %
41	repository.uhamka.ac.id Internet Source	<1 %
42	Melisa Agustuti, Mira Amelia Amri, Adri Nofrianto, Elfa Rafulta. "Desain Lembar Kerja Siswa Pada Materi Lingkaran Berbasis Realistic Mathematic Education", THEOREMS (THE jOUrnal of mathEMatics), 2022 Publication	<1 %
43	Submitted to UIN Ar-Raniry Student Paper	<1 %
44	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	<1 %
45	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
46	Mufidah Mufidah, Yurni Lahinta, Akina Akina, Azizah Azizah, Nuraini Nuraini, Khairunnisa Khairunnisa. "Pengembangan Media Kado Pecah pada Materi Pecahan Senilai di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022 Publication	<1 %

47	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
48	ppkn.org Internet Source	<1 %
49	riset.unisma.ac.id Internet Source	<1 %
50	ejournal.umm.ac.id Internet Source	<1 %
51	Submitted to College of the Canyons Student Paper	<1 %
52	Maria Luthfiana, Drajat Friansah, Bunga Marcicilia. "Pengembangan Lks Berbasis Etnomatematika (Budaya Lubuklinggau) Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Matematika Siswa", Jurnal Pendidikan Matematika (JUDIKA EDUCATION), 2020 Publication	<1 %
53	eprints.unpam.ac.id Internet Source	<1 %
54	nanopdf.com Internet Source	<1 %
55	repository.unwidha.ac.id:880 Internet Source	<1 %
56	wirasena.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %

57	adoc.pub Internet Source	<1 %
58	documents.mx Internet Source	<1 %
59	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1 %
60	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
61	files1.simpkb.id Internet Source	<1 %
62	sukowatiartikelbm.id Internet Source	<1 %
63	Yanti Yandri Kusuma. "Penerapan Model Kooperatif Tipe Learning Start With A Question untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	<1 %
64	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
65	Siti Nur Hasanah, Moh. Mahfud Effendi, Octavina Rizky Utami Putri. "PENGEMBANGAN SPACE GEOMETRY FLIPBOOK AUDIO VISUAL BERBASIS LITERACY DIGITAL UNTUK SISWA SMP", AKSIOMA:	<1 %

Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2020

Publication

66	bnspp.go.id Internet Source	<1 %
67	forumdiskusi.fkip.ut.ac.id Internet Source	<1 %
68	lintar.net Internet Source	<1 %
69	moam.info Internet Source	<1 %
70	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
71	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	<1 %
72	repository.uir.ac.id Internet Source	<1 %
73	repository.usbypkp.ac.id Internet Source	<1 %
74	www.jondrihambani.com Internet Source	<1 %
75	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
76	yototaryoto.wordpress.com Internet Source	<1 %

77

Adelina Noorisa, Erik Aditia Ismaya, Mila Roysa. "Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Journal on Education*, 2020

Publication

<1 %

78

Choirul Amin, Suad Suad, Santosa Santosa, Sri Utaminingsih. "Perspektif Balanced Scorecard Terhadap Kinerja Sekolah di SDIT Lentera Hati", *Manajemen Pendidikan*, 2020

Publication

<1 %

79

Dek Ngurah Laba Laksana, Yosefina Uge Lawe, Frumensia Ripo, Maria Oliva Bolo, Tarsisius Donbosko Dua. "Lembar Kerja Siswa Berbasis Budaya Lokal Ngada Untuk Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar", *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 2020

Publication

<1 %

80

Iis Uun Fardiana. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM BERBASIS INTEGRASI SAINS DAN ISLAM PADA KELAS IV MI MAMBA'UL HUDA NGABAR PONOROGO", *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 2015

Publication

<1 %

81

Mayang Sari, Ahmad Amin, Wahyu Arini. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Fisika

<1 %

Berbasis Scientific pada Materi Elastisitas dan Hukum Hooke", SILAMPARI JURNAL PENDIDIKAN ILMU FISIKA, 2021

Publication

82

Muswita, Upik Yelianti, Lia Kusuma. "Pengembangan Booklet Tumbuhan Paku di Taman Hutan Raya Sultan Thaha Syaifuddin Sebagai Bahan Pengayaan Mata Kuliah Taksonomi Tumbuhan", BIODIK, 2020

Publication

<1 %

83

Resti Artiyani Pratiwi, Aan Hendrayana, Ihsanudin Ihsanudin. "Pengembangan Kelas Virtual Dengan Gnomio Dalam Kecakapan Komunikasi Matematis Siswa Topik Transformasi", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2020

Publication

<1 %

84

belajar.lif.co.id

Internet Source

<1 %

85

id.scribd.com

Internet Source

<1 %

86

jasapembuatanptkkurikulum2013.blogspot.com

Internet Source

<1 %

87

ranahresearch.com

Internet Source

<1 %

88

repository.unja.ac.id

Internet Source

<1 %

89

Masyhud Masyhud. "PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN BAHAN AJAR BAHASA INGGRIS BAGI GURU SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN MUHAMMADIYAH 1 KOTA BATU", SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 2021

Publication

<1 %

90

Dewi Ayu Sulistya. "PENGEMBANGAN QUANTUM TEACHING BERBASIS VIDEO PEMBELAJARAN CAMTASIA PADA MATERI PERMUKAAN BUMI DAN CUACA", Profesi Pendidikan Dasar, 2018

Publication

<1 %

91

Machicha Icha Mardhatillah, Hanum Mukti Rahayu, Mahwar Qurbaniah. "PENGEMBANGAN FLIPBOOK PRODUK KHAS KALIMANTAN BARAT BERBASIS FERMENTASI SEBAGAI PENUNJANG PEMBELAJARAN BIOTEKNOLOGI DI SMA KUBU RAYA", JURNAL BIOEDUCATION, 2019

Publication

<1 %

92

repository.ub.ac.id

Internet Source

<1 %

93

www.journal.iel-education.org

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off