

Pemanfaatan *Flipbook* dalam Mengemas Materi Teks Deskripsi Berwawasan Budaya Daerah Kelas X

Author:

Suherlinda¹
Malan Lubis²
Abdurahman
Adisaputra³
Wisman Hadi⁴
Mara Untung Ritonga⁵
Syairal Fahmy
Dalimunthe⁶
Safinatul Hasanah
Harahap⁷

Afiliation:

Universitas Negeri
Medan^{1,2,3,4,5,6,7}

Corresponding email

suherlinda97@gmail.com

Histori Naskah:

Submit: 2026-03-04
Accepted: 2026-03-18
Published: 2026-04-01



This is an Creative Commons
License This work is licensed under
a Creative Commons Attribution-
NonCommercial 4.0 International
License

Abstrak:

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMA/SMK masih menghadapi tantangan dalam penyajian materi teks deskripsi yang menarik, interaktif, dan kontekstual. Materi umumnya disajikan melalui buku teks cetak yang bersifat konvensional serta kurang mengintegrasikan unsur visual interaktif dan kearifan lokal. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi. Padahal, berbagai kajian menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dan muatan budaya daerah dapat meningkatkan keterlibatan serta pengalaman belajar siswa. Namun, pengembangan media interaktif berbasis *flipbook* yang memadukan materi teks deskripsi dengan wawasan budaya daerah masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* digital berwawasan budaya daerah untuk siswa kelas X. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model *ADDIE* yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji kelayakan dilakukan melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta uji respons siswa sebagai pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flipbook* yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Selain itu, respons siswa berada pada kategori sangat positif, yang menunjukkan bahwa media ini menarik, mudah digunakan, dan membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks deskripsi. *Flipbook* digital berwawasan budaya daerah efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran teks deskripsi kelas X, serta mampu mengintegrasikan literasi digital dengan upaya pelestarian budaya lokal dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Budaya Daerah; *Flipbook Digital*; Literasi Digital; Model *ADDIE*; Pengembangan Media Pembelajaran; Teks Deskripsi

Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang SMA/SMK kelas X dalam implementasi Kurikulum Merdeka menuntut inovasi media pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital dan karakteristik peserta didik abad ke-21. Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, memberikan ruang eksplorasi, serta mengintegrasikan pengalaman belajar kontekstual agar peserta didik mampu mengembangkan kompetensi secara holistik (F. Lubis dkk., 2022). Pada Fase E, salah satu capaian pembelajaran Bahasa Indonesia adalah kemampuan menulis teks deskripsi secara runtut, rinci, dan kontekstual dengan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan. Teks deskripsi menuntut kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan gagasan secara sistematis serta menghadirkan gambaran objek secara jelas melalui penggunaan diksi, citraan, dan pengorganisasian ide yang tepat. Kualitas teks deskripsi juga dipengaruhi oleh penguasaan kaidah kebahasaan seperti ejaan, tanda baca, dan struktur

kalimat yang berkontribusi terhadap keterbacaan dan kejelasan tulisan (M. Lubis dkk., 2024). Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas, proses pembelajaran menulis masih sering didominasi penggunaan buku teks cetak dan metode ceramah satu arah. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi terbatas dan kurang memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Padahal, keterampilan menulis akan berkembang secara optimal apabila peserta didik dilibatkan secara aktif dalam proses produksi teks dan didukung oleh media pembelajaran yang menarik serta kontekstual (S. H. Harahap dkk., 2024).

Bahan ajar merupakan materi pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mendukung tercapainya kompetensi peserta didik (Hutagalung dkk., 2021). Selain memuat konten pengetahuan, bahan ajar juga perlu dirancang secara interaktif, kontekstual, serta disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dengan kerangka konseptual yang jelas dan integrasi nilai sosial budaya (S. F. Dalimunthe dkk., 2024). Oleh karena itu, bahan ajar tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis yang membentuk cara berpikir, pemahaman kritis, serta kesadaran sosial peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki peran penting sebagai ruang representasi yang membentuk cara peserta didik memaknai objek, budaya, dan realitas sosial melalui penggunaan bahasa dan strategi penyajian informasi.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa. Salah satu bentuk media digital yang dapat dimanfaatkan adalah *flipbook* digital. Media ini mampu mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video dalam satu tampilan interaktif sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan multisensori bagi peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis *flipbook* dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik dibandingkan dengan bahan ajar konvensional (M. Lubis dkk., 2024). Integrasi budaya daerah dalam bahan ajar tidak hanya memperkaya materi pembelajaran, tetapi juga berkontribusi dalam penguatan identitas dan literasi budaya peserta didik (Surip & Dalimunte, 2023). Sementara (Hadi dkk., 2022) menunjukkan bahwa pendampingan penulisan berbasis budaya lokal mampu meningkatkan motivasi dan keterampilan literasi siswa. (Adisaputera dkk., 2020) mengungkap adanya pergeseran penggunaan bahasa daerah di kalangan remaja yang berpotensi melemahkan keberlanjutan identitas kultural tanpa intervensi pendidikan yang sistematis. Temuan ini mempertegas pentingnya integrasi budaya lokal dalam pembelajaran bahasa sebagai strategi penguatan identitas dan literasi budaya.

Penelitian lain turut menguatkan relevansi integrasi teknologi dan budaya dalam pembelajaran bahasa. (M. Lubis dkk., 2023) menemukan bahwa bahan ajar berbasis *flipbook* meningkatkan keterlibatan peserta didik dibandingkan bahan ajar konvensional. (Ali, 2025) menegaskan pentingnya kontekstualisasi pembelajaran berbasis budaya lokal untuk memperkuat karakter. (Hatima dkk., 2025) menunjukkan peran integrasi budaya daerah dalam meningkatkan literasi budaya. (R. Dalimunthe dkk., 2025; Ritonga dkk., 2025) mengidentifikasi kesenjangan antara potensi teknologi digital dan implementasinya di sekolah. (P. A. Harahap & Fauzi, 2023) menyimpulkan bahwa pengembangan *flipbook* digital berbasis teks deskripsi dan budaya daerah untuk kelas X masih terbatas dan memerlukan pendekatan sistematis. Meskipun sejumlah penelitian telah mengembangkan bahan ajar berbasis *flipbook*, pengembangan yang secara simultan mengintegrasikan teks deskripsi dan muatan budaya daerah pada Fase E SMA/SMK dalam kerangka Kurikulum Merdeka masih belum banyak dilakukan secara sistematis dan teruji efektivitasnya. Sejalan dengan temuan tersebut, (Atmojo & Misgiya, 2021) menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar digital interaktif berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar serta memperluas akses terhadap sumber belajar yang fleksibel dan adaptif. Pernyataan ini memperkuat urgensi pengembangan media berbasis teknologi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menjawab kebutuhan

aksesibilitas dan fleksibilitas pembelajaran pada era digital. Transformasi digital membuka peluang pengembangan media yang lebih adaptif melalui *flipbook* digital yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video secara interaktif sehingga mendukung pengalaman belajar multisensori yang relevan dengan karakter peserta didik masa kini.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan bahan ajar berbasis *flipbook* maupun pembelajaran berbasis budaya lokal. Namun, pengembangan media pembelajaran yang secara khusus mengintegrasikan teks deskripsi dan budaya daerah dalam bentuk *flipbook* digital untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X pada Fase E masih terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* digital berwawasan budaya daerah pada materi teks deskripsi kelas X serta menguji kelayakan dan efektivitasnya menggunakan model pengembangan ADDIE.

Studi Literatur

Teori Multimedia Learning

Teori *Multimedia Learning* yang dikembangkan oleh (Mayer, 2024) menjadi fondasi utama dalam perancangan *flipbook* digital. Mayer menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan hanya melalui teks verbal semata (*multimedia principle*). Teori ini bertumpu pada tiga asumsi pokok, yaitu: (1) *dual channel assumption*, bahwa manusia memproses informasi visual dan verbal melalui dua saluran yang berbeda; (2) *limited capacity assumption*, bahwa kapasitas memori kerja dalam mengolah informasi bersifat terbatas; dan (3) *active processing assumption*, bahwa peserta didik secara aktif memilih, mengorganisasi, dan mengintegrasikan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Dalam pengembangan *flipbook* digital, prinsip kontiguitas, koherensi, dan segmentasi diterapkan melalui integrasi teks, gambar, audio, dan video secara terstruktur. Integrasi ini dirancang untuk membantu peserta didik membangun representasi mental yang lebih kuat dan bermakna dalam memahami objek deskripsi.

Teori Pembelajaran Konstruktivisme

Secara pedagogis, penelitian ini berlandaskan teori konstruktivisme yang dipelopori oleh (Piaget & Cook, 1952) dan dikembangkan lebih lanjut dalam perspektif sosial oleh (Vygotsky & Cole, 1978). Konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar, bukan ditransfer secara pasif dari guru kepada siswa. Dalam pembelajaran teks deskripsi, siswa mengonstruksi pemahaman mengenai struktur dan ciri kebahasaan melalui eksplorasi contoh teks, pengamatan objek, diskusi, serta praktik menulis secara bertahap. Konsep *zone of proximal development* (ZPD) menegaskan pentingnya dukungan bertahap (*scaffolding*) agar siswa berkembang dari kemampuan aktual menuju kemampuan potensial. Desain *flipbook* yang menyajikan materi secara sistematis dari konsep dasar hingga latihan bertingkat selaras dengan prinsip konstruktivisme tersebut.

Teori Media Pembelajaran

Konsep media pembelajaran merujuk pada pandangan (Dale, 1969) melalui model *Cone of Experience*, yang menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan unsur visual dan aktivitas konkret memiliki tingkat retensi lebih tinggi dibandingkan pembelajaran berbasis simbol verbal semata. Sebagai media digital interaktif, *flipbook* memungkinkan peserta didik mengontrol kecepatan belajar, mengakses materi secara

mandiri, serta mengulang bagian tertentu sesuai kebutuhan. Karakteristik ini mendukung prinsip pembelajaran mandiri, fleksibel, dan berbasis pengalaman, yang sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan literasi digital dan kemandirian belajar.

Teori Teks Deskripsi

Secara struktural, teks deskripsi terdiri atas dua bagian utama, yaitu identifikasi dan deskripsi bagian. Teks ini bertujuan menggambarkan objek secara rinci sehingga pembaca memperoleh pengalaman sensorik seolah-olah melihat, mendengar, atau merasakan objek yang dideskripsikan. Penguatan unsur citraan dalam teks deskripsi berkaitan dengan perkembangan kajian stilistika dalam linguistik deskriptif, yang menekankan penggunaan detail sensorik, majas, serta pilihan kata yang tepat untuk membangun imaji yang jelas dan konkret. Integrasi visual autentik dan video dokumentatif dalam *flipbook* membantu mengonkretkan konsep kebahasaan yang bersifat abstrak, sehingga siswa lebih mudah memahami struktur dan ciri kebahasaan teks deskripsi.

Teori Pendidikan Responsif Budaya

Integrasi budaya daerah dalam *flipbook* digital berpijak pada teori pendidikan responsif budaya yang dikembangkan oleh (Gay, 2023). Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika materi dikaitkan dengan latar belakang budaya peserta didik. Pendekatan ini menegaskan bahwa budaya merupakan sumber belajar yang sah dan bermakna, identitas kultural berkontribusi terhadap motivasi dan keterlibatan belajar, serta konteks sosial meningkatkan kebermaknaan dan transfer pemahaman. Dengan mengintegrasikan objek budaya daerah dalam materi teks deskripsi, pembelajaran menjadi lebih relevan, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik, sekaligus mendukung penguatan identitas budaya.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Branch, 2009). Model *ADDIE* dipilih karena bersifat sistematis, fleksibel, dan efektif dalam pengembangan media pembelajaran (Molenda, 2015). Penelitian dilaksanakan selama empat bulan dengan tujuan mengembangkan media *flipbook* digital berwawasan budaya daerah pada materi teks deskripsi untuk siswa kelas X SMA/SMK. Subjek penelitian meliputi 32 siswa kelas X dan 2 guru Bahasa Indonesia. Uji coba produk dilakukan melalui uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 siswa dan uji coba kelompok besar yang melibatkan 32 siswa.

Instrumen penelitian terdiri atas pedoman observasi dan wawancara untuk analisis kebutuhan, angket kebutuhan siswa, lembar validasi ahli media dan ahli materi, serta angket respons guru dan siswa. Seluruh angket menggunakan skala Likert empat poin. Validitas isi instrumen telah dinilai oleh dua ahli, sedangkan reliabilitas angket diuji menggunakan Cronbach's Alpha dengan bantuan SPSS 26 dan memperoleh koefisien reliabilitas $> 0,70$. Prosedur penelitian diawali dengan analisis kebutuhan melalui observasi pembelajaran, wawancara guru, dan penyebaran angket kepada siswa. Tahap *design* dan *development* dilakukan dengan merancang serta mengembangkan produk *flipbook* digital yang kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Produk yang telah direvisi selanjutnya diujicobakan pada tahap *implementation* melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Tahap *evaluation* dilakukan secara formatif berdasarkan hasil validasi ahli, respons guru, dan respons siswa untuk menentukan kelayakan media yang dikembangkan.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil observasi, wawancara, serta komentar dan saran validator dianalisis menggunakan model analisis interaktif dari (Miles & Huberman, 1994) yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, data kuantitatif berupa skor validasi dan angket respons dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan menghitung persentase kelayakan melalui rumus: $\text{Persentase Kelayakan} = (\text{Skor Diperoleh} / \text{Skor Maksimal}) \times 100\%$. Interpretasi persentase kelayakan mengacu pada kriteria yang diadaptasi dari Arikunto (2013), yaitu: 81–100% (Sangat Layak), 61–80% (Layak), 41–60% (Cukup Layak), 21–40% (Kurang Layak), dan 0–20% (Tidak Layak). Produk dinyatakan layak apabila memperoleh persentase minimal 61%. Apabila belum memenuhi kriteria tersebut, dilakukan revisi hingga mencapai standar kelayakan yang ditetapkan. Dengan demikian, metode penelitian ini dirancang secara sistematis untuk menghasilkan media *flipbook* digital yang valid, reliabel, dan layak digunakan dalam pembelajaran teks deskripsi kelas X.

Hasil

Hasil Tahap Analisis Kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran teks deskripsi di kelas X SMK Negeri 3 masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas pada buku teks dan papan tulis. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang antusias, pasif, serta mengalami kesulitan mengembangkan gagasan karena objek deskripsi yang digunakan kurang kontekstual. Hasil wawancara dengan guru juga mengungkapkan adanya keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta belum tersedianya media digital yang mengintegrasikan muatan budaya daerah. Oleh karena itu, guru mendukung pengembangan media *flipbook* digital berwawasan budaya daerah sebagai alternatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memudahkan pemahaman materi teks deskripsi.

Tabel 1. Hasil Angket Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Teks Deskripsi

No.	Aspek	Persentase (%)
1	Pembelajaran teks deskripsi saat ini kurang menarik	84,37
2	Kebutuhan media pembelajaran interaktif dan visual	90,62
3	Ketertarikan belajar teks deskripsi bertema budaya daerah	87,50
4	Aksesibilitas terhadap perangkat digital	96,87
5	Ketertarikan menggunakan <i>flipbook</i> digital	93,75

Tabel 1 menunjukkan bahwa 90,62% siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan visual, 93,75% siswa tertarik menggunakan *flipbook* digital sebagai media belajar, dan 87,50% siswa tertarik belajar teks deskripsi bertema budaya daerah, sementara 96,87% siswa memiliki akses terhadap perangkat digital yang memadai untuk mengakses *flipbook* digital.

Hasil Pengembangan Produk

Produk *flipbook* digital dikembangkan menggunakan aplikasi Flip PDF Professional dan diunggah pada platform FlipHTML5 agar dapat diakses secara daring. *Flipbook* terdiri dari 48 halaman yang memuat halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, peta konsep, kompetensi dasar dan tujuan

pembelajaran, uraian materi teks deskripsi meliputi pengertian, struktur, ciri kebahasaan, dan langkah-langkah menulis teks deskripsi, empat contoh teks deskripsi berwawasan budaya daerah Batak Toba yang meliputi deskripsi Rumah Adat Bolon, Tari Tor-Tor, Ulos, dan kuliner tradisional Arsik, latihan dan penugasan terstruktur, rangkuman, glosarium, serta daftar pustaka. Elemen multimedia yang diintegrasikan mencakup 24 gambar beresolusi tinggi, empat video dokumentasi budaya daerah berdurasi dua hingga tiga menit, narasi audio pada setiap bagian materi, serta elemen interaktif berupa tombol navigasi, *hyperlink*, dan *pop-up* informasi tambahan. Desain visual menggunakan kombinasi warna merah marun, emas, dan krem yang terinspirasi dari motif Ulos Batak untuk menciptakan nuansa budaya daerah yang konsisten.

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan dalam dua tahap oleh dua orang validator yang memiliki keahlian di bidang teknologi pendidikan dan pengembangan media pembelajaran digital. Perbandingan hasil validasi tahap pertama dan tahap kedua setelah revisi disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Tahap I (%)	Tahap II (%)	Peningkatan (%)
1	Tampilan	76,56	92,18	15,62
2	Pemrograman	73,43	89,06	15,63
3	Pemanfaatan	79,68	93,75	14,07
Rata-rata		76,56	91,66	15,10

Tabel 2 menunjukkan bahwa rata-rata persentase validasi ahli media meningkat dari 76,56% pada tahap pertama dengan kategori "Layak" menjadi 91,66% pada tahap kedua dengan kategori "Sangat Layak", dengan peningkatan sebesar 15,10%. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek pemrograman sebesar 15,63% setelah dilakukan perbaikan pada konsistensi ukuran font, penambahan animasi transisi halaman yang lebih halus, optimalisasi ukuran file gambar, penambahan tombol navigasi langsung ke setiap bab, peningkatan kontras warna teks dan latar belakang, serta penambahan fitur pencarian kata kunci.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dalam dua tahap oleh dua orang validator yang memiliki keahlian di bidang linguistik dan pendidikan bahasa Indonesia. Hasil validasi disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Tahap I (%)	Tahap II (%)	Peningkatan (%)
1	Kelayakan Isi	79,68	92,18	12,50
2	Kelayakan Penyajian	76,56	92,18	15,62
3	Kelayakan Kebahasaan	79,68	93,75	14,07
Rata-rata		78,64	92,70	14,06

Tabel 3 menunjukkan bahwa rata-rata persentase validasi ahli materi meningkat dari 78,64% pada tahap pertama dengan kategori "Layak" menjadi 92,70% pada tahap kedua dengan kategori "Sangat Layak", dengan peningkatan sebesar 14,06%. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek kelayakan penyajian sebesar 15,62% setelah dilakukan penambahan contoh penggunaan majas dan citraan dalam teks deskripsi budaya daerah, pemperjelas perbedaan struktur teks deskripsi dengan jenis teks lain, penambahan latihan soal bertingkat, perbaikan ejaan sesuai PUEBI, penambahan glosarium istilah budaya daerah, serta penyempurnaan keterkaitan narasi budaya dengan konsep kebahasaan teks deskripsi.

Hasil Respons Guru

Dua orang guru bahasa Indonesia kelas X memberikan penilaian terhadap produk *flipbook* digital sebagai praktisi pembelajaran. Hasil respons guru disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Respons Guru

No.	Aspek Penilaian	Guru 1 (%)	Guru 2 (%)	Rata-rata (%)
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum	93,75	87,50	90,62
2	Kemudahan penggunaan media	87,50	93,75	90,62
3	Kemenarikan media bagi siswa	93,75	93,75	93,75
4	Kemanfaatan media dalam pembelajaran	93,75	90,62	92,18
5	Integrasi muatan budaya daerah	87,50	93,75	90,62
Rata-rata Keseluruhan		91,25	91,87	91,56

Tabel 4 menunjukkan bahwa rata-rata respons guru adalah 91,56% dengan kategori "Sangat Layak". Aspek kemenarikan media memperoleh skor tertinggi sebesar 93,75%, yang mengindikasikan bahwa kedua guru sepakat bahwa *flipbook* digital ini memiliki daya tarik visual yang sangat baik bagi siswa. Guru pertama memberikan komentar bahwa *flipbook* ini sangat membantu menyajikan materi teks deskripsi secara kontekstual karena siswa dapat mengamati objek budaya daerah melalui gambar dan video berkualitas tinggi, sedangkan guru kedua menilai media ini berpotensi besar meningkatkan motivasi belajar karena tampilannya menarik dan kontennya relevan dengan kehidupan sosial-budaya siswa.

Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 siswa dan uji coba kelompok besar yang melibatkan 32 siswa. Perbandingan hasil kedua tahap uji coba disajikan dalam Tabel 5.

Tabel 5. Perbandingan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil dan Kelompok Besar

No.	Aspek Penilaian	Kelompok Kecil (%)	Kelompok Besar (%)	Peningkatan (%)
1	Kemenarikan	86,25	91,40	5,15
2	Kemudahan	82,50	89,84	7,34
3	Kemanfaatan	88,75	92,96	4,21
Rata-rata		85,83	91,40	5,57

Tabel 5 menunjukkan bahwa rata-rata respons siswa meningkat dari 85,83% pada uji coba kelompok kecil menjadi 91,40% pada uji coba kelompok besar, dengan peningkatan sebesar 5,57%. Peningkatan paling signifikan terjadi pada aspek kemudahan sebesar 7,34% setelah dilakukan revisi berupa penyesuaian ukuran font minimum menjadi 14 pt untuk keterbacaan pada layar smartphone, penambahan ikon navigasi yang lebih jelas dan intuitif, serta penambahan video tutorial penggunaan berdurasi satu menit di halaman awal *flipbook*. Aspek kemanfaatan konsisten memperoleh skor tertinggi pada kedua tahap uji coba, yaitu 88,75% pada kelompok kecil dan 92,96% pada kelompok besar, yang menunjukkan bahwa siswa merasakan manfaat nyata dari penggunaan *flipbook* digital ini baik dalam memahami materi teks deskripsi maupun dalam mengenal budaya daerah. Rekapitulasi hasil penilaian seluruh responden disajikan dalam Tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Penilaian Keseluruhan

No.	Responden	Persentase (%)	Kriteria
1	Ahli Media (Tahap II)	91,66	Sangat Layak
2	Ahli Materi (Tahap II)	92,70	Sangat Layak
3	Guru Bahasa Indonesia	91,56	Sangat Layak
4	Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	85,83	Sangat Layak
5	Siswa Uji Coba Kelompok Besar	91,40	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan		90,63	Sangat Layak

Tabel 6 menunjukkan bahwa seluruh komponen penilaian berada pada kategori "Sangat Layak" dengan rata-rata keseluruhan 90,63%. Ahli materi memberikan penilaian tertinggi sebesar 92,70%, diikuti ahli media sebesar 91,66%, guru sebesar 91,56%, siswa uji coba kelompok besar sebesar 91,40%, dan siswa uji coba kelompok kecil sebesar 85,83%.

Pembahasan

Pembahasan penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kelayakan *flipbook* digital berwawasan budaya daerah yang mencapai 90,63% tidak hanya merefleksikan kualitas teknis media, tetapi juga menunjukkan keberhasilan integrasi antara desain media digital, substansi materi kebahasaan, dan konteks budaya lokal dalam satu kesatuan pembelajaran. Tingginya skor kelayakan dari ahli media, ahli materi, guru, dan siswa mengindikasikan adanya konsistensi penilaian dari berbagai perspektif pengguna, sehingga produk yang dikembangkan tidak hanya valid secara akademik, tetapi juga relevan secara pedagogis dan praktis dalam konteks pembelajaran di kelas. Secara kritis, temuan ini menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran digital tidak semata-mata ditentukan oleh aspek visual atau teknologi, tetapi juga oleh koherensi antara konten materi, desain penyajian, dan konteks pengalaman belajar siswa. Integrasi teks, gambar, audio, dan video dalam *flipbook* digital memungkinkan penyajian informasi secara multimodal yang mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap objek deskripsi. Dalam konteks pembelajaran teks deskripsi, pendekatan ini menjadi sangat relevan karena teks deskripsi pada dasarnya menuntut kemampuan siswa untuk membangun gambaran objek secara konkret melalui bahasa. Oleh karena itu, dukungan visual dan audiovisual dalam media digital membantu siswa membangun representasi mental yang lebih jelas terhadap objek yang dideskripsikan.

Hasil uji coba yang menunjukkan respons sangat positif dari siswa juga dapat diinterpretasikan sebagai indikator meningkatnya keterlibatan belajar (*student engagement*). Keterlibatan ini muncul karena media yang digunakan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan tidak monoton dibandingkan penggunaan buku teks konvensional. Revisi pada aspek navigasi, tampilan, dan penyajian materi yang dilakukan selama proses pengembangan menunjukkan bahwa usability dan *user experience* merupakan faktor penting dalam keberhasilan implementasi media digital. Kemudahan navigasi, keterbacaan teks, serta kejelasan struktur materi berkontribusi langsung terhadap peningkatan kenyamanan siswa dalam menggunakan media pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian (M. Lubis dkk., 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan *flipbook* digital mampu meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran bahasa Indonesia. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi yang lebih spesifik dengan menunjukkan bahwa efektivitas tersebut menjadi lebih optimal ketika *flipbook* digital dirancang secara khusus untuk materi teks deskripsi yang dipadukan dengan muatan budaya daerah. Dengan demikian, penelitian ini memperluas temuan sebelumnya dengan menekankan bahwa keberhasilan media digital tidak hanya ditentukan oleh format teknologinya, tetapi juga oleh relevansi konteks materi dengan pengalaman budaya peserta didik.

Temuan ini juga mendukung pandangan (Adisaputera dkk., 2021) mengenai pentingnya kontekstualisasi pembelajaran bahasa Indonesia dengan budaya lokal. Integrasi budaya daerah dalam media pembelajaran memungkinkan siswa tidak hanya mempelajari struktur dan kaidah bahasa, tetapi juga memahami makna sosial dan budaya yang terkandung dalam objek yang dideskripsikan. Dengan demikian, pembelajaran bahasa tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengembangan kompetensi linguistik, tetapi juga sebagai media pembentukan identitas budaya dan literasi budaya siswa.

Selain itu, penelitian ini memperkuat temuan (Hadi dkk., 2022) yang menyatakan bahwa integrasi budaya daerah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia. Perbedaan utama penelitian ini terletak pada penggunaan media digital interaktif sebagai sarana integrasi budaya tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi budaya daerah menjadi lebih efektif ketika dikemas dalam media digital yang memungkinkan penyajian objek budaya secara visual dan kontekstual, dibandingkan dengan pendekatan konvensional yang hanya mengandalkan teks tertulis.

Di sisi lain, temuan penelitian ini juga memberikan perspektif baru terhadap kajian (Ritonga dkk., 2025) yang mengidentifikasi belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital dalam mengintegrasikan konten budaya daerah dalam pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa keterbatasan tersebut dapat diatasi melalui proses pengembangan media yang sistematis dengan menggunakan model *ADDIE*, sehingga setiap tahap pengembangan mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi dapat memastikan bahwa produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Lebih lanjut, penelitian ini juga menjawab kebutuhan yang diidentifikasi oleh (R. Dalimunthe dkk., 2025) mengenai perlunya model pengembangan media yang aplikatif bagi guru. *Flipbook* digital yang dihasilkan dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai produk pembelajaran, tetapi juga dapat dijadikan model pengembangan media digital berbasis budaya lokal yang dapat direplikasi oleh guru di berbagai daerah dengan menyesuaikan konten budaya masing-masing. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini tidak hanya pada aspek pengembangan media pembelajaran, tetapi juga pada penguatan praktik inovasi pembelajaran berbasis teknologi dan budaya lokal di sekolah.

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media *flipbook* digital berwawasan budaya daerah untuk materi teks deskripsi kelas X melalui model *ADDIE*. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi dengan rata-rata 90,63%, berdasarkan validasi ahli media, ahli materi, respons guru, dan respons siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa *flipbook* digital yang mengintegrasikan unsur multimedia serta konteks budaya daerah layak digunakan sebagai media pembelajaran teks deskripsi yang inovatif dan kontekstual. Pengembangan media ini juga menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dengan muatan budaya lokal dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, *flipbook* digital berwawasan budaya daerah dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih menarik, kontekstual, dan relevan dengan pengalaman budaya siswa.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas penggunaan *flipbook* digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui desain eksperimen serta memperluas cakupan muatan budaya daerah dan jenis teks yang digunakan agar penerapan media ini dapat lebih luas dalam berbagai konteks pembelajaran.

Referensi

- Adisaputera, A., Hadi, W., & Hutagalung, T. (2020). Pembinaan Kemampuan Menulis Puisi Di Padepokan Iqro Desa Kolam Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 26(4), 175. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v26i4.19898>
- Adisaputera, A., Hadi, W., & Hutagalung, T. (2021). Pembinaan Kemampuan Bersastra Di Pondok Belajar Arnila Kampung Nelayan Desa Paluh Kurau Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat “Penguatan Peran Perguruan Tinggi Dalam Meningkatkan Kualitas Hidup Di Era New Normal Melalui Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat,”* 273–278. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/43765/lppm.unimed.ac.id>
- Ali, M. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Pai Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Islam Rahmatan Lil ‘Alamin. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 7(1), 42–65.
- Atmojo, W. T. & Misgiya. (2021). *Synergy Of Craft Arts Education In Educational And Non-Educational Curriculum*. 24–28. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/44012/>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Dale, E. (1969). *Audiovisual methods in teaching*. <https://eric.ed.gov/?id=ED043234>
- Dalimunthe, R., Harahap, F., & Matondang, Z. (2025). Pengaruh Penggunaan Buku Ajar Berbasis Literasi Sains Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V. *Journal of Psychology and Instruction*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jpai.v9i1.92766>
- Dalimunthe, S. F., Simanjorang, V. B., Pulungan, R. A., & Domianda, P. (2024). Trend Penggunaan Media Sosial Dalam Interaksi Sosial Remaja. *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, Dan Humaniora*, 2(5), 152–158.
- Gay, G. (2023). *Educating for Equity and Excellence: Enacting Culturally Responsive Teaching*. Teachers College Press.
- Hadi, W., Adisaputra, A., Hutagalung, T., Putri, R. A., & Febriyanti, F. (2022). *Pendampingan Penulisan Cerpen Berbasis Kearifan Lokal Di Smp Negeri 2 Medan*. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/50445/>
- Harahap, P. A., & Fauzi, K. M. A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Etnomatematik Batak Dengan Model PBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMPN 3 Kisaran*. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/58561/>
- Harahap, S. H., Nur, S. F., & Retta, E. M. (2024). Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 336–339. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1767>
- Hatima, Y., Ummah, I., & Saputra, E. E. (2025). Integrasi Nilai Kearifan Lokal Budaya Sunda dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Pendekatan Sastra di Sekolah Dasar. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 5(1), 484–492. <https://doi.org/10.54297/seduj.v5i1.1218>

- Hutagalung, T., Adisaputera, A., & Sari, D. E. (2021). Utilization of Android-based Mobile Learning in Poetry Teaching Materials. *International Journal of Early Childhood Special Education*, 13(2).
- Lubis, F., Arif, S., & Tansliova, L. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa. *Prosiding Forum Fakultas Bahasa Dan Seni*, 3, 34.
- Lubis, M., Maryam, S., & Sormin, S. A. (2023). Model Pembelajaran Living History Berbasis PjBL Untuk Meningkatkan Keterampilan Histografi Mahasiswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1800–1809.
- Lubis, M., Purba, D. T., Hasibuan, N. A., Panggabean, M. P., Naibaho, M. S., & Hutagaol, R. A. (2024). Kajian EYD Dan Pengaruhnya Pada Kualitas Tulisan. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(3), 3568–3573.
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. sage. [https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=U4IU_-wJ5QEC&oi=fnd&pg=PA10&dq=Matthew+B.+Miles+dan+A.+Michael+Huberman+\(1994\),+&ots=kGZB3DUUXN&sig=FZZYcypdF65cQu_kQZ5tTzsGm7o](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=U4IU_-wJ5QEC&oi=fnd&pg=PA10&dq=Matthew+B.+Miles+dan+A.+Michael+Huberman+(1994),+&ots=kGZB3DUUXN&sig=FZZYcypdF65cQu_kQZ5tTzsGm7o)
- Molenda, M. (2015). In search of the elusive ADDIE model. *Performance improvement*, 54(2). https://www.researchgate.net/profile/Michael-Molenda/publication/251405713_In_search_of_the_elusive_ADDIE_model/links/5b5f098ba6fdcfc0b200e5b2/In-search-of-the-elusive-ADDIE-model.pdf
- Piaget, J., & Cook, M. (1952). *The origins of intelligence in children* (Vol. 8). International universities press New York. http://www.bxscience.edu/ourpages/auto/2014/11/16/50007779/Piaget%20When%20Thinking%20Begins10272012_0000.pdf
- Ritonga, M. U., Pulungan, F., Irawan, C., & Fadillah, A. (2025). Analisis Kesalahan Penggunaan Ejaan Bahasa Indonesia Dalam Skripsi Reneng Mentari Indah Pada Bagian BAB I Pendahuluan. *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, 5(1), 629–237. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i1.861>
- Surip, M., & Dalimunte, S. F. (2023). The development of a lexical-semantic teaching material using local wisdom values and information technology. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 23(4), 47–59.
- Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in society: Development of higher psychological processes*. Harvard university press. [https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=RxjjUefze_oC&oi=fnd&pg=PA1&dq=Lev+Vygotsky+\(1978\),+&ots=okCWVYs58u&sig=xCcRVbo5cLu1YRNH6X5OmggtAg](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=RxjjUefze_oC&oi=fnd&pg=PA1&dq=Lev+Vygotsky+(1978),+&ots=okCWVYs58u&sig=xCcRVbo5cLu1YRNH6X5OmggtAg)