



## **PENGEMBANGAN MODUL AJAR BAHASA INDONESIA BERBASIS *FLIPBOOK* DIGITAL TOPIK CERPEN PAPUA UNTUK PESERTA DIDIK KELAS IV**

**Sri Wayuni<sup>1</sup>, Agus Yudiawan<sup>2</sup>, Erwinestri Hanidar Nur Afifi<sup>3</sup>**

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Sorong (IAIN)

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Sorong (IAIN)

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Sorong (IAIN)

e-mail: [sriwayunisw4444@gmail.com](mailto:sriwayunisw4444@gmail.com)<sup>1</sup>, [agusyudiawan@iainsorong.ac.id](mailto:agusyudiawan@iainsorong.ac.id)<sup>2</sup>, [afifi.erwinestrihanidarnur@iainsorong.ac.id](mailto:afifi.erwinestrihanidarnur@iainsorong.ac.id)<sup>3</sup>

### **INFO ARTIKEL**

Sejarah Artikel:

Diterima: 18 Desember 2025

Direvisi: 24 Desember 2025

Disetujui: 31 Desember 2025

### **KEYWORDS**

*Teaching Module*

*Digital Flipbook*

*Papuan Short Stories*

### **ABSTRACT**

*This study aims to produce a valid, practical, and effective digital flipbook-based Indonesian language teaching module on the topic of Papuan short stories for 4th grade students at Al-Izzah SDIT Sorong City. This research uses Research and Development (R&D) with the ADDIE model consisting of five stages: analyze, design, development, implementation, and evaluate. The research results indicate that: 1) Based on the validity test data from expert validators in content, media, and language, the Indonesian language teaching module based on a digital flipbook on the topic of Papua short stories developed received an average score of 3.66, categorized as very valid for use. 2) Based on the practicality test data from the results of questionnaires from teachers and students, this Indonesian language teaching module based on a digital flipbook on the topic of Papua short stories shows a very practical category with an average score of 87,3. 3) Based on effectiveness test data through n-gain testing, this Indonesian language teaching module based on a digital flipbook on the topic of Papua short stories falls into the very effective category with an average score of 0,72 thus this teaching module is very effective for use in the learning process. Based on this, it can be concluded that the Indonesian language teaching module based on a digital flipbook on the topic of Papua short stories is very valid, practical, and effective for use in the learning process.*



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

### **KATA KUNCI**

Modul Ajar

*Flipbook* Digital

Cerpen Papua

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan modul ajar bahasa Indonesia berbasis *flipbook* digital tentang topik cerita pendek Papua untuk siswa kelas IV SDIT Al-Izzah di Kota Sorong yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang memiliki lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Berdasarkan data uji validasi dari validator ahli materi, media, dan bahasa, modul ajar bahasa Indonesia yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata 3,66, yang dikategorikan sebagai sangat valid untuk digunakan. 2)

### **CORRESPONDING AUTHOR**

Sri Wayuni

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
(PGMI) Tarbiyah Institut Agama Islam  
Negeri Sorong (IAIN)

Berdasarkan data uji kepraktisan dari hasil angket guru dan siswa, modul ajar bahasa Indonesia ini menunjukkan kategori yang sangat praktis dengan skor rata-rata 87,3. 3) Berdasarkan data uji efektivitas melalui uji *n-gain*, produk ini masuk dalam kategori sangat efektif dengan skor rata-rata 0,72, sehingga modul ajar ini sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal ini, dapat disimpulkan bahwa modul ajar ini sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

---

## PENDAHULUAN

Salah satu pembelajaran di sekolah dasar yang memegang peranan penting untuk membentuk keterampilan berbahasa peserta didik adalah pembelajaran bahasa Indonesia (Fatonah et al., 2024). Pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan dapat membantu peserta didik mengenal dirinya sendiri, kebudayaan yang ada, mengungkapkan ide dan perasaannya, serta menemukan dan mengembangkan kompetensi analitis dan imajinasi yang dimilikinya (Andriani, 2016). Tidak hanya sebagai alat komunikasi, bahasa Indonesia juga menjadi sarana untuk memahami budaya dan nilai-nilai yang terkandung dalam karya sastra, salah satunya cerpen (Simbolon et al., 2022).

Cerpen ialah karangan pendek yang menceritakan suatu kisah kehidupan tokoh yang penuh pertikaian dan memuat peristiwa yang menyenangkan ataupun mengharukan (Chairiah, 2022). Materi cerpen juga diharapkan dapat meningkatkan minat baca peserta didik karena dengan itu, peserta didik dapat mengapresiasi karya sastra. Kemampuan mengapresiasi cerita pendek perlu ditingkatkan karena kemampuan untuk mengapresiasi cerpen penting sebagai upaya mempersiapkan peserta didik agar memiliki kepekaan rasa, menalar, berimajinasi, serta peka terhadap masyarakat, lingkungan, serta budaya (Hidayati, 2018).

Mengingat Indonesia yang sangat kaya akan keberagaman budaya, cerpen Papua dapat menjadi pilihan yang menarik untuk diperkenalkan kepada peserta didik. Melalui materi cerpen Papua dengan tema Sagu Jantung Kehidupan di Papua, peserta didik dapat mengetahui informasi atau pengetahuan lokal yang sebelumnya belum mereka ketahui. Terlebih bagi peserta didik yang tinggal di Papua, seyogyanya mereka mengetahui tentang kebudayaan lokal dari tempat yang mereka tinggali, namun materi cerpen terkadang menjadi materi yang sulit dipahami oleh peserta didik (Darmayanti et al., 2024). Hal tersebut diakibatkan oleh beberapa faktor, yaitu kurangnya minat peserta didik dalam membaca, metode bahkan model pembelajaran yang kurang menarik, materi pembelajaran yang disampaikan cenderung kaku dan kurang menyenangkan serta media pembelajaran yang mengandalkan buku teks saja sehingga membuat peserta didik kurang bersemangat hingga bosan. (Apriliani & Radia, 2020).

Selanjutnya laporan dari hasil PISA 2022 menyatakan bahwa kemampuan membaca peserta didik mendapatkan skor rata-rata yakni 371. dengan rata-rata skor OECD yakni 487, adapun sekitar 25% peserta didik di Indonesia mencapai level dua (kemahiran membaca minimum) dan hampir tidak ada peserta didik yang memperoleh skor membaca pada level 5 (kemahiran membaca tinggi) (OECD, 2023). Hal ini mengakibatkan skor membaca Indonesia yang sebelumnya berada di peringkat 65, turun di peringkat 74 dari 79 negara (Isprianti, 2022). Hal tersebut menunjukkan adanya tantangan serius dalam bidang pendidikan di Indonesia, terlebih pada kemampuan membaca anak untuk memahami isi atau makna dari bahan bacaan yang dibacanya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia SDIT AL-Izzah Kota Sorong bahwa media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku teks atau buku cetak. Peneliti berasumsi bahwa penggunaan media ajar yang hanya berpusat pada buku menjadi salah satu penyebab yang menjadikan peserta didik belum memahami cerpen dengan baik. Penggunaan

media yang tidak variatif membuat peserta didik tidak memiliki keinginan atau tidak termotivasi untuk belajar (Febrita & Ulfah, 2019). Adapun hasil angket yang telah dibagikan kepada peserta didik kelas lima di SDIT Al-Izzah Kota Sorong menunjukkan rata-rata pemahaman cerpen mereka adalah 60% untuk unsur intrinsik dan 29% untuk unsur ekstrinsik. Nilai persentase tersebut belum mencapai kategori sangat baik untuk aspek pemahaman atau kognitif peserta didik, sesuai dengan skala kategori kemampuan kognitif (Arikunto, 2009) menyatakan skala 81%-100% adalah sangat baik, skala 61%-80% adalah baik, skala 41%-60% adalah cukup, skala 21%-40% adalah kurang dan skala <20% adalah sangat kurang. Dilihat dari skala tersebut, maka pemahaman unsur cerpen peserta didik kelas lima SDIT Al-Izzah berada dikategori cukup untuk unsur intrinsik dan kategori kurang untuk unsur ekstrinsik.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut dibutuhkan usaha untuk mengatasinya, yaitu salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam mempelajari cerpen. Mengingat perkembangan teknologi yang semakin maju, menjadi peluang besar untuk membuat media pembelajaran yang menarik dengan melibatkan teknologi yang nantinya akan digunakan dalam proses belajar mengajar agar peserta didik mendapatkan motivasi belajarnya kembali (Husaini, 2014). Media pembelajaran yang potensial untuk dikembangkan, salah satunya adalah modul ajar berbasis *flipbook* digital. *Flipbook* digital merupakan sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat memadukan antara teks, gambar, audio, dan video dalam satu tampilan yang menarik (Saparina et al., 2020).

Pengembangan modul ajar bahasa Indonesia berbasis *flipbook* digital pada topik cerpen Papua dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan dan menambah kualitas pembelajaran untuk pembelajaran cerpen di sekolah. Dengan media *flipbook* digital, materi cerpen bisa disajikan dengan lebih menarik, interaktif, serta mudah dipahami oleh peserta didik (Sari & Ahmad, 2021). Mengingat perlengkapan teknologi di SDIT Al-Izzah cukup memadai, seperti tersedianya komputer, maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan modul ajar bahasa Indonesia berbasis *flipbook* digital dengan topik cerpen Papua.

Penelitian-penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa modul ajar yang dikembangkan dengan berbasis *flipbook* digital dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran di sekolah. Seperti penelitian pada tahun 2020 memberikan dampak yang baik dimana terdapat peningkatan pada hasil belajar peserta didik untuk materi pecahan bilangan (Angelia et al., 2024). Adapun penelitian tahun 2023 juga mendapatkan peningkatan hasil belajar setelah menerapkan *flipbook* digital sebagai media pembelajaran (Juliani & Ibrahim, 2023). Sama halnya dengan pengembangan modul ajar berbasis *Flipbook* digital yang dikembangkan untuk pembelajaran daring dianggap sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran mata pelajaran IPA (Hadiyanti, 2021). Hal tersebut membuktikan bahwa modul ajar berbasis *flipbook* digital dapat digunakan di mana saja. Namun, masih diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan modul ajar bahasa Indonesia yang berbasis *flipbook* digital pada topik cerita pendek atau cerpen dengan tema Papua. Oleh karena itu, dilakukan penelitian dengan judul Pengembangan Modul Ajar Bahasa Indonesia Berbasis *Flipbook* Digital Topik Ceren Papua Untuk Peserta Didik Kelas IV SDIT Al-Izzah Kota Sorong.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluate* (Branch, 2009) untuk menghasilkan modul ajar yang valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran cerpen. Uji coba dilakukan pada peserta didik kelas IV SDIT Al-Izzah Kota Sorong dengan jumlah 55 peserta didik menggunakan teknik sampling jenuh, serta uji coba kelompok pada 48 peserta didik yang ditentukan melalui rumus

Slovin. Penelitian *research and development* ini memanfaatkan data kuantitatif dan kualitatif, di mana data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian validitas, kepraktisan, dan keefektifan modul, sedangkan data kualitatif berasal dari kritik, saran validator, dan hasil observasi pelaksanaan uji coba. Analisis data dilakukan menggunakan skala likert 1–4 untuk menghindari pilihan netral dan mendorong responden memberikan penilaian yang jelas, sebagaimana disarankan oleh (Sugiyono, 2022), sehingga modul ajar yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis Data Uji Validasi

#### Analisis Data Uji Validasi Materi

Pada tabel 1 dapat dilihat jumlah skor dari ahli materi, berikut ini skor rata-rata yang diperoleh dari validator ahli materi:

**Tabel 1.** Analisis Data Uji Validasi Materi

Validator ahli materi	Skor Rata-rata	Kriteria	Keterangan
Validator 1	3,77	Sangat Baik	Sangat valid/tidak revisi
Validator 2	3,55	Sangat.Baik	Sangat valid/tidak revisi
Rata-rata	3,66	Sangat Baik	Sangat valid/tidak revisi

Sumber : Data primer yang diolah dengan microsoft excel (2025)

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli materi pertama terhadap pengembangan modul ajar bahasa Indonesia berbasis *flipbook* digital topik cerpen Papua memperoleh skor 3,77 dengan kriteria sangat baik. Selanjutnya, hasil validasi ahli materi yang kedua memperoleh skor 3,55 dengan kriteria sangat baik. Adapun skor rata-rata dari ahli materi adalah 3,66 dengan kriteria sangat baik yang artinya tidak diperlukan revisi.

#### Analisis Data Uji Validasi Media

Pada tabel 2 dapat dilihat jumlah skor dari ahli media, berikut ini skor rata-rata yang diperoleh dari validator ahli media:

**Tabel 2.** Analisis Data Uji Validasi Media

Validator Ahli Media	Skor Rata-Rata	Kriteria	Keterangan
Validator 1	3,72	Sangat Baik	Sangat valid/tidak revisi
Validator 2	3,38	Baik	Valid/revisi penulisan
Rata-rata	3,55	Sangat Baik	Sangat valid/tidak revisi

Sumber : Data primer yang diolah dengan microsoft excel (2025)

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli media pertama terhadap pengembangan modul ajar bahasa Indonesia berbasis *flipbook* digital topik cerpen Papua memperoleh skor 3,72 dengan kriteria sangat baik. Selanjutnya, hasil validasi ahli media yang kedua memperoleh skor 3,38 dengan kriteria baik. Adapun skor rata-rata dari ahli media adalah 3,55 dengan kriteria sangat baik yang artinya tidak diperlukan revisi.

#### Analisis Data Uji Validasi Bahasa

Pada tabel 3 dapat dilihat jumlah skor dari ahli bahasa sebagai berikut:

**Tabel 3.** Analisis Data Uji Validasi Bahasa

Validator Ahli Bahasa	Skor Rata-Rata	Kriteria	Keterangan

Validator 1	3,75	Sangat Baik	Sangat valid/tidak revisi
Validator 2	3,83	Sangat Baik	Sangat valid/tidak revisi
Rata-rata	3,79	Sangat Baik	Sangat valid/tidak revisi

Sumber : Data primer yang diolah dengan microsoft excel (2025)

Berdasarkan skor di atas, maka disimpulkan bahwa hasil validasi ahli bahasa pertama terhadap pengembangan modul ajar bahasa indonesia berbasis *flipbook* digital topik cerpen Papua memperoleh skor 3,75 dengan kategori sangat baik. Selanjutnya, hasil validasi ahli bahasa yang kedua memperoleh skor 3,83 dengan kategori sangat baik. Adapun skor rata-rata dari ahli media adalah 3,79 dengan kategori sangat baik yang artinya tidak diperlukan revisi.

**Tabel 4.** Perolehan Hasil Validasi

Hasil Validasi	Rata-Rata Validasi	Kriteria
Validator ahli materi	3,66	Sangat valid/tidak revisi
Validator ahli media	3,55	Sangat valid/tidak revisi
Validator ahli bahasa	3,79	Sangat valid/tidak revisi
Validasi ahli	3,66	Sangat valid/tidak revisi

Sumber : Data primer yang diolah dengan microsoft excel (2025)

Dari tabel 4 dapat diketahui bahwa perolehan rata-rata hasil validasi ahli materi menunjukkan pada angka 3,66 hasil validasi ahli media menunjukkan angka 3,55 dan perolehan rata-rata hasil validasi ahli bahasa menunjukkan pada angka 3,79 dengan masing-masing kriteria dinyatakan sangat valid. Dengan demikian, berdasarkan pedoman validasi ahli pada pengembangan modul ajar bahasa Indonesia berbasis *flipbook* digital topik cerpen Papua, dapat disimpulkan bahwa validasi ahli telah memenuhi kriteria modul untuk dapat diuji cobakan.

### Analisis Data Uji Kepraktisan

#### Analisis Data Respon Pendidik

Berdasarkan tabel 5 di bawah penyajian data hasil respon pendidik untuk uji kepraktisan, dianalisis bahwa hasil respon pendidik terhadap pengembangan modul ajar bahasa Indonesia berbasis *flipbook* digital topik cerpen Papua memperoleh skor 50 dan rata-rata 96,2% dengan kategori sangat praktis menurut kriteria kelayakan produk yang dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 5.** Data Respon Pendidik

No.	Pernyataan	Skor
Aspek Kemenarikan		
1.	Tampilan halaman cover modul menarik	4
2.	Penempatan tata letak (judul, subjudul, teks, gambar, nomor halaman) modul konsisten dengan format tertentu.	4
3.	Pemilihan jenis huruf, ukuran serta spasi yang digunakan sesuai sehingga mempermudah peserta didik dalam membaca modul.	4
4.	Perpaduan antara gambar dan tulisan dalam modul menarik.	4
5.	Modul menggunakan bahasa sesuai tingkat pemahaman peserta didik.	3
Aspek Materi		
6.	Materi pembelajaran pada modul sesuai dengan capaian	4

	dan tujuan pembelajaran	
7.	Materi yang disajikan dalam modul membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran	4
8.	Materi yang disajikan dalam modul sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik	3
9.	Modul mendorong peserta didik untuk berdiskusi atau bekerja sama dengan orang lain dalam satu kelompok	4
	Aspek bahasa	
10.	Modul menggunakan bahasa yang komunikatif.	4
11.	Modul menggunakan struktur kalimat yang jelas	4
12.	Modul menggunakan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami peserta didik	4
13.	Petunjuk kegiatan-kegiatan dalam modul jelas sehingga mempermudah peserta didik melakukan semua kegiatan yang ada dalam modul	4
	Jumlah	50

Sumber : Data primer yang diolah dengan microsoft excel (2025)

#### Analisis Data Respon Peserta Didik

Berdasarkan uji coba modul yang telah dilakukan, diperoleh hasil uji coba produk yang dapat dideskripsikan dengan kategori sebagai berikut:

**Tabel 6.** Analisis Data Respon Peserta Didik

Inisial	Total Skor Uji Coba Kelompok	Kategori
Peserta didik 1	83,3	Praktis
Peserta didik 2	89,6	Sangat praktis
Peserta didik 3	100,0	Sangat praktis
Peserta didik 4	87,5	Sangat praktis
Peserta didik 5	85,4	Praktis
Peserta didik 6	83,3	Praktis
Peserta didik 7	79,2	Praktis
Peserta didik 8	100,0	Sangat praktis
Peserta didik 9	75,0	Praktis
Peserta didik 10	77,1	Praktis
Peserta didik 11	89,6	Sangat praktis
Peserta didik 12	87,5	Sangat praktis
Peserta didik 13	85,4	Praktis
Peserta didik 14	100,0	Sangat praktis
Peserta didik 15	83,3	Praktis
Peserta didik 16	79,2	Praktis
Peserta didik 17	87,5	Sangat praktis
Peserta didik 18	95,8	Sangat praktis
Peserta didik 19	85,4	Praktis
Peserta didik 20	89,6	Sangat praktis
Peserta didik 21	87,5	Sangat praktis
Peserta didik 22	91,7	Sangat praktis
Peserta didik 23	87,5	Sangat praktis
Peserta didik 24	91,7	Sangat praktis

Inisial	Total Skor Uji Coba Kelompok	Kategori
Peserta didik 25	85,4	Praktis
Peserta didik 26	75,0	Praktis
Peserta didik 27	83,3	Praktis
Peserta didik 28	95,8	Sangat praktis
Peserta didik 29	75,0	Praktis
Peserta didik 30	85,4	Praktis
Peserta didik 31	95,8	Sangat.praktis
Peserta didik 32	91,7	Sangat.praktis
Peserta didik 33	100,0	Sangat praktis
Peserta didik 34	87,5	Sangat praktis
Peserta didik 35	87,5	Sangat praktis
Peserta didik 36	75,0	Praktis
Peserta didik 37	97,9	Sangat praktis
Peserta didik 38	91,7	Sangat praktis
Peserta didik 39	85,4	Praktis
Peserta didik 40	77,1	Praktis
Peserta didik 41	75,0	Praktis
Peserta didik 42	83,3	Praktis
Peserta didik 43	87,5	Sangat praktis
Peserta didik 44	91,7	Sangat praktis
Peserta didik 45	100,0	Sangat praktis
Peserta didik 46	75,0	Praktis
Peserta didik 47	95,8	Sangat praktis
Peserta didik 48	83,3	Praktis
Rata—rata skor diperoleh	87,2	Sangat praktis

Sumber : Data primer yang diolah dengan microsoft excel (2025)

Tabel 6 di atas menunjukkan bahwa tahapan uji coba produk pengembangan modul ajar bahasa Indonesia berbasis *flipbook* digital topik cerpen Papua memperoleh hasil 87,2 dalam kategori sangat praktis. Adapun rata-rata skor yang diperoleh berdasarkan hasil dari pendidik dan peserta didik adalah 87,3 dengan kategori sangat praktis.

#### Analisis Data Uji Keefektifan

Tabel hasil skor penilaian peserta didik terkait *pre-test* dan *post-test* menunjukkan hasil yang sangat signifikan. Hasil tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji *n-gain* untuk melihat keefektifan penggunaan modul ajar bahasa Indonesia berbasis *flipbook* digital topik cerpen Papua. Data analisis uji *n-gain* dapat ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 7.** Analisis Uji *N-Gain*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Skor	55	.38	1.00	.7225	.15579
Persen	55	37.50	100.00	72.2471	15.57896
Valid N (listwise)	55				

Sumber : Data primer yang diolah dengan SPSS (2025)

Berdasarkan Tabel 7 data SPSS 31 di atas menunjukkan rata-rata hasil uji *n-gain* skor untuk *pre-test* dan *post-test* peserta didik adalah 0,72 yang artinya bahwa  $0,72 > 0,7$  sehingga tingkat keefektifan dikategorikan tinggi. Hasil ini menjadi bukti bahwa penggunaan modul ajar bahasa Indonesia berbasis *flipbook* digital topik cerpen Papua sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

### Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji coba produk mengenai respon peserta didik dan respon pendidik terhadap modul yang dikembangkan peneliti diperoleh kesimpulan yang menunjukkan bahwa modul ajar bahasa Indonesia berbasis *flipbook* digital topik cerpen Papua sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif, sehingga peneliti tidak perlu melakukan revisi produk kembali.

### KESIMPULAN

Berdasarkan permasalahan-pemmasalahan yang ditemukan dilapangan, peneliti mengembangkan modul ajar bahasa Indonesia berbasis *flipbook* digital topik cerpen Papua sebagai solusi atas permasalahan yang ditemukan. Produk yang dihasilkan mendapatkan respon yang positif. Dari hasil analisis uji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dapat disimpulkan bahwa modul ajar bahasa Indonesia berbasis *flipbook* digital topik cerpen Papua ini sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data uji validasi dari validator ahli materi, media, dan bahasa, modul pembelajaran bahasa Indonesia yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata 3,66 yang dikategorikan sebagai sangat valid untuk digunakan. Berdasarkan data uji kepraktisan dari hasil kuesioner guru dan siswa, modul ajar bahasa Indonesia ini menunjukkan kategori yang sangat praktis dengan skor rata-rata 87,3. Berdasarkan data uji efektivitas melalui uji *n-gain*, produk ini masuk dalam kategori sangat efektif dengan skor rata-rata 0,72 sehingga modul ajar ini sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

### REFERENSI

- Andriani. (2016). Peningkatan kemampuan menganalisis unsur intrinsik cerpen dengan model. *Jurnal Papatuzdu*, 11(1), 19–32.
- Angelia, R. A., Navatika V. B. S., Alfredo B., & Syahril. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Flipbook terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Bilangan Pecahan Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 1(2), 147–154.
- Apriliani, & Radia. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 995–1003.
- Arikunto, S. (2009). Prosedur Penelitian. In *PT Bumi Aksara*. PT Bumi Aksara.
- Branch, R. M. (2009). *Intructional Design: The Addie Approach*. MA: Springer US.
- Chairiah. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menulis Unsur Intrinsik Dan Unsur Ekstrinsik Cerpen Berdasarkan Pengalaman Orang Lain. *EDUCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 2(3), 216–226. <https://doi.org/10.51878/educational.v2i3.1501>
- Darmayanti, N. F., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Penerapan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Cerpen Kelas V SDN Dukuh Kupang III/490. *JSER Journal of Science and Education Research*, 3(2), 103–107.
- Fatonah, K., Hapudin, M. S., & Saputra, D. S. (2024). Pemetaan Genre Sastra Dalam Buku Teks Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 2548–6950.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-*



- 4584), 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Hadiyanti, A. H. D. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Digital Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(2), 284–291. <https://doi.org/10.31949/jee.v4i2.3344>
- Hidayati, F. (2018). Keefektifan Metode Reciprocal Learning Terhadap Kemampuan Mengapresiasi Cerita Pendek Ditinjau Dari Minat Membaca Karya Sastra. *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia*, 3(9), 11–20.
- Husaini, M. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan (E-Education). *Jurnal Mikrotik*, 2(1), 1–5.
- Isprianti, A. (2022). Pembelajaran Menganalisis Unsur Pembangun Cerpen Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning Dan Pengaruhnya Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Kritis Pada Peserta Didik Kelas Xi Smk Negeri 7 Bandung. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(Vol. 5. No. 1), 92–105. <https://doi.org/10.23969/wistara.v5i2.6172>
- Juliani, R., & Ibrahim, N. (2023). Penagaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 7(1), 20–26.
- OECD. (2023). PISA 2022 Results Factsheets Indonesia. *OECD (Organisation for Economic Co-Operation and Development) Publication*, 1–9.
- Saparina, M., Suratman, D., & Nursangaji, A. (2020). Kelayakan Flipbook Digital sebagai Media Pembelajaran pada Mater Lingkaran di Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(9), 1–11.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819–2826.
- Simbolon, D. R., Perangin-Angin, E., & Nduru, S. M. (2022). Analisis Nilai-Nilai Religius, Moral, Dan Budaya Pada Novel Tenggelamnya Kapal Van der Wijk Karya Hamka Serta Relevansinya Sebagai Bahan Ajar Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Basataka (JBT)*, 5(1), 50–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.36277/basataka.v5i1.147>
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian. In *ALFABETA*, cv (2nd ed.). ALFABETA, cv.