# PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI *FLIPBOOK* DI KELAS IX MTS AL-MUJTAHID PONTIANAK.

**TESIS**

**OLEH**

**RIZQIYAH**

**F2161221005**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA**

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS TANJUNGPURA**

**PONTIANAK**

**2026**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI *FLIPBOOK* DI KELAS IX MTS AL-MUJTAHID PONTIANAK.**

**TESIS**

**Tanggung Jawab Yuridis Material Pada Peneliti,**

**Rizqiyah**
**NIM F2161221005**

**Disetujui Oleh,**

| Pembimbing I | Pembimbing II |
|---|---|
| **Prof. Dr. Antonius Totok Priyadi, M. Pd.** | **Dr. Patriantoro, M. Hum.** |
| **NIP 196105111988101001** | **NIP 196208241989031003** |

**Disahkan Oleh,**
**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**
**Universitas Tanjungpura**

**Prof. Dr. Ahmad Yani T, M. Pd.**
**NIP 196604011991021001**

**Lulus Tanggal: 02 Juli 2026**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI *FLIPBOOK* DI KELAS IX MTS AL-MUJTAHID PONTIANAK**

**TESIS**

**Tanggung Jawab Yuridis Material Pada Peneliti,**

**Rizqiyah**
**NIM F2161221005**

**Disetujui Oleh,**

| Pembimbing I | Pembimbing II |
|---|---|
| **Prof. Dr. Antonius Totok Priyadi, M. Pd.** | **Dr. Patriantoro, M. Hum** |
| **NIP 196105111988101001** | **NIP 196208241989031003** |

| Penguji I | Penguji II |
|---|---|
| **Prof. Dr. H. Martono. M.Pd.** | **Hotma Simanjuntak, M.Hum. Ph. D.** |
| **NIP 196803161994031014** | **NIP 196212261988101001** |

**Disahkan Oleh,**
**Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia**

**Dr. Henny Sanulita, M. Pd.**
**NIP 198209222006042002**

**Lulus Tanggal: 02 Juli 2026**

**PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI *FLIPBOOK* DI KELAS IX MTS AL-MUJTAHID PONTIANAK**

**TESIS**

**Tanggung Jawab Yuridis Material Pada Peneliti,**

**Rizqiyah**
**NIM F2161221005**

**Disetujui Oleh,**

| Pembimbing I | Pembimbing II |
|---|---|
| **Prof. Dr. Antonius Totok Priyadi, M. Pd.** | **Dr. Patriantoro, M. Hum** |
| **NIP 196105111988101001** | **NIP 196208241989031003** |

**Disahkan Oleh,**
**Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**

**Dr. Agus Wartiningsih, M.Pd**
**NIP 197908162002122002**

**Lulus Tanggal: 02 Juli 2026**

# PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Rizqiyah

NIM : F2161221005

Jurusan/Prodi : Magister Pendidikan Bahasa Indonesia

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 01 September 2026




Rizqiyah

F2161221005

# ABSTRAK

Rizqiyah, 2026. Pengembangan Buku Digital dalam Pembelajaran Menulis Cerpen dengan Menggunakan Aplikasi *Flipbook* di Kela IX MTs Al-Mujtahid Pontianak. Tesis, Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, Program Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura, Pontianak. Pembimbing: (1) Prof. Dr. Antonius Totok Priyadi, M. Pd (2) Dr. Patriantoro, M. Hum.

**Kata kunci: Pengembangan Buku digital, menulis cerpen, dan aplikasi *flipbook***.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan buku digital dalam menulis cerpen dengan menggunakan aplikasi *flipbook*. Desain penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D*) dengan model ADDIE. Penelitian dilakukan di kelas IX MTs Al-Mujtahid Pontianak. Data dikumpulkan melalui Teknik wawancara, *Focus Group Discussion*, angket, dan tes observasi (pengamatan). Data yang dikumpulkan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan, buku digital ini memiliki rancang bangun yang kuat dan terstruktur sehingga membantu guru dalam mengajar dan dimanfaatkan dengan baik oleh peserta didik dalam belajar. Hasil penilian responden (guru dan peserta didik) dan hasil keterlaksanaan di lapangan menunjukkan bahwa buku digital ini memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. buku digital ini dinilai sangat baik dan praktis dengan menggunakan aplikasi *flipbook*. Pembelajaran ini berfokus pada keterampilan menulis cerpen dengan menggunakan aplikasi *flipbook* sehingga menghasilkan cerpen yang sangat baik dan bisa dibaca oleh semua orang dengan mudah dan dimana saja. Temuan ini menyarankan perlunya pengembangan terus-menerus pada buku digital yang sesuai dan efektif untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan perkembangan dalam pendidikan.

## *ABSTRACT*

*Rizqiyah. 2026. Development of Digital Books in Short Story Writing Learning Using the Flipbook Aplication in Class IX MTs Al-Mujtahid Pontianak. Thesis, Indonesia Language Education Study Program, Master's Program in Indonesian Language Education. Faculty of Teacher Training and Education, Tanjungpura University, Pontianak. Advisors: (1) Prof. Dr. Antonius Totok Priyadi, M. Pd. (2) Dr. Patriantoro, M. Hum.*



***Keywords:Digital book development, short story writing, and flipbook applications***



*This study aims to develop a digital textbook for writing short stories using a flipbook application. The research design used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. The study was conducted in grade IX at MTs Al-Mujtahid Pontianak. Data were collected through interviews, focus group discussions, questionnaires, and observation tests. The collected data were analyzed qualitatively and quantitatively. The results show that this digital textbook has a strong and structured design that assists teachers in teaching and is well utilized by students in learning. The results of the respondent assessment (teachers and students) and the results of field implementation indicate that this digital textbook has a very high level of validity and practicality and is suitable for use in the learning process. This digital textbook was deemed very good and practical using the flipbook application. This learning focused on short story writing skills using the flipbook application, resulting in excellent short stories that can be read easily by everyone and anywhere. These findings suggest the need for continuous development of appropriate and practical digital textbooks to meet student needs and developments in education.*

# KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas rahmat dan hidayah-Nya peneliti dapat menyusun tesis yang berjudul "*Pengembangan Buku Digital dalam Pembelajaran Menulis Cerpen dengan Menggunakan Aplikasi Flipbook di Kelas IX Mts Al-Mujtahid Pontianak*". Penyusunan tesis ini diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak. .

Penelitian ini dapat dilakukan berkat bimbingan dan arahan serta motivasi. Oleh karena itu, peneliti mengucapakn terima kasih kepada berbagai pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan tesis ini, sebagai berikut.

1. Prof. Dr. Antonius Totok Priyadi, M. Pd., selaku dosen pembimbing pertama yang telah membimbing peneliti dalam penyusunan tesis ini sekaligus kepala Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia.
2. Dr. Patriantoro, M. Hum., selaku dosen pembimbing kedua yang telah membimbing peneliti dalam penyusunan tesis ini.
3. Prof. Dr. H. Martono, M. Pd., selaku pembahas pertama yang telah membimbing peneliti dalam penyusunan tesis ini.
4. Hotma Simanjuntak, M. Hum. Ph. D., selaku pembahas kedua dalam penyusunan tesis ini.
5. Seluruh dosen Program Magister Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Tanjungpura yang telah memberikan perkuliahan sehingga peneliti dapat memperoleh ilmu yang bermanfaat.
6. Kepada suami tercinta H. Saiful Bahri, ST. MT. Yang telah mendukung penelti secara moril dan materil sehingga peneliti mampu menyelesaikan tesis ini.

7. Rekan-rekan seperjuangan di Program Magister Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak yaitu Teresia Fatimah, Sigit Sugianto, Sunarti, Sarbini, Edith, Pebriyandi, Ainurrozi, Yolanda oktaviani, dan Michelia Ramina yang telah memberikan dukungan serta semangat kepada peneliti.

Peneliti berusaha yang terbaik untuk penyusunan tesis ini, apabila terdapat kekeliruan atau kekurangan dalam tesis ini peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak agar peneliti dapat menyempurnakan proposal dengan baik. Semoga tesis ini dapat memberikan wawasan yang lebih luas dan menjadi sumbangan pemikiran kepada pembaca dan khususnya peneliti. Atas atensi semua pihak disampaikan terima kasih.

Pontianak, 20 April 2026

Peneliti,
Rizqiyah

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... i
DAFTAR ISI ..... iii
DAFTAR TABEL ..... vi
DAFTAR GAMBAR ..... viii
DAFTAR LAMPIRAN ..... ix
BAB I PENDAHULUAN ..... 1
1.1 Judul Penelitian ..... 1
1.2 Latar Belakang ..... 1
1.3 Masalah Penelitian ..... 7
1.4 Tujuan Penelitian ..... 9
1.5 Manfaat Penelitian ..... 9
1.5.1 Manfaat Teoretis ..... 9
1.5.2 Manfaat Praktis ..... 10
1.6 Ruang lingkup Penelitian ..... 10
1.7 Kajian Relevan ..... 12
1.8 Definisi Operasional ..... 13
BAB II KAJIAN TEORI ..... 15
2.1. Kajian Teori ..... 15
2.1.1 Prinsip Pengembangan Pembelajaran ..... 15
2.1.2 Prinsip Relevansi ..... 15
2.1.3 Prinsip Konsistensi ..... 15
2.1.4 Prinsip Kecukupan ..... 16
2.1.5 Proses Pengembangan Buku Digital Menggunakan Model ADDIE ..... 16
2.1.6 Perencanaan Pembelajaran/Model Ajar ..... 21
2.1.7 Modul Ajar Bahasa Indonesia ..... 22
2.1.8 Materi Ajar ..... 28
2.1.9 LKPD ..... 32
2.1.10 Media Pembelajaran ..... 38
2.2 Buku Digital ..... 41
2.3 Pengertian *Flipbook* ..... 43
2.4 Cerita Pendek ..... 45

2.4.1 Pengertian cerpen ..... 45
2.4.2 Unsur - Unsur Cerpen ..... 46
2.5 Hakikat Media ..... 56
2.5.1 Pengertian Media ..... 56
2.5.2 Klasifikasi Media ..... 58
2.5.3 Aspek-Aspek Penilaian Menulis Cerpen ..... 61
BAB III METODOLOGI PENELITIAN ..... 69
3.1 Desain Penelitian ..... 69
3.2 Prosedur pengembangan ..... 72
3.3 Subjek Penelitian ..... 77
3.4 Setting Penelitian ..... 77
3.5 Tempat Penelitian ..... 77
3.6 Waktu Penelitian ..... 77
3.7 Teknik Pengumpulan Data ..... 78
3.8 Instrumen Pengumpulan Data ..... 80
3.9 Instrumen Perancangan Buku Digital ..... 81
3.9.1 Instrumen Perancangan Buku Digital ..... 81
3.9.2 Lembar Validasi Ahli Materi (materi cerpen) Buku Digital ..... 86
3.9.3 Lembar instrumen validasi ahli media (Buku Digital) ..... 87
3.9.4 Lembar Validasi Ahli Bahasa ..... 89
3.9.5 Lembar Validasi Ahli Bahasa ..... 90
3.9.6 Lembar Validasi Ahli Desain Buku Digital ..... 91
3.9.7 Lembar Validasi Ahli Desain Buku Digital ..... 93
3.9.8 Instrument Kevalidan Buku Digital ..... 94
3.9.9 Instrumen Kepraktisan Buku Digital ..... 100
3.10 Metode Analisis Data ..... 101
3.11 Effect Size ..... 105
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN ..... 108
4.1 Hasil Penelitian ..... 108
4.1.1 Perancangan Buku Digital dalam Menulis Cerpen Dengan Menggunakan Aplikasi *Flipbook.* ..... 108

4.1.2 Kevalidan Buku Digital dengan Menggunakan Aplikasi *Fipbook* di kelas IX MTs Al-Mujtahid Pontianak. ..... 112
4.1.3 Kepraktisan Buku Digital dengan Menggunakan Aplikasi *Flipbook* ..... 114
4.1.4 Keefektifan Buku Digital dengan Menggunakan Aplikasi *Flipbook*..... 115
4.2 Pembahasan..... 118
4.2.1 Perancangan Buku Digital dengan Menggunakan Aplikasi *Flipbook.* ..... 118
4.2.2 Tahap Analisis (*Analysis*) ..... 119
4.2.3 Pengembangan Buku Digital dengan Menggunakan Aplikasi *Flipbook.* .. 128
4.2.4 Kevalidan Buku Digital dengan Menggunakan Aplikasi *Flipbook.* ..... 142
4.2.5 Kepraktisan buku digital dengan menggunakan aplikasi *flipbook.*..... 156
4.2.6 Hasil penilaian Kepraktisan Buku Digital dengan menggunakan Aplikasi *Flipbook* pada kelas kecil. ..... 157
4.2.7 Hasil penilaian kepraktisan buku digital dengan menggunakan aplikasi *flipbook* pada kelas besar. ..... 160
4.2.8 Keefektifan Buku Digital dengan Menggunakan Aplikasi *Flipbook*..... 162
BAB V PENUTUP..... 168
5.1 Simpulan ..... 168
5.2 Saran..... 170
DAFTAR PUSTAKA ..... 173

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Tahapan Pengembangan Buku Digital Model ADDIE.....71
Tabel 3.2 Teknik Pengumpulan Data.....78
Tabel 3.3 Instrumen Pengumpulan Data.....80
Tabel 3.4 Tabel Lembar Kisi-Kisi Wawancara Rancang Bangun.....81
Tabel 3.5 Tabel Lembar wawancara rancang bangun.....84
Tabel 3.6 Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi.....86
Tabel 3.7 Tabel Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa.....89
Tabel 3.8 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....90
Tabel 3.9 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Desain Buku Digital.....91
Tabel 3.10 Lembar Validasi Ahli Desain Buku Digital.....93
Tabel 3.11 Tabel kisi-kisi instrument Kevalidan Guru/praktisi.....95
Tabel 3.12 Angket penilaian kevalidan buku digital(respon Guru).....96
Tabel 3.13 Lembar Validasi Instrumen Kevalidan siswa.....97
Tabel 3.14 Angket Penilaian Kevalidan Respon Peserta Didik (Buku Digital).....98
Tabel 3.15 Angket Respon Keefektifan dan Kemenarikan Buku Digital.....100
Tabel 3.16 Validitas Buku Ajar.....102
Tabel 3.17 Konversi Tingkat kevalidan buku digital.....103
Tabel 3.18 Kriteria Derajarat Realibilitas.....104
Tabel 3.19 Kriteria Effect Size (cohen, Manion, & Morrison, 2018).....107
Tabel 4.1 Kebutuhan Materi Pilihan Siswa dalam Keterampilan Menulis.....125
Tabel 4.2 Jumlah responden pemilih.....126
Tabel 4. 3 Penilaian kevalidan ahli materi 1 Farninda Aditya, M. Pd.....144
Tabel 4. 4 Hasil validasi instrumen untuk ahli materi 2 oleh Yolanda Oktaviani, M. Pd.....146
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Bahasa 1.....148
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Bahasa 2.....149
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Desain Buku Digital.....150
Tabel 4. 8 Hasil penilaian kevalidan buku digital Oleh Guru Bahasa Indonesia.153
Tabel 4. 9 Hasil Penilaian Kevalidan Buku Digital Oleh Peserta Didik Kelas IX .....154

Tabel 4. 10 Hasil Angket Respon Kepraktisan Buku Digital terhadap kelas kecil yang berjumlah 8 siswa. .....158
Tabel 4. 11 penilaian kepraktisan buku digital dengan menggunakan aplikasi *flipbook* pada kelas besar.....161

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran.....67
Gambar 3.1 Tahapan ADDIE.....73
Gambar 4.1 Desain Buku Digital.....110

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pembahasan Materi .....178
Lampiran 2 Foto Validator 1 dan 2 .....179
Lampiran 3 Instrumen Ahli Bahasa 1 .....180
Lampiran 4 Instrumen Ahli Bahasa 2 .....181
Lampiran 5 Instrumen Ahli Materi 1 .....182
Lampiran 6 Instrumen Ahli Materi 2 .....183
Lampiran 7 Instrumen Ahli Desain.....184

# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Judul Penelitian

*"Pengembangan Buku Digital dalam Pembelajaran Menulis Cerpen dengan Menggunakan Aplikasi Flipbook di Kelas Ix MTs Al-Mujtahid Pontianak"*

## 1.2 Latar Belakang

Pendidikan sebagai upaya sistematis dalam meningkatkan pengetahuan dan kecerdasan, perkembangan pendidikan yang kian pesat dipengaruhi oleh berbagai faktor penunjang lai nnya. Pendidikan menjadi wadah dalam meningkatkan kualitas perkembangan ilmu pengetahuan, peningkatan kualitas pendidikan yang signifikan ini dipengaruhi oleh kemajuan teknologi yang kian pesat. Teknologi informasi dan komunikasi selalu mengalami perubahan dari masa ke masa. Perkembangan ini dapat dimanfaatkan oleh banyak kalangan termasuk pelaku pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan dimulai dari meningkatkan proses pembelajaran serta pengembangan bahan ajar yang menarik dan didukung oleh beberapa faktor penunjang satu di antaranya ialah teknologi itu sendiri. Teknologi digital sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan saat ini. Proses pembelajaran harus didukung dengan fasilitas yang lengkap, mulai dari siswa, guru, dan media pembelajaran yang kreatif, inovatif serta menarik.

Pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan, serta membangkitkan apresiasi terhadap hasil karya sastra khususnya pada materi menulis cerpen. Pembelajaran bahasa dan sastra

Indonesia menitikberatkan pada keterampilan utama termasuk menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Keterampilan menulis adalah salah satu hal yang dilakukan untuk mengungkapkan ide atau gagasan yang disampaikan melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Keterampilan menulis sangat penting untuk dipahami. Pembelajaran bahasa memiliki peran penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa. Pembelajaran bahasa diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memahami gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat pengguna bahasa, serta mengidentifikasi dan memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan bidang studinya.

Media pembelajaran merupakan wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran. Media pembelajaran harus mampu menyampaikan tujuan dari pembelajaran. Dalam hal ini, media pembelajaran haruslah bervariasi untuk meningkatkan kreativitas serta mampu menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Di sisi lain penelitian ini hadir sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran serta meningkatkan literasi pada siswa, khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia di jenjang sekolah menengah pertama. Media pembelajaran yang menarik ditunjang oleh media digital berupa aplikasi dalam pembelajaran. Media dan aplikasi memiliki peran penting dalam pengajaran bahasa Indonesia. Penggunakan aplikasi, siswa dapat lebih mudah dan antusias dalam mengikuti materi pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran cerpen. Dengan menggunakan aplikasi *flipbook* diharapakan cerpen yang siswa hasilkan menjadi sebuah produk berupa buku digital sehingga nantinya akan bermanfaat sebagai bahan ajar untuk dipakai dalam metari cerpen, peneliti memilih materi cerpen

dikarenakan hanya cerpen yang bisa diselipkan animasi bergambar, suara, bahkan navigasi dalam aplikasi *flipbook*, sehingga produk buku digital yang dihasilakan siswa lebih menarik, guru juga bisa meningkatkan kualitas pelajaran di kelas menjadi lebih efektif dan memudahkan siswa untuk menemukan ide atau inspirasi dalam karya sastra seperti cerpen, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Metode pembelajaran dalam penelitian ini lebih menekankan pada metode/pendekatan *Deep Learning*. Media yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah aplikasi *flipbook* dimana media ini merupakan alat, wahana, bahan, perantara, untuk mempermudah kegiatan penugasan dalam ranah pembelajaran dikelas. *flipbook* adalah buku digital interaktif yang dapat memuat teks, gambar, video, musik, dan animasi. *flipbook* dapat menjadi media pembejaran modern yang mendukung pembelajaran di kelas. *flipbook* juga merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan bagi pengguna untuk membuat presentasi animasi sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan. Aplikasi *flipbook* terdapat animasi-animasi yang dapat dikreasikan menjadi sebuah produk yang menarik. Satu diantaranya dapat digunakan sebagai media literasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran *flipbook* ini akan memudahkan peneliti dalam menghasilkan data penelitian yang menarik. Upaya peninggakata peserta didik dan mengimplentasikan hasil cerpen peserta didik ke dalam media *flipbook* ini menjadi pembeda dengan penelitian sebelumnya. Alasan peneliti menggunakan media *flipbook* karena belum pernah diterapkan dalam pembelajaran menulis cerpen pada siswa kelas IX Mts AL-Mujtahid Pontianak dan menjadi produk pengembangan buku digital. *flipbook* yang memiliki durasi singkat diharapkan dapat dijadikan sebagai media yang sesuai dengan pembelajaran menulis cerpen yang akan dilaksanakan di dalam kelas,

melalui produk ini siswa akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, karena media *flipbook* tidak memerlukan waktu yang lama, sehingga waktu pembelajaran dapat disesuaikan dengan alokasi waktu dalam pembelajaran.

Peneliti memilih buku digital dengan menggunakan aplikasi *flipbook* selain yang sudah dipaparkan sebelumnya juga karena apalikasi ini memiliki perbedaan yang terletak pada tampilan visual yang interaktif dan realistis. Dokumen diubah menjadi menyerupai buku digital yang bisa dibuka perlembarnya *(page-flip*) lengkap dengan efek suara membalik kertas. *flipbook* juga dilengkapi tautan aktif *(hotspot*) untuk mengarahkan pembaca ke situs tertentu. Untuk membagikan *filpbook* tidak perlu mengirim *file* berukuran besar yang memberatkan memori. *flipbook* cukup mengirimkan tautan link saja kepada pembaca. Pembaca dapat lansung membuka *flipbook* melalui peramban *(browser*) di ponsel atau laptop tanpa harus mengunduh aplikasi. Dokumen juga bisa dilindungi dengan kata sandi (*password*) agar tidak sembarang orang bisa mengakses.

Upaya yang dapat dilakukan oleh peneliti dengan memberikan pembelajaran bervariasi, aktif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga siswa merasa nyaman berada dalam kelas dan tidak menimbulkan kejenuhan dan untuk mengatasi masalah yang siswa hadapi tersebut ialah dengan menerapkan metode atau pendekatan yang sesuai kodrat zaman pada peserta didik. Pendekatan yang peneliti saat ini gunakan dalam pembelajaran adalah pendekatan *Deep Learning. Deep Learning* sebuah pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam, berpikir kritis, dan pembelajaran yang menyenangkan. *Deep Learning* juga merupakan bidang kecerdasan buatan (AI) yang mengajarkan computer untuk memproses data. Menurut buku *Pengantar Dasar Deep Learning* karya Rometdo Muzawi, M. Kom.,

CEH.,CCNA (2024: 29), *Deep Learning* adalah cabang dari kecerdasan buatan (AI) dan *Machine Learning* yang memanfaatkan *Neural Network Multiple Layer* untuk menyelesaikan tugas dengan kecepatan tinggi. Tujuan dari pendekatan ini adalah memberikan pengalaman belajar lebih bermakna sekaligus menyenangkan bagi siswa sehingga pencapaian pembelajaran akan lebih mudah. Setiap pendidik memiliki peran penting untuk melayani dan sebagai sumber utama dalam proses pembelajaran di sekolah. Seorang pendidik yang ingin menciptakan pembelajaran yang baik harus mengikuti beberapa komponen termasuklah menentukan tujuan pembelajaran, bahan, model, media yang akan digunakan, dan evaluasi pembelajaran. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di MTs Al-mujtahid ini memiliki tiga kelas yang mana untuk kelas VII ada satu kelas, kelas VIII ada satu kelas dan kelas IX ada satu kelas. Pada kelas IX siswa paling banyak yang berjumlah 28 siswa dan diperoleh bahwa kelas IX tedapat masalah bagi siswa dalam menulis cerpen. Masalah tersebut adalah sebagai berikut. Pertama, siswa beranggapan bahwa pembelajaran menulis cerpen tidak menarik sehingga siswa kurang berminat dalam pembelajaran menulis cerpen. Kedua, terbatasnya waktu dan kurangnya bentuk praktik menulis cerpen sehingga siswa kesulitan dalam memulai gagasan atau ide yang akan ditulisnya dalam mengembangkan sebuah cerpen. Ketiga, bagi siswa menulis cerpen lumayan sulit, terlihat dari penamaan pelaku atau penokohan kadang tidak jelas. Begitu pula dalam menjelaskan peristiwa dan latar terkadang tidak dapat dipahami sehingga siswa kurang kreatif dalam mengembangkan pelaku, alur, latar, sudut, pandang dan gaya bahasa dalam menulis cerpen. Yang terakhir adalah kurangnya penggunaan media sehingga membuat

peserta didik bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Peneliti mengambil sampel kelas IX karena materi cerpen terdapat di kelas IX semester 2.

Alasan peneliti memilih MTs Al-Mujtahid Pontianak sebagai tempat penelitian dikarenakan peneliti sendiri adalah guru bahasa Indonesia di sekolah tersebut. Peneliti juga belum pernah menggunakan pendekatan atau medote *Deep Learning* dalam pembelajaran menulis cerita pendek. Siswa di sekolah ini merupakan siswa yang tinggal di asrama pesantren sehingga padatnya kegiatan pesantren dan terbatasnya waktu siswa untuk belajar juga memengaruhi proses belajar. Akan lebih menarik jika siswa MTs Al-Mujtahid bisa membuat produk cerpen sendiri dikarenakan mayoritas siswa santri yang mukim, yang memang mereka kurang dalam hal hiburan, dengan adanya media *flipbook* ini siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas. MTs Al-Mujtahid berada di Jalan Parwasal, tepatnya di Komplek Garden Mas 1 Kelurahan Siantan Tengah, Kecamatan Pontianak Utara. peneliti tertarik untuk melakukan penelitian guna mengetahui tingkat keterampilan dalam menulis cerpen siswa di sekolah tersebut dan akhirnya akan diimplentasikan menjadi sebuah produk buku digital melalui aplikasi *flipbook*, sehingga produk yang mereka hasilkan akan bermanfaat nantinya bagi sekolah dan mereka sendiri akan menjadi sebuah keterampilan dalam menggunakan media digital yang berkembang saat ini.

Penelitian ini memfokuskan pada “Pengembangan Buku Digital Digital dalam Pembelajaran Menulis Cerpen dengan Menggunakan Aplikasi *Flipbook* di Kelas IX MTs Al-Mujtahid Pontianak”, hal ini dikarenakan rendahnya minat belajar siswa kelas IX MTs Al-Mujtahid Pontianak sehingga alasan tersebut turut mempengaruhi keterampilan menulis siswa. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian

pembelajaran dengan pendekatan *Deep Learning* dalam pembelajaran supaya dapat menjawab permasalahan yang sering dihadapi oleh peneliti dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini ialah penelitian Desi Rahmawati (2017) FKIP Universitas Jember yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada materi Gerak benda di SMP*, dengan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran dengan media pembelajaran *filpbook* pada materi gerak di SMP termasuk kategori sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas dan dapat digunakan tanpa perbaikan dengan presentase keefektifan sebesar 80,39%.

Pengembangan buku digital melalui aplikasi *flipbook* kelas IX Mts AL-Mujtahid Pontianak dinilai sangat efektif dalam pembelajaran di kelas, peneliti menggunakan pendekatan *Deep Learning* berupa pendekatan aktif dan konstektual terhadap peserta didik dalam pembelajaran menulis cerpen, dengan judul Pengembangan Buku Digital dalam Pembelajaran Menulis Cerpen dengan Aplikasi *Filpbook* Kelas IX MTs Al-Mujtahid Pontianak.

### 1.3 Masalah Penelitian

Alasan peneliti melakukan penelitian dengan mengangkat judul "Pengembangan Buku Digital dalam Pembelajaran Menulis Cerpen dengan Menggunakan Aplikasi *Flipbook* di Kelas IX MTs Al-Mujtahid Pontianak" sehingga hal tersebut turut memengaruhi keterampilan menulis siswa. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian pembelajaran dengan pendekatan *Deep Learning* supaya dapat menjawab permasalahan yang sering dihadapi oleh peneliti dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, peneliti akan mengembangkan buku digital yang sangat menarik bagi siswa karena buku digital bisa memuat animasi,

teks, gambar, suara dan video yang bisa diakses dimana saja dan kapan saja. Masalah selanjutnya yang ditemukan oleh peneliti sebagai guru bahasa Indonesia di MTs Al-Mujtahid Pontianak dikarenakan peneliti sering menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi kepada siswa. Peneliti juga kurang memberikan motivasi kepada siswa dalam keterampilan menulis dalam situasi ini. Akibatnya, proses instruksi yang terjadi di kelas menjadikan siswa tidak aktif dan malas. Selain itu, siswa juga merasa tidak mampu untuk menuangkan ide atau gagasan mereka ke dalam bentuk tulisan. Berdasarkan masalah di atas, adapun yang menjadi fokus penelitian ini, yakni "Pengembangan Buku Digital dalam Pembelajaran Menulis Cerpen dengan Menggunakan Aplikasi *Flipbook* di Kelas IX MTs Al-Mujtahid Pontianak"dari judul tersebut menjadi sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan buku digital dalam pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan aplikasi *flipbook* di kelas IX MTs Al-Mujtahid Pontianak.
2. Bagaimana kevalidan buku digital dalam pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan aplikasi *flipbook* di kelas IX MTs Al-Mujtahid Pontianak.
3. Bagaimana kepraktisan buku digital dalam pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan aplikasi *flipbook* di kelas IX MTs Al-Mujtahid Pontianak
4. Bagaimana keefektifan buku digital dalam pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan aplikasi *flipbook* di kelas IX MTs Al-Mujtahid Pontianak.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan “Pengembangan Buku Digital dalam Pembelajaran Penulis Cerpen dengan Menggunakan Aplikasi *Flipbook* di Kelas IX MTs Al-Mujtahid Pontianak“. Secara khusus tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Mendeskripsikan proses perancangan buku digital dalam pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan aplikasi *flipbook* di kelas XI MTs Al-Mujtahid Pontianak.
2. Mendeskripsikan kevalidan buku digital dalam pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan aplikasi *flipbook* di kelas XI MTs Al-Mujtahid Pontianak.
3. Mendeskripsikan kepraktisan buku digital dalam pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan aplikasi *flipbook* di kelas IX MTs Al-Mujtahid Pontianak
4. Mendeskripsikan keefektifan buku digital dalam pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan aplikasi *flipbook* di kelas IX MTs Al-Mujtahid Pontianak.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis adapun manfaat dari penelitian ini ssebagai berikut:

### 1.5.1 Manfaat Teoretis

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan buku pedoman dan bermanfaat untuk memajukan pendidikan khususnya dalam mengembangkan buku digital dengan menggunakan aplikasi *flipbook* dalam menulis cerpen pada siswa.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

a. Guru, memberikan perubahan penggunaan media dalam pembelajaran menulis cerpen dan mata pelajaran yang lain sehingga proses pembelajaran dapat meningkat dan kemampuan menggunakan buku digital dengan menggunakan aplikasi *flipbook* bisa tercapai dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran.
b. Siswa, diharapkan dapat dijadikan bahan kajian dalam mengembangkan buku digital dengan menggunakan aplikasi *flipbook* pada siswa sehingga keterampilan menulis cerpen siswa meningkat khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
c. Peneliti, sebagai bahan perbandingan dan referensi penelitian yang berhubungan dengan pembelajaran menulis cerpen.
d. Sekolah, sebagai media yang bisa dipakai di sekolah manapun terutama dalam pembelajaran menulis serta sebagai saran mengembangkan metode pembelajaran dan memberikan wawasan kepada tenaga pendidik.

## 1.6 Ruang lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dimaksud untuk membatasi pokok bahasan penelitian agar terarah dan jelas khususnya dalam pengumpulan data maka perlu adanya ruang lingkup penelitian. Adapun ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut.

Penelitian ini mengguakan metode penelitian dan pengembangan yang biasa dikenal dengan *Research and Development (R&D*). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa buku digital yang berorientasi dengan keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas IX MTs Al-Mujtahid Pontianak. Untuk menjawab

kebutuhan dalam penelitian ini terkait bagaimana pengembangan buku digital dengan menggunakan aplikasi *flipbook* dalam menulis cerpen, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and carry. Adapun tahapan model ADDIE terdiri atas lima tahapan yakni *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan terakhir *Evaluation* (evaluasi). Adapun bahan ajar yang digunakan untuk penelitian ini adalah menulis cerpen dengan memperhatikan kesesuaian isi teks dengan cerita, ketepatan alur atau urutan cerita, ketepatan detail pristiwa, ketepatan pemilihan kata, ketepatan kalimat. Setelah itu berlanjut dengan bagaimana rancangan buku digital, proses pengembangan, kevalidan, sampai evaluasi buku digital dengan menggunakan aplikasi *flipbook.*

Pengembangan dalam penelian ini buku digital dengan menggunakan aplikasi *flipbook,* yang menggunak proses pembelajarann *deep learning* yang bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan melibatkan analisis kebutuhan siswa, penetapan tujuan pembelajaran, perumusan materi, pemilihan metode, penyediaan media pembelajaran, dan yang terakkhir evaluasi. Proses ini bertujuan memberdayakan potensi dan kreativitas siswa berupa menulis cerpen serta menghasilkan produk yang berupa buku digital dengan menggunakan aplikasi *flipbook.* Aplikasi *flipbook* dilengkapi dengan animasi, gambar, video, dan suara dan memiliki beberapa keunggulan yakni: mampu menyediakan materi, tampilan menarik, proses pembuatannya mudah, tidak memenuhi perangkat, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

## 1.7 Kajian Relevan

Penelitian pengembangan buku digital dengan menggunakan aplikasi *flipbook* dalam pembelajaran menulis cerpen di kelas IX MTs Al-Mujtahid Pontianak belum pernah dilakukan oleh penelitian sebelumnya, untuk itu peneliti akan memaparkan temuan sebelumnya yang hanya dihubungkan dengan beberapa variabel judul yang peneliti angkat. Variabel tersebut adalah mengenai pengembangan buku digital dengan mengunakan aplikasi *filpbook* dalam menulis cerpen. Neni Widyawati dkk dengan judul "Implementasi Media *Flipbook* dalam pembelajaran menulis teks cerpen di kelas XI SMA Negeri 16 Semarang" dengan hasil penelitian bahwa dengan menggunakan media *flipbook* sangat cocok diterapkan dalam menulis teks cerpen karena media *flipbook* memiliki beberapa kelebihan dan kemudahan serta penyajiannya, selain itu media *flipbook* dapat didesain sedemikian rupa sehingga menarik bagi peserta didik dalam belajar khususnya menulis teks cerpen. Perbedaan dan kelebihan penelitian Neni Widyawati dkk dengan yang peneliti angkat adalah peneliti mengembangkan sebuah produk buku digital yang mana peneliti akan mendeskripsikan proses pembuatan atau membangun sebuah buku digital dengan aplikasi *flipbook* sedangkan Neni widyawati dkk menerapkan atau melaksanakan hasil pengembangan menjadi tindakan nyata dan produk berfungsi dengan baik. Penelitian yang lain adalah Fara Haslinda dengan judul penelitian "Buku Digital Sebagai Pengembangan Literasi" hasilnya penggunaan buku digital dianggap lebih praktis kerena bisa diakses dimana saja dan kapan saja sehingga bisa meningkatkan literasi siswa. Penelitian yang selanjutnya adalah Dwi Handayani dengan judul penelitian " Pelatihan Pembuatan Buku Digital *Kvisoft Flipbook maker* sebagai Media Pembelakjaran bagi Guru" dengan hasil guru telah berhasil membuat buku

digital dengan menggunakan panduan yang sudah dibuat. Dari angket yang disebar diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,25 dengan kategori sangat baik. Artinya guru atau peserta telah memahami dan siap dalam membuat buku digital menggunakan aplikasi ini dari tahap persiapan, pelaksanaan dan aplikasinya di kelas dan mengimbaskan kepada sekolah lain. Guru yang mendapat pelatihan ini sangat senang dan antusias terhadap pelatihan yang diberikan. Kelebihan buku digital diantaranya adalah untuk mendapatkan dan membuatnya sangat mudah, tidak terlalu banyak biaya dan bisa dilihat dimana saja dan kapan saja.

Penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Linda Rosmery Tambunan, dengan judul "Pengembangan Buku digital pada Materi Persamaan Garis Singgung Lingkaran". Kesimpulan dari penelitian ini adalah penelitian ini menghasilkan produk yakni buku digital berbasis android pada materi persamaan garis singgung lingkaran dengan hasil 63,22% yang dikategorikan valid dan diperoleh kepraktisan dan keefektifan buku digital yang sudah dibuat untuk menunjang pembelajaran siswa.

## 1.8 Definisi Operasional

Agar tidak menimbulkan salah pengertian dalam menafsirkan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu adanya penjelasan istilah terhadap judul penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

a. Keterampilan Menulis Cerpen

Menulis adalah salah satu kegiatan menggambarkan, menciptakan, mengungkapkan bahasa dengan lambang tulisan sebagai medium yang dapat dimengerti oleh pembaca dengan tujuan untuk mengemukakan gagasan. Melainkan harus menulis latihan dan praktek yang banyak dan teratur. Cerpen adalah jenis

karya sastra yang memaparkan kisah ataupun cerita tentang kehidupan manusia lewat tulisan pendek. Cerpen juga bisa disebut sebagai karangan fiktif yang berisikan tentang sebagian kehidupan seseorang atau juga kehidupan yang diceritakan secara ringkas yang berfokus pada satu tokoh saja.

b. Buku digital

Buku digital atau *e-book* adalah buku dalam format elektronik yang dapat dibaca menggunakan perangkat digital seperti computer, tablet, smartphone atau *e-reader*. Buku digital biasanya disajikan dalam berbagai format seperti PDF, EPUB atau MOBI yang memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan tampilan teks, mencari kata kunci, dan menambah catatan. Keunggulan buku digital dibandingkan buku cetak meliputi kemudahan akses, kapasitas penyimpanan yang besar, serta fitur interaktif seperti audio, video, dan tautan eksternal. Buku digital bayak digunakan daam pendidikan bisnis, dan hiburan karena fleksibelitas dan kepraktisannya.

c. Aplikasi *Flipbook*

Aplikasi *Flipbook* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat dan menampilkan buku digital denga efek halaman yang bisa dibalik seperti buku cetak. Aplikasi ini sering digunakan untuk membuat majalah digital, katalog, brosur, atau *e-book* interktif. Aplikasi ini bisa mengubah *file* PDF menjadi buku digital interaktis dengan efek membalik halaman. Aplikasi ini ini popular dan mencakup opsi *online* dan desktop, seperti *FlipHTML5, Hayzine*, *Canv*a (via integrasi), dan *Publuu*.