

Pengembangan Materi Ajar Teks Fabel Berbantuan Media ICT (Information and Communication Technology) Kelas VII UPT SMP Negeri 8 Medan

Dinda Rizky Ramadhani¹

Elly Prihasti Wuriyani²

Mara Untung Ritonga³

**¹²³Progam Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas
Negeri Medan, Indonesia**

¹dindarizkyy24@gmail.com

²ellyprihasti@unimed.ac.id

³marauntung@unimed.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi ajar teks fabel berbantuan media ICT dalam bentuk Flipbook bagi siswa kelas VII UPT SMP Negeri 8 Medan. Latar belakang penelitian didasari oleh kebutuhan akan bahan ajar yang kontekstual, menarik, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam implementasi Kurikulum Merdeka Tahun Ajaran 2025/2026. Metode penelitian menggunakan model Research and Development (R&D) dengan pendekatan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas VII, sedangkan objek penelitian berupa Flipbook interaktif berisi materi teks fabel. Data diperoleh melalui validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 92% (sangat layak), sedangkan validasi ahli media memperoleh skor 89% (sangat layak). Uji coba perorangan menghasilkan skor rata-rata 87%, uji coba kelompok kecil 90%, dan uji coba kelompok besar 91%, seluruhnya berada dalam kategori sangat baik. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa Flipbook efektif meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi teks fabel. Dengan demikian, Flipbook layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka dan mendukung pembelajaran abad 21.

Kata Kunci: *Flipbook, Teks Fabel, Media Pembelajaran*

Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang pendidikan dasar dan menengah memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan literasi peserta didik. Salah satu bentuk teks yang diajarkan adalah teks fabel, yaitu cerita yang menampilkan tokoh-tokoh binatang yang bertingkah laku seperti manusia dan mengandung pesan moral. Teks fabel tidak hanya menarik bagi peserta didik karena sifatnya yang imajinatif dan menghibur, tetapi juga menjadi sarana efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter. Namun, dalam praktik pembelajaran, materi ajar teks fabel yang digunakan sering kali belum disesuaikan dengan kebutuhan dan konteks peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengembangan materi ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa, kurikulum yang berlaku, serta prinsip-prinsip pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan (Prasetyo & Hamami, 2020).

Berdasarkan hasil penelitian Hosni (2022:2) menyatakan bahwa bahan ajar teks fabel ini sangat perlu dikembangkan, karena akan membentuk minat siswa untuk belajar

dengan adanya tentang cerita-cerita yang bertokoh berbentuk binatang dan berwatakan manusia yang mengandung nilai moral, juga membentuk minat siswa untuk bisa menulis dan menemukan ide-ide baru dalam pembelajaran menulis teks fabel. Karena tingkat kemampuan peserta didik dalam menulis cerita fabel masih rendah sehingga siswa susah untuk menemukan ide apa yang akan ditulis, karena masih kurangnya fasilitas pada pembelajaran teks cerita fabel, seperti bahan ajar pada materi teks cerita fabel.

Pengembangan materi ajar teks fabel bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami struktur teks secara mendalam, mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik seperti tokoh, alur, latar, dan tema, serta menyerap pesan moral yang terkandung di dalam cerita (Hosni, 2022). Materi ajar ini dirancang tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman literasi, tetapi juga untuk mengasah kreativitas dan daya kritis peserta didik melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan. Cerita fabel adalah sebuah rangkaian cerita khayalan ditandai dengan tokoh berupa hewan yang bisa berbicara dengan sikap seperti manusia dan mampu untuk bersikap teladan (Sardina et al, 2020). Melalui cerita fabel maka pembaca dapat mempelajari keteladanan yang terdapat di dalam cerita sehingga cerita fabel dapat juga digolongkan sebagai cerita moral (Lubis, M.J. 2022). Dengan pendekatan yang variatif, diharapkan peserta didik dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga mampu mengembangkan kemampuan berpikir analitis dan apresiasi terhadap nilai-nilai kehidupan yang disampaikan melalui cerita fabel.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti dengan guru bahasa Indonesia di sekolah SMP Negeri 8 Medan maka diperoleh pernyataan bahwa siswa mengalami kendala dalam memahami teks fabel pada bagian mengenali ciri umum teks fabel, mengelompokkan jenis fabel, menentukan struktur, menjabarkan ciri kebahasaan, dan menceritakan kembali isi teks fabel. Permasalahan lain yang muncul ketika pembelajaran terletak pada penggunaan media yang kurang menarik karena hanya berpusat pada guru dan buku sehingga membuat siswa mudah merasa bosan. Kebosanan yang dimiliki oleh siswa membuat daya pikirnya menurun. Semakin seringnya siswa malas untuk belajar maka berdampak pada minat belajar siswa semakin menurun.

Solusi dari permasalahan ini dengan menggunakan media yang terbaharukan. Media yang berbentuk buku pdf yang berisi berbagai macam fitur di dalamnya dan dimuat secara online. Fitur yang terdapat di dalam flipping book itu akan ada berupa, gambar animasi, video animasi, dan cerita yang menarik yang sangat digemari oleh siswa sehingga media ini sangat cocok untuk dijadikan wadah dalam penyampaian informasi materi ajar teks fabel kepada siswa. Karena masih ada beberapa siswa yang mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran apabila hanya membaca buku. Sehingga perlunya pengembangan materi ajar menggunakan ICT (Flipping Book) agar lebih mudah untuk dimengerti oleh siswa. Karena siswa tidak akan sulit membaca teksnya melainkan dengan membacanya tetapi sudah dapat memahami isi teks fabel.

Teks fabel adalah cerita fiksi yang tokoh-tokohnya berupa binatang yang bertingkah laku seperti manusia. Binatang-binatang tersebut bisa berbicara, berpikir, dan merasakan layaknya manusia, dan cerita fabel biasanya mengandung amanat atau pesan moral yang ingin disampaikan kepada pembaca. Fabel sering digunakan sebagai media pendidikan karakter karena menyampaikan nilai-nilai kehidupan seperti kejujuran, kerja keras, tanggung jawab, dan empati melalui cerita yang menarik dan mudah dipahami. Teks fabel merupakan salah satu jenis teks naratif yang menampilkan tokoh binatang dengan perilaku menyerupai manusia dan mengandung pesan moral. Materi ini sangat potensial untuk dikembangkan dengan dukungan media digital, seperti video animasi, e-book interaktif, Flipping book, presentasi visual, hingga aplikasi pembelajaran. Teks fabel

juga berisi tentang pesan dan nilai-nilai moral di dalam ceritanya. Untuk itu, perlu pengembangan bahan ajar yang berbantuan teknologi untuk mendukung dan memfasilitasi kegiatan belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian Kusmana (2021:62) menyatakan bahwa teks fabel bermuatan nilai-nilai kearifan lokal yang dikemas secara digital layak digunakan sebagai bahan ajar daring bagi siswa SMP dan dapat membantu guru dalam mengatasi keterbatasan pembelajaran secara tatap muka. Pemanfaatan bahan ajar digital teks fabel bermuatan kearifan lokal ini dapat mengatasi keterbatasan bahan ajar selama siswa belajar dari rumah dengan menggunakan media telepon pintar. Bahan ajar ini dapat mendorong para siswa untuk melakukan aktivitas lebih banyak daripada guru, meningkatkan minat untuk mengulang materi, dan mendorong untuk berekspresi dan berkreasi. Dengan demikian, bahan ajar ini dapat berfungsi sebagai perancah bagi guru sebagai orang dewasa dalam mengembangkan zona proximal para siswa.

Pengembangan materi ajar teks fabel ini juga bertujuan untuk menyediakan bahan ajar yang kontekstual, menarik, dan mampu mendorong keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa. Selain itu, materi ajar ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan menyenangkan. Dalam pengembangan materi ajar ini, pendekatan yang digunakan berfokus pada kebutuhan peserta didik, dengan mempertimbangkan tingkat perkembangan kognitif, emosional, dan sosial mereka. Materi disajikan secara sistematis, mulai dari pengenalan konsep dasar teks fabel, analisis struktur dan unsur-unsurnya, hingga penerapannya dalam bentuk kegiatan menulis dan bercerita. Diharapkan, melalui materi ajar ini, peserta didik tidak hanya mampu memahami teks fabel secara mendalam, tetapi juga dapat mengaplikasikan nilai-nilai moralnya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pengembangan materi ajar teks fabel ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang holistik, bermakna, dan berkarakter, serta mendorong tumbuhnya kecintaan peserta didik terhadap sastra dan nilai-nilai kemanusiaan (Nurhayati, et al, 2024).

Pengembangan materi ajar teks fabel berbantuan media ICT merupakan sebuah inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran. Materi ajar ini dirancang dengan mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, visual, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Pemanfaatan media ICT dalam pembelajaran memungkinkan terciptanya proses belajar yang lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses oleh peserta didik. Menurut Hamalik (2009), pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan, menurut Harahap (2023), pembelajaran yang menarik adalah pembelajaran yang mampu menciptakan suasana aktif, menyenangkan, dan membangun rasa ingin tahu siswa melalui pendekatan kontekstual serta penggunaan media yang tepat. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks fabel, integrasi media ICT dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan minat baca, pemahaman, serta kreativitas siswa.

Hal inilah yang menjadi salah satu permasalahan utama dalam penelitian ini, yaitu bagaimana mengembangkan materi ajar teks fabel yang tidak hanya sesuai dengan Kurikulum Merdeka tetapi juga mengintegrasikan media ICT secara efektif. Banyak guru masih mengandalkan buku paket dan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi monoton dan tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini yang cenderung visual dan digital native.

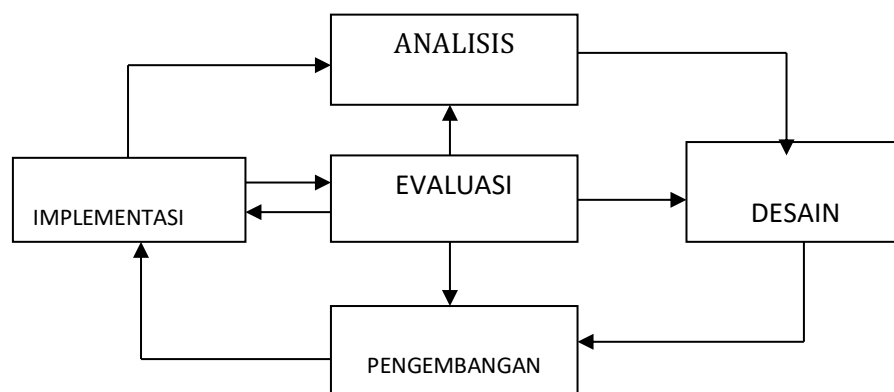
Bentuk konkret pengembangan media ICT dalam penelitian ini adalah pengembangan materi ajar teks fabel akan menggunakan format Flipbook. Flipbook dipilih karena mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif, menyerupai buku digital yang mudah diakses melalui berbagai perangkat teknologi. Selain memberikan tampilan yang menarik dan navigasi yang ramah pengguna, Flipbook juga memungkinkan integrasi elemen multimedia seperti gambar, video, dan audio, yang dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap isi teks fabel. Menurut Suryani dan Wahyuni (2022), penggunaan Flipbook dalam pembelajaran terbukti meningkatkan minat belajar siswa serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara sistematis dan fleksibel. Dengan demikian, Flipbook menjadi pilihan yang tepat untuk mengoptimalkan media ICT dalam mendukung pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Salah satu alasan utama penggunaan Flipbook adalah fleksibilitasnya dalam penyampaian materi (Nisa & Purwati, 2024). Guru dapat menyisipkan teks narasi, ilustrasi, dan video yang mendukung pemahaman siswa terhadap struktur dan unsur kebahasaan teks fabel. Selain itu, Flipbook juga memungkinkan terjadinya pembelajaran mandiri, karena siswa dapat membuka dan membaca materi kapan saja dan di mana saja.

UPT SMP Negeri 8 Medan merupakan salah satu sekolah yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka pada Tahun Ajaran 2025/2026. Dalam implementasinya, masih terdapat tantangan dalam penyediaan bahan ajar yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di sekolah tersebut, diketahui bahwa materi ajar yang digunakan masih dominan bersumber dari buku teks cetak yang bersifat umum dan belum sepenuhnya mengakomodasi kebutuhan siswa serta belum memanfaatkan teknologi secara optimal.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Branch, 2009). Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 di UPT SMP Negeri 8 Medan yang beralamat di Jalan H. Bahrum Djamil No. 96 Medan. Pertimbangan pemilihan lokasi ini adalah karena sekolah tersebut memiliki fasilitas yang memadai serta peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas VII, sedangkan objek penelitian berupa materi ajar teks fabel berbantuan media ICT dalam bentuk flipbook. Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi teks fabel dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1 Alur penelitian pengembangan menurut ADDIE

Tahap awal penelitian berupa analisis pendahuluan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara terbuka dengan guru Bahasa Indonesia dan menganalisis dokumen kurikulum, khususnya Kompetensi Dasar (KD) teks fabel. Instrumen yang digunakan berupa pedoman wawancara dan pedoman analisis dokumen. Data yang diperoleh digunakan untuk: (1) menggali permasalahan pembelajaran teks fabel di kelas VII, (2) mengidentifikasi karakteristik siswa dan kebutuhan bahan ajar, (3) menyusun pedoman validasi bahan ajar, serta (4) menyusun instrumen tes untuk mengukur kelayakan bahan ajar. Keabsahan data dijaga dengan menggunakan triangulasi teori dan sumber data.

Tahap berikutnya adalah pengembangan produk, yaitu menyusun prototipe materi ajar teks fabel berbasis flipbook. Prototipe disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan desain pembelajaran, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi digunakan untuk memperbaiki prototipe agar sesuai dengan aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan kegrafikaan. Guru Bahasa Indonesia juga dilibatkan untuk menilai kesesuaian produk dengan praktik pembelajaran di kelas.

Setelah perbaikan, dilakukan uji coba kelayakan produk pada siswa kelas VII SMP Negeri 8 Medan. Uji coba dilaksanakan secara bertahap, mulai dari uji perorangan, uji kelompok kecil, hingga uji lapangan. Data diperoleh melalui angket respon siswa dan guru yang berisi indikator kemenarikan, kemudahan penggunaan, keterbacaan, dan kebermanfaatan bahan ajar. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan skala Likert (1–4). Hasil analisis kemudian diklasifikasikan sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Persentase Kemunculan Indikator Pada Media pembelajaran interaktif Pada Materi Teks fabel Yang Telah Dikembangkan

Nilai	Kriteria	Persentase
A	Sangat baik	$81\% \leq 100\%$
B	Baik	$61\% \leq 80\%$
C	Kurang Baik	$41\% \leq 60\%$
D	Sangat Kurang Baik	$21\% \leq 40\%$

Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk berupa materi ajar teks fabel berbantuan media ICT dengan format Flipbook untuk siswa kelas VII UPT SMP Negeri 8 Medan. Proses pengembangan dilakukan berdasarkan model ADDIE yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Hasil Validasi Ahli

Validasi produk melibatkan ahli materi dan ahli media dengan tujuan menilai kelayakan Flipbook dari aspek isi, bahasa, penyajian, kegrafikaan, serta interaktivitas.

Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi Flipbook dengan kompetensi dasar serta kualitas penyajian materi. Hasil penilaian disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase
Kesesuaian materi	25	24	96%
Keakuratan isi	25	23	92%
Keterpaduan dengan KD	25	22	88%
Kelayakan bahasa	25	23	92%
Jumlah	100	92	92%

Sumber: data diolah peneliti (2025)

Penilaian mencakup kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar, keakuratan isi, keterpaduan antarbagian, serta kelayakan bahasa. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 92%, yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media difokuskan pada aspek tampilan, navigasi, konsistensi desain, serta kualitas ilustrasi yang digunakan dalam Flipbook. Rincian hasil penilaian dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase
Desain tampilan	25	22	88%
Navigasi & interaktivitas	25	23	92%
Konsistensi layout	25	22	88%
Kualitas ilustrasi/grafik	25	22	88%
Jumlah	100	89	89%

Sumber: data diolah peneliti (2025)

Aspek yang dinilai meliputi desain tampilan, navigasi, konsistensi layout, dan kualitas ilustrasi/grafik. Hasil validasi memperoleh skor rata-rata 89%, juga termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil validasi tersebut, produk Flipbook dinyatakan layak untuk digunakan dan dapat dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan.

Hasil Uji Coba Produk

Uji coba dilaksanakan pada siswa kelas VII UPT SMP Negeri 8 Medan dengan tujuan menilai keterbacaan, kemudahan penggunaan, serta kemenarikan media Flipbook. Uji coba dilakukan secara bertahap sebagai berikut:

Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan dilakukan terhadap tiga siswa dengan tujuan menilai keterbacaan awal dan kemudahan penggunaan Flipbook secara individual. Hasil penilaian ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Perorangan

Responden	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase
Siswa 1	100	88	88%
Siswa 2	100	85	85%
Siswa 3	100	88	88%
Rata-rata	100	87	87%

Dari hasil uji coba perorangan, diperoleh skor rata-rata sebesar 87% yang termasuk kategori sangat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa Flipbook sudah cukup mudah dipahami dan digunakan oleh siswa secara mandiri, meskipun masih diperlukan sedikit revisi untuk penyempurnaan.

Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil melibatkan sepuluh siswa sebagai responden. Tahap ini bertujuan untuk melihat interaksi siswa dalam kelompok kecil, serta menilai konsistensi pemahaman terhadap materi yang disajikan. Rincian hasil ditampilkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Responden	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase
Siswa 1	100	89	89%
Siswa 2	100	90	90%
Siswa 3	100	91	91%
Siswa 4	100	92	92%
Siswa 5	100	88	88%
Siswa 6	100	91	91%
Siswa 7	100	90	90%
Siswa 8	100	89	89%
Siswa 9	100	92	92%
Siswa 10	100	90	90%
Rata-rata	100	90	90%

Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan skor rata-rata sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Hal ini menandakan bahwa Flipbook tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendukung keterlibatan siswa secara lebih luas.

Uji Coba Kelompok Besar

Tahap uji coba kelompok besar melibatkan 32 siswa kelas VII. Penilaian difokuskan pada efektivitas Flipbook dalam pembelajaran klasikal di kelas. Distribusi ringkasan hasil penilaian disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Ringkasan Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Rentang Persentase	Jumlah Siswa	Skor
85–88%	6 siswa	86, 87, 88
89–91%	15 siswa	90, 90, 91
92–94%	11 siswa	92, 93, 92
Total / Rata-rata	32 siswa	91%

Sumber: data diolah peneliti (2025)

Hasil uji coba kelompok besar menunjukkan skor rata-rata 91%, termasuk kategori sangat baik. Distribusi skor yang relatif merata (85–94%) menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat memahami materi dengan baik. Hal ini memperkuat temuan bahwa Flipbook layak digunakan dalam pembelajaran skala besar. Hasil ini menunjukkan bahwa Flipbook mampu digunakan secara efektif baik pada pembelajaran individual maupun klasikal.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan materi ajar teks fabel berbantuan media ICT dalam bentuk flipbook dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2009) bahwa media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan minat belajar, serta didukung oleh Harahap (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan membangun rasa ingin tahu siswa.

Flipbook sebagai media digital menawarkan keunggulan berupa visualisasi interaktif, fleksibilitas akses, dan integrasi multimedia yang tidak dimiliki oleh bahan ajar cetak. Temuan ini konsisten dengan penelitian Suryani dan Wahyuni (2022) yang membuktikan bahwa flipbook meningkatkan minat belajar siswa dan membantu guru dalam menyajikan materi dengan lebih efektif. Selain itu, hasil penelitian Kusmana et al. (2021) juga menegaskan bahwa bahan ajar teks fabel yang dikemas secara digital, terutama yang bermuatan nilai kearifan lokal, layak digunakan sebagai bahan ajar daring karena mampu mengatasi keterbatasan pembelajaran tatap muka serta mendorong kreativitas siswa.

Pada Kurikulum Merdeka, flipbook sejalan dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi dan penguatan Profil Pelajar Pancasila, karena memungkinkan siswa belajar sesuai gaya belajar digital mereka, sekaligus menanamkan nilai karakter melalui cerita fabel (Normalita, 2024). Flipbook juga mendorong keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa, karena mereka tidak hanya membaca cerita, tetapi juga melakukan analisis, diskusi, serta menghasilkan teks fabel mereka sendiri (Prasasti & Anas, 2023). Pengembangan materi ajar teks fabel berbantuan ICT berbentuk flipbook terbukti relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad 21 (Pratiwi, 2024). Media ini mampu menjadi solusi atas keterbatasan bahan ajar cetak, menjawab tantangan generasi *digital native*, serta meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan materi ajar teks fabel berbantuan media ICT dalam bentuk Flipbook untuk siswa kelas VII UPT SMP Negeri 8 Medan dinyatakan sangat layak oleh ahli materi (92%) dan ahli media (89%), serta memperoleh respons sangat baik dari uji coba perorangan (87%), kelompok kecil (90%), dan kelompok besar (91%). Flipbook terbukti efektif meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa karena menghadirkan tampilan yang interaktif, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan generasi digital. Sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka, Flipbook juga mendorong penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, disarankan agar guru Bahasa Indonesia memanfaatkan Flipbook sebagai alternatif bahan ajar, sekolah mendukung pengembangan media digital dalam pembelajaran, serta peneliti selanjutnya dapat mengembangkan Flipbook dengan konten yang lebih variatif, misalnya dilengkapi animasi, audio, atau latihan interaktif agar semakin meningkatkan kualitas pembelajaran.

Acknowledgment

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada pemberi dana penelitian atau donatur. Ucapan terima kasih dapat juga disampaikan kepada pihak-pihak yang membantu pelaksanaan penelitian.

Daftar Pustaka

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Kusmana, S., Mulyaningsih, I., Suryaman, M., & Septiaji, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Teks Fabel Bermuatan Kearifan Lokal Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia (Development Of Fables Text Teaching Materials With Local Authenticity For Indonesian Language Learning). *Sawerigading*, 27(1), 55-65.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara
- Harahap, A. J. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Angkola Timur (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan).
- Hosni, P. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerita Fabel Berbasis Contextual Teaching And Learning Di Kelas Vii Mts Pancasila (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Nisa, A. W., & Purwati, P. D. (2024). Penerapan E-Flipbook berbantuan Media Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 234-246.
- Normalita, A. (2024). Pengembangan Media Pop-Up Book Digital Berbasis Karakter dalam Upaya Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SD Negeri 01 Kalimas (Doctoral dissertation, UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan).
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan media digital berbasis flipbook untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694-705.
- Prasetyo, A. R., & Hamami, T. (2020). Prinsip-prinsip dalam pengembangan kurikulum. *Palapa*, 8(1), 42-55.
- Pratiwi, D. F. (2024). Pengembangan E-Modul Pada Materi Teks Anekdote Berbantuan Flipbook Untuk Meningkatkan Hots Siswa Kelas X SMA Negeri 16 Medan (Doctoral dissertation, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sumatera Utara).
- Sardiana, E., Marlioni, C., & Al Fuad, Z. (2020). Analisis nilai karakter yang terkandung pada buku fabel anak. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1).