

Pengembangan Media *FLIPHTML5* Objek Wisata Sejarah untuk Menunjang Keterampilan Menulis Teks Deskripsi

Kukuh Andriawan Sulistio Putra¹

Ika Septiana²

Sudaryono³

¹²³ Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang

¹Kukuh757@gmail.com

²ikaseptiana@upgris.ac.id

³sudaryono@upgris.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian pengembangan ini untuk menghasilkan media *fliphtml5* objek wisata sejarah untuk menunjang keterampilan menulis teks deskripsi. Model pengembangan Borg & Gall digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Model pengembangan ini terdiri atas delapan tahapan, yaitu analisis kebutuhan awal, pembuatan draf, uji pakar/ahli, revisi draf, uji coba terbatas, FGD (*forum group discussion*), revisi draf *prototype*, dan pembuatan laporan pengembangan. Penelitian pengembangan ini menciptakan media *fliphtml5* objek wisata sejarah untuk menunjang keterampilan menulis teks deskripsi yang telah disetujui oleh ahli media dan ahli materi. Kemudian diujikan di lapangan untuk mengamati seberapa baik kinerjanya dan bagaimana respons murid terhadapnya. Kajian pengembangan mengarah pada terciptanya media ajar yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Media ini memperoleh skor dari ahli media sebesar 94 dari maksimal skor 100 dan skor dari ahli materi sebesar 81 dari maksimal skor 100 dengan kategori layak. Hasil uji lapangan menunjukkan kelayakan media ajar bagi guru, kedua guru memberikan nilai layak terhadap media ajar teks deskripsi. Guru SMP Negeri 1 Slawi memberikan nilai kelayakan media ajar dengan presentase 89%, sedangkan SMP Negeri 5 Satu Atap Bumijawa memberikan nilai 90% pada angket kelayakan media ajar. Hasil respons murid menunjukkan skor rata-rata sebesar 88% dari 30 murid SMP Negeri 1 Slawi dan 94% dari 30 murid SMP Negeri 5 Satu Atap Bumijawa dengan kategori layak. Artinya, media ajar yang dihasilkan dapat digunakan untuk pembelajaran.

Kata Kunci: *media fliphtml5, objek wisata sejarah, menulis teks deskripsi*

Pendahuluan

Media ajar merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Media ajar dapat membantu murid dan guru dalam proses pembelajaran sehingga mendongkrak pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran. Media ajar dalam hal ini diartikan sebagai seluruh alat dan media yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menunjang pencapaian tujuan guruan,

Fungsi media ajar adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menyokong penggunaan metode pembelajaran yang digunakan guru. Media ajar yang interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang murid agar dapat merespons positif materi pembelajaran yang disampaikan. Penggunaan media ajar dalam proses pembelajaran juga dapat memberikan pengalaman yang lebih bermakna bagi murid.

Fakta-fakta tersebut di atas menjadikan penggunaan media ajar dalam proses pembelajaran tidak dapat lagi dipandang sebelah mata. Proses pembelajaran yang

hakikatnya adalah proses komunikasi membutuhkan media ajar guna menunjang aktivitas pembelajaran. Ketika proses komunikasi antara guru dan murid tidak dapat berjalan dengan efektif, dibutuhkan alat agar pesan dalam proses komunikasi tersampaikan dengan baik.

Media ajar yang digunakan bertujuan memberikan stimulus bagi murid untuk menumbuhkan minat, motivasi, dan keinginan belajar serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap murid (Aurora Nandy Febriyanti, 2018).

Penelitian pengembangan media ajar dalam bidang guruan, sudah banyak dilakukan. Dalam hal tersebut, tentunya masih memiliki kendala sehingga memerlukan adanya penelitian kembali. Hal ini digunakan dalam perbaikan dan penyempurnaan kekurangan dari penelitian sebelumnya sehingga mampu memperbaiki media ajar dan pembelajaran yang akan datang.

Berdasarkan tulisan dari Rizki Triman Hidayat Harefa, (Harefa et al., 2023) tentang pengembangan media ajar dipaparkan dalam penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP*. Hasil penelitian yang diperoleh adalah media Augmented Reality merupakan media pengajaran berbasis teknologi yang bisa menyisipkan informasi ke dalam dunia maya dan menampilkannya di dunia nyata, dengan menggunakan model 4D meliputi empat tahap yaitu define, design, development dan disseminate. Penggunaan media augmented reality teruji sangat layak dan sangat praktis digunakan dengan memperoleh persentase 93% oleh validator ahli materi, 92% oleh validator ahli bahasa dan 91% oleh validator ahli media/desain. Kemudian untuk kepraktisan berdasarkan angket diperoleh hasil tanggapan siswa dengan 90% menjawab "Ya" dan 10% menjawab "Tidak".

Adapula penelitian dari Cinta Asih, (Asih, 2024) mengenai pengembangan media untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Terintegrasi Flipbook untuk Pembelajaran Menulis Cerpen*. Hasil penelitian yang telah ditemukan yaitu media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva terintegrasi flipbook terbukti efektif untuk pembelajaran menulis cerpen. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji efektivitas melalui pretes dan postes siswa dalam menulis cerpen berdasarkan pengalaman. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa rerata nilai postes menulis cerpen siswa lebih tinggi dibandingkan nilai pretes. Ada perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran. Hasil pembelajaran menulis cerpen siswa lebih tinggi setelah penggunaan media pembelajaran. Hasil ini dipertegas dengan hasil uji hipotesis yang menolak Ho karena t hitung > t tabel.

Penelitian selanjutnya merupakan tulisan dari Yuyun Setiawan Putra, (Y. S. Putra et al., 2024) tentang pengembangan media untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berjudul *Pengembangan Media Audio Visual untuk Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi*. Dalam penelitiannya, metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode penelitian dan pengembangan atau disebut dengan research and development. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri dari 10 tahapan yang meliputi identifikasi, mengumpulkan data, draft awal, validasi ahli, perbaikan desain, uji coba kelompok kecil, revisi produk, uji coba kelompok besar, revisi produk, dan produksi akhir.

Adapun penelitian yang dikaji oleh Sinta Mawarni dalam jurnal Bapala UNESA, (Mawarni, 2018) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe untuk Menulis Teks Deskripsi Kelas VII SMP* juga membahas mengenai keefektifan penggunaan media ajar. Pada tulisan tersebut, teknik untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini ada empat yaitu teknik validasi, observasi, tes, dan angket.

Teknik validasi digunakan untuk mengumpulkan data kevalidan dari hasil penilaian validator ahli. Teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data keefektifan yang diperoleh dari hasil observasi pendidik, dan observasi peserta didik. Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data keefektifan dari hasil belajar peserta didik. Teknik angket digunakan untuk mengumpulkan data kepraktisan yang diperoleh dari hasil respon peserta didik.

Pemaparan yang sejenis telah dikaji pula oleh Erlisa Kambera Nauli Lumban Tobing (Lumban Tobing, 2023) pada penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Materi Menulis Teks Deskripsi Siswa Menggunakan Model Mind Mapping*. Alat yang diperlukan pada tahap pengumpulan data adalah instrumen penelitian. Kuesioner digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk penelitian ini. Dalam penelitian ini alat yang digunakan adalah: (1) lembar angket untuk ahli desain media; (2) lembar angket untuk ahli materi; (3) lembar angket tanggapan guru Bahasa Indonesia; dan (4) lembar angket untuk tanggapan dari siswa. Setelah analisis menggunakan deskriptif kualitatif, selanjutnya akan dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif. Instrumen yang telah diperoleh hasilnya kemudian dianalisis menggunakan rata-rata yang disesuaikan dengan kualitas produk, dalam hal ini produk yang dimaksud yaitu materi teks deskripsi menggunakan model pembelajaran *mind mapping*.

Pemaparan lainnya dikaji oleh Linda Apriyanti (Apriyanti & Rusminto, 2019) pada artikel yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Deskripsi Berbasis Multimedia Interaktif untuk Siswa Kelas VII*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggris Research and Development (R&D). Metode penelitian yang digunakan adalah model DDD-E, yaitu Decide (menetapkan tujuan dan materi), Design (mendesain atau membuat struktur program, Develop (pengembangan), dan Evaluate (evaluasi).

Pemaparan yang sejenis ditulis oleh Restining Anditasari (Anditasari et al., 2018) pada artikel yang berjudul *Pengembangan Media Berbasis Permainan Edukatif pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi*. Hasil analisis data uji kelayakan yang telah diolah menunjukkan hasil yang baik, yaitu produk media berbasis permainan edukatif untuk pembelajaran menulis teks deskripsi dikategorikan layak dan dapat diimplementasikan. Akan tetapi, meskipun produk dikategorikan layak dan dapat diimplementasikan, pengembang tetap melakukan perbaikan terhadap aspek isi, bahasa, sistematika penyajian, dan tampilan media yang menunjukkan adanya kekurangan.

Pemaparan lainnya dikaji oleh Ika Septiana (Septiana, 2023) dalam artikel yang berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Teks Fabel dengan Memanfaatkan Gambar Berseri yang Bermuatan Pendidikan Karakter untuk Siswa Kelas 7 SMP Kabupaten Demak*. Penelitian menggunakan desain penelitian pengembangan (research and development) model Borg dan Gall. Populasi penelitian adalah peserta didik SMP kelas VII Kabupaten Demak dengan sampel peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Mijen Demak. Teknik pengambilan data menggunakan angket dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan bahan ajar teks fabel yang bermuatan nilai-nilai karakter sebagai bahan ajar pendamping dalam pembelajaran bahasa dan satra Indonesia.

Namun, pada penelitian-penelitian yang dipaparkan, belum ditemukan media ajar yang memiliki tampilan yang menarik, lengkap, dan memiliki ciri khas di dalamnya. Meskipun dari penelitian sebelumnya sudah ada yang menerapkannya, tetapi masih kurang menarik dan belum memiliki ciri khas. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan penelitian tersebut menggunakan *flipbook* yang diberi efek animasi dan audio serta ciri khas berupa objek wisata sejarah di Kabupaten Tegal.

Metode

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media ajar yang didesain melalui flipHTML5 pada materi menulis teks deskripsi. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall (Sugiyono, 2016). Menurut (N. Putra, 2012) *Research and Development* merupakan penelitian yang secara sistematis digunakan untuk merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, dan prosedur yang lebih unggul.



Gambar 1. Bagan Desain Pengembangan Borg & Gall

Penelitian dilakukan di dua sekolah di Kabupaten Tegal. Pertama, di sekolah favorit yang berada di pusat Kota Slawi, Kabupaten Tegal yaitu SMP Negeri 1 Slawi. Kedua, di sekolah yang letaknya paling tinggi di Kabupaten Tegal yaitu SMP Negeri 5 Satu Atap Bumijawa. Subjek penelitian adalah 60 murid dari 2 sekolah, yaitu 30 dari SMP Negeri 1 Slawi dan 30 dari SMP Negeri 5 Satu Atap Bumijawa, serta 2 orang guru yang mengampu mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII.

Pada tahap awal dilakukan analisis kebutuhan awal untuk mengetahui sejauh mana kebutuhan media ajar yang diperlukan guru untuk mengajar menulis teks deskripsi. Setelah melakukan analisis kebutuhan awal, peneliti membuat draf media ajar menulis teks deskripsi. Draf tersebut dibuat sebagai rancangan sebelum melakukan penelitian atau uji coba di sekolah. Setelah membuat draf penelitian, penulis melakukan uji pakar/ahli. Uji pakar ini berfungsi untuk mengetahui layak atau tidaknya media ajar yang akan digunakan. Selanjutnya, dilakukan uji coba penggunaan media ajar menulis teks deskripsi menggunakan media *flipbook* berbantuan aplikasi *Fliphtml5* di dua sekolah. Dalam uji terbatas tersebut, peneliti melakukan perbandingan antara media ajar yang digunakan dalam pembelajaran selama ini di sekolah dengan media ajar yang ditawarkan peneliti.

Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk media ajar digital berbantuan flipHTML5 untuk pembelajaran menulis teks deskripsi. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti mengacu pada model pengembangan Borg & Gall.

Model pengembangan ini terdiri atas delapan tahapan, yaitu analisis kebutuhan awal, pembuatan draf, uji pakar/ahli, revisi draf, uji coba terbatas, FGD (*forum group discussion*), revisi draf *prototype*, dan pembuatan laporan pengembangan.

Pada tahap validasi desain media pembelajaran, dua pakar dilibatkan untuk menilai kelayakan media, di antaranya 1) ahli pakar media yaitu Bapak Bambang Irawan, M.Kom.

yang merupakan dosen Universitas Muhammadiyah Tegal, dan 2) ahli materi pembelajaran yakni Ibu Atika Dewi, S.Pd. merupakan guru Bahasa Indonesia di SMP N 1 Slawi. Analisis hasil validasi oleh pakar media dan materi terhadap media ajar teks deskripsi sebagai berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi hasil angket validasi ahli media dan ahli materi

Ahli	Total Pernyataan	Nilai Maksimal	Hasil Nilai Uji Ahli
Media	20	100	94
Materi	20	100	81

Produk media ajar divalidasi oleh dua orang ahli media, yaitu Bapak Bambang Irawan, M.Kom. dengan hasil penilaian 78 dari skor maksimal 100 dan termasuk dalam katagori layak. Ahli materi adalah Ibu Atika Dewi, S.Pd. memberikan penilaian dengan hasil penilaian 81 dari skor maksimal 100 dan termasuk dalam katagori layak. Hasil validasi baik dari ahli media maupun ahli materi menyatakan media ajar layak untuk digunakan.

Pada tahap uji coba terbatas dilakukan terhadap 2 guru Bahasa Indonesia dan 60 murid dari dua sekolah, yaitu SMP Negeri 1 Slawi dan SMP Negeri 5 Satu Atap Bumijawa.

Tabel 2. Rekapitulasi hasil angket kelayakan media ajar teks deskripsi bagi guru

Indikator Penilaian	Nilai Maksimal	Penilaian Guru SMP Negeri 1 Slawi	Penilaian Guru SMP Negeri 5 Satu Atap Bumijawa
Aspek Relevansi Materi	30	14	14
Aspek Pengorganisasian Materi	40	19	18
Aspek Evaluasi/Latihan Soal	30	13	12
Aspek Bahasa	20	8	9
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran	40	18	19
Aspek Rekayasa Teknologi	20	8	9
Aspek Tampilan Visual	20	9	9
Total Nilai	200	89	90
Total %	100	89	90
Kelayakan		Layak	Layak

Berdasarkan dari angket kelayakan media ajar bagi guru, kedua guru memberikan nilai layak terhadap media ajar teks deskripsi. Guru SMP Negeri 1 Slawi memberikan nilai kelayakan media ajar dengan presentase 89%, sedangkan SMP Negeri 5 Satu Atap Bumijawa memberikan nilai 90% pada angket kelayakan media ajar.

Tabel 3. Rekapitulasi hasil angket respons murid terhadap media ajar deskripsi

Total Pernyataan	Nilai Maksimal		Nilai	
	SMP N 1 Slawi	SMP N 5 Satap Bumijawa	SMP N 1 Slawi	SMP N 5 Satap Bumijawa
20	2400	2400	2120	2260
Persentase	100%	100%	88%	94%
Kategori			Layak	Layak

Berdasarkan tabel respons murid, produk media *fliphtml5* dapat dikatakan layak oleh murid. Kelayakan media ajar tersebut menurut murid SMP Negeri 1 Slawi mendapatkan nilai 2120 (88%), SMP Negeri 5 Satu Atap Bumijawa mendapatkan nilai 2260 (94%).

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal media ajar melalui angket kebutuhan guru dan angket kebutuhan murid, diperoleh informasi bahwa media ajar yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam materi menulis teks deskripsi sangat kurang. Guru juga merasa kesulitan dalam mengajarkan materi menulis teks deskripsi karena menurut murid, materi teks deskripsi kurang menarik dan belum dilengkapi media pembelajaran yang menarik. Murid menyadari bahwa menulis teks deskripsi adalah keterampilan berbahasa yang sulit. Padahal, keterampilan menulis teks deskripsi harus dikuasai oleh murid. Untuk itu, murid mengharapkan pembelajaran menulis teks deskripsi yang menyenangkan. Salah satunya dengan bantuan penggunaan media ajar. Media ajar yang diharapkan oleh murid adalah media ajar yang interaktif, mampu memotivasi, dan merangsang daya imajinasi berbentuk *audio-visual* (digital) yang dapat diakses melalui *smartphone*. Sementara itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas 7 diperoleh informasi bahwa selama ini sebagian besar murid kurang tertarik pada pembelajaran menulis teks deskripsi. Narasumber juga menyadari bahwa pembelajaran menulis teks deskripsi tidak bisa hanya mengandalkan buku paket dan lembar kerja murid saja. Perlu dukungan penggunaan media ajar yang mampu memotivasi dan membangkitkan daya imajinasi murid. Atas dasar itulah, peneliti berusaha mengembangkan sebuah media ajar menulis teks deskripsi dengan bantuan *flipHTML5*.

Pada tahapan pembuatan draf, peneliti membuat draf media ajar yang akan dikembangkan melalui beberapa langkah pembuatan draf, yaitu 1) desain sampul buku, 2) desain matriks (CP, elemen, dan TP), 3) desain peta konsep (materi pembelajaran), 4) desain garis besar isi, 5) desain naskah (storyboard), dan desain tampilan. Berdasarkan tahapan-tahapan desain tersebut kemudian dituangkan ke dalam produk media ajar dengan bantuan aplikasi *flipHTML5*.

Desain yang sudah disusun sebelumnya kemudian dikembangkan menjadi media ajar digital berbantuan *flipHTML5*. Produk media ajar ini dibuat dengan memanfaatkan aplikasi *flipHTML5* yang didukung dengan penyajian materi dalam bentuk *flipbook*. Media ajar ini terdiri atas empat bagian, yaitu bagian pendahuluan, bagian inti, bagian uraian materi, dan bagian latihan dan soal.

Bagian awal berisi deskripsi singkat, relevansi, dan petunjuk belajar. Bagian inti media ajar memuat capaian pembelajaran dan subcapaian pembelajaran. Bagian uraian materi terdiri atas pengertian teks deskripsi, ciri-ciri teks deskripsi, struktur teks deskripsi, penggunaan tanda baca, penggunaan huruf kapital, penggunaan kata depan,

dan contoh teks deskripsi. Pada bagian latihan dan soal berisi latihan menulis teks deskripsi dan soal untuk pemahaman lebih lanjut.

Validasi desain media pembelajaran melibatkan dua pakar yang menilai kelayakan media, di antaranya 1) ahli pakar media yaitu Bapak Bambang Irawan, M.Kom. yang merupakan dosen Universitas Muhammadiyah Tegal, dan 2) ahli materi pembelajaran yakni Ibu Atika Dewi, S.Pd. merupakan guru Bahasa Indonesia di SMP N 1 Slawi. Analisis hasil validasi oleh pakar dan media terhadap media ajar teks deskripsi sebagai berikut.

Produk media ajar divalidasi oleh dua orang ahli media, yaitu Bapak Bambang Irawan, M.Kom. dengan hasil penilaian 78 dari skor maksimal 100 dan termasuk dalam katagori layak. Ahli materi adalah Ibu Atika Dewi, S.Pd. memberikan penilaian dengan hasil penilaian 81 dari skor maksimal 100 dan termasuk dalam katagori layak. Hasil validasi baik dari ahli materi maupun ahli media ajar menyatakan media ajar layak untuk digunakan dengan revisi.

Revisi draf dilakukan berdasarkan masukan dan saran oleh para ahli. Perbaikan yang dilakukan terhadap produk yang dikembangkan berpedoman pada masukan dan saran yang diberikan oleh para ahli yaitu seputar penggunaan bahasa dan pemilihan warna yang lebih kontras dengan tulisan agar murid lebih nyaman dalam mempelajari.

Uji coba terbatas dilakukan dilakukan terhadap 60 responden murid dan 2 orang guru Bahasa Indonesia dari dua sekolah, yaitu SMP Negeri 1 Slawi dan SMP Negeri 5 Satu Atap Bumijawa. Guru SMP Negeri 1 Slawi memberikan nilai kelayakan media ajar dengan presentase 89%. Sedangkan, SMP Negeri 5 Satu Atap Bumijawa memberikan nilai 90% pada angket kelayakan media ajar. Produk media *fliphtml5* dikatakan layak oleh murid. Kelayakan media ajar tersebut menurut murid SMP Negeri 1 Slawi mendapatkan nilai 2120 (88%), SMP Negeri 5 Satu Atap Bumijawa mendapatkan nilai 2260 (94%).

FGD dilakasanan pada hari Rabu, 26 Agustus 2025 di SMP Negeri 1 Slawi. Kegiatan tersebut melibatkan 1) guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 1, yakni Ibu Ulfa Lutviana Farazia, S.Pd., beserta 5 murid, 2) Bapak Slamet, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 5 Satu Atap Bumijawa beserta 5 murid, 3) Praktisi pengguna media, Ibu Atika Dewi, S.Pd.

Diskusi ini menekankan bahasan utama yakni kebutuhan media ajar guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Serta, kendala yang dialami murid di sekolah uji coba, pada khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia teks deskripsi. Kegiatan FGD menghasilkan beberapa komentar serta saran dari murid, guru, dan praktisi pengguna media.

Komentar dari perwakilan murid, media ajar yang digunakan telah dikembangkan sangat menarik. Penggunaan media yang menggunakan perangkat elektronik (gawai), dapat lebih menarik minat murid untuk memperlajari teks deskripsi. Tidak hanya itu saja, materi yang disajikan secara sederhana dengan menggunakan contoh teks deskripsi objek wisata sejarah Kabupaten tegal dapat memberikan stimulus dalam berimajinasi serta menulis teks deskripsi. Media ajar ini juga mudah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, sebab yang ditampilkan sangat jelas serta ringan.

Adapula komentar dari guru menyebutkan bahwasannya media ajar yang dikembangkan sudah lengkap dan dapat dengan mudah diakses melalui gawai. Contoh teks deskripsi yang digunakan juga sesuai dengan tema yang diangkat. Pembelajaran teks deskripsi menggunakan media *flipbook* dapat meningkatkan minat murid sehingga mampu meningkatkan pembahasan materi teks deskripsi pada murid.

Selain itu, komentar dari praktisi pengguna media menyampaikan bahwa materi yang terdapat dalam media ajar yang dikembangkan sudah sesuai dengan ketentuan kurikulum merdeka yang berlaku. Terdapat pula, komposisi huruf, warna, dan gambar teks dalam media ajar sudah baik. Pemilihan teks deskripsi objek wisata sejarah

Kabupaten Tegal dalam contoh sudah sesuai dengan tema. Maka dari itu, media ajar berupa media penggunaan media *flipbook* ini sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Saran dari praktisi pengguna media, sebaiknya media pembelajaran menggunakan media *flipbook* tersebut dapat digunakan pada *desktop/ PC*. Penggunaan *desktop/ PC* memungkinkan keleluasaan penyampaian materi pada murid sebab layar *desktop* lebih lebar dan mampu ditampilkan pada LCD proyektor dan juga dapat diunduh secara mudah.

Berdasarkan hasil FGD, maka peneliti melakukan revisi kedua untuk menghasilkan media ajar yang sesuai dengan kebutuhan guru serta murid. Revisi kedua ini memfokuskan pada penambahan fitur unduh supaya siapapun dapat mengunduh dengan mudah.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa pengembangan media ajar digital berbantuan *flipHTML5* untuk pembelajaran menulis teks deskripsi didesain dengan menggunakan aplikasi *flipHTML5*. Media ajar terdiri atas empat bagian, yaitu bagian pendahuluan, bagian inti, bagian uraian materi, dan bagian latihan dan soal.

Bagian awal berisi deskripsi singkat, relevansi, dan petunjuk belajar. Bagian inti media ajar memuat capaian pembelajaran dan subcapaian pembelajaran. Bagian uraian materi terdiri atas pengertian teks deskripsi, ciri-ciri teks deskripsi, struktur teks deskripsi, penggunaan tanda baca, penggunaan huruf kapital, penggunaan kata depan, dan contoh teks deskripsi. Pada bagian latihan dan soal berisi latihan menulis teks deskripsi dan soal untuk pemahaman lebih lanjut

Berdasarkan uji kelayakan media ajar yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media ajar, diperoleh hasil rata-rata skor 78 dari ahli materi dan 81 dari ahli media ajar. Hasil uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media ajar menunjukkan bahwa media ajar sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Berdasarkan hasil uji coba produk, media ini memperoleh skor dari ahli media sebesar 78 dari maksimal skor 100 dan skor dari ahli materi sebesar 81 dari maksimal skor 100 dengan kategori layak. Hasil uji lapangan menunjukkan kelayakan media ajar bagi guru, kedua guru memberikan nilai layak terhadap media ajar teks deskripsi. Guru SMP Negeri 1 Slawi memberikan nilai kelayakan media ajar dengan presentase 89%, sedangkan SMP Negeri 5 Satu Atap Bumijawa memberikan nilai 90% pada angket kelayakan media ajar. Hasil respons murid menunjukkan skor rata-rata sebesar 88% dari 30 murid SMP Negeri 1 Slawi dan 94% dari 30 murid SMP Negeri 5 Satu Atap Bumijawa dengan kategori layak.

Media ajar digital berbantuan *flipHTML5* terbukti efektif untuk pembelajaran menulis teks deskripsi. Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, peneliti menyampaikan saran di antaranya adalah penelitian ini menghasilkan media ajar digital yang sangat layak dan mudah digunakan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Media ajar dapat digunakan baik secara mandiri ataupun dalam proses pembelajaran tatap muka di dalam kelas. Namun demikian, peneliti yang berminat melanjutkan penelitian ini dapat melakukan penyempurnaan dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi pendukung yang lebih menarik dan lebih canggih serta mudah dalam mengaksesnya serta untuk meningkatkan efektivitas media ajar, perlu penelitian lanjutan dengan subjek penelitian yang lebih banyak sehingga hasil yang didapatkan menjadi lebih valid.

Ucapan Terima Kasih

Apresiasi dan ucapan terima kasih kepada Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Pascasarjana Universitas PGRI Semarang yang selama ini penulis menempuh Studi S-2 terkhusus kepada Ibu Dr. Ika Septiana, S.Pd., M.Pd. dan Bapak Prof. Dr. Sudaryono, S.U yang telah membimbing penulis dalam penyusunan Tesis.

Daftar Pustaka

- Anditasari, R., Martutik, M., & Andajani, K. (2018). *Pengembangan media berbasis permainan edukatif pada pembelajaran menulis teks deskripsi*. State University of Malang.
- Apriyanti, L., & Rusminto, N. E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Teks Deskripsi Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas VII. *J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1 Apr).
- Asih, C. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Terintegrasi Flipbook Untuk Pembelajaran Menulis Cerpen*. Universitas Pancasakti Tegal.
- Aurora Nandya Febriyanti, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Komik Di Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 10 Kota Jambi. *Istoria: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari*, 2(2), 107. <https://doi.org/10.33087/istoria.v2i2.44>
- Harefa, R. T. H., Lase, W. N., Telaumbanua, R., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP. *Journal on Education*, 6(1), 3241–3247.
- Lumban Tobing, E. K. N. (2023). *Pengembangan Materi Menulis Teks Deskripsi Menggunakan Model Mind Mapping Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 25 Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023*. Universitas Negeri Medan.
- Mawarni, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe untuk Menulis Teks Deskripsi Kelas VII SMP. *BAPALA*, 5(2).
- Putra, N. (2012). *Research development: penelitian dan pengembangan suatu pengantar*. Raja Grafindo Persada.
- Putra, Y. S., Purnomo, M. E., & Mukmin, S. (2024). Pengembangan Media Audio Visual untuk Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 198–210.
- Septiana, I. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Teks Fabel Dengan Memanfaatkan Gambar Berseri Yang Bermuatan Pendidikan Karakter Untuk Siswa Kelas 7 SMP Kabupaten Demak. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 1138–1144.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian*. Alfabeta Bandung.