



INOVASI MEDIA *FLIPBOOK* DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN MENULIS *CARITA PONDOK* DI SMA

Alisha Hemalia

Universitas Pendidikan Indonesia

email: alishahemalia@upi.edu

Usep Kuswari

Universitas Pendidikan Indonesia

email: usep.kuswari@upi.edu

Yatun Romdonah Awaliah

Universitas Pendidikan Indonesia

email: yatun.romdonah@upi.edu

Sarip Hidayat

Badan Riset dan Inovasi Nasional

email: sarip022@brin.go.id

*Korespondensi: email: alishahemalia@upi.edu

Abstrak

History Artikel:
Received 1 Juni 2026
Revised 15 Juni 2026
Accepted 1 Juli 2026
Available online 20 Juli 2026

The background of this study lies in the students' short story writing skills, which remain low. Therefore, innovative and creative learning media are required. The purpose of this study is to describe whether there is a difference in students' abilities before and after utilizing digital flipbook media. The method employed in this study was a pre-experimental study with a quantitative approach, using a one-group pretest-posttest design conducted on 26 students at a senior high school in Cimahi. The techniques used in this study were written pretest and posttest. The collected data were subsequently analyzed using SPSS Statistics 25, which included a normality test and a hypothesis test. Based on the research results, the students' short story writing skills before using the digital flipbook media were categorized as fair, with an average score of 67.69. Meanwhile, the students' short story writing skills after using the digital flipbook media were categorized as good, with an average score of 81.30. There was a difference in short story writing skills before and after using the digital flipbook media. The results of the hypothesis testing indicated that H_1 was accepted and H_0 was rejected. This means that there was a significant difference in the students' short story writing skills before and after using the digital flipbook media. Consequently, digital flipbook media is effective in the learning of short story writing.

Kata kunci:

Digital flipbook media, learning media, short story

Pendahuluan/ مقدمة

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, utamanya dalam komunikasi. Menurut Tarigan (2008) terdapat empat keterampilan bahasa, yaitu menyimak, bercerita, membaca, dan menulis. Dari keempat keterampilan tersebut, menulis merupakan keterampilan yang mengharuskan siswa untuk lebih kreatif dalam menuangkan gagasan, pikiran, dan rasa ke dalam bentuk tulisan. Menurut Bunari dkk., (2024), menulis merupakan kegiatan menyampaikan pesan melalui tulisan sebagai medianya. Dalam konteks pembelajaran, keterampilan menulis mempunyai peran

yang sangat penting karena menjadi sarana untuk mengembangkan daya pikir, kreativitas, dan kemampuan komunikasi siswa.

Dalam pembelajaran bahasa Sunda, salah satu materi yang penting yaitu menulis *carita pondok*. (Isnendes 2010) mengatakan bahwa *carita pondok* merupakan karangan fiksi yang mempunyai alur sederhana. Walaupun sederhana, menulis *carita pondok* mengharuskan siswa untuk mampu menyusun ide cerita, membangun alur, memilih diksi yang sesuai, serta menggunakan tata bahasa yang benar. Oleh sebab itu, pembelajaran menulis *carita pondok* bukan hanya sekadar melatih kemampuan linguistik, tetapi juga mengembangkan daya imajinasi dan apresiasi sastra siswa.

Namun, dalam praktiknya masih banyak permasalahan yang dialami oleh siswa dalam menulis *carita pondok*. Siswa sering mengalami kesulitan dalam menentukan ide cerita, menyusun alur yang runtut, memilih diksi yang tepat, serta menggunakan ejaan yang benar (Kosasih 2009). Selain itu, rendahnya motivasi siswa juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang monoton dan kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Sunda di SMA Pasundan 3 Cimahi, diketahui bahwa kemampuan siswa dalam menulis *carita pondok* masih belum optimal karena kurangnya media pembelajaran yang variatif dan interaktif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu merangsang motivasi dan kreativitas siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media *flipbook digital*. Septi dkk., (2024) menyatakan bahwa *flipbook digital* merupakan media elektronik yang menggabungkan teks, gambar, suara, dan animasi dalam bentuk buku digital yang interaktif. Media ini memiliki beberapa keunggulan, di antaranya tampilannya yang kreatif, inovatif, interaktif, serta dapat digunakan baik di sekolah maupun di rumah (Hasanah dkk., 2021). Oleh karena itu, media *flipbook digital* diharapkan dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam menulis *carita pondok*.

Kustandy and Darmawan (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital memiliki keunggulan karena mampu membantu siswa memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret melalui perpaduan unsur visual dan audio. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Pagarra dkk. (2022) serta Shoffa dkk. (2021) menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan daya ingat siswa sekaligus mendorong munculnya kreativitas dalam proses belajar. Dalam pembelajaran menulis *carita pondok*, penggunaan *flipbook digital* dapat membantu siswa memperoleh gambaran cerita melalui ilustrasi dan tampilan visual yang menarik. Media tersebut juga dapat memudahkan siswa dalam menemukan ide, menyusun alur cerita secara runtut, serta memahami penggunaan ejaan yang tepat dalam penulisan (Amanullah 2020; Silahuddin 2022).

Beberapa penelitian sebelumnya membuktikan bahwa media digital efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Firdaus dan Hartatik (2023) menyatakan bahwa *flipbook digital* efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis. Demikian pula, Novitasari dkk., (2023) membuktikan bahwa media *flipbook* dapat meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa. Sobarudin dan Kuswari (2021) menyatakan media realia efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis *carita pondok* siswa. Namun demikian, belum terdapat penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan media *flipbook digital* dalam pembelajaran menulis *carita pondok* bahasa Sunda di jenjang SMA. Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menguji dan mendeskripsikan efektivitas media *flipbook digital* dalam pembelajaran menulis cerita pendek pada siswa kelas XI IPS 2 di SMA Pasundan 3 Cimahi Tahun Ajaran 2025/2026.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen (*pre-experimental design*). Menurut Sugiyono (2009), metode pre-eksperimen merupakan desain penelitian yang belum termasuk eksperimen sungguhan karena masih terdapat variabel luar

yang dapat memengaruhi terbentuknya variabel dependen. Metode ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flipbook* digital terhadap kemampuan menulis carita pondok siswa melalui pemberian perlakuan pada satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu desain yang melibatkan satu kelompok yang diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan kemampuan yang terjadi akibat perlakuan yang diberikan (Sugiyono, 2009). Adapun bentuk desain *One Group Pretest-Posttest Design* yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Abraham dan Supriyati (2022).

Tabel 1.
Desain Penelitian

<i>Pre-Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-Test</i>
O1	X	O2

(Abraham and Supriyati 2022)

Keterangan:

(O1): kemampuan awal siswa dalam menulis cerita pendek sebelum diberikan perlakuan (*pretest*).

(X) :perlakuan menulis cerita pendek menggunakan media *flipbook* digital.

(O2) : kemampuan akhir siswa dalam menulis cerita pendek setelah diberikan perlakuan (*posttest*).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Pasundan 3 Cimahi. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh, sehingga kelas XI IPS 2 yang berjumlah 26 siswa dipilih sebagai kelas penelitian. Pemilihan kelas tersebut didasarkan pada pertimbangan guru mata pelajaran yang menyatakan bahwa kemampuan awal siswa di kelas tersebut relatif merata.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes keterampilan menulis cerita pendek. Pada tahap *pretest* dan *posttest*, siswa diminta menulis cerita pendek bertema pengalaman liburan sekolah secara bebas dan kreatif dengan panjang minimal empat paragraf. Hasil tulisan siswa kemudian dinilai berdasarkan beberapa aspek, yaitu kesesuaian isi dengan tema dengan skor maksimalnya 30, struktur atau organisasi cerita dengan skor maksimalnya 20, penggunaan diksi 20, ketepatan penggunaan bahasa dengan skor maksimalnya 25, serta penggunaan ejaan dan tanda baca dengan skor maksimalnya 5.

Data hasil penelitian dianalisis menggunakan bantuan aplikasi *SPSS Statistics 25*. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 orang. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Paired Samples T-Test* dengan taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$) untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flipbook* digital terhadap kemampuan menulis cerita pendek siswa.

Hasil dan Diskusi

Hasil Penelitian

Data hasil penelitian ini diperoleh dari hasil nilai tes menulis *carita pondok* yang dilakukan oleh siswa kelas XI IPS 2 SMA Pasundan 3 Cimahi dengan jumlah sampel sebanyak 26 siswa. Data tersebut meliputi nilai sebelum menggunakan media (*pretest*) dan nilai setelah menggunakan media (*posttest*) untuk menguji efektivitas media *flipbook* digital.

Kemampuan Siswa Sebelum Menggunakan Media *Flipbook Digital* (*Pretest*)

Sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media *flipbook digital*, siswa terlebih dahulu melaksanakan *pretest* menulis *carita pondok* secara mandiri tanpa bantuan media untuk mengukur kemampuan awal mereka. Hasil statistik deskriptif dari data *pretest* siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.
Ketuntasan Hasil Belajar *Pretest*

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
76-100	5	19,23%	Baik
60-75	17	65,38%	Cukup
40-59	4	15,38%	Kurang
1-39	0	0.00%	Kurang Pisan
Total	26	100%	

Berdasarkan Tabel 2, sebagian besar siswa memperoleh nilai pada rentang 60–75 dengan kategori cukup, yaitu sebanyak 65,38%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam menulis *carita pondok* masih belum optimal. Sebelum penggunaan media *flipbook* digital, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide cerita, menyusun alur secara runtut, memilih kosakata yang tepat, serta menggunakan tata bahasa Sunda dengan baik dan benar.

Kemampuan Siswa Sesudah Menggunakan Media *Flipbook Digital (Posttest)*

Setelah siswa mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan media *flipbook digital*, dilakukan *posttest* dengan instrumen penulisan yang setara untuk melihat sejauh mana peningkatan keterampilan siswa. Hasil statistik deskriptif dari data *posttest* disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3
Ketuntasan Hasil Belajar *Posttest*

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
76-100	22	84,62%	Baik
60-75	4	15,38%	Cukup
40-59	0	0,00%	Kurang
1-39	0	0.00%	Kurang Pisan
Total	26	100%	

Berdasarkan Tabel 3 hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang cukup jelas setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *flipbook* digital. Sebanyak 22 siswa atau 84,62% berhasil mencapai kategori nilai baik. Pencapaian tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam menulis *carita pondok* mengalami perkembangan, baik dalam menyusun alur cerita yang lebih runtut, mengorganisasikan unsur-unsur cerita secara lebih sistematis, maupun dalam menerapkan ejaan dan pemilihan kosakata yang lebih tepat sesuai kaidah bahasa Sunda.

Berikut disajikan hasil perbandingan statistik deskriptif antara nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh melalui analisis *Paired Samples Statistics* menggunakan *SPSS Statistics 25*:

Tabel 4
Paired Samples Statistic

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 <i>Pretest</i>	67,6923	26	8,837983	1,64342
<i>Posttest</i>	81,3077	26	7,06410	1,38538

Berdasarkan Tabel 4 hasil data SPSS menunjukkan peningkatan nilai rata-rata (*Mean*) yang cukup signifikan, dari nilai awal *pretest* sebesar 67,69 meningkat menjadi 81,30 pada nilai akhir *posttest*.

Uji Sifat Data

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas ini menjadi dasar dalam menentukan teknik analisis statistik yang akan digunakan pada tahap selanjutnya. Karena jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 50 orang ($N = 26$), pengujian normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program *SPSS Statistics 25*.

Adapun hasil pengujian normalitas data dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5
Uji Sifat Data

	Kategori	Kolmogorov-Smirnov			ShapiroWilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL	<i>Pretest</i>	.081	26	.200*	.980	26	.871
	<i>Posttest</i>	.119	26	.200*	.980	26	.876

Berdasarkan data Tabel 5 pada kolom *Shapiro-Wilk*, diketahui bahwa nilai signifikansi (*p-value*) untuk data *pretest* sebesar 0,871 dan data *posttest* sebesar 0,876. Karena nilai signifikansi kedua variabel tersebut jauh lebih besar dari 0,05, maka ditarik kesimpulan otentik bahwa data penelitian ini berdistribusi secara normal, sehingga analisis data dapat dilanjutkan menggunakan statistik parametrik.

Uji Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis untuk mengetahui keabsahan perbedaan kemampuan siswa sebelum dan sesudah tindakan perlakuan dilakukan dengan rumus uji-t berpasangan (*Paired Samples T-Test*) menggunakan *SPSS Statistics 25*. Hasil keluaran tabel SPSS disajikan di bawah ini:

		95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper
Pair 1	<i>Pretest-Posttest</i>	-13,61538	3,68865	.72340	-15,10526	-12,12551

Paired Samples Statistics

		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	<i>Pretest-Posttest</i>	-18,821	26	.000

Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* digital memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan menulis carita pondok siswa. Temuan tersebut dibuktikan melalui hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan adanya perbedaan kemampuan menulis carita pondok siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan media *flipbook* digital. Hasil ini menunjukkan bahwa media *flipbook* digital dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan menulis pada mata pelajaran Bahasa Sunda.

Pengaruh positif tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik media *flipbook* digital yang mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan terstruktur dibandingkan bahan ajar konvensional. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya menerima penjelasan mengenai konsep dan unsur-unsur carita pondok, tetapi juga mengamati contoh cerita yang dikemas dalam bentuk *flipbook* digital. Penyajian tersebut membantu siswa memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai bagaimana sebuah carita pondok dibangun melalui unsur tema, tokoh, latar, konflik, dan alur. Dengan demikian, siswa memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai bentuk dan struktur carita pondok sebelum mereka melaksanakan kegiatan menulis.

Selain membantu pemahaman terhadap unsur-unsur cerita, *flipbook* digital juga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Penyajian cerita dalam bentuk halaman-halaman digital memungkinkan siswa mengikuti perkembangan alur secara bertahap, mulai dari bagian pengenalan, munculnya konflik, klimaks, hingga penyelesaian. Penyajian yang sistematis tersebut membantu siswa memahami hubungan antarbagiannya sehingga mereka lebih mudah menyusun alur cerita secara runtut ketika menulis carita pondok pada tahap posttest. Dalam hal ini, *flipbook* digital berfungsi sebagai media yang membantu siswa memvisualisasikan struktur cerita yang sebelumnya bersifat abstrak.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Kustandy dan Darmawan (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital mampu membantu siswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret melalui perpaduan unsur visual dan verbal. Dalam penelitian ini, penyajian contoh carita pondok melalui *flipbook* digital memungkinkan siswa memahami materi tidak hanya melalui penjelasan guru, tetapi juga melalui tampilan visual yang mendukung proses pembelajaran. Keadaan tersebut membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam mengenai unsur-unsur pembangun carita pondok dan cara mengembangkannya menjadi sebuah cerita yang utuh.

Di samping itu, penggunaan *flipbook* digital turut meningkatkan motivasi belajar siswa. Tampilan media yang menarik dan berbeda dari pembelajaran yang biasa mereka terima membuat siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran. Ketertarikan tersebut mendorong siswa untuk lebih aktif memperhatikan materi, mengamati contoh-contoh cerita yang disajikan, serta mengeksplorasi ide yang dapat digunakan dalam kegiatan menulis. Meningkatnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan media yang sesuai dapat menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Nisa dan Purwati (2024) yang menyatakan bahwa *flipbook* digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus mendorong kreativitas siswa. Dalam konteks pembelajaran menulis carita pondok, kreativitas tersebut tampak ketika siswa mampu mengembangkan gagasan cerita, menyusun konflik, serta mengorganisasikan peristiwa secara lebih sistematis dibandingkan sebelum memperoleh perlakuan. Dengan kata lain, media *flipbook* digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai stimulus yang membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam kegiatan menulis.

Temuan penelitian ini turut memperkuat hasil penelitian yang dilakukan oleh Firdaus dan Hartatik (2023) yang menyimpulkan bahwa media berbasis *flipbook* efektif digunakan untuk

meningkatkan keterampilan menulis siswa. Hasil serupa juga ditemukan oleh Novitasari dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa media *flipbook* memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan menulis narasi peserta didik. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa *flipbook* digital memiliki potensi yang besar untuk diterapkan dalam berbagai pembelajaran menulis. Namun demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang berbeda karena dilaksanakan pada pembelajaran menulis carita pondok bahasa Sunda di tingkat Sekolah Menengah Atas, yang hingga saat ini masih relatif jarang diteliti.

Berdasarkan keseluruhan temuan penelitian, dapat dipahami bahwa efektivitas media *flipbook* digital dalam pembelajaran menulis carita pondok tidak hanya disebabkan oleh penggunaan teknologi digital semata, melainkan karena kemampuannya dalam menyajikan materi secara lebih menarik, membantu siswa memahami struktur cerita secara lebih konkret, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, media *flipbook* digital dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang relevan untuk mendukung pengembangan keterampilan menulis carita pondok dalam pembelajaran Bahasa Sunda di Sekolah Menengah Atas.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai efektivitas penggunaan media *flipbook* digital dalam pembelajaran menulis carita pondok pada siswa kelas XI IPS 2 SMA Pasundan 3 Cimahi Tahun Ajaran 2025/2026, dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* digital efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis carita pondok siswa. Penggunaan media tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan membantu siswa memahami unsur-unsur pembangun carita pondok secara lebih konkret melalui penyajian materi yang sistematis dan visual.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan kemampuan menulis *carita pondok* siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan media *flipbook* digital. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Samples T-Test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis carita pondok siswa.

Peningkatan kemampuan menulis tersebut terjadi karena media *flipbook* digital membantu siswa memahami struktur cerita, mengembangkan ide, serta menyusun alur secara lebih runtut dan sistematis. Selain itu, tampilan media yang menarik turut meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media *flipbook* digital dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang relevan untuk mendukung pengembangan keterampilan menulis carita pondok dalam pembelajaran Bahasa Sunda di tingkat SMA.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, guru bahasa Sunda disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital, seperti *flipbook* digital, sebagai variasi dalam kegiatan pembelajaran menulis. Penggunaan media yang interaktif dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik.

Guru juga disarankan untuk mengintegrasikan media *flipbook* digital ke dalam platform pembelajaran sekolah, seperti *Learning Management System* (LMS) atau media pembelajaran daring lainnya. Dengan demikian, materi dan contoh carita pondok yang telah disajikan dalam bentuk *flipbook* dapat diakses kembali secara mandiri oleh siswa di luar jam pelajaran sehingga proses belajar tidak hanya berlangsung di dalam kelas, tetapi juga dapat berlanjut secara mandiri sesuai kebutuhan siswa.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengkaji penggunaan *flipbook* digital pada keterampilan berbahasa lainnya atau pada materi sastra Sunda yang berbeda. Selain itu, penelitian berikutnya dapat menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol sehingga hasil penelitian yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas media *flipbook* digital dalam pembelajaran.

Referensi

- Abraham, Irfan, and Yeti Supriyati. 2022. "Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan : Literatur Review." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8(3):2476–82. doi:10.36312/jime.v8i3.3800/http.
- Amanullah, Muhammad Abror. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 3800:38–44. doi:https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300.
- Bunari, Bunari, Johan Setiawan, Muhammad Anas Ma'arif, Reski Purnamasari, Hadisaputra Hadisaputra, and Sudirman Sudirman. 2024. "The Influence of *Flipbook* Learning Media, Learning Interest, and Learning Motivation on Learning Outcomes." *Journal of Education and Learning* 18(2):313–21. doi:10.11591/edulearn.v18i2.21059.
- Firdaus, Ghea Suramita, and Sri Fatmaning Hartatik. 2023. "Pengembangan Modul Elektronik ' *Flipbook* ' Sebagai Bahan Ajar Pengayaan Keterampilan Menulis Bahasa Inggris." *ALFABETA; Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya* 6(2):1–11. http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/alfabeta.
- Hasanah, Siti, Yus Cholily, Mahfud Effendi, and Octavina Putri. 2021. "Literasi Digital Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan Space Geometry *Flipbook* (SGF)." 10(3):1736–44. doi:https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3898.
- Isnendes, Chye Retty. 2010. *Teori Sastra*. Bandung.
- Kosasih, E. 2009. *Mantap Bersastra Indonesia*. Bandung: Yrama Widya.
- Kustandy, Cecep, and Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Novitasari, Dian, Ivayuni Listiani, and Pinkan Prasasti. 2023. "Efektivitas Media Pembelajaran *Flipbook* Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Kelas V Sekolah Dasar." *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7(4):1586–95. doi:10.35931/am.v7i4.2617.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Syadiman. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Septi, Sam, Erwinda Fitriana, and Al Akbar Masjid. 2024. "Penerapan Media *Flipbook* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Pada Siswa Sekola Dasar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 2:262–70.
- Shoffa, Shoffan, Iis Holisin, Josua F. Palandi, Sri Cacik, Dian Indriyani, Eko Eddy Supriyanto, Abdul Basith, and Yo Ceng Giap. 2021. *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. Bojonegoro: CV. AGRAPANA MEDIA.
- Silahuddin, Anang. 2022. "Pengenalan Klasifikasi , Karakteristik , Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati." *Jurnal Idaraatul Ulum* 4:162–75.
- Sobarudin, Refia Mustikaati, dan Usep Kuswari. 2021. "Media Realia Dalam Pembelajaran Menulis *Carita Pondok*." *Lokabasa* 12(1):110–22. doi:10.17509/jlb.v12i1.34138.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Revisi, Ta. Bandung: Angkasa.