P-ISSN 2355-3766
E-ISSN 2722-7678

Jurnal PENA
Volume 13|Nomor (2)| (PAGE 21-39)

Jurnal Penelitian dan Penalaran

Submitted: 15 Juni 2025, *Accepted*: 14 Juli 2026, *Published*: 31 Agustus 2026

Pengembangan dan Efektivitas *E-Modul* Berbasis *FlippingBook* dalam Pembelajaran Teks Cerpen Kelas XI SMA

Muhammad Sahal[1], Stella Talitha[2], M. Ginanjar Ganeswara[3]

[1,2,3]*Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan*

Email: sahalmoh629@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran teks cerpen di SMA masih menghadapi berbagai kendala, di antaranya penggunaan bahan ajar yang didominasi buku cetak dan file PDF sehingga kurang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan *e-modul* berbasis *FlippingBook* pada materi teks cerpen kelas XI SMA, mengetahui tingkat kelayakan produk, serta menganalisis efektivitas penggunaannya terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas 33 peserta didik kelas XI SMA Cahaya Rancamaya Bogor. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk pengolahan data hasil validasi ahli, respon pengguna, dan nilai N-Gain, sedangkan analisis inferensial dilakukan dengan menggunakan uji paired-sampel t-test untuk menguji perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis kebutuhan memperoleh persentase 80,1% dengan kategori sebagian besar membutuhkan bahan ajar digital. *E-modul* yang dikembangkan dinyatakan layak berdasarkan validasi ahli materi (98%), ahli bahasa (76,52%), dan ahli media (97,5%). Hasil implementasi menunjukkan peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 50,76 pada *pretest* menjadi 85,36 pada *posttest* dengan nilai N-Gain sebesar 0,73 (kategori tinggi). Uji *paired sample t-test* menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* (Sig. = 0,001 < 0,05). Selain itu, respons guru dan peserta didik masing-masing mencapai 96% dan 92,73% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, *e-modul* berbasis *FlippingBook* layak dan efektif digunakan sebagai bahan ajar digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran teks cerpen di kelas XI SMA.

Kata Kunci : *e-modul, FlippingBook,* teks cerpen, ADDIE, hasil belajar.

ABSTRACT

The teaching of short stories in high school still faces various challenges, including the use of teaching materials that are dominated by printed books and PDF files, which are less effective at increasing student engagement. This study aims to develop a FlippingBook-based e-module on short story material for 11th-grade high school students, determine the product's feasibility, and analyze the effectiveness of its use on student learning outcomes. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of 33 11th-grade students at Cahaya Rancamaya High School in Bogor. Data collection techniques included interviews, questionnaires, tests, and documentation. Data were analyzed using quantitative

Copyright © 2026 LKIM-PENA
http://journal.unismuh.ac.id

descriptive methods through expert validation, N-Gain calculations, paired-sample t-tests, and user response analysis. The results showed that the needs analysis yielded a percentage of 80.1%, indicating that the majority of students required digital instructional materials. The developed e-module was deemed suitable based on validation by subject matter experts (98%), language experts (76.52%), and media experts (97.5%). Implementation results showed an increase in students' average scores from 50.76 on the pretest to 85.36 on the posttest, with an N-Gain value of 0.73 (high category). A paired-sample t-test revealed a significant difference between pretest and posttest scores (Sig. = 0.001 < 0.05). In addition, teacher and student response rates reached 96% and 92.73%, respectively, both falling into the "very good" category. Thus, the FlippingBook-based e-module is suitable and effective for use as a digital teaching material to improve the quality of short story instruction in 11th-grade high school classes.

Keywords: *E-module, FlippingBook, short story text, ADDIE, learning outcomes.*

PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam bidang pendidikan mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Kondisi tersebut menuntut guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu mengembangkan bahan ajar digital yang interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Pemanfaatan bahan ajar digital memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran melalui integrasi berbagai unsur multimedia. Penelitian (Anam et al., 2021) menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran mampu membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. Media digital dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan mendukung terjadinya interaksi antara guru dan peserta didik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia, salah satu materi yang harus dikuasai peserta didik pada jenjang SMA adalah teks cerpen. Pembelajaran teks cerpen tidak hanya menuntut peserta didik memahami konsep-konsep dasar sastra, tetapi juga mampu mengidentifikasi unsur intrinsik, unsur ekstrinsik, nilai-nilai kehidupan, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui kegiatan apresiasi sastra. Masih ditemukan berbagai kendala yang menyebabkan pembelajaran teks cerpen belum berlangsung secara optimal. Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMA Cahaya Rancamaya Bogor menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan file PDF sederhana. Media buku paket dan PDF memiliki susunan *layout* yang monoton yang didominasi oleh teks, dengan gambar statis yang kurang unsur visual. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang tertarik dalam membaca dan menyebabkan kesulitan memahami materi dengan baik dan dapat berakibat pada kurang aktifnya mahasiswa dalam proses pembelajaran dan menyebabkan pembelajaran tidak tercapai dengan optimal.

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan kepada peserta didik kelas XI SMA Cahaya Rancamaya Bogor menunjukkan persentase sebesar 80,1% pada kategori

Copyright © 2026 LKIM-PENA
http://journal.unismuh.ac.id

membutuhkan. Hasil analisis kebutuhan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar perlu didasarkan pada kebutuhan nyata peserta didik agar media yang dihasilkan mampu menyelesaikan permasalahan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Yani et al., 2023) yang menyatakan pengembangan bahan ajar tidak hanya harus menyesuaikan kurikulum, tetapi juga karakteristik peserta didik sehingga mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Pendapat tersebut diperkuat dengan penelitian (Afifah et al., 2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, diperlukan inovasi bahan ajar yang dapat memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik sekaligus mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan *e-modul*. *E-modul* merupakan bahan ajar digital yang dirancang secara sistematis sehingga dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik. Keunggulan *e-modul* terletak pada kemampuannya mengintegrasikan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, dan evaluasi interaktif dalam satu media pembelajaran. Oleh karena itu, *e-modul* dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar, kemandirian belajar, serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Salah satu platform yang dapat digunakan untuk mengembangkan *e-modul* interaktif adalah *FlippingBook*. Platform ini memungkinkan dokumen digital ditampilkan menyerupai buku cetak melalui efek membalik halaman sehingga memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik dan interaktif.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis flipbook maupun platform sejenis memberikan hasil yang positif dalam pembelajaran. Penelitian (Damayanti et al., 2023) menunjukkan bahwa *e-book* berbasis flipbook memperoleh tingkat validitas yang sangat tinggi dengan persentase validasi ahli media sebesar 97,33%, ahli bahasa sebesar 94,54%, dan ahli materi sebesar 92%. Penelitian tersebut memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,81 dengan kategori tinggi yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian (Ashari & Puspasari, 2024) juga menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis Heyzine Flipbook memperoleh validasi ahli materi sebesar 96,78%, validasi kebahasaan sebesar 97,14%, dan validasi grafis sebesar 98,14%, serta memperoleh respons peserta didik sebesar 98,69% dengan kategori sangat layak.

Penelitian-penelitian sebelumnya yang telah dilakukan memberikan dampak positif terhadap pembelajaran. Penelitian yang telah dilakukan oleh Hastuti (2024) menunjukkan bahwa e-modul teks cerpen berbasis kontekstual dengan aplikasi AnyFlip dinilai layak digunakan dan dapat mampu mendukung aktivitas belajar peserta didik menjadi lebih optimal. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh modul (Ganeswara & Atih, 2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva layak digunakan sebagai media pembelajaran dan mendapatkan respon positif dari peserta didik. Penelitian (Armanda et al., 2025) juga

Copyright © 2026 LKIM-PENA
http://journal.unismuh.ac.id

menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis ADDIE memperoleh tingkat kelayakan yang baik untuk dapat digunakan dalam pembelajaran. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang dikembangkan secara sistematis berpotensi untuk mendukung proses pembelajaran. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar digital memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

Pengembangan media berbasis *flippingbook* yang telah dilakukan difokuskan pada penilaian kelayakan media atau pengujian penerapan pada mata pelajaran yang beragam. Penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengembangkan *e-modul* dengan basis *flippingbook* dengan pengujian kelayakan, evaluasi kepraktisan, dan mengukur efektivitas pembelajaran dengan analisis N-Gain dan uji statistik *paired sample t-test.* Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan *e-modul* berbasis *FlippingBook* yang dirancang khusus untuk materi teks cerpen kelas XI SMA berdasarkan Kurikulum Merdeka. *E-modul* yang dikembangkan mengintegrasikan berbagai fitur interaktif seperti QR Code, LKPD, latihan soal, evaluasi pembelajaran, refleksi, glosarium, serta tautan sumber belajar digital dalam satu media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini tidak hanya mengukur tingkat kelayakan produk melalui validasi ahli, tetapi juga menguji efektivitas penggunaan *e-modul* melalui analisis N-Gain dan uji paired sample t-test.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-modul* berbasis *FlippingBook* pada materi teks cerpen kelas XI SMA, mengetahui tingkat kelayakan produk berdasarkan validasi ahli, serta menganalisis efektivitas penggunaannya terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SMA Cahaya Rancamaya Bogor pada peserta didik kelas XI tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik SMA Cahaya Rancamaya Bogor dengan subjek penelitian berjumlah 33 peserta didik. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini mengunakan teknik *total sampling.* Sampel dalam penelitian ini mengambil seluruh anggota populasi sehingga jumlah sampel yang digunakan yaitu sebanyak 33 peserta didik. Tahap analisis, peneliti melakukan wawancara terhadap 1 guru Bahasa Indonesia serta menyebarkan angket kebutuhan kepada 33 peserta didik untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran teks cerpen.

Tahap *design* dilakukan dengan merumuskan capaian dan tujuan pembelajaran, memilih sumber materi, serta merancang tampilan *e-modul* berbasis *FlippingBook*. Pada tahap *development*, *e-modul* disusun dengan mengintegrasikan teks, ilustrasi, video, latihan, evaluasi, glosarium, serta tautan dan QR *Code*. Validasi produk perlu dilakukan setelah produk selesai dikembangkan. Validasi produk dilakukan oleh 1 ahli materi, 1 ahli bahasa dan 1 ahli media. Validasi produk diperlukan untuk menilai aspek isi, bahasa, penyajian dan tampilan media. Masukan

Copyright © 2026 LKIM-PENA
http://journal.unismuh.ac.id

atau saran dari validator menjadi dasar diperbaikinya produk sebelum dilakukan uji coba.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba penggunaan *e-modul* kepada 33 peserta didik menggunakan *design* penelitian *One-Group Pretest-Postest Design.* Seluruh 33 peserta didik diberikan *pretest* untuk mengetahui tingkat kemampuan awal sebelum diberikan materi menggunakan media *FlippingBook,* dan diberikan *posttest* untuk menilai peningkatan kemampuan atau hasil belajar menggunakan media *FlippingBook.* Proses uji coba produk *Flippingbook* dibantu oleh 1 guru Bahasa Indonesia yang berperan sebagai guru mata pelajaran dan pendamping proses uji coba produk. Tahap evaluasi peneliti mengevaluasi kualitas produk berdasarkan hasil uji coba melalui penyebaran angket respons kepada 1 guru Bahasa Indonesia dan 33 peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan penerimaan terhadap e-modul yang dikembangkan.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang berasal dari hasil wawancara, saran, dan masukan validator dianalisis secara deskriptif sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Data kuantitatif berupa hasil validasi ahli dihitung menggunakan rumus persentase validitas menurut Akbar (Tahun) dalam Jauharati (Tahun). Keefektifan produk dianalisis menggunakan rumus *N-Gain* menurut Hake (Tahun) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan e-modul. Hasil analisis tersebut kemudian diperkuat dengan uji *paired sample t-test* menggunakan IBM SPSS Statistics versi 22.0 untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*. Data respons guru dan peserta didik dianalisis menggunakan skala Likert mengacu pada Akbar (Tahun) dalam Jauharati (Tahun) untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan penerimaan terhadap e-modul yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ini dipilih karena memberikan langkah pengembangan yang sistematis dan terstruktur dalam menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan pembelajaran di SMA Cahaya Rancamaya Bogor sebagai lokasi penelitian. Analisis dilakukan melalui wawancara dan penyebaran angket kebutuhan bahan ajar kepada guru Bahasa Indonesia kelas 11 serta peserta didik yang menjadi sasaran penggunaan *e-modul* berbasis *FlippingBook*. Angket yang disebarkan memuat 14 butir pertanyaan yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran teks cerpen, bahan ajar yang digunakan, pemanfaatan media digital, serta kebutuhan terhadap bahan ajar interaktif yang akan dikembangkan.

Copyright © 2026 LKIM-PENA
http://journal.unismuh.ac.id

Hasil analisis menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran masih didominasi oleh buku cetak dan file PDF sederhana sehingga penggunaan bahan ajar digital interaktif belum dimanfaatkan secara optimal. Selain itu, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami unsur intrinsik, unsur ekstrinsik, serta kaidah kebahasaan pada teks cerpen. Penggunaan bahan ajar yang cenderung monoton juga menyebabkan peserta didik kurang aktif dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik lebih tertarik terhadap bahan ajar yang memiliki tampilan visual menarik, interaktif, serta dapat diakses melalui perangkat digital.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik

No	Aspek	Hasil
1	Jumlah Skor "Ya" (f)	372
2	Jumlah Seluruh Jawaban (n)	14 × 33= 462
3	Perhitungan	$P = \frac{372}{462} \times 100$
4	Presentase	80,52%
5	Kategori (76%-99,9%)	Sebagian Besar Membutuhkan
6	Kesimpulan	Pengemb angan *E-Modul FlippingBook* Diperlukan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa, didapatkan rata-rata nilai mencapai 80,52%. Angka ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memerlukan materi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan lebih mudah diakses melalui perangkat digital. Di samping itu, siswa-siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan materi belajar digital, khususnya modul elektronik yang menggunakan *FlippingBook*. Analisis ini menjadi landasan untuk pengembangan modul elektronik dengan menggunakan *FlippingBook* untuk cerita pendek yang ditujukan bagi siswa kelas 11 SMA, sehingga produk yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa dalam belajar.

2. Desain dan Karakteristik *E-Modul FlippingBook*

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di SMA Cahaya Rancamaya Bogor melalui penyebaran angket kepada guru dan peserta didik, peneliti merancang *e-modul* pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks cerpen untuk peserta didik kelas 11 SMA. *E-modul* dikembangkan berbasis *FlippingBook* sebagai media pembelajaran digital interaktif yang dapat diakses melalui tautan maupun kode batang (QR Code). Pada tahap desain, peneliti menghasilkan rancangan konkret berupa struktur *e-modul*, *storyboard* setiap bagian, alur navigasi, serta rancangan tampilan halaman. Struktur *e-modul* terdiri atas halaman sampul, identitas modul, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), peta konsep, materi pembelajaran, contoh cerpen, kegiatan pembelajaran, tugas kelompok, tugas mandiri, latihan analisis, evaluasi, kunci jawaban, dan refleksi pembelajaran. Struktur tersebut menjadi dasar dalam proses pengembangan produk ke dalam format *flipbook* menggunakan *FlippingBook*.

Copyright © 2026 LKIM-PENA
http://journal.unismuh.ac.id

a. Menentukan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Capaian pembelajaran pada modul elektronik ini disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka Fase F untuk peserta didik kelas XI SMA, khususnya pada aspek membaca dan memirsa. Peserta didik diharapkan mampu menilai informasi yang terdiri atas gagasan, pendapat, emosi, sudut pandang, arahan, atau pesan dari berbagai jenis teks, termasuk cerita pendek, baik dalam bentuk cetak maupun digital. Selain itu, peserta didik diharapkan mampu mengapresiasi karya sastra, menganalisis unsur intrinsik dan ekstrinsik cerpen, serta mengaitkan isi cerpen dengan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan capaian tersebut, peneliti merumuskan tujuan pembelajaran yang menjadi dasar penyusunan materi dan aktivitas dalam *e-modul*. Tujuan pembelajaran diarahkan agar peserta didik mampu mengidentifikasi nilai-nilai kehidupan dalam cerpen, menganalisis unsur-unsur pembangun cerpen, serta mengaitkan nilai dan isi cerpen dengan konteks kehidupan sehari-hari. CP dan TP kemudian ditempatkan pada bagian awal *e-modul* sebagai acuan peserta didik dalam memahami kompetensi yang harus dicapai.

b. Memilih Sumber Materi

Pemilihan sumber materi dilakukan sebagai bagian penting dalam pengembangan *e-modul*. Peneliti menggunakan berbagai referensi yang berasal dari buku pelajaran Bahasa Indonesia, buku kumpulan cerpen, jurnal ilmiah, serta sumber relevan lainnya yang diakses melalui internet. Materi yang dipilih kemudian diseleksi dan disesuaikan dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik kelas XI SMA.

Materi yang dirancang tidak hanya berupa uraian konsep, tetapi juga dilengkapi dengan contoh cerpen dan aktivitas pembelajaran. Konten yang disiapkan meliputi pengenalan teks cerpen, nilai-nilai kehidupan dalam cerpen, unsur intrinsik dan ekstrinsik, contoh analisis cerpen, tugas kelompok, tugas mandiri, latihan analisis, evaluasi pembelajaran, kunci jawaban, dan refleksi. Dengan demikian, sumber materi yang telah dipilih menghasilkan bahan yang siap ditempatkan pada setiap bagian *e-modul* sesuai dengan struktur yang telah dirancang.

c. Menentukan Desain Penyajian *E-Modul*

Desain penyajian *e-modul* dirancang berdasarkan prinsip keterbacaan, kemenarikan visual, sistematika materi, dan kemudahan navigasi. *E-Modul* menggunakan kombinasi warna, ilustrasi, gambar, tipografi, dan tata letak yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas XI. Setiap halaman dirancang agar memiliki hierarki informasi yang jelas sehingga materi, contoh, aktivitas, dan evaluasi dapat dibedakan secara visual.

Keluaran konkret dari desain penyajian dituangkan dalam

Copyright © 2026 LKIM-PENA
http://journal.unismuh.ac.id

bentuk rancangan *storyboard*. *Storyboard* menggambarkan urutan halaman, isi utama, elemen visual, serta fitur yang digunakan pada setiap bagian *e-modul*. Rancangan tersebut meliputi: (1) halaman sampul yang memuat judul, identitas mata pelajaran, kelas, dan ilustrasi cerpen; (2) halaman identitas dan petunjuk penggunaan; (3) halaman CP dan TP; (4) halaman peta konsep; (5) halaman materi yang dilengkapi ilustrasi dan contoh; (6) halaman kegiatan dan latihan; (7) halaman evaluasi; dan (8) halaman refleksi.

Selain *storyboard*, peneliti juga merancang alur navigasi *e-modul*. Alur dimulai dari halaman sampul menuju identitas dan petunjuk penggunaan, kemudian dilanjutkan ke CP dan TP, peta konsep, materi pembelajaran, kegiatan, evaluasi, dan refleksi. Navigasi dirancang secara berurutan sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dari tahap pemahaman konsep hingga evaluasi. Pada bagian tertentu, *e-modul* dilengkapi tautan dan *QR Code* yang mengarahkan peserta didik pada sumber atau aktivitas digital yang relevan.

Secara sederhana, alur navigasi *e-modul* dirancang sebagai berikut:

Gambar 1: Alur navigasi *e-modul*

Rancangan halaman tersebut kemudian diimplementasikan menggunakan *FlippingBook* sehingga menghasilkan tampilan digital dengan efek membalik halaman seperti buku. Penggunaan *FlippingBook* juga memungkinkan produk diakses melalui tautan dan dibagikan menggunakan *QR Code*, sehingga memudahkan peserta didik mengakses bahan ajar melalui perangkat digital.

d. Menyusun Konten *E-Modul* secara Sistematis

Setelah menentukan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, sumber materi, dan desain penyajian, peneliti menyusun konten *e-modul* secara sistematis sesuai dengan struktur pembelajaran teks cerpen. Konten *e-modul* disusun mulai dari pengenalan materi cerpen, nilai-nilai kehidupan dalam cerpen, analisis unsur pembangun cerpen, hingga kegiatan evaluasi dan refleksi pembelajaran. Seluruh materi kemudian dikonversi ke dalam bentuk flipbook digital menggunakan *FlippingBook* sehingga menghasilkan *e-modul* yang interaktif, menarik, dan mudah diakses peserta didik melalui berbagai perangkat digital. Modul elektronik yang dirancang tersebut melalui tahapan penilaian dan perbaikan pada setiap fase pengembangan guna menjamin mutu, keselarasan, dan kecocokan produk terhadap kebutuhan pembelajaran, sehingga dapat menghasilkan hasil yang

Copyright © 2026 LKIM-PENA
http://journal.unismuh.ac.id

maksimal.

3. Hasil Validasi Ahli

Setelah produk awal selesai dikembangkan, *e-modul* selanjutnya divalidasi oleh validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media yang terdiri atas dosen FKIP Universitas Pakuan serta guru Bahasa Indonesia SMA Cahaya Rancamaya Bogor untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Proses validasi mencakup penilaian terhadap aspek materi, bahasa, dan media. Selain memberikan penilaian, para validator juga memberikan saran dan masukan sebagai bahan evaluasi guna menyempurnakan produk yang dikembangkan. Validasi yang pertama dijadwalkan pada antara tanggal 5 hingga 15 Mei 2026. Sedangkan validasi yang kedua dilaksanakan antara tanggal 17 sampai 24 Mei 2026. Berdasarkan temuan dari validasi ini, peneliti melakukan perbaikan pada sejumlah bagian dari *e-modul* agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dan sasaran pembelajaran. Setelah melalui proses revisi dan penyempurnaan, *e-modul* dinyatakan layak digunakan sehingga dapat dilanjutkan ke tahap implementasi atau uji coba kepada peserta didik kelas 11 SMA Cahaya Rancamaya Bogor. Berikut tabel hasil rekapitulasi dari validasi ahli materi,bahasa dan media.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi

No	**Aspek yang dinilai**	**Skor Validasi Ke-**		**Skor Total (TSe)**	**Skor Maks (TSh)**
		I	**II**		
1	Materi	97	99	196	200
2	Skor Keseluruhan $V = \frac{196}{200} x\ 100\%$	Presentase (98%)			
3	Kategori (80,1%-100%)	Sangat Valid			

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Bahasa

No	**Aspek yang dinilai**	**Skor Validasi Ke-**		**Skor Total (TSe)**	**Skor Maks (TSh)**
		I	**II**		
1	Bahasa	73	103	176	230
2	Skor Keseluruhan $V = \frac{176}{230} x\ 100\%$	Presentase (76,52%)			

Copyright © 2026 LKIM-PENA
http://journal.unismuh.ac.id

3	Kategori (60,1%-80%)	Valid

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor Validasi Ke-		Skor Total (TSe)	Skor Maks (TSh)
		I	II		
1	Media	97	98	195	200
2	Skor Keseluruhan $V = \frac{195}{200} x\ 100\%$	Presentase (97,5%)			
3	Kategori (80,1%-100%)	Sangat Valid			

Berdasarkan tabel tersebut, hasil penilaian validator ahli terhadap *e-modul* berbasis *FlippingBook* pada materi teks cerpen kelas 11 SMA menunjukkan bahwa aspek materi dan media berada pada kategori "sangat valid", sedangkan aspek bahasa berada pada kategori "valid". Jika dilihat berdasarkan rinciannya, aspek materi memperoleh nilai tertinggi, diikuti oleh aspek media, dan kemudian aspek bahasa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *e-modul* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan yang baik dari segi isi materi, penggunaan bahasa, serta tampilan dan fitur media yang digunakan. Meskipun aspek bahasa memperoleh nilai yang lebih rendah dibandingkan aspek materi dan media, hasil penilaian tetap menunjukkan bahwa *e-modul* layak digunakan dalam proses pembelajaran. Secara umum, hasil dari proses validasi mengindikasikan bahwa *e-modul* yang dirancang dengan *FlippingBook* memenuhi standar untuk materi pembelajaran digital dan dapat dimanfaatkan untuk mendorong pemahaman cerita pendek siswa kelas 11 di tingkat sekolah menengah atas. Dengan demikian, *e-modul* teks cerpen berbasis *Flippingbook* yang telah dikembangkan dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan pada aspek materi, bahasa, dan media sehingga "sangat layak" digunakan sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran teks cerpen di kelas 11 SMA.

4. Hasil Uji Efektivitas dan Uji-T

Uji Efektivitas dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan mengujicobakan *e-modul* berbasis *FlippingBook* kepada peserta didik kelas 11 SMA Cahaya Rancamaya Bogor. Kegiatan implementasi dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2026 dengan alokasi waktu pembelajaran selama 2 × 45 menit. Pada tahap ini, peneliti melakukan pendampingan secara langsung selama kegiatan pembelajaran berlangsung untuk mengetahui efektivitas penggunaan *e-modul* dalam proses belajar peserta didik. Pembelajaran dipandu oleh guru mata pelajaran

Copyright © 2026 LKIM-PENA
http://journal.unismuh.ac.id

Bahasa Indonesia dan diikuti oleh 33 peserta didik sebagai subjek penelitian. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum menggunakan *e-modul*. Selanjutnya, peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan *e-modul* berbasis *FlippingBook* melalui kegiatan membaca materi, diskusi kelompok, tanya jawab, serta pengerjaan LKPD dan latihan soal yang telah disediakan dalam *e-modul*. Setelah semua kegiatan belajar rampung, para siswa akan mengikuti ujian terakhir dengan diberikan posttest untuk menilai sejauh mana peningkatan pemahaman mereka tentang teks cerita pendek setelah memanfaatkan *e-modul*. Kegiatan pembelajaran kemudian ditutup dengan refleksi sebagai bentuk evaluasi dan apresiasi terhadap keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 5. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Perhitungan N-Gain

No	Aspek	Hasil
1	Jumlah Peserta Didik	33
2	Nilai *Pretest*	50,76
3	Nilai *Posttest*	85,36
4	Nilai Pos-Pre	34,61
5	Skor Maks 100-Pre	49,24
6	Nilai N-Gain	0,73
7	Nilai N-Gain (%)	73,33%
Presentase ($0{,}70 \leq n \leq 1{,}00$)		Tinggi

Berdasarkan hasil uji efektivitas melalui perhitungan N-gain, diketahui bahwa penggunaan *e-modul* berbasis *FlippingBook* pada materi teks cerpen mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan rata-rata nilai peserta didik, yaitu dari 50,76 pada saat pretest menjadi 85,36 pada saat posttest. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *e-modul* yang dikembangkan, peserta didik memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi teks cerpen dibandingkan sebelum menggunakan *e-modul*. Hasil perhitungan N-gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,73 dengan persentase sebesar 73,33%, yang termasuk dalam kategori tinggi karena berada pada rentang $0{,}70 \leq n \leq 1{,}00$. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan *e-modul* yang didasarkan pada *FlippingBook* sangat berperan dalam mendukung siswa mencapai target pembelajaran yang telah ditentukan.

Setelah perhitungan N-gain dilakukan, yang menunjukkan adanya kemajuan dalam hasil belajar siswa, tahap selanjutnya yaitu melakukan analisis statistik menggunakan uji-t berpasangan (paired sample t-test). Uji-t berpasangan digunakan karena penelitian ini melibatkan satu kelompok sampel yang sama sehingga data yang dibandingkan berasal dari hasil pretest dan posttest peserta didik. Studi ini dilaksanakan untuk mengidentifikasi apakah ada perbedaan yang berarti antara hasil *pretest* dan *posttest* dari siswa setelah memanfaatkan *e-modul* yang telah dibuat.

Copyright © 2026 LKIM-PENA
http://journal.unismuh.ac.id

Analisis uji-t dalam studi ini dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 22.0 sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil *Pretest* dan *Postest* Perhitungan Uji-t

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	*Pretest - Postest*	-34.84848	9.97535	1.73649	-38.38559	-31.31138	-20.068	32	.001

Tahap pertama, menentukan rata-rata nilai pretest dan rata-rata nilai posttest. Selisih kedua rata-rata tersebut menghasilkan nilai mean difference sebesar -34,84848. Nilai negatif menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai pretest sehingga terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan *e-modul* berbasis *FlippingBook* pada materi teks cerpen. Tahap kedua, berdasarkan hasil analisis menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 22.0, diperoleh nilai Std. Deviation sebesar 9,97535 dan Std. Error Mean sebesar 1,73649. Nilai tersebut digunakan dalam proses perhitungan uji-t untuk mengetahui tingkat perbedaan antara nilai pretest dan posttest peserta didik. Tahap ketiga, menentukan derajat kebebasan (degree of freedom atau df) dengan rumus df = n − 1. Karena jumlah sampel penelitian sebanyak 33 peserta didik, maka diperoleh nilai df = 33 − 1 = 32. Tahap keempat, hasil analisis data menunjukkan nilai t sebesar -20,068 dengan rentang kepercayaan 95% antara -38,38559 dan -31,31138. Nilai ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara skor siswa dalam pre-test dan post-test. Tahap terakhir diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001. Nilai tersebut lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05 (0,001 < 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik setelah menggunakan *e-modul* berbasis *FlippingBook* pada materi teks cerpen kelas 11 SMA Cahaya Rancamaya Bogor.

5. Hasil Respons Guru dan Peserta Didik

Setelah penggunaan *e-modul* berbasis *FlippingBook* dalam kegiatan pembelajaran, peneliti melakukan pengumpulan data respons melalui penyebaran angket kepada peserta didik dan guru. Angket respons peserta didik terdiri atas 20 pernyataan yang berkaitan dengan aspek isi materi, kebahasaan, tampilan, dan manfaat *e-modul* dalam pembelajaran. Kuesioner bagi guru berisi 20 pernyataan yang berkaitan dengan relevansi materi, cara penyampaian, penggunaan bahasa, dan manfaat *e-modul* sebagai bahan ajar. Setiap angket dilengkapi dengan pernyataan yang dapat dinilai oleh responden untuk memberikan tanggapan terkait

Copyright © 2026 LKIM-PENA
http://journal.unismuh.ac.id

kelebihan maupun kekurangan produk yang dikembangkan. Data respons peserta didik diperoleh dari 33 siswa kelas 11 SMA Cahaya Rancamaya Bogor yang mengikuti uji coba penggunaan *e-modul*, sedangkan data respons guru diperoleh dari satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, tahap ini tidak hanya berfungsi untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap *e-modul*, tetapi juga menjadi dasar dalam memastikan bahwa produk yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan layak digunakan sebagai bahan ajar digital pada materi teks cerpen. Adapun hasil respons guru disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Respon Guru Bahasa Indonesia

No	Aspek	Hasil Respon Guru
1	Isi Materi	47
2	Tata Bahasa	25
3	Tampilan	10
4	Manfaat	14
Jumlah Keseluruhan Skor Jawaban (∑R)		96
Skor Ideal Keseluruhan (N)		100
Presentase		96%
Kategori		Respons sangat baik (81%-100%)

Merujuk pada hasil penilaian guru mengenai penggunaan *e-modul* berbasis *FlippingBook*, diperoleh skor sebesar 96 dengan persentase mencapai 96%. Hasil yang didapat masuk ke dalam kategori "sangat baik", sehingga *e-modul* itu dianggap sangat tepat untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil penilaian ini menunjukkan bahwa *e-modul* yang dikembangkan mampu mendukung guru dalam menyampaikan materi teks cerpen secara lebih menarik, sistematis, dan interaktif. Selain itu, fitur-fitur yang ada dalam *e-modul* dianggap mudah dioperasikan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa kelas 11 di sekolah menengah atas. Selain penilaian melalui kuesioner, para pengajar juga memberikan tanggapan tentang pemanfaatan *e-modul* yang telah dibuat. Berdasarkan hasil respons tersebut, guru menyatakan bahwa *e-modul* berbasis *FlippingBook* telah memenuhi kebutuhan pembelajaran teks cerpen dan dapat digunakan sebagai bahan ajar digital yang efektif. Secara umum, guru memberikan respons yang positif terhadap produk yang dikembangkan sehingga tidak diperlukan revisi lebih lanjut pada tahap akhir pengembangan. Selanjutnya, hasil respons peserta didik terhadap penggunaan *e-modul* berbasis *FlippingBook* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Respon Peserta Didik

No	Aspek	Hasil 33 Respon Peserta Didik
1.	Isi Materi	1064
2	Tata Bahasa	157

Copyright © 2026 LKIM-PENA

3	Tampilan	918
4	Manfaat	921
Jumlah Keseluruhan Skor Jawaban (∑R)		3060
Skor Ideal Keseluruhan (N)		3300
Presentase		92,73%
Kategori		Respons sangat baik (81%-100%)

Berdasarkan hasil angket respons peserta didik terhadap penggunaan *e-modul* berbasis *FlippingBook*, diperoleh jumlah skor sebesar 3.060 dengan persentase sebesar 92,73%. Berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan, persentase tersebut berada pada kategori sangat baik sehingga *e-modul* dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran teks cerpen. Tingginya persentase respons peserta didik menunjukkan bahwa *e-modul* yang dikembangkan dapat diterima dengan baik sebagai bahan ajar digital yang mendukung proses pembelajaran.

Pembahasan

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran teks cerpen di SMA Cahaya Rancamaya Bogor masih didominasi oleh penggunaan buku cetak dan modul PDF sederhana yang kurang mampu memfasilitasi pembelajaran interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan memahami unsur intrinsik, unsur ekstrinsik, nilai-nilai kehidupan, serta kaidah kebahasaan dalam teks cerpen. Tingginya kebutuhan peserta didik terhadap bahan ajar digital (80,52%) mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang lebih interaktif diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran. E-modul berbasis *FlippingBook* dikembangkan sebagai alternatif bahan ajar yang mampu mengintegrasikan materi, multimedia, dan aktivitas pembelajaran sehingga lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Pengembangan e-modul berbasis *FlippingBook* dirancang sesuai dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka untuk mendukung pembelajaran teks cerpen yang lebih interaktif. Integrasi materi, ilustrasi, LKPD, latihan, evaluasi, refleksi, glosarium, QR Code, dan tautan sumber belajar dalam satu media digital memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan penggunaan bahan ajar konvensional. Penyajian materi yang terstruktur dan didukung fitur multimedia membantu peserta didik membangun pemahaman secara bertahap, meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran, serta mendorong kemandirian belajar. Temuan ini memperkuat bahwa pemanfaatan media digital interaktif dapat menjadi alternatif bahan ajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik pada era digital.

Tahap pengembangan menghasilkan e-modul berbasis FlippingBook yang dinilai layak digunakan setelah melalui proses validasi dan revisi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Masukan dari para validator berperan penting dalam menyempurnakan kualitas produk, terutama pada aspek tampilan, kebahasaan, dan

Copyright © 2026 LKIM-PENA
http://journal.unismuh.ac.id

penyajian materi sehingga e-modul menjadi lebih komunikatif dan mudah digunakan. Proses validasi memastikan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi prinsip pengembangan bahan ajar yang mencakup kesesuaian isi, keterbacaan, dan kualitas media. Temuan ini sejalan dengan penelitian Damayanti et al. (2023), Ahmad et al. (2026), serta Ashari dan Puspasari (2024) yang menunjukkan bahwa proses validasi merupakan tahapan penting untuk menghasilkan bahan ajar digital yang layak dan mendukung pembelajaran secara efektif.

Setelah melalui proses revisi berdasarkan masukan para validator, *e-modul* berbasis *FlippingBook* dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar digital pada materi teks cerpen. Hasil tersebut menunjukkan bahwa proses validasi dan revisi berperan dalam menyempurnakan kualitas isi, kebahasaan, dan tampilan *e-modul* sehingga sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kelayakan produk ini menjadi dasar untuk melanjutkan uji implementasi dalam pembelajaran.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan e-modul mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,73 yang termasuk kategori tinggi. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penyajian materi yang sistematis, dipadukan dengan fitur multimedia dan aktivitas pembelajaran, membantu peserta didik memahami konsep teks cerpen secara lebih mendalam. *E-modul* berbasis *FlippingBook* mendukung pembelajaran yang lebih aktif, mandiri, dan berpusat pada peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan bahan ajar konvensional. Temuan ini sejalan dengan penelitian Damayanti (2023), Ahmad (2026), serta Ashari dan Puspasari (2024) yang menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis flipbook mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

Keefektifan *e-modul* juga diperkuat melalui uji-t berpasangan (paired sample t-test) menggunakan IBM SPSS Statistics versi 22.0. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05 (0,001 < 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest peserta didik setelah menggunakan *e-modul* berbasis *FlippingBook*. Temuan ini membuktikan bahwa *e-modul* yang dikembangkan mampu membantu peserta didik memahami materi teks cerpen secara lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan *e-modul*.

Penggunaan e-modul berbasis FlippingBook tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penyajian materi yang interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, mendorong kemandirian belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan bahan ajar digital dapat mendukung implementasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka.

Hasil evaluasi melalui angket respons guru dan peserta didik semakin memperkuat temuan tersebut. Respons guru memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat baik, sedangkan respons peserta didik memperoleh

Copyright © 2026 LKIM-PENA
http://journal.unismuh.ac.id

persentase sebesar 92,73% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis *FlippingBook* diterima dengan sangat baik oleh pengguna. Guru menilai *e-modul* dapat menunjang penyampaian materi secara lebih efesien, tepat dan interaktif, sedangkan peserta didik merasa terbantu dalam memahami materi teks cerpen melalui penyajian yang menarik, sistematis, dan mudah diakses.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa e-modul berbasis *FlippingBook* memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan sebagai bahan ajar digital pada materi teks cerpen. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa pengembangan bahan ajar yang mengintegrasikan materi, multimedia, dan aktivitas pembelajaran mampu mendukung proses belajar yang lebih interaktif serta meningkatkan keterlibatan peserta didik. Secara pedagogis, e-modul berbasis *FlippingBook* tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai media yang memfasilitasi pembelajaran mandiri dan berpusat pada peserta didik sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka.

Temuan penelitian yang diperoleh selama pengembangan *e-modul* menggunakan *FlippingBook* untuk pembelajaran cerita pendek kepada siswa kelas 11 di SMA Cahaya Rancamaya Bogor menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi kriteria kesesuaian, kepraktisan, dan efektivitas sebagai bahan ajar digital. Hasil ini konsisten dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar digital berbasis flipbook atau *e-modul* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Damayanti dkk. (2023), Sri dkk (2026), dan Ashari dan Puspasari (2024) menunjukkan bahwa bahan ajar digital yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang tinggi dan dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Namun, penelitian ini menunjukkan karakteristik yang berbeda, baik dari segi konten maupun platform yang digunakan, serta fungsionalitas yang dikembangkan. Untuk memperkuat temuan penelitian, perbandingan dengan penelitian sebelumnya diperlukan untuk menyoroti persamaan, perbedaan, ciri khas, dan kebaruan penelitian ini.

Sebuah studi yang dilakukan oleh Yunita Damayanti, Teti Rostikawati, dan Yuli Mulyawati (Damayanti et al., 2023) menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar e-book berbasis flipbook memiliki validitas yang sangat tinggi, yaitu 97,33% di kalangan ahli media, 94,54% di kalangan ahli bahasa, dan 92% di kalangan ahli materi pelajaran. Lebih lanjut, studi tersebut menghasilkan nilai N-gain sebesar 0,81, yang sesuai dengan kategori "tinggi". Hasil ini konsisten dengan penelitian ini, yang menunjukkan bahwa *e-modul* yang menggunakan *FlippingBook* memiliki tingkat kesesuaian yang tinggi, dengan hasil validasi 98% untuk konten, 76,52% untuk bahasa, dan 97,5% untuk media, serta nilai N-gain sebesar 0,73, yang sesuai dengan kategori "tinggi". Perbedaannya terletak pada konten pengajaran yang dikembangkan: Studi yang disebutkan sebelumnya membahas subtopik "perubahan lingkungan" di sekolah dasar, sedangkan studi ini berfokus pada cerita pendek untuk kelas 11 sekolah menengah atas.

Copyright © 2026 LKIM-PENA
http://journal.unismuh.ac.id

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Sri Amelia Ahmad, Tirtawaty Abdjul, Supartin, Masrid Pikoli, Nova Elysia Ntobuo, dan Dewa Gede Eka Setiawan (Ahmad et al., 2026) menunjukkan bahwa pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis kearifan lokal berbantuan aplikasi Flipping Book memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Hasil penelitian tersebut memperoleh skor validitas ahli sebesar 3,69 dengan kategori valid, tingkat keterlaksanaan pembelajaran sebesar 84%, respons peserta didik sebesar 80%, serta nilai N-Gain sebesar 0,78. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian ini yang menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis *FlippingBook* memiliki tingkat kelayakan yang tinggi, dengan hasil validasi 98% pada aspek materi, 76,52% pada aspek bahasa, dan 97,5% pada aspek media, serta nilai N-Gain sebesar 0,73 yang termasuk kategori tinggi. Perbedaannya terletak pada produk dan materi yang dikembangkan. Penelitian Ahmad dkk. mengembangkan RPP berbasis kearifan lokal pada materi getaran, gelombang, dan bunyi untuk peserta didik kelas VIII SMP, sedangkan penelitian ini mengembangkan *e-modul* berbasis *FlippingBook* pada materi teks cerpen untuk peserta didik kelas XI SMA.

Sebuah studi yang dilakukan oleh Luwilmi Sahefa Ashari dan Durinda Puspasari (Ashari & Puspasari, 2024) menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis Heyzine Flipbook mendapat peringkat 96,78% untuk materi pelajaran, 97,14% untuk kualitas bahasa, dan 98,14% untuk desain grafis dalam validasi oleh pakar materi pelajaran, sementara umpan balik peserta didik adalah 98,69%, termasuk dalam kategori "sangat sesuai". Hasil ini mendukung temuan studi ini, yang juga menunjukkan tingkat kesesuaian yang sangat tinggi untuk *e-modul* berbasis flipbook. Namun, terdapat perbedaan mengenai platform dan mata pelajaran yang digunakan. Studi Ashari dan Puspasari menggunakan Heyzine Flipbook untuk mata pelajaran "Otomatisasi Hubungan Masyarakat dan Protokol", sedangkan studi ini menggunakan *FlippingBook* untuk cerita pendek di kelas 11 sekolah menengah atas.

Berdasarkan perbandingan dengan penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki keunikan dan kebaruan pada pengembangan *e-modul* berbasis *FlippingBook* yang secara khusus dirancang untuk pembelajaran teks cerpen kelas XI SMA sesuai dengan Kurikulum Merdeka. *E-modul* yang dikembangkan mengintegrasikan materi, ilustrasi, video pembelajaran, LKPD, latihan soal, evaluasi, refleksi, glosarium, QR Code, dan tautan sumber belajar dalam satu media digital yang interaktif. Selain itu, penelitian ini tidak hanya menguji kelayakan produk melalui validasi ahli, tetapi juga mengukur keefektifan produk melalui analisis N-Gain, uji-t berpasangan, serta respons guru dan peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan bahan ajar digital bahasa Indonesia yang mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik pada materi teks cerpen.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan e-modul berbasis FlippingBook pada materi teks cerpen kelas XI SMA menggunakan model pengembangan ADDIE

Copyright © 2026 LKIM-PENA
http://journal.unismuh.ac.id

yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation,* dan *evaluation*. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, hasil analisis kebutuhan menunjukkan persentase sebesar 80,52% pada kategori sebagian besar membutuhkan, sehingga dikembangkan *e-modul* yang memuat materi, ilustrasi, video, latihan, evaluasi, serta fitur interaktif. Hasil uji kelayakan menunjukkan *e-modul* memperoleh validasi ahli materi sebesar 98% (sangat valid), ahli bahasa sebesar 76,52% (valid), dan ahli media sebesar 97,5% (sangat valid). Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 50,76 (*pretest*) menjadi 85,36 (*posttest*), dengan nilai N-Gain sebesar 0,73 (kategori tinggi) serta hasil uji paired sample t-test yang signifikan (Sig. 0,001 < 0,05). Hasil evaluasi respons guru dan peserta didik masing-masing memperoleh persentase 96% dan 92,73% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, *e-modul* berbasis *FlippingBook* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bahan ajar digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks cerpen di kelas XI SMA. Penelitian ini masih terbatas pada implementasi di satu sekolah dengan jumlah responden yang relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menguji efektivitas e-modul pada jenjang pendidikan, materi, atau konteks pembelajaran yang berbeda agar diperoleh temuan yang lebih luas mengenai pemanfaatan FlippingBook dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, *1*(1), 33–42. https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24

Ahmad, S. A., Abdjul, T., Supartin, Pikoli, M., Ntobuo, N. E., & Setiawan, D. G. E. (2026). Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Berbantuan Aplikasi Flipping Book pada Materi Getaran , Gelombang dan Bunyi di SMP Negeri 3 Kabila. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, *6*, 467–481. https://doi.org/10.53299/jagomipa.v6i1.3068%0APengembangan

Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Digital Dalam Proses belajar Mengajar. *Genderang Asa : Journal Of Primary Education*, *2*(2), 76–87. https://doi.org/10.47766/ga.v2i2.161

Armanda, N., Permatasari, S., & Zulhafizh, Z. (2025). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Powic Pada Materi Teks Deskripsi Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Basataka (JBT)*, *8*(1), 69–74. https://doi.org/10.36277/basataka.v8i1.590

Ashari, L. S., & Puspasari, D. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook pada Mata Pelajaran Otomatisasi Humas dan Keprotokolan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science*, *4*, 2565–2576. https://j-innovative.org/index.php/Innovative

Damayanti, Y., Rostikawati, T., & Mulyawati, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-book Berbasis Flipbook pada Subtema 2 Perubahan Lingkungan. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, *5*(2), 626–634.

Copyright © 2026 LKIM-PENA
http://journal.unismuh.ac.id

https://doi.org/10.55338/saintek.v5i2.1721

Ganeswara, M. G., & Atih. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva. *Jurnal Media Pendidikan*.

http://jurnal.unsur.ac.id/ajbsi

Hastuti, S., Andheska, H., & Elfitra, L. (2024). Pengembangan E-Modul Teks Cerpen Berbasis Kontekstual Menggunakan Aplikasi Anyflip Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Tanjung Pinang Tahun Ajaran 2023/2024. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora*, *8*(1), 554–558.

https://doi.org/10.36526/js.v3i2.3474

Kolopita, C. P., Katili, M. R., & Yassin, R. M. T. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Inverted : Journal of Information Technology Education*, *2*(1), 4. https://doi.org/10.37905/inverted.v2i1.13081

Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astuti, W., Romadi, U., & Cholid, F. (2023). *Media Pembelajaran* (Cetakan Pe). CV AFASA PUSTAKA.

Yani, D., Najwa, N. A., Permatasari, A. D., Wulanoventi, D., Susilo, H., & Mashfufah, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Potensi Daerah Sebagai Pendukung Pembelajaran Tematik. *Journal Innovation In Education*, *1*(4), 235–246. https://doi.org/10.59841/inoved.v1i4.712

Yorenza, M. (2022). *Pengembangan bahan ajar digital berbasis Scientific untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Disekolah Dasar*. http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/63086

Copyright © 2026 LKIM-PENA
http://journal.unismuh.ac.id