

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di Indonesia belajar dan pembelajaran ialah hal utama dalam sistem pendidikan, Secara rasional, upaya ini bertujuan agar siswa dapat mengembangkan kapasitas mereka melalui proses pembelajaran yang dirancang dengan sadar dan terarah. Melalui proses tersebut, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kekuatan spiritual keagamaan serta kemampuan mengendalikan diri. Selain itu, mereka juga dituntut untuk membentuk kepribadian yang matang, meningkatkan kecerdasan, dan mengembangkan akhlak yang mulia. Keterampilan yang diperoleh bertujuan bermanfaat bagi diri sendiri, lingkungan masyarakat, bangsa, dan negara (Faizah, H. & Kamal, 2024:5).

Menciptakan suasana yang menarik dalam pembelajaran sangat penting peserta didik mengatasi agar tidak bosan. Suasana pembelajaran yang kurang menarik dan terus secara berulang dapat menyebabkan siswa kehilangan minat serta motivasi dalam belajar. Siswa akan merasa antusias dan berpartisipasi aktif saat kegiatan pembelajaran, yang pada nantinya dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan. Selain itu, pembelajaran yang berbeda dan menyenangkan dapat merangsang kreativitas, meningkatkan daya serap materi, serta membantu siswa untuk lebih aktif dalam menggali pengetahuan. Oleh sebab itu, pembelajaran tidak lagi hanya menjadi aktivitas rutin, melainkan berkembang menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

Pembelajaran merupakan kegiatan sangat penting. Keberhasilan seseorang dalam mencapai tujuan pendidikan sangat dipengaruhi oleh sejauh mana proses pembelajaran

berlangsung secara efektif. Proses pembelajaran yang baik harus mampu menciptakan lingkungan yang memadai, memotivasi untuk berpikir kritis, serta mendorong mereka untuk mengoptimalkan kreativitas serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Oleh sebab itu, efektivitas pembelajaran menjadi faktor utama dalam menentukan sejauh mana seseorang dapat mencapai kompetensi yang diharapkan dan mengaplikasikan ilmunya dalam kehidupan nyata. Pembelajaran adalah proses mengubah siswa yang belum memiliki pendidikan menjadi individu yang terdidik, serta mengembangkan pengetahuan siswa dari yang sebelumnya belum mengetahui suatu hal menjadi memahami hal tersebut (Junaedi Ifan, 2019:89). Proses ini memungkinkan siswa yang sebelumnya belum mengetahui suatu konsep atau keterampilan menjadi mampu memahami, menguasai, dan menerapkan pada kehidupan. Selain itu, pembelajaran turut berkontribusi dalam membentuk pola pikir yang kritis,, inovatif. Dengan demikian, proses pembelajaran memerlukan penerapan model yang menarik dan efektif.

Beberapa contoh model pembelajaran yaitu model *problem based learning (PBL)*, model *project based learning* dan model pembelajaran *inquiry learning*. Model *problem based learning (PBL)* adalah bentuk pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai fokus utama dalam semua kegiatan pembelajaran dengan menyajikan masalah nyata sejak tahap awal proses pembelajaran (Rahmadani, 2019). Sementara itu, model *project based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menjadikan proyek atau tugas tertentu sebagai inti dari proses kegiatan belajar peserta didik. Proses pembelajaran diarahkan pada upaya memecahkan masalah yang menjadi tujuan utama, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna. Dengan pendekatan ini, siswa bukan hanya memahami materi yang dipelajari, tetapi juga menyadari manfaatnya bagi lingkungan sekitar (Kosasih, 2014:93). Adapun model pembelajaran *Inquiry learning* merupakan

model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk berperan aktif dalam proses belajar serta mendorong mereka berpikir kritis dan kreatif (Ester et al., 2023).

Pada dasarnya, model *problem based learning* (PBL) dan *project based learning* (PjBL) memiliki kesamaan dalam hal mengutamakan keterlibatan aktif peserta didik, namun kedua model tersebut seringkali memakan waktu lebih lama dan memiliki struktur kegiatan yang kompleks. Model *inquiry learning* memberikan keseimbangan dengan tetap mendorong kreativitas dan kemampuan berpikir kritis, dengan tahapan kegiatan yang lebih fleksibel (Gunardi, 2021).

Berdasarkan pertimbangan tersebut, model di gunakan penelitian ini ialah *inquiry learning* karena dirancang untuk mendorong siswa berperan aktif melalui kegiatan mengeksplorasi, bertanya, menemukan informasi, dan membangun pemahaman secara mandiri dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih interaktif, bermakna, dan melibatkan proses berpikir tingkat tinggi. Jika dikaitkan dengan cara belajar konvensional semacam ceramah (*direct instruction*), model pembelajaran inkuiri secara kognitif mengharuskan peserta didik untuk mengolah informasi sendiri, tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik. Dibandingkan dengan model kooperatif, yang berfokus pada kerja sama kelompok, *model inquiry learning* menekankan proses penemuan konsep dan investigasi ilmiah secara langsung, sehingga lebih efektif dalam menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan pemecahan masalah secara individual (Fauziah & Alrian, 2025).

Dengan pendekatan ini, siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan rasa ingin tahu yang tinggi, meningkatkan kemandirian dalam belajar, serta membangun pemahaman berpikir kritis. Selain itu, model ini juga memperkuat kolaborasi dan komunikasi antar siswa, karena mereka sering bekerja dalam kelompok untuk berdiskusi

dan menguji berbagai hipotesis sebelum mencapai kesimpulan akhir. Guna mendukung pembelajaran berbasis eksplorasi, guru membutuhkan media yang menarik dan menciptakan keterampilan berpikir kritis. Salah satu media yang dipilih ialah *Heyzine Flipbook*. Media ini mengakomodasi materi disajikan berupa visual dinamis, memadukan teks, gambar, video, maupun animasi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Tampilan seperti buku nyata yang dapat dibalik halamannya Tampilan seperti buku nyata yang dapat dibalik halamannya memunculkan kemandirian siswa dalam mengeksplorasi sumber informasi (Istiqomah et al., 2025).

Jika dibandingkan dengan media cetak biasa, *flipbook* digital lebih unggul karena mampu menampilkan materi secara multimodal, sehingga pembelajaran tidak terbatas pada teks. Dibandingkan dengan presentasi slide seperti PowerPoint, *flipbook* digital menawarkan struktur yang lebih fleksibel, sehingga siswa dapat belajar dimana saja.

Flipbook merupakan sebuah aplikasi yang dirancang untuk mendukung pendidik dan siswa untuk mewujudkan proses membuat suasana belajar yang dinamis, menarik perhatian, dan mudah dicerna siswa. Melalui platform ini, guru dapat menyajikan materi dalam bentuk yang lebih variatif karena *flipbook* mendukung penggunaan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, animasi, maupun video. Kehadiran kombinasi fitur tersebut memungkinkan terciptanya interaksi dua arah antara guru dan peserta didik sehingga proses pembelajaran tidak lagi berlangsung secara satu arah atau bersifat monoton. Selain itu, penggunaan *flipbook* menghadirkan pengalaman belajar yang dapat mengeksplorasi materi secara mandiri dengan tampilan yang menyerupai buku nyata namun lebih dinamis. Pemanfaatan *flipbook* sebagai sumber belajar digital terbukti efektif dalam mendorong motivasi belajar yang lebih tinggi, memperkuat pemahaman konsep, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (MZ & Syafi'i, 2021:45).

Materi dapat disajikan secara interaktif, menarik, dan mudah diakses oleh siswa melalui media *flipbook* digital sehingga media tersebut dinilai efektif sebagai salah satu sarana pembelajaran. Penggunaannya juga mendukung pembelajaran mandiri, karena *flipbook* dapat diakses di mana saja melalui perangkat siswa yang dimiliki oleh siswa. Contohnya seperti platform *Heyzine Flipbook*, *FlipHTML5*, dan *AnyFlip*.

Dengan menggunakan *Heyzine Flipbook*, pengguna dapat mengkonversi file PDF mereka menjadi *flipbook* interaktif yang menampilkan kesan seperti buku fisik yang dapat dibuka dan dibalik halamannya., lengkap dengan efek membalik halaman yang realistis. *Heyzine* bersifat gratis, berbasis web, dan sangat mudah digunakan, sehingga guru tidak memerlukan keahlian teknis khusus untuk membuatnya. Selain itu, *heyzine* menyediakan beragam fitur multimedia seperti penyisipan audio, video, tautan, gambar interaktif, hingga tombol navigasi yang dapat memperkaya penyajian materi. Tidak ada batasan jumlah halaman, sehingga guru dapat memuat materi yang panjang maupun ringkas sesuai kebutuhan. *Heyzine flipbook* sebagai media yang Memiliki kepraktisan dan efektivitas yang tinggi dalam mendukung pembelajaran untuk materi secara komprehensif (Andrea Tiara Puspa, Elly Sukmanasa, 2024:37).

FlipHTML5 merupakan platform *flipbook* digital yang menawarkan berbagai fitur visual dan interaktif yang lebih kaya. Platform ini menyediakan efek animasi pembalikan halaman yang menarik, beragam *template desain*, pilihan latar belakang, tombol pengendali, serta bilah petunjuk yang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan pengguna. Dengan adanya fitur-fitur ini, guru dapat menampilkan materi pembelajaran secara lebih terjaga dan kreatif. Namun, dibandingkan platform lain, *FlipHTML5* relatif lebih kompleks untuk digunakan. Antarmukanya yang penuh dengan pilihan pengaturan dan fitur lanjutan membuat pengguna, terutama pemula, membutuhkan waktu adaptasi lebih

lama. Meski demikian, bagi guru yang memiliki waktu untuk mengeksplorasi dan mempelajari fitur-fiturnya, *FlipHTML5* dapat menghasilkan *flipbook* yang sangat menarik dan detail, sehingga berpotensi bisa meningkatkan minat belajar (Fauziah & Wulandari, 2022).

AnyFlip merupakan platform yang cukup praktis karena memungkinkan guru membuat *ebook* animasi bisa digunakan dengan komputer atau perangkat seluler. Antarmukanya sederhana sehingga pengguna pemula pun dapat membuat *flipbook* dengan cepat tanpa perlu kemampuan teknis yang mendalam. Namun, meskipun menawarkan kemudahan, *anyflip* memiliki beberapa keterbatasan, terutama pada versi gratisnya. Pada versi gratis, hasil *flipbook* yang diunggah akan menampilkan watermark, sehingga tampilan menjadi kurang profesional untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, terdapat potensi masalah terkait hak cipta, karena beberapa materi yang diunggah pada versi gratis dapat bersifat publik dan berisiko diakses oleh pihak lain. Fitur yang tersedia di versi gratis juga jauh lebih terbatas dibandingkan versi berbayar, seperti pembatasan dalam penyematan multimedia, opsi privasi, dan penyesuaian desain (Gusmilarni et al., 2022). Dengan mempertimbangkan kemudahan akses, fitur yang cukup lengkap tanpa biaya, antarmuka yang sederhana, serta kemampuan menyajikan materi secara interaktif dan menarik, *Heyzine Flipbook* dipilih sebagai media pembelajaran yang dinilai paling sesuai, terutama untuk meningkatkan minat baca, pemahaman materi.

Dari hasil wawancara di SMA Negeri 4 Kota Kediri bersama guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, Ibu Ika Ayu Nur Setyaningrum, S.Pd. pada 13 November 2025, Informasi diperoleh kelas XI umumnya dimanfaatkan media berupa video pembelajaran, presentasi PowerPoint, serta buku teks yang sesuai dengan materi. Model pembelajaran

yang sering diterapkan adalah *problem based learning* (PBL) dan *project based learning* (PjBL), sehingga siswa didorong untuk aktif dalam memecahkan masalah dan mengerjakan proyek sesuai kompetensi yang dipelajari. Siswa diperbolehkan membawa handphone sebagai sarana pendukung selama kegiatan belajar, terlebih karena setiap kelas sudah dilengkapi fasilitas Wi-Fi yang cukup memadai. Meskipun demikian, Ibu Ika menuturkan bahwa tantangan yang paling sering ditemui adalah rendahnya tingkat literasi siswa. Hal ini tampak ketika siswa diminta menganalisis teks, khususnya teks puisi yang pembelajarannya dianggap belum optimal.

Keterbatasan buku teks dalam memuat materi serta contoh teks puisi yang variatif, ditambah dengan rendahnya minat baca siswa, menjadi salah satu faktor yang menyebabkan kesulitan dalam memahami unsur-unsur dan makna puisi secara mendalam karena penyajian materi cenderung monoton, kurang kontekstual, dan belum mampu menarik keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Dampaknya, sebagian siswa belum mencapai kriteria penilaian yang ditetapkan, baik dalam aspek pemahaman maupun keterampilan menulis puisi. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengembangan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menarik, yang mampu menyajikan materi secara lebih variatif, meningkatkan minat baca, serta mendorong keaktifan siswa, misalnya melalui pemanfaatan media digital seperti flipbook interaktif agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, kontekstual, dan bermakna.

Wawancara berikutnya dilakukan di SMA Negeri 6 Kota Kediri dengan guru Bahasa Indonesia, Ibu Juniarrokhmania, S.Pd. pada 13 November 2025. Beliau menjelaskan bahwa meskipun setiap kelas sudah memiliki jaringan Wi-Fi berbasis token dan siswa diizinkan membawa handphone, pemanfaatan media pembelajaran masih didominasi oleh buku teks dan PowerPoint. Menurut beliau, sarana teknologi sebenarnya

cukup memadai, namun penggunaannya belum maksimal karena guru terbiasa menggunakan media pembelajaran konvensional. Tantangan lain yang kerap muncul adalah siswa merasa mengantuk, terutama pada jam pelajaran terakhir, sehingga konsentrasi mereka menurun. Meskipun demikian, pembelajaran teks puisi di sekolah ini tergolong baik. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa ketika diminta membaca, mengapresiasi, maupun menginterpretasikan puisi. Siswa dianggap lebih mudah mengekspresikan pemahaman mereka terhadap unsur-unsur puisi dibandingkan dengan materi sastra lainnya, sehingga kegiatan belajar lebih hidup dan interaktif. Guru juga menyampaikan bahwa kemampuan siswa dalam menafsirkan makna dan menemukan unsur kebahasaan dalam puisi cukup memuaskan, yang menunjukkan bahwa pembelajaran ini berjalan efektif.

Sementara itu, wawancara terakhir di SMA Negeri 7 Kota Kediri bersama Ibu Diyas Andy Etika Herlambang, S.Pd. pada 14 November 2025, mengungkapkan bahwa siswa kelas XI juga diperbolehkan membawa handphone, akan tetapi tidak berlaku bagi siswa yang tinggal di pondok pesantren yang menerapkan aturan khusus. Setiap kelas telah memiliki Wi-Fi, namun Ibu Diyas menjelaskan bahwa jaringan paling stabil hanya tersedia di kelas akselerasi, sehingga kelas reguler terkadang mengalami kendala koneksi. Media pembelajaran yang digunakan cukup bervariasi, termasuk pemanfaatan media digital untuk menunjang pemahaman siswa.

Secara keseluruhan, hasil wawancara dari ketiga sekolah menunjukkan bahwa fasilitas teknologi sudah cukup mendukung, namun tantangan utama tetap berkaitan dengan literasi siswa, keterbatasan penggunaan media inovatif, serta kendala konsentrasi pada jam belajar tertentu. Hal ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih

interaktif untuk meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa dalam pembelajaran teks puisi.

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, SMAN 4 Kota Kediri menjadi sekolah yang paling relevan untuk dijadikan objek penelitian, meskipun fasilitasnya memadai dan mendukung pembelajaran digital, pembelajaran teks puisinya masih kurang optimal akibat rendahnya literasi dan minimnya pendalaman materi. Sejalan dengan hal tersebut, diperlukan adanya inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis dalam proses pendidikan

Berdasarkan uraian tersebut, judul penelitian diangkat oleh peneliti yaitu **“Pengembangan Media *Heyzine Flipbook* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Dengan Model *Inquiry Learning* di Kelas XI SMA Negeri 4 Kota Kediri.”**

Penelitian ini dilakukan mengeksplorasi dan menciptakan media pembelajaran digital yang baru dan inovatif berupa *Heyzine Flipbook*. Dengan mengimplementasikan model *inquiry learning*, dengan harapan siswa lebih aktif kegiatan belajar dan mengasah kemampuan berpikir kritis mereka. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dihasilkan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, khususnya di lingkungan SMA Negeri 4 Kota Kediri.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media *Heyzine Flipbook* pada teks puisi dengan model *inquiry learning* kelas XI SMAN 4 Kota Kediri?

2. Bagaimana kelayakan media *Heyzine Flipbook* pada teks puisi dengan model *inquiry learning* kelas XI SMAN 4 Kota Kediri?
3. Bagaimana efektivitas media *Heyzine Flipbook* dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi dengan model *inquiry learning* kelas XI SMAN 4 Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui pengembangan media *Heyzine Flipbook* pada teks puisi dengan model *inquiry learning* kelas XI SMAN 4 Kota Kediri.
2. Mengetahui kelayakan media *Heyzine Flipbook* pada teks puisi dengan model *inquiry learning* kelas XI SMAN 4 Kota Kediri.
3. Mengetahui efektivitas media *Heyzine Flipbook* dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi dengan model *inquiry learning* kelas XI SMAN 4 Kota Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *Heyzine Flipbook*. Produk Pengembangan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media dibuat dengan *website Heyzine Flipbook* dengan bantuan *canva*.
2. Media yang dikembangkan yang dapat dibuka dan dibalik halamannya menggunakan perangkat komputer atau ponsel.
3. Memiliki latar belakang media yang estetis untuk meningkatkan daya tarik visual.

4. Memuat materi pembelajaran, gambar, serta video yang relevan dengan tema teks puisi.
5. Bahasa sesuai dengan EYD Edisi V dan KBBI.
6. Terdapat tahapan model *inquiry learning* dalam materi teks puisi.
7. Media yang digunakan tepat untuk kelas XI.
8. Media pembelajaran melibatkan penggunaan Platform lainnya seperti *canva* sebagai elemen untuk mengedit *flipbook*, youtube sebagai menampilkan contoh puisi, dan *wordwall* sebagai kuis.

E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

1. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung efektivitas guru dalam menyampaikan pembelajaran teks puisi melalui penggunaan media *Heyzine Flipbook* secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa kelas XI di SMAN 4 Kota Kediri. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan meningkatkan kesadaran guru dalam menyediakan bahan ajar yang efektif serta selaras dengan materi yang dipelajari.

2. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini, siswa dapat menangkap dengan lebih mudah pembelajaran teks puisi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini pula yang mampu menggugah Minat belajar siswa, sehingga menjadikan mereka lebih semangat berkeaktivitas.

3. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan dan dorongan bagi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Pengembangan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas sekolah dan mutu pembelajaran.

4. Bagi peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti berharap untuk meningkatkan kemampuannya dalam memanfaatkan media pembelajaran teks puisi bagi siswa kelas XI di SMA Negeri 4 Kota Kediri dan memperkaya kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran.

F . Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dalam melakukan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Dibawah ini beberapa asumsi agar dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan :
 - a. Proses pengembangan ini perlu divalidasi oleh dosen dan guru yang memiliki pengalaman mengajar serta keahlian di bidangnya.
 - b. Hasil uji coba penggunaan media menunjukkan hasil yang positif dan terbukti mampu mendukung proses belajar peserta didik dalam belajar siswa untuk meningkatkan pemahaman
 - c. Peserta didik dapat memperluas pengalaman belajar mereka melalui penggunaan media pembelajaran.
2. Dalam penelitian ini terdapat keterbatasan penelitian sebagai berikut, yang perlu diperhatikan agar hasil penelitian dapat dipahami sesuai dengan ruang lingkup dan kondisi yang ada:
 - a. Media pengembangan *Heyzine Flipbook* hanya materi teks puisi.
 - b. Objek hanya ditujukan kelas XI SMA Negeri 4 Kota Kediri.
 - c. Uji coba hanya dilakukan di SMA Negeri 4 Kota Kediri.

G. Penelitian Terdahulu

Banyak penelitian sebelumnya yang telah mengembangkan media pembelajaran berupa *flipbook* Digital. Untuk menghindari kesamaan dengan penelitian tersebut, Penyajian kajian serupa dengan penelitian saat ini. Berikut daftar penelitian terdahulu:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Model <i>Inquiry</i> Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022 (Rahmatillah, 2022)	Media audio visual yang dikembangkan memperoleh skor kevalidan 83% dari ahli media (valid), 89% dari ahli materi (sangat valid), dan 90% dari ahli praktisi (sangat valid). Kepraktisan berdasarkan angket siswa mencapai 91,5% (sangat praktis), sedangkan keefektifan berdasarkan hasil <i>pretest dan posttest</i> siswa memperoleh rata-rata 77,5% (efektif). Dengan demikian, media dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.	Media menerapkan model <i>Inquiry Learning</i> .	Media yang digunakan menggunakan Audio Visual.
2.	Pengembangan Media Pembelajaran E-Majalah Berbasis <i>Inquiry Learning</i> Pada Materi Keanekaragaman Hayati Untuk Memfasilitasi Berpikir	Berdasarkan hasil penilaian para validator, media E-Majalah berbasis <i>Inquiry Learning</i> yang digunakan pada materi Keanekaragaman Hayati dinyatakan	Media yang digunakan menggunakan model <i>Inquiry Learning</i> .	Media yang digunakan E-Majalah.

	Kritis Siswa Kelas VII (Auliani et al., 2025)	<p>sangat valid, dengan persentase 90% dari ahli materi, 93,1% dari ahli media, dan 93,1% dari praktisi guru IPA. Selain itu, respon siswa memperoleh persentase 96,3% dengan kategori sangat baik.</p> <p>Dengan demikian, media ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang efektif untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kritis siswa kelas VII serta diterima dengan sangat baik oleh peserta didik.</p>		
3.	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flipbook</i> Pada Materi Teks Negosiasi Naratif Kelas X Sman 1 Caringin Kabupaten Bogor (NAHLA AL ZAHRA SYARAF., 2024)	<p>Dengan hasil Media pembelajaran <i>Flipbook</i> untuk materi teks negosiasi naratif kelas X dinyatakan valid dan layak digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks negosiasi. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi yang telah dilakukan oleh para ahli. Ahli media memberikan skor sebesar 88% dengan kriteria</p>	Media yang digunakan menggunakan <i>Flipbook</i> digital.	Materi yang digunakan ialah Materi Teks Negosiasi

		"Sangat Layak," ahli bahasa memberikan skor 98% dengan kriteria "Sangat Layak," dan ahli materi memberikan skor 100% dengan kriteria "Sangat Layak."		
4.	Pengembangan Multimedia Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Viii Smp Negeri 4 Nanggala Satap Toraja Utara (Arisugianto Lamba, 2022)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa SMP Negeri 4 Nanggala Satap membutuhkan multimedia pembelajaran yang lebih efektif melalui aplikasi Biteable. Multimedia yang dirancang berbasis teks drama sesuai RPP ini dinyatakan valid dan praktis berdasarkan hasil validasi ahli, uji kelompok kecil dan besar, serta tanggapan guru.	Media yang digunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia	Objek dan materi ditujukan pada SMP
5.	Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA(Zahira et al., 2024)	Berdasarkan hasil pengkajian, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan dengan model 4D menghasilkan produk berupa perpaduan video, animasi, gambar, teks, dan kuis interaktif yang sesuai dengan tujuan	Media yang digunakan Interaktif.	Objek dan materi yang ditujukan pada kelas X.

		<p>pembelajaran. Media ini dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media, serta tergolong sangat praktis berdasarkan uji praktikalitas pada 33 siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dua Koto.</p>		
6.	<p>Pengembangan E-Modul Menggunakan <i>Heyzine Flipbook</i> Pada Materi Mengubah Bentuk Energi (Lutfia Alfina Iskandar, 2024)</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian ini, Hasil uji validitas terhadap pengembangan e-modul materi mengubah bentuk energi menggunakan <i>Heyzine Flipbook</i> menunjukkan bahwa: (1) penilaian ahli media memperoleh persentase 84% dengan kualifikasi sangat layak, (2) penilaian ahli bahasa mencapai 100% dengan kualifikasi sangat layak, (3) penilaian ahli materi memperoleh 98% dengan kualifikasi sangat layak, dan (4) hasil uji coba lapangan menunjukkan persentase 96% dengan kualifikasi sangat layak.</p>	<p>Media yang digunakan <i>Heyzine Flipbook</i>.</p>	<p>Materi yang diterapkan Mengubah Bentuk Energi</p>

7.	Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Kelas X SMA Berbasis <i>Flipbook Maker</i> (Adam et al., 2022)	Berdasarkan hasil penelitian ini materi ajar Bahasa Indonesia berbasis media <i>Flipbook</i> maker yang dikembangkan dinyatakan layak, efektif, dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan media dibuktikan melalui hasil validasi para ahli, efektivitasnya terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media, serta kepraktisannya didukung oleh respon positif dari guru dan peserta didik. Dengan demikian, media ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.	Media yang digunakan menggunakan <i>Flipbook</i> .	Objek yang diterapkan kelas X.
----	--	--	--	--------------------------------

Dari beberapa penelitian terdahulu terdapat orisinalitas penelitian yang di buat.

Studi ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) yang berfokus pada pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks puisi. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan model pengembangan 4D (*Four-D*) oleh Thiagarajan. Model ini terdiri dari empat tahap utama, yaitu: (1) Pendefinisian (*Define*), (2)

Perancangan (*Design*), dan (3) Pengembangan (*Develop*) (4) Penyebaran (*Disseminate*). Media pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan buku ajar yang digunakan di SMA Negeri 4 Kota Kediri pada kelas XI, yang menjadi subjek penelitian dan pengembangan ini. Produk akhir dari penelitian ini berupa media berbasis *website* menggunakan *Heyzine Flipbook*, yang dirancang secara menarik dengan gambar berwarna dan dilengkapi dengan petunjuk penggunaan untuk memudahkan pemahaman siswa.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional disusun untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman pembaca pada judul.

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan proses yang dilakukan secara bertahap untuk menggali dan memaksimalkan sesuatu yang ada sebelumnya, sehingga dapat menghasilkan perubahan yang lebih baik, lebih efektif, dan bermanfaat untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

2. Media

Media merupakan sesuatu yang dapat diamati melalui pancaindra, baik dilihat, didengar, maupun dirasakan, yang dimanfaatkan sebagai media penyampaian informasi agar proses belajar mengajar semakin mudah dan efektif.

3. *Heyzine Flipbook*

Heyzine Flipbook adalah *website* gratis yang dapat digunakan untuk mengonversi file PDF menjadi *Flipbook* interaktif yang menampilkan halaman-halaman seperti buku fisik. *Heyzine* adalah aplikasi berbasis web yang juga dapat diunduh dan digunakan sebagai sumber daya untuk keperluan cetak atau digital.

4. Menulis Teks Puisi

Menulis teks puisi adalah kegiatan menuangkan gagasan, perasaan, pengalaman, maupun imajinasi ke dalam bentuk bahasa yang puitis dengan menelaah aspek diksi, majas, rima, serta struktur batin dan fisik yang terkandung dalam karya puisi. Dalam menulis puisi, penulis tidak hanya menyampaikan isi, tetapi juga membangun suasana dan makna melalui keindahan bahasa serta kedalaman perasaan.

5. Model *Inquiry Learning*

Pembelajaran *inquiry* adalah metode belajar yang mengajak siswa untuk menyelidiki suatu permasalahan atau topik secara mendalam melalui proses bertanya, mencari informasi, menganalisis data, hingga menarik kesimpulan sendiri. Dalam pendekatan ini, guru berperan sebagai pendamping yang membantu mengarahkan dan mendukung siswa agar aktif berpikir, mandiri, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.