

PENGEMBANGAN MEDIA BUKU ELEKTRONIK DALAM PEMBELAJARAN TEKS BERITA SISWA SMK

Nur Azizah Febrianti¹, Aida Sumardi²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Jakarta

¹nurazizahfebrianti2@gmail.com, ²aida.sumardi@umj.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini didasari oleh permasalahan dalam menuliskan informasi yang bersifat umum. Tujuan penelitian ini agar siswa mampu menyusun informasi secara terstruktur. Langkah penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan implementasi model pengembangan ADDIE yang terdiri atas: 1) Analisis, 2) Desain, 3) Perkembangan, 4) Implementasi, dan 5) Evaluasi. Data pada penelitian ini didapat melalui pendekatan observasi, wawancara, angket ahli materi, ahli media, dan angket respons kepada siswa. Hasil kelayakan media pengembangan dapat diamati melalui penilaian angket ahli media dengan persentase kelayakan sebesar 99,2% dan penilaian angket ahli materi dengan persentase kelayakan sebesar 91,2%. Sedangkan penilaian angket respons siswa uji coba kelas kecil memperoleh persentase kelayakan sebesar 83% dan penilaian uji coba kelas besar memperoleh persentase kelayakan sebesar 84%. Berdasarkan hal tersebut, media buku elektronik dalam pembelajaran teks berita berbasis *Flip PDF Professional* telah dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran kelas XI Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: *Teks Berita; Bahasa Indonesia; Flipbook*

PENDAHULUAN

Secara internasional, Indonesia menempati peringkat ke 62 dari 70 negara dalam hal kegemaran membaca. Permasalahan ini diungkapkan oleh lembaga *Program for International Student Assesment* (PISA) yang dirilis *Organization for Economic Co-Operation and Development* (OECD) pada tahun 2019. Selain itu, sikap malas, kebiasaan menunda tugas, menyepelkan waktu, dan cara belajar siswa di rumah dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan seseorang dalam belajar. Pada faktor eksternal, dapat dipengaruhi oleh kondisi tempat tinggal siswa, lingkungan sekolah, dan masyarakat sekitar.

Dengan permasalahan yang umum seperti di atas, peneliti berusaha untuk mengembangkan media pembelajaran berupa buku elektronik berbasis *Flip PDF Professional*. Untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia yang berkualitas, dibutuhkan sarana edukasi yang tepat sebagai penunjang kebutuhan dalam pembelajaran. Adapun menurut Sumardi, dkk. (2020: 2) bahwasanya pelatihan berbasis media merupakan salah satu bentuk interaksi yang digunakan oleh guru atau dosen sebagai sarana dalam menyampaikan informasi berupa ide, gagasan, atau materi yang dapat memudahkan siswa dalam memahami kegiatan pembelajaran.

Menurut Magdalena, dkk. (2020: 172) bahan ajar merupakan komponen materi pelatihan yang telah disusun secara sistematis berdasarkan kompetensi dasar dan inti materi pembelajaran. Materi pelatihan yang digunakan antara lain bisa berbentuk uraian yang tertulis, maupun tidak tertulis. Materi pelatihan yang dibuat diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran selama kegiatan berlangsung, sehingga siswa dapat mencapai kompetensi sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan sekolah. Materi pelatihan dibutuhkan oleh pendidik sebagai landasan sarana dan informasi yang telah dibuat sebelumnya, agar proses pembelajaran menjadi lebih efisien. Adapun judul yang dikembangkan saat ini yaitu "Pengembangan Media Buku Elektronik dalam Pembelajaran Teks Berita Siswa SMK".

Dalam hal ini, peneliti berusaha untuk mengembangkan inovasi bahan ajar melalui pengembangan media buku elektronik berbasis *Flip PDF Professional*. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, sarana edukasi berbasis aplikasi buku digital (*flipbook*) memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut. Hal itu didasari oleh hasil wawancara guru yang menyatakan bahwa media *flipbook* belum pernah digunakan di sekolah tersebut dan selama ini hanya menggunakan bahan ajar cetak seperti buku paket Bahasa Indonesia sebagai bahan ajar.

Dalam penelitian ini *software Flip PDF Professional* dipilih sebagai *software* untuk pembuatan sarana edukasi berbasis digital, karena aplikasi ini dilengkapi dengan ikon animasi, suara, penyematan tautan video, dan fitur penting lainnya. *Flip PDF Professional* merupakan *software* pembuatan buku elektronik (*e-book*) untuk sistem operasi *windows* dan *android*. Media pembelajaran yang dibuat menggunakan *Flip PDF Professional* memberikan berbagai keunggulan, salah satunya kemampuan menyampaikan informasi berbentuk buku elektronik yang dapat disertai dengan penjelasan audio. Hasilnya, pembelajaran melalui media *Flip PDF Professional* lebih menyenangkan dan mudah dipahami, serta membantu memperluas dan meningkatkan semangat siswa dalam proses edukasi.

Menurut Marizal dan Asmi (2022: 136) manfaat praktis yang terkandung dalam penggunaan media *flipbook* yakni, media berperan untuk memperjelas maksud dari ikhtisar materi, meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan edukasi, mengatasi keterbatasan waktu, indra, dan ruang lingkup. Berdasarkan pernyataan tersebut, pemanfaatan media *flipbook* dalam menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan hal yang baik, dikarenakan media *flipbook* dapat mempermudah siswa dalam memahami isi materi yang disampaikan oleh guru.

Adapun sarana edukasi ini bisa dimanfaatkan secara individual atau berkelompok, berdasarkan fleksibilitas sarana edukasi yang dihasilkan. Media ini tentunya bisa membantu seseorang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara mandiri atau berkelompok dikarenakan tiap-tiap orang memiliki jenjang penafsiran yang bervariasi. Maka, sarana edukasi ini juga bisa dimanfaatkan lebih dari satu kali penggunaan. Sesuai dengan ketentuan surat keputusan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 56 Tahun 2022, kurikulum merdeka belajar merupakan pendidikan yang didasari oleh kebebasan di mana setiap individu memiliki keahlian dan ketertarikan pada pelajaran yang diminatinya. Untuk kedua hal tersebut, standar yang digunakan untuk menilai dua anak dengan minat yang berbeda tidaklah sama. Sehingga, setiap anak tidak dipaksa untuk mempelajari sesuatu yang tidak diminatinya.

METODE PENELITIAN DAN LANDASAN TEORI

Dalam kegiatan penelitian, peneliti berfokus pada pengembangan media buku elektronik berbasis *Flip PDF Professional*. Kegiatan pengembangan ini dikenal dengan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Menurut Rabiah (2015: 4) memaparkan bahwa *Research and Development* merupakan frase yang memiliki dua arti, *research* memiliki arti penelitian, sedangkan *development* merupakan pengembangan.

Dalam kegiatannya, *research* merupakan aktivitas penelitian yang mengikuti aturan serta norma-norma yang telah disepakati secara universal atau umum, sedangkan *development* merupakan pembaharuan atau peningkatan terhadap objek yang tengah disempurnakan. Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk meningkatkan dan mengembangkan buku digital berbasis *Flip PDF Professional* melalui tahap validasi kepada ahli media, validasi ahli materi, tahapan implementasi, revisi, dan penyempurnaan produk untuk diproduksi secara massal.

Adapun menurut Sugiyono dalam Widiatmoko, dkk. (2020: 73) mengatakan bahwasanya penelitian R&D merupakan cara yang digunakan untuk menganalisis dengan menguji tingkat keberhasilan dari suatu produk. Dalam prosesnya, peneliti akan melakukan pengamatan, perumusan, pengkajian sampai dengan penyusunan laporan penelitian agar sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Hal ini berkaitan dengan maksud dan tujuan dari penggunaan metode yang dilakukan oleh peneliti, yakni untuk mencapai poin yang diinginkan dalam mengembangkan sebuah produk.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, penelitian R&D merupakan kegiatan yang dikhususkan untuk mengembangkan suatu produk, agar nilai manfaat produk tersebut dapat lebih diterima oleh khalayak umum. Dalam hal ini, produk yang dikembangkan adalah buku elektronik berbasis *Flip PDF Professional* dengan tema teks berita. Maka dari itu, dalam perancangannya peneliti memilih untuk menggunakan pendekatan metodologi ADDIE yang diperkenalkan oleh Reiser dan Molenda, melalui tahapan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) produk yang dihasilkan akan mempertimbangkan aspek-aspek yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan khalayak umum.

Menurut Cahyadi (2019: 36) dalam pengembangan produk yang menggunakan pendekatan metodologi ADDIE terdapat lima tahap sebelum produk tersebut dapat diluncurkan ke masyarakat umum, yakni harus melalui tahap analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Dalam

proses pengembangan, produk akan diuji beberapa kali oleh tim ahli, subjek yang diuji pun dapat disesuaikan skalanya, baik secara mandiri, skala khusus, ataupun skala lapangan (luas). Setelah melalui tahap revisi guna menyempurnakan produk akhir, meski langkah pengembangan dipersingkat, namun hal itu, tidak akan mengurangi kriteria produk yang dibutuhkan dikarenakan sebelumnya telah dilakukan tahap uji produk oleh tim ahli serta revisi dan evaluasi penyempurnaan produk akhir, sehingga aspek-aspek yang dibutuhkan oleh masyarakat telah memenuhi kriteria yang diinginkan.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat dipahami bahwa model pengembangan dalam penelitian merupakan metode yang digunakan oleh peneliti untuk menentukan langkah-langkah yang harus dilakukan selama pengembangan produk berlangsung, karena dalam pengembangan suatu produk, riset dilakukan untuk meningkatkan nilai manfaat produk tersebut. Peneliti akan menyimpulkan hasil pengamatan berdasarkan bentuk hipotesis asosiatif yang mengedepankan sebab akibat.

Menurut Djarwanto dalam Elvera, dkk. (2021: 47) hipotesis adalah pernyataan yang kebenarannya masih diperdebatkan atau dapat dikatakan sebagai dugaan sementara dalam sebuah penelitian. Menurut asal usulnya, hipotesis terdiri dari dua kata, yakni *hypo* dan *thesis*. *Hypo* memiliki arti “kurang dari” sedangkan *thesis* memiliki arti “pendapat”.

Adapun menurut Suharsimi Arikunto dalam Elvera (2021: 48) dugaan sementara yang digunakan oleh peneliti merupakan alternatif jawaban atas permasalahan yang tengah dihadapi. Dengan kata lain, alternatif jawaban yang digunakan sifatnya hanya sementara dikarenakan kebenaran atas jawaban tersebut masih diujikan lebih lanjut untuk dibuktikan kebenarannya. Sedangkan menurut Sumadi Suryabrata dalam Elvera (2021: 48) berdasarkan data yang dihimpun oleh peneliti, hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap fenomena yang terjadi di dalam penelitian tersebut, hal itu dapat diukur dengan statistik sampel yang telah diujikan kepada subjek pengujian.

Dengan kata lain, hipotesis adalah pernyataan atau dugaan sementara, yang digunakan oleh peneliti untuk membuat kesimpulan yang sifatnya sementara dan kesimpulan itu didasari oleh pemikiran yang dapat dijelaskan secara ilmiah atau logis. Dengan demikian, hipotesis yang dibuat masih memerlukan pengujian lebih lanjut, hal tersebut dilakukan guna menarik kesimpulan sementara atas kegiatan yang dilakukan selama pengamatan berlangsung. Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, dapat dipahami bahwa hipotesis merupakan dugaan sementara atas pengamatan yang sedang dilakukan. Dalam penelitian yang sedang dikembangkan yakni media buku elektronik dalam pembelajaran teks berita, peneliti menyimpulkan bahwa media bahan ajar yang dipakai selama ini yakni buku cetak dalam kegiatan pembelajaran berpengaruh terhadap keberhasilan seorang siswa dalam mencapai target pembelajarannya.

Dalam hal ini, data sampel dikumpulkan melalui tes berupa soal dan nilai yang diperoleh sebelum dan sesudah media akan cantumkan dalam grafik perolehan nilai siswa. Perangkat penilaian berupa angket pertanyaan diberikan kepada ahli materi. Berikut kisi-kisi penilaian ahli materi.

Tabel 2.1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	Kelengkapan materi dalam <i>flipbook</i>	1, 2, 3
		Pengembangan materi	4, 5
2.	Tingkat akurasi Materi	Akurasi konsep dan definisi	6
		Akurasi fakta dan data	7
		Akurasi gambar	8, 9
		Akurasi peristilahan	10
3.	Peningkatan Motivasi Belajar	Bahan ajar menaikkan minat belajar	11
		Motivasi belajar	12
		Kemampuan siswa	12
4.	Kelayakan penyajian	Teknik pembelajaran	13
		Penyajian materi	14, 15
		Media pendukung	16, 17
5.	Kelayakan Bahasa	Kelugasan kalimat	18

	Menurut BSNP	Komunikatif	19, 20
		Kaidah bahasa	21
		Kemampuan menyimak	22, 23
6.	Hakekat Kontekstual	Kesinambungan materi dengan kegiatan pembelajaran	24, 25

Badan Standar Pendidikan Nasional dalam Zahra, Sopa (2020: 28) telah dimodifikasi.

Perangkat penilaian berupa angket pertanyaan juga diberikan kepada ahli media. Berikut kisi-kisi penilaian ahli media.

Tabel 2.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Kualitas Tampilan	Efektivitas ikon	1
		Tampilan awal	2
		Menu dan materi	3
		Pemilihan gambar	4
		Proses loading	5
2.	Rekayasa Perangkat Lunak	Media mudah digunakan	6
		Perawatan media dan pengelolaan media	7
3.	Keterlaksanaan	Praktis digunakan	8, 9, 10, 11, 12
4.	Interface	Tata letak baik	13, 14
		warna, font, ukuran, dan tampilan media	15, 16, 17, 18, 19
		Sesuai desain	20, 21
5.	Compatibility	Minimal Android 10 dan Windows 10	22
		Resolusi layer	23, 24
			25

Sambodo dalam Zahra, Sopa (2020: 27) yang telah dimodifikasi.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK dengan total keseluruhan siswa mencapai 237 Siswa. Jumlah peserta yang diujikan dipersempit dengan teknik *slovin* dalam skala besar dengan jumlah 37 orang dan pada skala kecil dengan jumlah 20 orang. Pengambilan sampel populasi menggunakan teknik *simple random sampling*. Alasan peneliti menggunakan teknik *simple random sampling* yakni pada saat pengambilan data sampel dari lingkup populasi yang dituju, pengambilan dapat dilakukan secara acak dan tidak memerhatikan status yang terdapat pada populasi itu (Sugiyono, 2017: 84). Subjek yang diujikan akan disuguhkan dengan materi yang telah dikembangkan dalam bentuk buku digital (*flipbook*). Untuk menghitung persentase kenaikan nilai siswa dapat dihitung dengan rumus yang diperkenalkan oleh Sugiyono dan Sulaiman (2024: 275) yang telah di modifikasi sebagai berikut.

Nilai Persentase = Nilai Selisih : Jumlah Skor Awal X 100%

Keterangan:

NP = Nilai Persentase NS = Nilai Selisih

JSA = Jumlah Skor Awal 100% = Bilangan Tetap

Untuk menghitung skor penilaian produk, peneliti menggunakan *skala likert* dalam 5 tahap yang sudah dimodifikasi. Berikut tabel indikator penilaian skor.

Tabel 2.3 Indikator Skor Penilaian Produk

No.	Indikator	No. Butir
1.	Sangat Setuju	5
2.	Setuju	4
3.	Netral	3
4.	Kurang Setuju	2
5.	Tidak Setuju	1

Sugiyono dan Sulaiman (2024: 276) yang telah dimodifikasi.

Untuk mengukur nilai skor pada soal latihan yang diberikan dapat diukur dengan rumus sebagai berikut.

$$SM = ST \times JB \text{ atau } SM = ST \times N$$

Keterangan:

SM = Skor Maksimal

ST = Skor Tertinggi

JB = Jumlah Butir

N = Jumlah Responden

Setelah mendapatkan Skor penilaian maka media dapat dikategorikan sesuai dengan tabel berikut.

Tabel 2.4 Indikator Kelayakan Media

Skor Persentase	Indikator
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

Sugiyono dan Sulaiman (2024:275)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengamatan dilakukan pada tanggal 30 Juli 2024 – 2 Agustus 2024 di SMK Muhammadiyah 01 Ciputat. Subjek penelitian ini adalah kelas XI dengan jumlah keseluruhan 37 siswa dalam skala besar dan 20 siswa dalam skala kecil. Berdasarkan pada hasil validasi oleh ahli media persentase nilai yang didapatkan secara keseluruhan adalah 99,2% dengan kategori sangat layak berdasarkan tabel 2.4. Berikut persentase yang diperoleh dari validasi ahli media.

Tabel 3.1 Indikator Kelayakan Media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Ahli	Skor Harapan	Persentase
1.	Kualitas Tampilan	5	20	20	100%
2.	Rekaya Perangkat	2	10	10	100%
3.	Keterlaksanaan	5	24	25	96%
4.	Interface	10	50	50	100%
5.	Compability	3	15	15	100%
Jumlah		25	119	120	99.2%
Kategori		Sangat Layak			

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

$$NP = 119 : 120 \times 100\%$$

$$NP = 99,16\% \text{ dibulatkan menjadi } 99,2\%$$

Berdasarkan penilaian pada lembar validasi ahli media. Pada aspek kualitas tampilan *flipbook* mendapatkan nilai 20/20 dengan persentase 100%. Aspek rekayasa perangkat lunak mendapatkan nilai

10/10 dengan persentase 100%. Aspek keterlaksanaan mendapatkan nilai 24/25 dengan persentase 96%. Aspek *interface* mendapatkan nilai 50/50 dengan persentase 100%. Aspek *compability* 15/15 dengan persentase 100%.

Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi, persentase nilai yang didapatkan secara keseluruhan adalah 91,2% dengan kategori sangat layak yang mengacu pada tabel 1.4. Berikut persentase yang diperoleh dari validasi ahli media.

Tabel 3.2 Indikator Kelayakan Materi

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Ahli	Skor Harapan	Persentase
1.	Kesesuaian materi	5	22	25	88%
2.	Akurasi Materi	5	23	25	92%
3.	Motivasi Belajar	2	10	10	100%
4.	Kelayakan Penyajian	5	23	25	92%
5.	Bahasa menurut BSNP	6	27	30	90%
6.	Kontekstual	2	9	10	90%
Jumlah		25	114	125	91.2%
Kategori			Sangat Layak		

Keterangan:

$$NP = 114 : 125 \times 100\%$$

$$NP = 91,2\% \text{ dibulatkan menjadi } 91,2\%$$

Berdasarkan lembar validasi ahli materi. Aspek kesesuaian materi dengan SK dan KD mendapatkan nilai 22/25 dengan persentase 88%. Aspek akurasi materi mendapatkan nilai 23/25 dengan persentase 92%. Aspek motivasi belajar mendapatkan nilai 10/10 dengan persentase 100%. Aspek kelayakan penyajian mendapatkan nilai 23/25 dengan persentase 92%. Aspek bahasa menurut BSNP 27/30 dengan persentase 90%. Aspek kontekstual mendapatkan nilai 9/10 dengan persentase 90%.

Berdasarkan hasil uji coba skala besar sebelum media pengembangan digunakan, nilai tertinggi yang dapat dicapai oleh siswa kelas yakni 90, nilai terendah 30 dan nilai rata-rata siswa yakni 71. Untuk menentukan seberapa besar efektivitas media yang digunakan, peneliti melakukan uji coba pada tahapan selanjutnya setelah media digunakan. Untuk hasil sesudah media digunakan nilai tertinggi yang dapat dicapai oleh siswa yakni 100, nilai terendah 55 dan nilai rata-rata siswa yakni 82. Langkah selanjutnya yakni peneliti melakukan perhitungan umpan balik (angket respons) terhadap media yang telah digunakan oleh siswa pada uji coba sebelumnya.

Berdasarkan pada hasil angket siswa persentase nilai yang didapatkan secara keseluruhan adalah 83% dengan kategori sangat layak merujuk pada tabel 2.4.

Tabel 3.3 Indikator Kelayakan Media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Responden	Skor Harapan	Persentase
1.	Kausalitas <i>Flipbook</i>	3	466	555	84%
2.	Tampilan <i>Flipbook</i>	14	2.155	2.590	82%
3.	Penyajian Materi	3	475	555	85%
4.	Manfaat	5	766	925	83%
Jumlah		25	3.862	4.625	83%
Kategori			Sangat Layak		

$$\text{Nilai Persentase} = \text{Jumlah Skor} : \text{Jumlah Skor Maksimal} \times 100\%$$

Keterangan:

$$NP = 3.862 : 4.625 \times 100\%$$

$$NP = 83,5\% \text{ dibulatkan menjadi } 83\%$$

Berdasarkan indikator penilaian pada lembar angket siswa, pada aspek kausalitas aplikasi *flipbook* mendapatkan nilai 466/555 dengan persentase 84%. Aspek tampilan *flipbook* mendapatkan nilai 2.115/2.590 dengan persentase 82%. Aspek penyajian materi mendapatkan nilai 475/555 dengan

persentase 85%. Aspek manfaat mendapatkan nilai 766/925 dengan persentase 83%. Dengan jumlah 25 butir penilaian, total skor yang diperoleh yakni 3.862/4.625 dengan persentase kelayakan media mencapai 83% yang termasuk ke dalam kategori sangat layak berdasarkan indikator penilaian kelayakan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan terhadap siswa kelas XI di Sekolah SMK Muhammadiyah 01 Ciputat. Pengembangan media buku elektronik dalam pembelajaran teks berita berbasis *Flip PDF Professional* yang dilaksanakan pada tanggal 30 Juni 2024 – 2 Agustus 2024 dapat disimpulkan bahwasannya produk yang telah diciptakan pada penelitian dan pengembangan ini merupakan buku digital berbasis *Flip PDF Professional*. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan buku ini adalah *software Flip PDF Professional*. Media ini didesain dan dirancang melalui dua aplikasi, untuk bagian sampul buku, daftar isi, kata pengantar, dan pendahuluan didesain menggunakan *software adobe photoshop*. Sedangkan isi materi menggunakan aplikasi *microsoft powerpoint*. Media tersebut dirancang dengan model pengembangan ADDIE dengan beberapa tahapan pengembangan yakni, tahap analisis, desain, perkembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari validator ahli media dan ahli materi. Serta penilaian yang diberikan oleh responden yang diberikan kepada siswa kelas XI. Dapat disimpulkan bahwasannya pengembangan media buku elektronik dalam pembelajaran teks berita berbasis *Flip PDF Professional* sangat layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari, (2019) “*Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*”, HALAQA: ISLAMIC EDUCATION JOURNAL.
- Elvera, dkk, (2021) “*Metodologi Penelitian*”, Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Magdalena, Ina, dkk, (2020) “*Analisis Pengembangan Bahan Ajar*”, Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, Vol. 2, No. 2, Juli 2020; 170-187.
- Marizal, Yulia, dan Asri, Yasnur, (2022) “*Pengembangan Modul Elektronik Berbantuan Aplikasi Flipping Book PDF Professional Pembelajaran Menulis Teks Berita*”.
- Rabiah, Sitti, (2015) “*Penggunaan Metode Research and Development dalam penelitian Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*”, Makalah: Seminar Nasional Asosiasi Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia (ADOBSI) yang diselenggarakan oleh Asosiasi Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia.
- Sugiyono dan Sulaiman, Eka Okta Putri, (2024) “*Penerimaan Teknologi Pendidikan Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) Studi Kasus Pada Aplikasi Ruang Guru*”, Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS), Vol. 7, No. 1, Tahun 2024 e-ISSN: 2614-1574 p-ISSN: 2621-3249.
- Sugiyono, (2017) “*Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*”, Bandung: ALFABETA.
- Sumardi, Aida, dkk, (2020) “*Pengaruh Media Buku Saku untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Kelas X MAN 4 Jakarta*”, Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, E-ISSN: 2745-6080.
- Zahra, Sopa, (2020) “*Pengembangan E-Modul Berbasis Android Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Hasil Perkebunan di SMK PPN Lembang*”, Universitas Pendidikan Indonesia.