

**Wewarah: Jurnal Pendidikan Multidisipliner**

Volume 2 (3) 23 – 37 September 2023

P-ISSN: 2828-1322 (Print) / E-ISSN: 2827-9875 (Online)

Doi: 10.25273/

The article is published with Open Access at <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/WEWARAH>

## **PENGUNAAN FlipHTML5 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA PESERTA DIDIK SDN PANGONGANGAN KOTA MADIUN**

**Widyaningrum 1** ✉, Universitas PGRI Madiun.

**Bambang Eko Hari Cahyono 2**, Universitas PGRI Madiun.

**Dwi Rohman Soleh 3**, Universitas PGRI Madiun.

✉ [widya.bhilly@gmail.com](mailto:widya.bhilly@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini mengkaji penggunaan FlipHTML5 untuk pembelajaran bahasa Indonesia di SDN Pangongangan, merinci proses, implementasi, dan tantangan yang dihadapi. Dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, data dari guru, siswa, peristiwa selama penelitian, dan dokumen seperti silabus dan RPP dianalisis. Temuan menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran manual sudah diterapkan, format tulisan siswa kurang menarik. Penerapan FlipHTML5 sudah efektif, namun beberapa siswa menghadapi tantangan seperti kesalahan tautan tugas dan kebingungan terkait pengunduhan file. Masalah internet juga menyebabkan keterlambatan penyerahan tugas.

**Kata Kunci:** FlipHTML5, media pembelajaran

---

**Abstract:** With an emphasis on the procedure, execution, and obstacles faced, this study seeks to explain and detail the usage of FlipHTML5 as a learning medium for Indonesian language training at SDN Pangongangan. Using a qualitative descriptive research methodology, it collects information from SDN Pangongangan instructors and students as well as from events that happened throughout the investigation and documents such lesson plans, syllabi, and research findings and their documentation. The results show that although the learning process has been carried out, it is not supported by interesting forms that would pique students' interest in writing. Students have not yet completely utilized Chromebooks as a learning medium, despite successful manual learning. FlipHTML5 has been implemented well, since most students are able to create FlipBooks with ease. Difficulties encountered include students being confused about how to obtain files from Canva and convert them to FlipHTML5 files, as well as issues in task link submission and the absence of source links in completed work. There were additional delays in certain pupils' task submission due to internet problems.

**Keywords:** FlipHTML5, Teaching media.

---

**Received ; Accepted ; Published**

**Citation:** Widyaningrum, Cahyono, B.E.H, & Soleh, D.R. (2023). Penggunaan Fliphtml5 sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik SDN Pangongangan kota Madiun. *Wewarah: Jurnal Pendidikan Multidisipliner*, 2 (3) 23 – 37. Doi.org/10.25273/pe.v10i1.xxxx

Published by Program Pascasarjana Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran pada masa desentralisasi pendidikan saat ini. Keberhasilan suatu proses pembelajaran bergantung dari seberapa besar peran guru di kelas. Oleh karena itu, guru harus terus berupaya untuk meningkatkan kualitas dirinya dalam usaha-usaha peningkatan mutu pendidikan di sekolah pada umumnya dan di kelas yang diampu pada khususnya.

Peningkatan kualitas yang dilaksanakan oleh guru tersebut bukan bertujuan untuk menunjukkan bahwa guru harus lebih dari peserta didiknya, tetapi peningkatan kualitas diri guru bertujuan agar guru tersebut bisa sejalan dan tahu serta dapat memberikan pendampingan kepada peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Proses belajar mengajar bukanlah peserta didik belajar dan guru mengajar, tetapi guru dan peserta didik saling belajar. Guru diharapkan dapat menempatkan diri sesuai dengan peran yang sedang diambil di dalam kelas selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.

Dalam pelaksanaan upaya tersebut, guru dapat memainkan berbagai macam peran sebagaimana diuraikan oleh Pullias dan Young (dalam Kirom, 2017:73) dalam bukunya *A Teacher is A Many Thing* ada empat belas karakteristik yang melekat pada guru yaitu guru sebagai guru, guru sebagai teladan, guru sebagai penasehat, guru sebagai pemegang otoritas, guru sebagai pembaharu, guru sebagai pemandu, guru sebagai pelaksana tugas rutin, guru sebagai insan visioner, guru sebagai pencipta, guru sebagai orang yang realistis, guru sebagai penutur cerita dan aktor, guru sebagai pembongkar kemah, guru sebagai peneliti, dan guru sebagai penilai. Masing-masing peran tersebut tentu saja memerlukan metode dan pendekatan tersendiri dalam pelaksanaannya. Dalam menjalankan peran tersebut, guru harus yakin memiliki kualitas yang baik untuk masing-masing peran sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirancang dapat tercapai.

Dalam penjelasan di atas, peran yang dilaksanakan yang dilakukan guru dalam pembelajaran salah satunya adalah sebagai insan visioner. Peran sebagai insan visioner ini mengharuskan seorang guru untuk selalu memiliki ide-ide baru yang inovatif sehingga dapat memacu semangat belajar peserta didik dan tentu saja memunculkan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan untuk peserta didik. Terlebih saat ini, dimana perkembangan teknologi yang begitu pesat diharapkan dapat mempermudah guru dalam memunculkan ide-ide kreatif baru yang membuat peserta didik tumbuh keinginan untuk belajar secara sukarela tanpa adanya unsur paksaan atau rasa terpaksa.

Inovasi dapat diartikan sebagai sebuah gagasan baru dari sebuah pemikiran dalam hal ini yang berkaitan dengan pendidikan. Inovasi ini dapat berupa hal yang benar-benar baru, atau dapat juga berupa hasil adopsi dari hal yang sudah ada yang kemudian dikembangkan menjadi sesuatu dengan karakteristik tertentu yang terbaru. Menurut Suardipa (2018:74-75) peran guru dalam pelaksanaan inovasi pendidikan itu sendiri ada tiga yaitu; 1. Guru bersikap terbuka dan peka terhadap perubahan (Inovasi); 2. Guru sebagai agen pembaharuan dalam inovasi pendidikan; dan 3. Guru sebagai adopter (penerima inovasi pendidikan). Peran guru yang akan diambil dalam inovasi pendidikan oada penelitian ini peran pertama dan kedua dimana peneliti sebagai guru akan bersikap terbuka terhadap perubahan dan berusaha menjadi agen pembaharuan dalam inovasi pendidikan.

Inovasi yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini juga berkaitan erat dengan penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini tidak bisa dilepaskan dari pemberian fasilitas berupa laptop untuk peserta didik di Kota Madiun. Fasilitas ini tentu saja secara otomatis mengharuskan guru untuk dapat mengembangkan satu inovasi pembelajaran

berbasis teknologi agar fasilitas belajar yang diperoleh oleh peserta didik tersebut dapat dimanfaatkan secara maksimal.

Afandi secara jelas menggambarkan (dalam Purnamasari dan Sadewo, 2020:190) perkembangan teknologi yang semakin maju tentu saja membawa perubahan dalam dunia pendidikan, hal ini mendorong terjadinya pembelajaran berbasis teknologi dan bukan lagi pembelajaran berbasis tradisional. Perkembangan ini tentu saja mendorong guru untuk selalu mengikuti perkembangan jaman dan terus berupaya untuk meningkatkan dan mengembangkan kompetensinya. Pembelajaran berbasis teknologi ini tentu saja disesuaikan dengan tingkatan peserta didik dan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang diberikan.

Dalam pengembangan pembelajaran berkarakter di era revolusi industri 4.0 saat ini, guru bukan lagi sebagai pusat pembelajaran di kelas dimana guru identik sebagai pusat belajar peserta didik. Para era pembelajaran saat ini, guru lebih berfungsi sebagai fasilitator yang mendampingi belajar peserta didik. Perkembangan teknologi tidak dapat dipungkiri memberikan pengaruh yang sangat besar pada peserta didik, banyak peserta didik yang nyata-nyata lebih mengerti perkembangan teknologi dibandingkan dengan gurunya di sekolah atau orang tuanya di rumah.

Pemahaman dan pengetahuan guru terkait dengan teknologi era digital sangat diperlukan dan harus dilaksanakan. Dengan pembagian laptop/chromebook yang dilaksanakan oleh pemerintah Kota Madiun kepada peserta didik SD kelas 4, 5 dan 6 serta peserta didik SMP kelas 7, 8 dan 9 sebagai sarana pembelajaran memberikan tantangan baru lagi kepada guru agar dapat memanfaatkan fasilitas tersebut secara maksimal. Apabila guru tidak menguasai maka akan memberikan dampak yang beraneka macam kepada peserta didik terutama pada perkembangan karakternya.

Untuk memahami dan meningkatkan pengetahuan tentang digitalisasi teknologi dalam pembelajaran, guru haruslah sering mengasah kemampuan dirinya dalam hal ini. Guru dapat mengikuti diklat online atau belajar secara otodidak dengan didampingi oleh rekan guru yang lain yang mungkin dianggap mampu di sekolahnya. Guru tidak boleh merasa sudah puas dengan cara mengajar yang selama ini telah mereka gunakan karena peserta didik tumbuh dengan jaman yang berbeda dengan para guru tersebut, mereka tumbuh dengan jamannya sendiri dan tugas kita mendampingi sehingga peserta didik tersebut dapat menonjolkan hal-hal positif dari diri mereka sesuai dengan jamannya.

Izhar (2019:1097-1098) menyebutkan bahwa walaupun terdapat perbedaan tugas guru sesuai dengan fungsi dan kewajibannya masing-masing, namun dalam pelaksanaan tugasnya guru tetaplah pembelajaran ilmu dan wawasan pengetahuan kepada peserta didik pada tempat tertinggi. Dalam hubungannya dengan pemanfaatan teknologi, guru membentuk karakter anak secara bijak sehingga kehadiran teknologi dapat dimanfaatkan secara maksimal dan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Untuk itu, guru dituntut untuk inovatif dalam memberikan ide yang kreatif dan membangun rasa ingin tahu peserta didik dalam belajar dengan media pembelajaran yang menarik.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan pengaruh yang besar pada bidang pendidikan. Muhson (2010:1) menyebutkan bahwa penggunaan teknologi untuk kemajuan ilmu pengetahuan memberikan pengaruh dalam penggunaan alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Pembelajaran di kelas disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan perubahan serta pergeseran paradigma pendidikan. Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, guru perlu dikembangkan media pembelajaran yang bervariasi untuk mencegah peserta didik dari rasa bosan untuk belajar.

Media pembelajaran yang ditampilkan peneliti disini adalah media FlipHTML5, sebuah software flipbook yang menawarkan kemudahan bagi guru untuk mengembangkan buku ajar digital untuk dibagikan kepada peserta didik di kelasnya. Hal ini sejalan dengan Saputra dan Sukma (2022:629) yang berpendapat bahwa media pembelajaran yang digunakan dengan bantuan teknologi adalah bahan ajar digital atau elektronik, salah satunya adalah FlipHTML5 yang berbentuk layanan buku yang dibolak-balik sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi serta memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran. Peneliti berharap dengan penggunaan FlipHTML5 ini akan menumbuhkan semangat belajar peserta didik pada materi Bahasa Indonesia.

Penelitian FlipHTML5 yang telah berlangsung sebelumnya belum melibatkan peserta didik secara aktif di dalamnya. Pada penelitian sebelumnya, peserta didik hanya sebagai pihak penerima dimana guru menyusun materi ajar yang diberikan dalam bentuk modul digital FlipHTML5. Dalam penelitian ini penulis berusaha untuk melibatkan peserta didik secara aktif untuk membuat buku digital mereka sendiri pada materi ajar Bahasa Indonesia.

Peneliti sebelumnya telah menggunakan FlipHTML5 dengan “RAKADI SI PANDA (Rak Karya Digital Peserta didik Pangongangan Dua”nya dimana peneliti memanfaatkan aplikasi tersebut sebagai media menyimpan portofolio hasil kerja siswa dan untuk menyimpan modul ajar yang akan diberikan kepada peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti akan mencoba untuk mengembangkan FlipHTML5 untuk peserta didik menyimpan hasil tugasnya untuk kemudian mengirimkan link tugas tersebut kepada gurunya yang dalam hal ini adalah peneliti itu sendiri.

Dengan memanfaatkan FlipHTML5 ini, peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya dengan mengerjakan tugas semenarik mungkin tanpa khawatir mereka akan kehilangan file tugas yang telah mereka kerjakan. Peserta didik akan diajak untuk berfikir kreatif dan menghasilkan satu proyek yang berisi hasil-hasil tugas yang telah mereka selesaikan. Untuk pelaksanaan kegiatan belajar dengan kegiatan penelitian yang tengah dilakukan, peneliti secara khusus akan memfokuskan pada materi ajar Bahasa Indonesia.

Peneliti akan mengajak peserta didiknya untuk membuat perpustakaan digital mereka sendiri dengan memanfaatkan fasilitas laptop yang telah mereka miliki dengan menggunakan akun belajar.id. Peserta didik akan diajak untuk menyusun karya digital mereka disesuaikan dengan tema pelajaran Bahasa Indonesia di kelas mereka.

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan fokus penelitian ini sebagai berikut. (1). Bagaimanakah proses perencanaan penggunaan FlipHTML5 pada peserta didik SDN Pangongangan Kota Madiun?; (2). Bagaimanakah penerapan FlipHTML5 sebagai media ajar Bahasa Indonesia pada peserta didik SDN Pangongangan Madiun?; (3). Kendala-kendala apa yang ditemui dalam penggunaan FlipHTML5 sebagai media ajar Bahasa Indonesia pada peserta didik SDN Pangongangan Kota Madiun?

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penggunaan pendekatan deskriptif kualitatif didasarkan pada beberapa pertimbangan, di antaranya yaitu: (1) data yang dihasilkan bersifat deskriptif, yang berupa kata-kata dari orang-orang dan perilaku yang diamati peneliti, (2) hasil penelitian ini dikumpulkan dengan mengandalkan pada pengamatan peneliti (peneliti sebagai instrumen kunci) terhadap subjek penelitian dan lingkungannya; (3) penelitian ini menggunakan latar alamiah/setting alami; (4) pendekatan ini dipandang dapat menyajikan

secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dengan subjek penelitian (Cahyono, 2016: 118).

Dalam penelitian ini, peneliti menekankan pada pengamatan peneliti terhadap interaksi antara peserta didik dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran membaca kritis di lokasi penelitian. Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru dan peserta didik, melakukan analisis terhadap dokumen-dokumen yang berkaitan dengan masalah penelitian, di antaranya dokumen yang berupa kurikulum beserta perangkat-perangkatnya (kompetensi inti, kompetensi dasar, silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran), bahan ajar teks eksplanasi yang dipergunakan guru, dan tugas-tugas yang dikerjakan oleh peserta didik.

Data dalam penelitian ini berupa sejumlah informasi yang berkaitan dengan pembelajaran membaca kritis teks eksplanasi yang berlangsung di lokasi penelitian. Data-data tersebut diperoleh dari berbagai sumber data yang tersedia di lokasi penelitian.

Sutopo (2002: 49-51) menyatakan bahwa data-data penelitian kualitatif dapat digali dari informan (nara sumber), peristiwa atau aktivitas, tempat atau lokasi, dan dokumen atau arsip. Sesuai dengan pendapat tersebut dan berdasarkan jenis data yang dibutuhkan, jenis sumber data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah informan atau nara sumber, peristiwa atau aktivitas, dan dokumen atau arsip.

Sesuai dengan karakteristik dan jenis data yang diperlukan, teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah dengan teknik dokumentasi, pengamatan atau observasi, dan wawancara. Merujuk pada prosedur penelitian kualitatif seperti yang dikemukakan oleh Moleong (2007: 127-148), ada tiga tahapan pelaksanaan penelitian, yaitu: (1) pra-lapangan, (2) kegiatan lapangan, dan (3) tahap analisis data.

Pengecekan data dilakukan dengan tujuan agar dapat diperoleh data atau temuan yang sah sebagai dasar untuk menarik kesimpulan penelitian. Menurut Cahyono (2016: 119), terdapat beberapa cara untuk mengecek keabsahan data, yaitu dengan cara (1) mengadakan kegiatan-kegiatan untuk mendapatkan keterpercayaan yang tinggi dengan cara melibatkan diri lebih lama di lokasi penelitian, pengamatan yang lebih seksama, dan triangulasi, (2) diskusi teman sejawat, (3) melakukan analisis atau kajian kasus negatif, yang dapat dimanfaatkan sebagai kasus pembanding atau bahkan sanggahan terhadap hasil penelitian, (4) ketepatan referensi, (5) melacak kesesuaian dan kelengkapan hasil analisis data, dan (6) pengecekan dengan anggota penelitian.

Teknik-teknik yang dipilih untuk mengecek keabsahan data dalam penelitian ini, yaitu dengan jalan sebagai berikut: (1) memperpanjang keikutsertaan peneliti, sehingga interaksi antara peneliti dengan informan dapat berlangsung lebih intensif, (2) mengadakan pengamatan dengan tekun dan seksama, agar data yang diperoleh dapat mencerminkan fenomena sosial seperti apa adanya.

Analisis data terhadap data penelitian ini dilakukan dengan model analisis interaktif (Miles dan Huberman, 1992: 16-20; Sutopo, 2002: 95-96; Faisal, 2003: 68-71), yang dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu pada saat atau selama berlangsungnya pengumpulan data dan setelah pengumpulan data. Secara lebih jelas, analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui 3 alur kegiatan yang berlangsung secara bersamaan, yaitu (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan simpulan/verifikasi.

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data ini berlangsung terus-menerus selama penelitian berlangsung. Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi

kemungkinan adanya penarikan simpulan dan pengambilan tindakan. Kegiatan analisis selanjutnya adalah verifikasi atau penarikan simpulan berdasarkan hasil reduksi data dan penyajian data.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bagian ini, peneliti melakukan kajian yang mendalam terhadap pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada pengetahuan dan ketrampilan menulis peserta didik kelas VI di SDN Pangongangan Kota Madiun. Tujuannya adalah untuk mendapatkan deskripsi yang jelas tentang proses perencanaan penggunaan FlipHTML5 pada peserta didik di kelas tersebut. Melalui penelitian ini, akan diketahui mengapa penggunaan FlipHTML5 dirasa dapat memecahkan masalah pada ketrampilan menulis peserta didik di SDN Pangongangan. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan analisis pada dokumen pendukung pembelajaran diantaranya Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan nilai yang sebelumnya telah diperoleh peserta didik untuk materi Bahasa Indonesia pada ketrampilan menulis peserta didik serta dokumen-dokumen lainnya yang dirasakan dapat membantu kelancaran penulisan laporan penelitian ini yang kemudian dikembangkan penulis dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitiannya.

Kurikulum yang digunakan pada penelitian ini adalah KTSP 2013 Tema 2 Persatuan Dalam Perbedaan dan Tema 3 Tokoh dan Penemuan untuk muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Untuk merencanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis terhadap Kompetensi Dasar dan Indikator yang ada di dalam silabus. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah peneliti untuk menganalisis media pembelajaran dan evaluasi yang dituangkan di dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang disusun.

Dalam penelitian ini, peneliti akan memfokuskan penelitiannya pada ketrampilan menulis peserta didik baik pada Kompetensi Dasar pada Tema 2 dan Kompetensi Dasar pada Tema 3. Penanaman kemampuan menulis peserta didik akan diintegrasikan dengan Kompetensi Dasar yang ada pada masing-masing tema tersebut. Penanaman kemampuan menulis peserta didik menjadi fokus penelitian karena rendahnya hasil yang diterima pada tema sebelumnya. Saat peserta didik mengerjakan tugas menulis dengan tulisan tangan, hasil yang diperoleh tidak maksimal. Minat peserta didik untuk menulis sangat rendah.

Untuk itu, dengan menganalisis Kompetensi Dasar ketrampilan menulis peserta didik yang ada di dalam silabus diharapkan metode pembelajaran dan media yang akan digunakan dalam penelitian diharapkan akan dapat menarik minat peserta didik untuk menulis. Berikut merupakan hasil analisis dokumen terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berkaitan dengan kompetensi menulis peserta didik yang disusun oleh guru pada Tema 2 dan Tema 3 kelas 6 di SDN Pangongangan Kota Madiun:

Hasil analisis terhadap RPP yang disusun guru sebelumnya menunjukkan bahwa RPP tersebut sudah disusun dengan baik dan lengkap. Kegiatan menulis sudah dilaksanakan tetapi belum maksimal karena peserta didik hanya menulis berdasarkan satu sumber saja yaitu buku peserta didik yang menjadi buku pegangan utama dalam pembelajaran. Laptop yang diberikan kepada peserta didik sebagai media pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal dan kegiatan menulis belum dilaksanakan dengan metode yang menarik sehingga hasil yang diperoleh pun tidak bisa maksimal. Peneliti menemukan bahwa beberapa peserta didik memiliki kemampuan menulis yang lebih dibandingkan temannya, tetapi penugasan menulis yang masih

konvensional menyebabkan peserta didik tersebut tidak dapat mengembangkan kemampuannya secara maksimal.

Berdasarkan beberapa temuan dalam proses analisis tersebut, peneliti menyusun perencanaan pembelajaran ketrampilan menulis untuk kelas 6 yang disesuaikan dengan Kompetensi Dasar dan indikator pembelajaran yang ada pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan Chromebook yang diberikan kepada peserta didik sehingga kegiatan menulis yang dilakukan oleh peserta didik dapat berlangsung dengan lebih menarik. Beberapa faktor yang mendasari pemilihan Flipbook dengan memanfaatkan aplikasi FlipHTML5 diantaranya adalah peserta didik dapat mengasah kemampuan menulis mereka dengan memanfaatkan teknologi yang ada, selain itu hasil tulisan mereka juga dapat ditampilkan dengan lebih menarik. Hal tersebut diharapkan akan dapat memacu para peserta didik untuk lebih bersemangat lagi dalam menunjukkan kemampuan menulis mereka.

Berdasarkan analisis yang diperoleh pada hasil mengenai perencanaan pembelajaran yang disusun oleh guru, pembelajaran menulis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia belum terlaksana dengan maksimal. Tugas menulis pada awalnya masih dilaksanakan dengan manual dimana anak menyusun tulisannya dengan menulis di atas kertas. Sementara itu, peserta didik yang menjadi subjek penelitian menerima masing-masing satu ChromeBook sebagai media dan sumber belajar mereka. Metode menulis tersebut tidak cukup menarik perhatian peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya karena dianggap tidak menarik oleh peserta didik.

Rendahnya minat menulis peserta didik tersebut menarik perhatian peneliti untuk membangkitkan semangat peserta didik dalam menulis dengan memanfaatkan ChromeBook yang mereka miliki. Pada sisi guru, ditemukan bahwa tidak semua guru yang mendampingi peserta didik tersebut menguasai teknologi. ChromeBook tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal karena hanya digunakan untuk mengerjakan soal-soal online dan membaca materi dari sumber online. Ketidakmaksimalan pembelajaran ini berimbas pada semangat belajar peserta didik di kelas.

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan bahwa peserta didik pada dasarnya suka menulis. Dalam angket yang dijawab oleh peserta didik peneliti menemukan bahwa mereka menemukan banyak kesulitan dalam menulis tidak hanya pada pelajaran bahasa Indonesia tetapi juga pada mata pelajaran yang lainnya. Diantara kesulitan tersebut adalah banyaknya kesalahan penulisan yang mereka lakukan, alat tulis yang tidak bekerja dengan baik dimana beberapa peserta didik kehabisan isi pulpen atau pensil patah. Selain itu, beberapa dari mereka merasa jika tulisan mereka tidak rapi sehingga sulit untuk dibaca. Selain itu mereka juga mengeluh capek jika harus menulis dengan tulisan tangan dan sering terpecah konsentrasi saat berfikir.

Pembelajaran menulis seharusnya difokuskan pada kemampuan menulis peserta didik, bagaimana peserta didik semangat untuk menulis dan bagaimana peserta didik dapat menciptakan tulisan yang menarik untuk dibaca. Untuk itu, peneliti menawarkan FlipHTML5 sebagai media pembelajaran bagi peserta didik untuk menyusun tulisan yang ingin mereka buat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis. Pemilihan FlipHTML5 sebagai media pembelajaran ini sendiri sesuai dengan apa yang diuraikan oleh (Supriyah:2019:476) dimana FlipHTML5 ini dapat diterapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran, dan tentu saja praktis, luwes dan dapat bertahan lama. Hal ini juga didukung oleh (Yaumi:2017:42) dimana media pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Bukan tanpa alasan pula peneliti memilih FlipHTML5 saat membuat perencanaan penelitian. ChromeBook yang dimiliki peserta didik harus dimanfaatkan secara maksimal dan memberikan ilmu baru kepada peserta didik dalam belajar. Peneliti berasumsi bahwa guru harus mempertanggungjawabkan media ChromeBook yang dibawa peserta didik dengan mengaplikasikannya dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Selain itu, ketersediaan internet di sekolah harus pula dimanfaatkan secara maksimal untuk pembelajaran. Dengan kriteria-kriteria di atas, peneliti berharap peserta didik akan dapat menghasilkan karya tulisan yang menarik dengan berbasis teknologi dan peserta didik dapat memperoleh ilmu baru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

FlipHTML5 itu sendiri sebagai mana ditulis oleh (dalam Saputra dan Sukma:2022:629) merupakan software FlipBook yang menawarkan kemudahan kepada pendidik dalam mengembangkan sebuah buku ajar digital yang di dalamnya dapat ditambahkan video, audio, slideshow, tautan dan animasi. Jika dalam pendapat ini FlipBook dimanfaatkan sebagai media ajar yang disusun oleh guru, maka dalam penelitian ini bukan lagi guru yang menyusun FlipBook tetapi peserta didiklah yang menyusunnya. Tulisan tersebut kemudian dikirimkan kepada guru dalam bentuk link untuk kemudian dilakukan penilaian.

Yang menjadikan kelebihan FlipHTML5 sehingga peneliti memilihnya sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis diantaranya adalah mudah digunakan, dapat digunakan dengan android, smartphone, PC dan juga laptop/Chromebook. Hal ini sesuai dengan apa yang dimiliki oleh peserta didik, dimana setiap peserta didik pada kelas yang menjadi subjek penelitian keseluruhan peserta didik sudah memiliki Chromebook. FlipHTML5 mudah digunakan, peserta didik hanya perlu menyimpan tugas yang telah mereka buat dalam bentuk PDF untuk kemudian diunggah di FlipHTML5 untuk kemudian menjadi FlipBook. Aplikasi ini juga bebas biaya, dalam artian aplikasi ini bukanlah aplikasi yang berbayar. Selain itu, aplikasi ini memiliki fitur-fitur yang menarik. Hal ini sesuai dengan pendapat dari (Fauziah dan Wulandari:2022:204) yang menuliskan kelebihan FlipHTML5 diantaranya kemudahan dalam penggunaan, bisa dikembangkan dengan mudah, gratis, dan inovatif akan berbagai fitur.

Kelebihan utama dari pemanfaatan FlipHTML5 ini adalah, belum ada pada penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya FlipHTML5 digunakan oleh peserta didik. Pada penelitian yang telah lalu, FlipHTML5 dibuat dan digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik. Diantaranya adalah penelitian yang dilakukan Andhur Maisyir dan Legiman Slamet, dimana mereka melaksanakan penelitian tentang pengembangan E-Modul interaktif berbasis FlipHTML5 sebagai sumber belajar, dalam penelitian ini FlipBook disusun oleh peneliti. Selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Irwansyah yang dalam penelitiannya bertujuan untuk memproduksi e-book berbasis FlipHTML5 terintegrasi dengan platform video online pada pembelajaran seni budaya di SMA. Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah lalu tersebut, peneliti merancang penelitiannya dengan melibatkan peserta didik secara aktif sebagai pembuat FlipBook.

Dalam merencanakan penggunaan FlipHTML5 ini, peneliti juga berusaha menguraikan kelemahan dari FlipHTML5 itu sendiri, hal ini dimaksudkan untuk meminimalisir kendala-kendala yang akan dihadapi dalam penggunaan aplikasi tersebut saat berlangsungnya penelitian. Kendala utama dari aplikasi ini adalah internet, hal ini disebabkan karena aplikasi ini hanya bisa dibuka dengan menggunakan internet sebagai medianya. Kelemahan ini akan dapat teratasi karena dalam pelaksanaannya seluruh tugas menulis yang dikerjakan peserta didik dilaksanakan di sekolah dimana koneksi internet sangat stabil sehingga peserta didik



diharapkan dapat menyelesaikan tugasnya tepat waktu. Dalam perencanaannya, peneliti akan mengizinkan peserta didik untuk menggunakan sebanyak mungkin sumber yang dapat mereka temukan di kolom pencarian melalui Chromebook mereka sehingga diharapkan akan menghasilkan tulisan yang lebih bervariasi antara peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lainnya. Tentu saja peneliti juga meminta peserta didik untuk mencantumkan link sumber tulisan mereka.

Dengan memanfaatkan aplikasi ini diharapkan peserta didik akan tumbuh kepercayaan diri mereka bahwa mereka bisa menulis. Sebelum berlangsungnya penelitian, beberapa peserta didik menyampaikan bahwa mereka tidak percaya diri menulis karena tulisan mereka jelek dan takut jika tidak terbaca. Perasaan bahagia saat belajar adalah target dari peneliti, dengan memanfaatkan teknologi yang ada sesuai dengan tuntutan jaman diharapkan peserta didik akan merasa bahagia belajar, dan terutama sekali diharapkan peserta didik akan merasa bahagia menulis.

Kelas 6 yang menjadi subjek penelitian masih menggunakan Kurikulum 2013 dalam pembelajaran. Peneliti harus secara spesifik menyampaikan kepada peserta didik bahwa mata pelajaran yang saat penelitian berlangsung sedang dikerjakan peserta didik adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia, hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi kebingungan pada peserta didik karena mereka terbiasa menerima pembelajaran tematik di kelas. Rencana pembelajaran yang disusun oleh peneliti sendiri hanya berisi materi ajar pada pelajaran bahasa Indonesia.

Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan empat kali pertemuan tatap muka dengan peserta didik yang menjadi objek penelitiannya. Pada pertemuan pertama, peneliti memfokuskan kegiatan pada pengenalan FlipHTML5 sebagai media untuk menyusun FlipBook. Pada pertemuan kedua, ketiga, dan keempat baru peneliti memfokuskan penelitiannya pada penyusunan FlipBook sebagai media dan sarana peserta didik menyusun hasil pekerjaannya. Dari ketiga pertemuan tersebut, pertemuan kedua sampai keempat, peneliti dapat membuat kesimpulan sebagai berikut:

Pertemuan p Dalam proses penerapannya, peneliti melaksanakan penelitiannya sebanyak lima kali pertemuan dengan masing-masing mengambil dua jam pembelajaran. Pada pertemuan yang pertama peneliti memfokuskan penelitiannya dengan mengajarkan pada peserta didik bagaimana menyusun tulisan hingga menjadi FlipBook. Pertemuan kedua sampai pertemuan keempat adalah proses penyusunan FlipBook oleh peserta didik. Sedangkan pada pertemuan kelima, peneliti melaksanakan refleksi dan meminta peserta didik yang mengisi angket untuk kemudian digunakan untuk mendeskripsikan kendala-kendala yang ditemui selama penelitian.

Pada pertemuan yang pertama, penulis fokus pada bagaimana peserta didik dapat menyusun FlipBook mereka sendiri. Peneliti mengenalkan aplikasi apa sajakah yang ada pada Chromebook mereka yang dapat mereka manfaatkan dalam pembuatan FlipBook tersebut. Aplikasi yang dikenalkan oleh peneliti sebagai dasar pertama mereka membuat FlipBook adalah Google dokumen, Google Slide, dan Canva. Setelah mengenalkan ketiga aplikasi tersebut, peneliti kemudian mengenalkan bagaimana menggunakan masing-masing aplikasi tersebut hingga akhirnya peserta didik memutuskan untuk menggunakan Canva sebagai mediana karena mereka menganggap Canva paling mudah untuk mereka aplikasikan dan memiliki fitur-fitur yang paling menarik. erutama dilaksanakan pada tanggal 6 September 2023 dengan peserta didik kelas 6A SDN Pangongangan sebagai objek penelitian. Pada pertemuan pertama ini seluruh peserta didik dapat hadir di kelas sehingga materi dapat tersampaikan kepada seluruh peserta. Pada pertemuan ini, peneliti hanya menyampaikan dan melatih peserta

didik bagaimana membuat FlipBook dengan menggunakan media FlipHTML5. Pada pertemuan ini pula peneliti menyampaikan beberapa media yang dapat digunakan untuk kemudian dapat diunggah kedalam FlipHTML5 sebagai FlipBook.

Dikarenakan peserta didik keseluruhan menggunakan Chromebook dimana didalamnya hanya berisikan aplikasi dari Google, peneliti memberikan alternatif menggunakan Google Dokumen, Google Slide, atau Canva untuk menyusun tulisan yang kemudian akan diubah ke dalam format Pdf sebelum kemudian diunggah kedalam FlipHTML5 oleh para peserta didik. Dari ketiga alternatif tersebut, peserta didik memilih menggunakan Canva sebagai media penulisan setelah mereka mencoba ketiganya karena mereka menganggap Canva memiliki fitur yang lebih menarik untuk digunakan. Setelah itu peneliti mengajak mereka untuk membuat tulisan dan gambar sederhana untuk kemudian mereka unduh ke dalam bentuk Pdf untuk kemudian mereka unggah kedalam FlipHTML5 dan menjadi FlipBook pertama yang mereka buat.

Pertemuan kedua sekaligus sebagai penelitian yang pertama dilaksanakan pada tanggal 8 September 2023 dengan peserta didik peserta didik kelas 6A SDN Pangongangan Kota Madiun. Jumlah peserta didik keseluruhan pada kelas tersebut adalah 28 peserta didik dengan 26 peserta didik hadir dan 2 peserta didik tidak hadir, jadi responden yang dapat diteliti hasil penulisannya ada 26 peserta didik. Tema yang diambil dalam penelitian adalah Tema 2 Persatuan Dalam Perbedaan, Subtema 2 Bekerjasama Mencapai Tujuan Pembelajaran 1. Pada pembelajaran ini, peserta didik diajak untuk menyusun tulisan dan mengumpulkannya dalam bentuk FlipBook dengan materi Peristiwa 10 November 1945. Peserta didik menuliskan tentang apa, dimana, kapan, mengapa, dan bagaimana sejarah peristiwa 10 November dengan bahasa mereka sendiri.

Jika ada kelebihan, pasti juga akan ditemukan kekurangan. Beberapa peserta didik dalam menyusun tulisannya ditemukan melakukan salin-tempel dari artikel yang mereka dapatkan dari pencarian di internet. Pada pertemuan pertama, peneliti sudah menyampaikan jika peserta didik harus melampirkan link artikel yang menjadi dasar dari penyusunan tulisan mereka, tetapi pada akhirnya peneliti menemukan bahwa peserta didik mengirimkan link FlipBook mereka tanpa menyertakan link berita. Hal ini terjadi terutama pada penelitian pertama pada pertemuan yang kedua, tetapi pada penelitian kedua dan ketiga peserta didik sudah melampirkan link

Pada penelitian ini, ada beberapa kendala yang dialami peserta didik. Kendala yang utama adalah beberapa peserta didik masih bingung bagaimana mereka harus mengunduh file dari canva menjadi Pdf dan bagaimana mereka mengunggahnya ke FlipHTML5 untuk kemudian menjadi FlipBook. Ada satu peserta didik mengumpulkan tugas dalam bentuk Pdf dan ada dua peserta didik yang link tugasnya tidak dapat dibuka. Jadi, dari penelitian yang pertama ini dapat dikatakan dua puluh tiga peserta didik dari dua puluh enam yang hadir telah berhasil menyusun tulisan dan membuat FlipBook mereka sendiri dengan menggunakan media FlipHTML5. Berikut hasil tugas yang telah diselesaikan peserta didik:

Pertemuan ketiga sekaligus sebagai penelitian yang kedua dilaksanakan pada tanggal 21 September 2023 dengan peserta didik peserta didik kelas 6A SDN Pangongangan Kota Madiun. Jumlah peserta didik keseluruhan pada kelas tersebut adalah 28 peserta didik dengan 27 peserta didik hadir dan 1 peserta didik tidak hadir, jadi responden yang dapat diteliti hasil penulisannya ada 27 peserta didik. Tema yang diambil dalam penelitian adalah Tema 2 Persatuan Dalam Perbedaan, Subtema 3 Bersatu Kita Teguh Pembelajaran 4. Pada pembelajaran ini, peserta didik diajak untuk menyusun tulisan dan mengumpulkannya dalam

bentuk FlipBook dengan materi 10 Pahlawan Nasional Indonesia. Peserta didik menuliskan tentang biografi singkat 10 Pahlawan Nasional Indonesia dengan bahasa mereka sendiri.

Pada penelitian ini, masih ada beberapa kendala yang dialami peserta didik. Kendala yang utama adalah beberapa peserta didik masih salah memasukkan link FlipHTML5 mereka. Ada satu peserta didik yang link tugasnya tidak dapat dibuka. Jadi, dari penelitian yang kedua ini dapat dikatakan dua puluh lima peserta didik dari dua puluh enam yang hadir telah berhasil menyusun tulisan dan membuat FlipBook mereka sendiri dengan menggunakan media FlipHTML5. Berikut hasil tugas yang telah diselesaikan peserta didik:

Pertemuan keempat sekaligus sebagai penelitian yang ketiga dilaksanakan pada tanggal 4 Oktober 2023 dengan peserta didik peserta didik kelas 6A SDN Pangongangan Kota Madiun. Jumlah peserta didik keseluruhan pada kelas tersebut adalah 28 peserta didik dengan 26 peserta didik hadir dan 2 peserta didik tidak hadir, jadi responden yang dapat diteliti hasil penulisannya ada 26 peserta didik. Tema yang diambil dalam penelitian adalah Tema 3 Tokoh dan Penemuannya, Subtema 1 Penemu Yang Mengubah dunia Pembelajaran 6. Pada pembelajaran ini, peserta didik diajak untuk menyusun tulisan dan mengumpulkannya dalam bentuk FlipBook dengan materi Garis Riwayat Perkembangan Ban. Peserta didik menuliskan tentang riwayat perkembangan ban di dunia dengan bahasa mereka sendiri.

Pada penelitian ini, masih ada beberapa kendala yang dialami peserta didik. Kendala yang utama adalah beberapa peserta didik masih salah memasukkan link FlipHTML5 mereka. Ada dua peserta didik yang link tugasnya tidak dapat dibuka. Jadi, dari penelitian yang kedua ini dapat dikatakan dua puluh empat peserta didik dari dua puluh enam yang hadir telah berhasil menyusun tulisan dan membuat FlipBook mereka sendiri dengan menggunakan media FlipHTML5. Berikut hasil tugas yang telah diselesaikan peserta didik: Pertemuan keempat sekaligus sebagai penelitian yang ketiga dilaksanakan pada tanggal 4 Oktober 2023 dengan peserta didik peserta didik kelas 6A SDN Pangongangan Kota Madiun. Jumlah peserta didik keseluruhan pada kelas tersebut adalah 28 peserta didik dengan 26 peserta didik hadir dan 2 peserta didik tidak hadir, jadi responden yang dapat diteliti hasil penulisannya ada 26 peserta didik. Tema yang diambil dalam penelitian adalah Tema 3 Tokoh dan Penemuannya, Subtema 1 Penemu Yang Mengubah dunia Pembelajaran 6. Pada pembelajaran ini, peserta didik diajak untuk menyusun tulisan dan mengumpulkannya dalam bentuk FlipBook dengan materi Garis Riwayat Perkembangan Ban. Peserta didik menuliskan tentang riwayat perkembangan ban di dunia dengan bahasa mereka sendiri.

Pada penelitian ini, masih ada beberapa kendala yang dialami peserta didik. Kendala yang utama adalah beberapa peserta didik masih salah memasukkan link FlipHTML5 mereka. Ada dua peserta didik yang link tugasnya tidak dapat dibuka. Jadi, dari penelitian yang kedua ini dapat dikatakan dua puluh empat peserta didik dari dua puluh enam yang hadir telah berhasil menyusun tulisan dan membuat FlipBook mereka sendiri dengan menggunakan media FlipHTML5.

Dari angket dan wawancara yang telah dilaksanakan dapat ditemukan bahwa peserta didik tersebut suka menulis, tetapi mereka memiliki kesulitan dalam melaksanakan tugas menulis tersebut diantaranya salah dalam menuliskan kalimat, saat menulis alat tulisnya habis atau hilang, tulisan yang dibuat tidak rapi, capek, pusing, dan beberapa menyampaikan jika tulisannya jelek dan susah dibaca. Dengan mengerjakan tugas pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya menulis dengan menggunakan FlipHTML5, peserta didik merasa senang dan tugasnya menjadi mudah, seru dan menarik.

Berbicara tentang kendala yang dihadapi selama pelaksanaan penelitian, selain keuntungan yang didapat dari penggunaan FlipHTML5 ini, peneliti menemukan beberapa kendala yang dihadapi peserta didik dalam penyusunan FlipHTML5. Saat peneliti menanyakan bagaimana langkah membuat FlipBook dengan FlipHTML5, banyak peserta didik yang dapat menguraikan langkah-langkahnya mulai dari penyusunan tulisan hingga mengunggah tulisan tersebut menjadi FlipBook. Peneliti menemukan jika sebagian besar peserta didik merasa senang dan menganggap FlipHTML5 seru, menarik dan mudah.

Selain perasaan senang yang mereka rasakan, para peserta didik juga merasa bahwa mereka mendapatkan lebih banyak ilmu dan memudahkan mereka saat mendapatkan tugas menulis dari guru. Selain itu, mereka juga merasa pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih menarik, mereka dapat menyelesaikan tugas menulis dengan lebih rapi dan mereka merasa senang karena dapat membuat buku mereka sendiri. Dibalik rasa senang yang dirasakan para peserta didik, peneliti menemukan beberapa kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam pembuatan FlipBook melalui FlipHTML5. Salah satu kesulitan yang paling menonjol adalah ditemukannya beberapa peserta didik yang masih bingung tentang bagaimana mereka menggunakan FlipHTML5.

Beberapa peserta didik ditemukan bingung memilah tugasnya ke dalam rak-rak yang mereka buat di aplikasi sehingga saat menyerahkan tugas mereka salah dalam mengirimkan link tugasnya. Beberapa peserta didik juga ditemukan tidak mengkonversi tugasnya dalam FlipHTML5 dan tetap mengirimkan dalam format Pdf. Untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti meminta peserta didik yang telah berhasil mengirimkan tugasnya untuk menjadi tutor sebaya bagi peserta didik yang mengalami kesulitan tersebut. Hal ini dimaksudkan karena terkadang peserta didik lebih mudah untuk menerima penjelasan dari temannya .

Selain kesulitan tersebut, membangun rasa optimis dan menghilangkan perasaan mudah putus asa dalam diri peserta didik juga merupakan hal yang tidak mudah. Sebagai contoh saat internet di kelas bermasalah, banyak peserta didik yang mencoba untuk bernegosiasi dengan peneliti untuk mengumpulkan tugasnya dalam format Pdf saja yang tentu saja ditolak oleh peneliti. Lambatnya internet tersebut tentu berimbas pada proses pengunduhan dan konversi yang berlangsung. Banyak peserta didik yang harus mengulang proses konversi tersebut, dan pada akhirnya kelambatan koneksi internet menyebabkan peserta didik juga terlambat menyerahkan tugas yang diberikan.

Untuk kesalahan dalam pengiriman link FlipBook bukan hanya terjadi setelah penutupan pengiriman tugas tetapi juga terjadi dalam proses pelaksanaan penelitian. Ada peserta didik yang mengirimkan link Canva yang mereka gunakan sebagai media penyusunan tulisan dan banyak yang menyerahkan tugas masih dalam format Pdf. Saat kesalahan tersebut berlangsung dalam proses penelitian, peneliti akan langsung mengembalikan tugas peserta didik untuk kemudian mereka revisi hingga benar. Tetapi, saat kesalahan tersebut terjadi setelah waktu pengiriman tugas ditutup, maka peserta didik sudah tidak dapat lagi merevisi tugas yang mereka kirimkan.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik beberapa simpulan. Kurikulum yang digunakan pada siswa kelas XI SMK adalah Kurikulum 2013. Menurut guru, meskipun Kurikulum Merdeka dipandang lebih sederhana, lebih praktis, memiliki fokus yang jelas, dan lebih memberikan “kemerdekaan” kepada guru untuk mengembangkan pembelajarannya, namun banyak guru yang memandang Kurikulum 2013 lebih cocok

digunakan karena lebih simpel dan mudah dilaksanakan, materi sudah tertata rapi dan guru tinggal menggunakannya.

Pembelajaran menulis sudah terlaksana di SDN Pangongangan hanya saja belum direncanakan dengan format yang dapat menarik minat peserta didik dalam menulis. Pembelajaran masih berlangsung secara manual, dimana peserta didik menyelesaikan tugas menulis menggunakan tulisan tangan dan belum memanfaatkan teknologi yang ada dimana setiap peserta didik mendapatkan Chromebook ssebagai media dan sumber belajar. Selain itu, internet yang ada di sekolah juga belum dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran khususnya pelajaran menulis.

Dalam proses pelaksanaannya, pembelajaran menulis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan FlipHTML5 sudah berlangsung secara maksimal dimana mayoritas peserta didik dapat menyusun FlipBook mereka masing-masing dengan baik walaupun masih ditemukan beberapa peserta didik salah dalam mengirimkan link tugas dan beberapa terlambat dalam pengiriman tugas.

Kendala-kendala yang dihadapi peserta didik yang ditemukan oleh peneliti diantaranya adalah kesalahan dalam pengiriman link tugas, belum dituliskannya link sumber tulisan pada tugas yang dikirimkan, dan beberapa peserta didik masih bingung dengan cara pengunduhan file di Canva dan cara konversi file di FlipHTML5. Selain itu, kendala internet menyebabkan beberapa peserta didik terlambat dalam pengiriman link tugas..

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abidin, Zainal & Purbawanto, Sugeng. (2015). Pemahaman Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis LIVEWIRW Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Kurusan Audio Video di SMK Negeri 4 Semarang. *Edu Elektrik Jurnal*.
- Aprilutfi, Delfita Nur. (2022). Flipbook Tematik: Alternatif Media Pembelajaran PKN Berbasis FlipHTML5 di SD. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan Volume 1 No. 4 April 2022*).
- Fachrurrazi, A. (2010). Pemanfaatan dan Pengembangan Media Berbasis Teknologi Informasi Untuk Pembelajaran. *Surabaya: UNIPA Tahun VI No. 11 Tahun 2010*.
- Fauziah, Anisatul & Wulandari, Siti Sri. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Materi Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022*
- Ibrahim, Mochamad Arsad, Fauzan, Muhamad Lutfi Yasin, dkk. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022*.
- Irwansyah. (2021). Panduan Komposisi Dasar Tari Kreasi Berdasar FlipHTML5 Terintegrasi Platform Video Online Pada Pembelajaran Seni Budaya Di SMA. *Gondang: Jurnal Seni Dan Budaya Volume 5, Nomor 2 Tahun 2021*.
- Izhar. (2019). Peranan Guru Dan Dalam Pembelajaran Berkarakter di Era Revolusi Industri 4.0. *Universitas Negeri Semarang*.

- Khirom, Askhabul. (2017). Peran Guru Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural. *Jurnal Pendidikan Agama Islam: Al-Murabbi* Volume 3, Nomor 1, Desember 2017.
- Magdalena, Ina, Shodikoh, Akif Fatakhatas, dkk. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pangi. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* Volume 3 Nomor 2 Tahun 2021.
- Maisyir, Andhur & Slamet, Legiman. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis FlipHTML5 Sebagai Sumber Belajar Untuk Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Meulaboh. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika* Volume 10 Nomor 4 Desember 2022.
- Muhson, Ali. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* Volime VIII No. 2 Tahun 2010.
- Purnamasari, Pebria Dheni & Sadewo, Yosua Damas. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogik. *Jurnal Publikasi Pendidikan* Volume 10 No. 3 Oktober 2020.
- Ridwan, Iwan & Sumirat, Iin Ratna. (2021). Kebijakan Desentralisasi Pendidikan Di Era Otonomi Daerah. *Jurnal Pendidikan Karakter JAWARA* Volume 7 No. 1 Juni 2021.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Agung Tirtayasa* Vol. 2, No. 1, Tahun 2019.
- Saputra, Romi & Sukma, Elfia. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Fliphtml5 Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Problem Solving Di Kelas Iv Sdn 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Of Basic Education Studies* Volume 5, Nomor 1 2022.
- Subijanto. (2010). Prinsip-Prinsip Dan Efektivitas Desentralisasi Pendidikan Dalam Rangka Meningkatkan Mutu Dan Relevandi Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* Volume 16 No. 5 Oktober 2010.
- Sumirat, Ridwan & Sumirat, Iin Ratna. (2021). Kebijakan Desentralisasi Pendidikan Di Era Otonomi Daerah. *Jurnal Pendidikan Karakter* Volume 7, Nomor 1 Tahun 2021.
- Suardipa, I Putu. (2018). Guru Sebagai Inovator Berbasis Higher Order Thinking Skills. *Purwadita* Volume 2, Nomor 2 September 2018.
- Ulum, Badrotul & Wiyatmo, Yusman. (2017). Pengembangan E-Modul Berbasis Web FlipHTML5 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Pada Topik Momentum Dan Impuls Kelas X SMA Ditinjau Dari Minat, Kemampuan Awal, dan Respon Pembelajaran. *Journal Student UNY*.

- Wulandari, Putri Amelia, Salsabila, Annisa Anastasia, dkk. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education* Volume 5 NO. 02 Januari-Februari 2023.
- Yaumi, Muhammad. (2017). Ragam Media Pembelajaran: Dari pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media. PPs STAIN Pare-Pare, 30 Desember 2017.
- Yestiani, Dea Kiki & Zahwa, Nabila. (2020). Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar* Volume 4 No. 1 Maret 2020.