
Pemanfaatan Media Flipbook Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Materi Hajimemashite Kelas XI -I

Slamet^{1*}, Mutiarani Pionera¹, Muhammad Noor Fitriyanto²

^{1*,1,2}Universitas Muhammadiyah Palangka Raya

* Corresponding Author: omsurasura@gmail.com

ABSTRACT

The objective of this study is to evaluate the effectiveness of using flipbook media in Japanese language learning, with a particular focus on the material "Hajimemashite" for grade XI students at MAN Kota Palangka Raya. Research and Development (R&D) method was used to measure the improvement of students' understanding before and after the use of flipbook. The results are clear: the flipbook media is rated as very feasible, with language, material, and media validation tests. It is clear that students' posttest results increased significantly after using the flipbook (p -value < 0.05). The student response questionnaire showed that the flipbook increased the intensity of self-study. Advertisements that appear in the flipbook application do reduce students' learning comfort. This flipbook media is effective in improving students' understanding of Japanese. However, it needs improvement in technical aspects.

Keywords: *flipbook media, Japanese language learning, effectiveness, learning interest*

Article history

Received:
6 April 2025

Revised:
30 April 2025

Accepted:
17 Mei 2025

Published:
6 June 2025

PENDAHULUAN

Sistem lambang bunyi yang digunakan oleh manusia sebagai alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari adalah bahasa. Menurut beberapa pakar ahli bahasa, bahasa memiliki beraneka ragam definisi. Menurut Wibowo (2001, hlm. 3), bahasa adalah sistem simbol bunyi yang bermakna dan berartikulasi (dihasilkan oleh alat ucap) yang bersifat arbitrer dan konvensional, yang dipakai sebagai alat berkomunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran (Putra, 2018). Dalam melihat keterkaitan antara bahasa dan budaya, Kramsch (1998, dikutip dari Risager 2006) melihat bahasa dalam fungsinya untuk mengekspresikan, menampilkan, dan menyimbolkan realitas budaya. Dengan menggunakan bahasa, manusia tidak hanya mengartikulasikan pengalaman, fakta-fakta, ide dan kejadian kepada satu sama lain, tetapi menyampaikan pula sikap, kepercayaan, dan sudut pandang (Herniwati et al., 2021). Dengan bahasa, manusia dapat menyampaikan gagasan, pikiran, maupun perasaan kepada lawan bicara, karena itu bahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan.

Dewasa ini, bahasa asing menjadi semakin penting karena dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut adanya komunikasi yang lebih praktis dan efisien sehingga manusia mampu mengetahui informasi dan perkembangan yang terjadi diseluruh penjuru dunia saat ini. Dalam hal ini, penguasaan bahasa asing sangat penting karena penggunaannya dijadikan sebagai bahasa internasional. Salah satu bahasa internasional yang wajib dikuasai selain bahasa Inggris adalah bahasa Jepang.

Ada empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai peserta didik, yaitu keterampilan mendengar (きく), membaca (よむ), berbicara (はなす) dan menulis (かく). Empat

keterampilan ini diberikan kepada siswa bertujuan untuk bisa menyimak ungkapan pendek yang disampaikan oleh guru, bisa mengucapkan ungkapan dengan pelafalan yang mendekati standar, dan bisa membaca huruf hiragana dan katakana. Contoh dari materi percakapan adalah bisa merespon secara sederhana salam sehari-hari yang dipergunakan di dalam kelas dan memperkenalkan diri. Semua komponen pembelajaran tersebut harus saling terkait dan terhubung menjadi suatu sistem untuk mewujudkan pembelajaran yang berkualitas.

Salah satu aspek yang tidak lepas dari proses pembelajaran adalah sumber-sumber belajar. Menurut Yunita & Wijayanti,(2017), media merupakan faktor pendukung dalam pencapaian tujuan pembelajaran (Izmi et al., 2021). Media adalah sarana fisik yang berisi pesan atau sarana untuk menyampaikan pesan (Mustaji 2016:1)(Afliyanti et al., 2023). Media ajar yang baru dapat dibuat oleh kecanggihan teknologi tetapi harus dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa (Nursyifa, 2019)(Cahyono et al., 2023). Cara yang dapat digunakan oleh tenaga pendidik yaitu memberdayakan media pembelajaran yang ada dan diaplikasikan dengan model pembelajaran yang sesuai. Salah satu media yang saat ini semakin populer dan relevan dalam konteks pembelajaran digital adalah flipbook. *Flipbook* merupakan animasi berbentuk buku yang dapat memuat materi dalam berbagai *output* dan format *file* yang dilengkapi dengan fitur berupa tautan (*link*), video, animasi, audio, *job sheet*, dan evaluasi (Rini, Ratnawati, & Wulandari, 2021; Oronce & Manalo, 2021)(Sucini et al., 2022). Flipbook merupakan media pembelajaran digital yang memungkinkan penyajian materi secara interaktif dan menarik melalui tampilan visual yang dinamis (Melinda & Muryanti, 2023). Dengan mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video, flipbook dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mempermudah pemahaman materi. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, penggunaan media flipbook diharapkan dapat mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Menurut Nurfaida (2020) hasil penelitiannya menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *flipbook* dalam meningkatkan minat belajar bahasa Indonesia kelas V SDN 82 Dante Koa Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang. Dalam penelitiannya menunjukkan hasil penelitian dengan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 83,50% atau berada dalam kategori sangat tinggi. Selanjutnya menurut Mubarak (2020) hasil penelitiannya menyatakan bahwa dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan aspek kognitif tingkat rendah penguasaan konsep *tenses* antara siswa yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran *flipbook* pada pembelajaran bahasa Inggris kelas XII IPA di SMAN 16 Garut (Damayanti, 2023). Dari hasil penelitian terdahulu ini, tidak menutup kemungkinan bahwa media flipbook dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Berdasarkan pengalaman peneliti, ditemukan peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran terutama dalam keterampilan menulis, menyimak dan membaca. Selama ini siswa hanya mengandalkan buku catatan yang kadang-kadang mereka malas untuk menulis. Untuk mendapatkan buku pelajaran bahasa Jepang di Palangka Raya yang sesuai dengan kurikulum sangatlah sulit. Dengan demikian akhirnya peserta didik merasa jenuh dalam memahami pelajaran sehingga menimbulkan kurangnya motivasi belajar peserta didik.

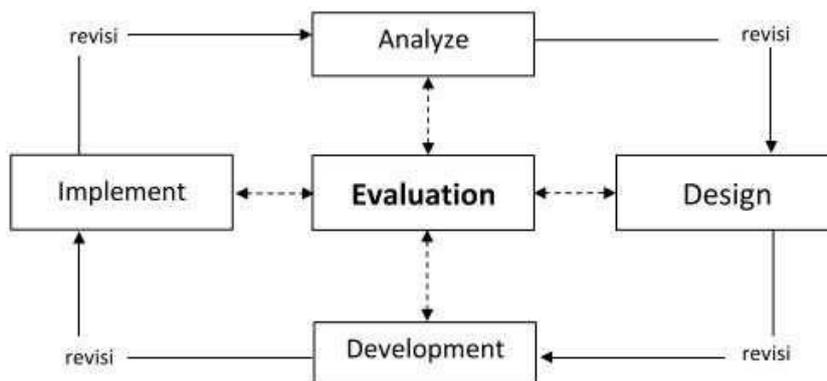
Berkaitan dengan masalah tersebut, maka perlu terobosan baru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, mudah diakses dan menarik, sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang pemanfaatan media flipbook dalam pembelajaran bahasa Jepang materi *hajimemashite* pada kelas XI-I di MAN Kota Palangka Raya. *Hajimemashite* adalah kata yang pertama kali diucapkan ketika berkenalan dalam bahasa Jepang. Pada kurikulum merdeka, bahasa Jepang mulai diajarkan pada kelas XI, dan materi *hajimemashite* adalah materi di awal pembelajaran tahun ajaran baru.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) yaitu dengan pemerolehan data penelitian guna menghasilkan, mengembangkan dan memvalidasi produk dengan menggunakan model ADDIE lima tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (Hidayatullah Muhammad Syarif & Lusya Rakhmawati, 2016).

Model ADDIE salah satu model *generic* yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan (Hidayat & Nizar, 2021). Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen dengan tinjauan natural tanpa memanipulasi subjek maupun objek yang ada. Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu para siswa kelas XI-I MAN Kota Palangka Raya yang berjumlah 20 siswa. Adapun hasil penelitian ini dapat dilihat dari penilaian oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi serta responden siswa. Selanjutnya, akan dilakukan uji coba terbatas pada siswa. Uji coba ini dilakukan untuk melihat efektivitas dan kelayakan dari media pembelajaran *Flipbook digital* yang telah dikembangkan.



Gambar 1. Metode ADDIE

Metode yang dilakukan oleh peneliti melalui tahap *analysis* yaitu mengidentifikasi segala yang diperlukan untuk dapat menyelesaikan sebuah permasalahan yang ada (Sari, 2017). *Design* menentukan rancangan *flipbook digital* yang dikembangkan agar bisa memenuhi kelayakan dalam pemakaian yang sesuai dengan materi yang akan dijelaskan. *Develop* merupakan tahap pengembangan meliputi pembuatan materi serta modifikasi bahan ajar untuk dikembangkan (Hidayat & Nizar, 2021). *Implement* merupakan tahap menerapkan rancangan produk pada situasi nyata dimana telah melewati tahap validasi dan dinyatakan telah layak untuk dilakukan ujicoba kepada siswa (Mulwanti et al., 2022). *Evaluate* merupakan langkah untuk memperbaiki produk berdasarkan saran dari pihak validator (Yulianti & Wulandari, 2021).

Instrument data penelitian menggunakan kuesioner. Kuesioner akan di evaluasi oleh para ahli, termasuk ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan siswa yang menjadi responden (Amanda et al., 2019). Data yang diperoleh berupa Jenis data kualitatif dan data kuantitatif (Anggraini et al., 2021). Peneliti memperoleh data kualitatif dari kritik dan masukan validator, sementara data kuantitatif diperoleh dari hasil nilai evaluasi efektivitas produk yang telah dikembangkan peneliti ketika dilaksanakan uji coba di MAN Kota Palangka Raya.

Instrumen lain dari penelitian ini adalah pemberian *Post-test 1* (sebelum menggunakan *flipbook*) dan *Post-test 2* (sesudah menggunakan *flipbook*). Menurut Muhibbin (2012:196), kegiatan ini dilakukan guru secara rutin pada setiap akan memulai penyajian materi baru. Tujuannya ialah untuk mengidentifikasi taraf pengetahuan siswa mengenai bahan yang akan disajikan. Evaluasi seperti ini berlangsung singkat. Tes ini digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi "Hajimemashite" sebelum dan sesudah intervensi.

Tahapan penelitian terdiri dari :

1. **Persiapan:** Menyusun instrumen penelitian (*posttest*), menyusun dan memvalidasi media *flipbook* yang akan digunakan.
2. **Pelaksanaan:** Melaksanakan *posttest 1* untuk mengukur pemahaman awal; Memberikan pembelajaran bahasa Jepang dengan materi "Hajimemashite" menggunakan media *flipbook*; Melaksanakan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa; Menyebarkan kuesioner kepada siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan *flipbook*;

Melakukan observasi selama proses pembelajaran untuk melihat partisipasi dan interaksi siswa. penggunaan Kuesioner adalah cara pengumpulan data dengan menggunakan daftar pertanyaan (angket) ataupun daftar isian terhadap objek yang diteliti (Populasi) (Nalendra et al., 2021)(Mardikawati et al., 2023).

3. Analisis Data: Menganalisis hasil *posttest 1* dan *posttest 2* menggunakan statistik deskriptif dan inferensial untuk menentukan efektivitas *flipbook*. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis dengan cara mendeskripsikannya atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi” (Nurmalasari et al., 2018). Menganalisis hasil kuesioner untuk mengetahui tingkat minat dan respons siswa; Menganalisis catatan observasi untuk mendapatkan gambaran menyeluruh tentang penggunaan *flipbook* dalam kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan media *flipbook*

Penelitian pengembangan produk akhir ini adalah pengembangan instrumen dan unsur pembelajaran menggunakan platform *flipbook digital*. Media *flipbook* ini berisi materi pembelajaran bahasa Jepang dengan judul “Hajimemashite”. Media ini dapat diakses melalui link <https://online.flipbuilder.com/izelv/oqbn/>.

Tahapan Pengembangan Media

Pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE) adalah model yang digunakan dalam pengembangan media *flipbook* ini. Akan tetapi hanya sampai tahap keempat, yaitu analisis, Desain, pengembangan, dan implementasi. Selama tahap analisis, data terkait dengan masalah yang dihadapi dalam proses belajar-mengajar dikumpulkan, dengan fokus pada kebutuhan pembuatan media pembelajaran baru berbasis *mobile-learning* untuk memenuhi tantangan tersebut. Pada tahap analisis, data dikumpulkan melalui observasi langsung untuk memastikan keakuratan dan kepercayaan. Data tersebut digunakan sebagai referensi selama pengembangan berlangsung. Pada tahap ini, dilakukan penarikan kesimpulan terkait kebutuhan analisis, analisis peserta didik, identifikasi sumber daya, maupun tujuan pembelajaran.

Tahap analisis, rumusan tujuan pembelajaran maupun penerapan media dilakukan supaya memudahkan penerapan materi dengan menggunakan *flipbook*. Selanjutnya dilakukan identifikasi sumber daya teknologi, fasilitas sekolah, sebagai pendukung penggunaan media tersebut. Di MAN Kota Palangka Raya, tersedia fasilitas TV android maupun jaringan *Wi-Fi* yang mendukung penggunaan media *flipbook*.

Pada tahap desain, dilakukan perencanaan media pembelajaran yang mencakup beberapa langkah. Pertama, peneliti membuat akun *flipbook* dengan judul "Hajimemashite". Selanjutnya, peneliti membuat *flowchart*. *Flowchart* tersebut mencakup isi materi, dan evaluasi. Perangkat yang disiapkan pada tahapan ini telah disesuaikan dengan materi pembelajaran Hajimemashite. Materi disajikan secara ringkas dengan menggunakan gambar teks yang menarik guna meringankan pemahaman peserta didik.

Langkah berikutnya dalam tahap pengembangan yaitu melakukan validasi oleh beberapa ahli. Validasi ini melibatkan satu validasi ahli media, satu validasi ahli bahasa dan yang ketiga adalah satu validasi ahli materi. Masing-masing ahli memberikan kritik, saran maupun penilaian dari angket validasi yang telah disiapkan peneliti. Masukan yang telah diberikan para ahli digunakan peneliti sebagai acuan perbaikan untuk media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Setelah melewati proses perbaikan produk yang akan dikembangkan, media pembelajaran akan diperiksa kembali oleh para ahli untuk memberikan masukan akhir lewat angket yang peneliti sudah siapkan sebelumnya. Di bawah ini terdapat contoh tampilan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan:



Gambar 2. Tampilan Beranda

Pengguna dapat mengakses media pembelajaran secara gratis dengan mengklik link yang sudah disediakan untuk menuju tampilan sampul dalam *flipbook*, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2. Sistem responsif dan cepat menjadi salah satu keunggulan yang dimiliki oleh media *flipbook* ini.



Gambar 3. Tujuan Pembelajaran



Gambar 4. Materi salam



Gambar 5. Latihan

Tampilan kedua terdapat tujuan pembelajaran (Gambar 3) yang ingin dicapai pada materi ini, yang dilanjutkan dengan materi awal dari hajimemashite, yakni salam dalam bahasa Jepang (Gambar 4). Pada halaman ini, audio dapat kita dengar dengan mengklik tanda audio. Pada gambar 5 terdapat latihan soal tentang salam dalam bahasa Jepang.



Gambar 6. Video



Gambar 7. Perkenalan Diri



Gambar 8. Angka

Tampilan selanjutnya disematkan video drama situasi perkenalan yang menceritakan tentang siswa pindahan yang masuk dikelas barunya (Gambar 6) dilanjutkan dengan materi tentang ungkapan yang digunakan untuk memperkenalkan diri (Gambar 7) dan dilanjutkan dengan pengenalan angka (Gambar 8). Pengenalan angka dalam materi ini bertujuan agar peserta didik mampu menyebutkan umur dalam bahasa Jepang.



Gambar 9. Tabel Katakana



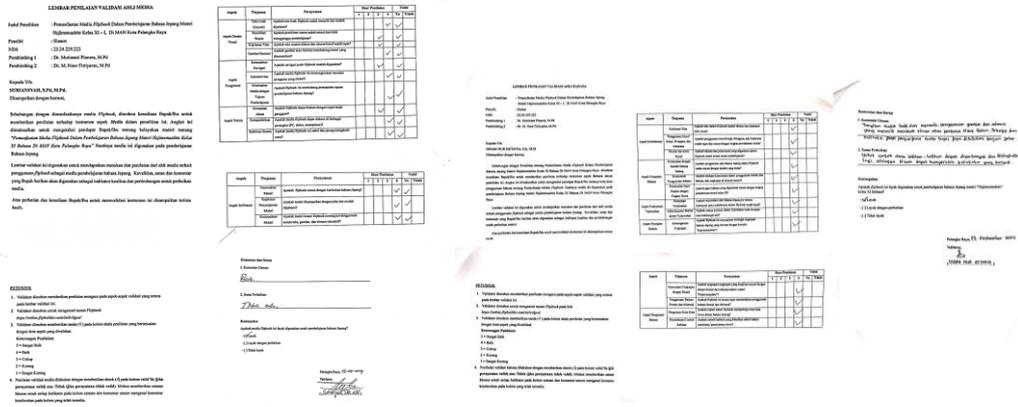
Gambar 10. Simpulan



Gambar 11. Latihan Akhir

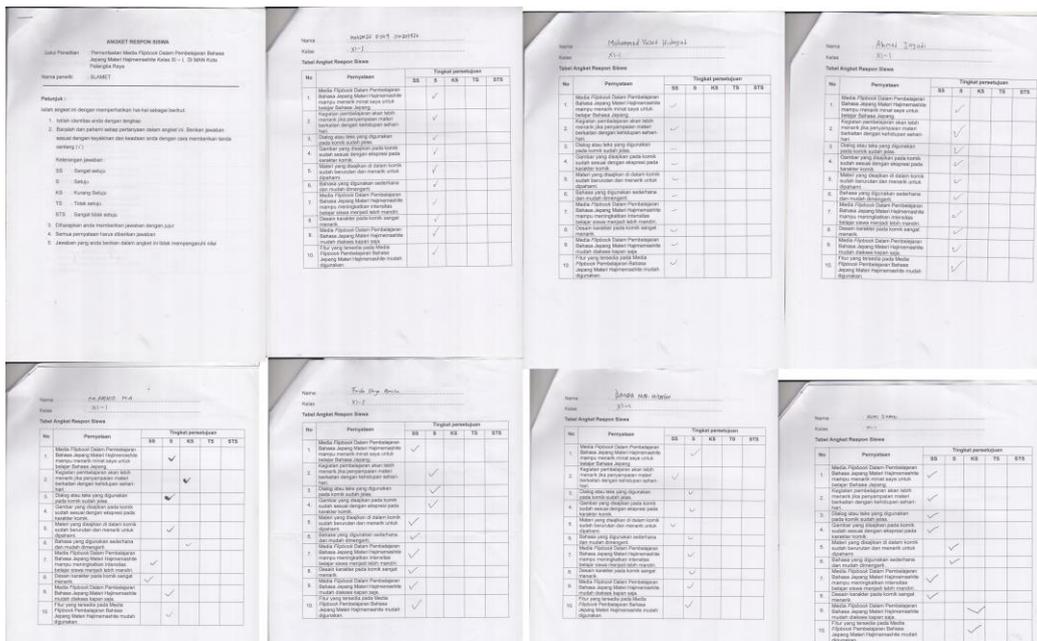
Tabel katakana (Gambar 9) diperkenalkan juga untuk menulis nama peserta didik dalam bahasa Jepang. Dalam bahasa Jepang, penggunaan kata dari serapan bahasa asing harus ditulis menggunakan huruf katakana. Tampilan dilanjutkan dengan simpulan materi (Gambar 10) dan diakhiri dengan latihan akhir (Gambar 11).

Efektivitas penggunaan media *flipbook* dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya pada materi "*Hajimemashite*" telah diuji kelayakannya oleh para ahli yang terdiri dari uji validasi bahasa yang dinilai oleh 1 orang validator (dosen), uji validasi materi yang dinilai oleh 1 orang validator (guru SMA) dan uji validasi ahli media yang dinilai oleh 1 orang validator (dosen).



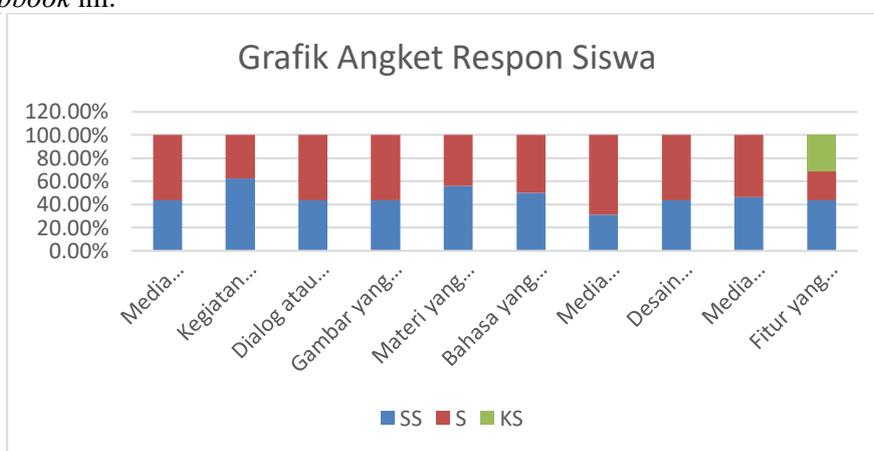
Gambar 2. Lembar Validasi Ahli

Penilaian kelayakan uji validasi bahasa meliputi aspek keterbacaan, ketepatan bahasa, keakuratan terjemahan, penyajian bahasa dan aspek pengayaan bahasa. Hasil penilaian uji validasi bahasa dinilai sangat layak dengan skor sebesar 100%. Penilaian kelayakan uji materi meliputi aspek kesesuaian materi, keakuratan materi, kejelasan penyajian materi, keterlibatan siswa, relevansi dan aktualisasi. Hasil penelitian uji validasi materi diperoleh skor 98% dengan kategori sangat layak. Penilaian kelayakan uji validasi media meliputi aspek desain visual, fungsional, teknis, dan isi materi. Hasil penelitian uji validasi media diperoleh skor 92% dengan kategori sangat layak.



Gambar 3. Angket respon siswa

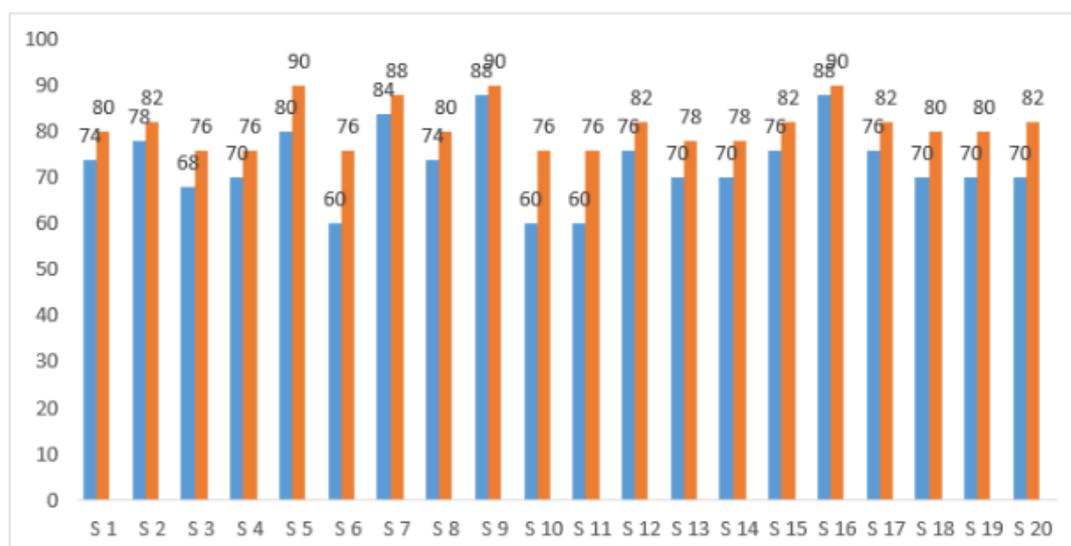
Validasi angket dilakukan dengan tujuan menilai media pembelajaran yang telah diimplementasikan pada uji coba terbatas yang melibatkan 20 siswa, diperoleh data sebanyak 62,5% siswa sangat setuju jika kegiatan pembelajaran akan lebih menarik jika penyampaian materi berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan penelitian (Tika Aprilia et al., 2017) bahwa penyampaian materi yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari atau yang bersifat kontekstual lebih menarik minat siswa karena mereka dapat menggunakannya secara mandiri. Sebanyak 68,75% siswa juga menganggap bahwa media *flipbook* dalam pembelajaran bahasa Jepang materi Hajimemashite mampu meningkatkan intensitas belajar siswa menjadi lebih mandiri. Pernyataan ini juga dikuatkan oleh penelitian dari (Dendi Advis Faizhal & Ulfa Danni Rosada, 2023) yang menyatakan bahwa dengan metode ini guru dapat meningkatkan intensitas belajar siswa yang tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Untuk respon fitur yang tersedia pada media *flipbook* pembelajaran bahasa Jepang materi Hajimemashite mudah digunakan, sebanyak 31,25% siswa memilih kurang setuju, Setelah dilakukan wawancara yang mendalam, ternyata banyak iklan yang tampil pada aplikasi yang muncul disetiap halaman yang dibuka. Hal inilah yang mengganggu siswa dalam mengakses aplikasi *flipbook* ini.



Gambar 4. Grafik angket respon siswa

Posttest 1 dan posttest 2

Posttest dilakukan untuk melihat hasil belajar siswa sebelum menggunakan *flipbook*. Posttest ini diberikan kepada 20 siswa.



Gambar 3. Grafik hasil posttest 1 dan posttest 2

Berdasarkan hasil data *posttest 1*, diperoleh nilai siswa yang cukup bervariasi. Nilai tertinggi 88 sebanyak 10% dan nilai terendah 60 sebanyak 15% dari 20 siswa. Sedangkan hasil *posttest 2* diperoleh nilai tertinggi 90 sebanyak 15% dan nilai terendah 76 sebanyak 25%.

Tingkat kemampuan siswa juga berbeda mulai dari tingkat penguasaan yang sangat tinggi sebanyak 3 siswa, tingkat penguasaan sedang sebanyak 5 siswa dan tingkat penguasaan yang rendah sebanyak 12 siswa.

Posttest dilakukan untuk melihat kemampuan siswa sesudah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan *flipbook*. Pada akhir *flipbook* terdapat soal yang digunakan untuk siswa menjawab soal *posttest*.

Hasil analisis data *posttest* menunjukkan terdapat 4 orang siswa dengan kemampuan sangat tinggi, 9 siswa dengan kemampuan tinggi, dan 7 siswa dengan kemampuan sedang.

Uji t berpasangan

Tabel I. Hasil Uji t Berpasangan

t-Test: Paired Two Sample for Means

	Variable 1	Variable 2
Mean	73,1	81,2
Variance	66,30526316	23,32632
Observations	20	20
Pearson Correlation	0,906823402	
Hypothesized Mean	0	
df	19	
t Stat	-8,466658215	
P(T<=t) one-tail	3,57393E-08	
t Critical one-tail	1,729132812	
P(T<=t) two-tail	7,14785E-08	
t Critical two-tail	2,093024054	

Berdasarkan hasil masing-masing kelompok terdiri dari 20 observasi, didapatkan hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai pada *posttest 1* adalah 73,1, sementara rata-rata nilai pada *posttest 2* adalah 81,2. Varians kedua variabel juga berbeda, dengan nilai sebesar 66,31 untuk Variable 1 dan 23,33 untuk *posttest 2*, menunjukkan bahwa sebaran data pada *posttest 1* lebih besar dibandingkan Variable 2.

Koefisien korelasi Pearson antara kedua variabel adalah 0,9068, yang mengindikasikan adanya hubungan positif yang sangat kuat antar pasangan data.

Pengujian dilakukan dengan hipotesis nol (H_0) bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata antara kedua variabel. Berdasarkan hasil uji, diperoleh nilai statistik t sebesar -8,47 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 19. Nilai ini jauh melampaui nilai kritis untuk uji satu arah (1,729) maupun dua arah (2,093). Selain itu, nilai p yang diperoleh sangat kecil, yaitu $3,57 \times 10^{-8}$ untuk uji satu arah dan $7,15 \times 10^{-8}$ untuk uji dua arah.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua variabel. Oleh karena itu, hipotesis nol ditolak, dan Variable 2 dinyatakan memiliki nilai rata-rata yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan Variable 1.

Berdasarkan hasil uji t untuk dua sampel berpasangan, diperoleh nilai p (p -value) sebesar $7,15 \times 10^{-8}$ (dua arah), yang jauh lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Dengan demikian, **hipotesis nol (H_0) ditolak**, dan dapat disimpulkan bahwa **terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara rata-rata *posttest 1* dan *Posttest 2***. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan yang terjadi antara kedua kondisi yang diuji bukan disebabkan oleh kebetulan semata, melainkan mencerminkan perbedaan nyata.

KESIMPULAN

Penelitian media pembelajaran yang berbasis *flipbook digital* telah dikembangkan sesuai dengan tahapan model pengembangan oleh Dick and Carey, meliputi *analysis, design, development, implemetation, and evaluation*. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *flipbook digital* yang mencakup materi, gambar, dan latihan soal. Media ini dapat publik akses dan dapatkan melalui link *flipbook* berikut: <https://online.flipbuilder.com/izelv/oqbn/>.

Dari hasil penilaian validator, yaitu ahli bahasa (100%), ahli materi (98%) dan ahli media (92%) serta uji coba terbatas yang dilakukan media pembelajaran yang dikembangkan dianggap memenuhi standar untuk digunakan.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, terdapat peningkatan nilai setelah penggunaan *flipbook*. Rata-rata *pretest* adalah 73,1, sedangkan *posttest* mencapai 81,2. Analisis uji t menunjukkan perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest* dengan p-value ($7,15 \times 10^{-8}$) < 0,05, yang mengindikasikan bahwa *flipbook* ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil angket menunjukkan bahwa 62,5% siswa sangat setuju jika pembelajaran lebih menarik bila materi terkait dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, 68,75% siswa merasa media *flipbook* meningkatkan intensitas belajar mandiri. Namun, terdapat keluhan terhadap iklan yang muncul di aplikasi, yang mengganggu aksesibilitas *flipbook*.

Secara keseluruhan, media *flipbook* ini terbukti layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Jepang pada materi yang diberikan, meskipun ada aspek teknis seperti iklan yang perlu diperhatikan agar tidak mengganggu siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afliyanti, A., Lehan, D., Sampe, M., Lala, S. G. U., Ribob, D., Mooy, P., Cendana, U. N., & Tenggara Timur, N. (2023). Efektivitas Media Flipbook Berbasis Model Stad Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* (Issue 6).
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 37–44. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Asyiah Siregar, N., Harahap, N. R., & Harahap³, H. S. (2023). Hubungan Antara Pretest Dan Postest Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii B Di Mts Alwashliyah PANTAI CERMIN. *Eduonomika*, 07(01), 2.
- Cahyono, B. T., Fiska Nurryna, A., Novrina Natasari, K., & Suparmin. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Digital Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Di Era Teknologi Digital. *Jurnal Dharmabakti Nagri*, 1(2), 58–64.
- Damayanti, M. L. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Negeri 16 Bandar Lampung*. Universitas Lampung Bandar Lampung.
- Dendi Advis Faizhal, & Ulfa Danni Rosada. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis CTL Berupa Flipbook Untuk Meningkatkan Minat Dan Bakat Siswa SMK. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(01), 341–358. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i01.4810>
- Febriani, V., Wibawa, S., & Negeri Bugel, S. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Pada Muatan Pelajaran PKn Kelas IV di SDN Bugel. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Herniwati, H. H., Risda, D., Judiasri, M. D., & Chie, /. (2021). Tatakrama Manner Di Jepang Sebagai Upaya Pemahaman Budaya Jepang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, 9(1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chie>
- Izmi, N., Yunus, S. R., & Hasanuddin, H. (2021). Penerapan Media Video Pembelajaran pada Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VIII SMPN 5 Mandai. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 4(2), 164–169.

<https://doi.org/10.23887/jppsi.v4i2.38682>

- Mardikawati, B., Masyuni, I. A., & Nugraha, A. E. (2023). Kenyamanan Sebagai Faktor Dominan Pemilihan Moda Transportasi Hasil Kuesioner Penumpang Bus Antar Propinsi Dari Terminal Mengwi Bali. *Jurnal Teknologi Transportasi Dan Logistik*, 4(1).
- Melinda, S., & Muryanti, E. (2023). Efektivitas Pop Up Flipbook Terhadap pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Di Taman Kanak-Kanak Annisa Kota Sungai Penuh. *GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(2), 1–9.
- Nugraha, T. S. (2022). Kurikulum Merdeka untuk Pemulihan Krisis Pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 251–262. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.45301>
- Nurmalasari, R., Saputri, E., Pranata, O. H., & Kosasih, E. (2018). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Accelerated Instruction pada Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK). *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 184–192.
- Putra, S. P. (2018). *Analisis Penggunaan Wake Ga Nai Dan Hazu Ga Nai Dalam Kalimat Bahasa Jepang*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sucini, E., Sariipudin, A., & Raya Palembang-Prabumulih Indralaya Ogan Ilir, J. (2022). *Penggunaan E-Modul Berbantuan Flipbook Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Menulis Naskah Drama Berbasis Cerita Rakyat (The Use Of Flipbook-Based E-Modules In Improving Student's Ability To Write Folklore Drama Texts)* (Vol. 28, Issue 2).
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48.
- Tika Aprilia, Sunardi, & Djono. (2017). *Penggunaan Media Sains Flipbook dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar* (Vol. 15, Issue 02). <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/teknodika>