

**PENGEMBANGAN MEDIA *E-BOOK* INTERAKTIF *FLIPBOOK* MATERI  
AKSARA JAWA SISWA KELAS VII SMPN 13 SURABAYA**

Maula Fyga Syafaril Rochma<sup>1</sup>, Octo Dendy Andriyanto<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Jurusan Bahasa dan Sastra Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

[fygasyafa32@gmail.com](mailto:fygasyafa32@gmail.com)<sup>1</sup>, [octoandriyanto@unesa.ac.id](mailto:octoandriyanto@unesa.ac.id)<sup>2</sup>

**ABSTRACT**

*This study aims to analyze the development process and quality of flipbook-based interactive E-Book media in Javanese script material for grade VII students of SMPN 13 Surabaya, with the formulation of the problem covering the media development process and the quality of flipbook-based E-Book media. This study uses the ADDIE development model up to the development stage of level 1, data was collected through observation, interviews, and questionnaires. The results of the questionnaire distribution in expert validation showed the category "Very Suitable" with a percentage of 97.5% from material experts, 87.5% from media experts, and 92.5% from learning experts. It can be concluded that this media is very suitable for use as an effective and systematic means of learning Javanese script.*

**Keywords:** *Development, Interactive E-Book, Aksara Jawa*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses pengembangan dan kualitas media *E-Book* interaktif berbasis *flipbook* dalam materi aksara Jawa siswa kelas VII SMPN 13 Surabaya, dengan rumusan masalah mencakup proses pengembangan media serta kualitas media *E-Book* berbasis *flipbook*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE hingga tahapan pengembangan kevel 1, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket/kuesioner. Hasil penyebaran angket/kuesioner pada validasi para ahli menunjukkan kategori "Layak Banget" dengan persentase dari ahli materi 97,5%, ahli media 87,5%, dan ahli pembelajaran 92,5%. Dapat disimpulkan bahwa media ini sangat layak digunakan sebagai sarana pembelajaran aksara Jawa yang efektif dan sistematis.

**Kata Kunci:** Pengembangan, *E-Book* Interaktif, Aksara Jawa

**A. Pendahuluan**

Pembelajaran bahasa Jawa memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, keterampilan bahasa, dan nilai budaya siswa. Melalui pembelajaran di sekolah, siswa tidak

hanya belajar tentang struktur bahasa tetapi juga memahami nilai-nilai budaya Jawa. Bahasa Jawa juga menjadi sarana komunikasi setiap hari dan merupakan wujud pelestarian budaya lokal (Nugroho, dkk., 2025:3350). Namun, kegiatan

pembelajaran di kelas VII SMPN 13 Surabaya masih kurang optimal, dikarenakan dominan adanya penggunaan metode pembelajaran ceramah dan siswa sekarang sering menggunakan bahasa Indonesia untuk berkomunikasi. Penggunaan media pembelajaran di kelas yang masih terbatas dan kurang variatif, menjadikan guru lebih sering menggunakan media *PowerPoint* dan buku paket/LKS sebagai media pembelajaran utama dalam kegiatan pembelajaran.

Proses tersebut membuat pembelajaran menjadi searah dan kurang melibatkan keaktifan siswa. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang maksimal dalam memahami materi yang diajarkan. Banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam membaca dan membedakan wujud aksara Jawa dengan benar. Siswa juga masih banyak yang belum memahami penggunaan sandangan dan pasangan aksara Jawa. Media dan metode pembelajaran yang masih kurang inovatif menjadikan siswa kurang termotivasi dan semangat belajar. Pembelajaran aksara Jawa menjadi kurang menarik dan cenderung monoton. Menurut Jayanti, dkk (2021:185), materi pembelajaran

bisa dikaitkan dengan kehidupan setiap hari siswa untuk meningkatkan semangat belajar. Oleh karena, itu, dibutuhkan strategi dan media pembelajaran baru yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

Kurikulum merdeka menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas Pendidikan. Kurikulum ini memberi kebebasan pada guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dirancang supaya lebih fleksibel dan sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa (Nurhidayati et al., 2022:709). Oleh karena itu, siswa diharapkan dapat lebih kreatif dan kritis dalam proses pembelajaran. Salah satu solusi yang bisa digunakan yaitu pengembangan media pembelajaran *E-Book* interaktif berbasis *flipbook*.

Media *E-Book* menyajikan teks, gambar, audio, dan fitur interaktif. Sesuai dengan penjelasan dari Rahmadhina & Pranata, (2022:7266) bahwa media digital memiliki fungsi dalam menampilkan tampilan yang berbeda dengan media lainnya, seperti mengkaitkan tampilan dengan gambar, video, dan audio yang membuat *E-Book* menjadi inovatif dan menarik siswa dalam proses

pembelajaran. Media pembelajaran cakupan menjadi sarana alternative antara guru dan siswa untuk meningkatkan efektivitas dalam memahami materi yang dipelajari (Safitri et al., 2023:4). *E-Book* interaktif bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Siswa dapat belajar dengan mandiri dimana saja dan kapan saja. Pengembangan media ini diharapkan bisa meningkatkan pemahaman dan keterampilan membaca aksara Jawa siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti fokus pada rumusan masalah proses pengembangan media *E-Book* interaktif berbasis *flipbook* materi aksara Jawa siswa kelas VII SMPN 13 Surabaya dan bagaimana kualitas media *E-Book* interaktif berbasis *flipbook* materi aksara Jawa siswa kelas VII SMPN 13 Surabaya. Dengan tujuan penelitian untuk menganalisis proses pengembangan media *E-Book* interaktif berbasis *flipbook*, serta untuk menganalisis kualitas media *E-Book* berbasis *flipbook* materi aksara Jawa siswa kelas VII SMPN 13 Surabaya.

Penelitian diharapkan bisa memberikan manfaat sebagai referensi pengembangan media

pembelajaran *E-Book* interaktif berbasis *flipbook*, menjadi sarana media inovatif bagi guru, serta membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman materi aksara Jawa.

## **B. Metode Penelitian**

Pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yaitu mencakup tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Menurut Sugiyono (2019:754), menjelaskan bahwa penelitian R&D meliputi prose meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang sudah diwujudkan. Namun, pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *development* (pengembangan) level 1, karena peneliti hanya mengembangkan produk media digital dengan menguji kelayakan media pada para ahli. Sesuai dengan penelitian dari Judijanto et al., (2024:46) menjelaskan sistematika penelitian pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan atau mengembangkan produk yang sudah ada.

Penelitian ini dilakukan pada salah satu kelas VII di SMPN 13

Surabaya pada bulan April dengan fokus pada pengembangan media *E-Book* interaktif berbasis *flipbook* dalam materi aksara Jawa. Teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu observasi partisipan terstruktur, kemudian menggunakan wawancara terstruktur kepada guru dan siswa, serta angket/kuesioner gabungan. Sesuai dengan penjelasan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2019:238-240) bahwa peneliti mengikuti kegiatan pembelajaran secara langsung dengan menggunakan pedoman observasi yang telah disusun, sehingga data yang diperoleh lebih sistematis.

Peneliti menggunakan instrumen penelitian lembar observasi, lembar wawancara guru dan siswa, serta lembar angket/kuesioner yang meliputi validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Teknik analisis data yang dilakukan menggunakan deskriptif analisis kualitatif untuk mengolah data hasil observasi dan wawancara dan skala *likert* 4 untuk menganalisis data angket penentuan tingkat kelayakan media yang dikembangkan (Sugiyono, 2019:147).

Peneliti menganalisis setiap instrumen menggunakan skala *likert*

Setuju Banget (SB), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Tidak Setuju Banget (TSB). Setelah memperoleh data, kemudian menganalisis hasil validasi dari validatpr menggunakan rumus berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ : Skor rata-rata

$n$ : Jumlah Nilai

$\sum x$ : Jumlah skor

Hasil persentase bisa dihitung menggunakan rumus seperti dibawah dengan berdasarkan kriteria skala *likert* 4.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Katrangan:

P: Presentase

F: Frekuensi yang dicari persentasenya

N: Jumlah frekuensi

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *E-Book* interaktif berbasis *flipbook* dalam materi aksara Jawa siswa kelas VII SMPN 13 Surabaya.

1. Proses Pengembangan Media *E-Book* Interaktif Berbasis

*Flipbook* dalam Materi Aksara Jawa

Proses pengembangan yang sudah dilakukan dengan melalui tahapan model ADDIE yang dibatasi hanya sampai dengan tahap pengembangan level 1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran digital, yaitu *E-Book* interaktif berbasis *flipbook* yang sudah melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi dari para ahli, media *E-Book* interaktif berbasis *flipbook* yang telah dikembangkan berada pada kategori layak, sehingga sangat layak digunakan pada proses pembelajaran aksara Jawa.

#### 1) *Analysis*

Pada tahapan analisis, peneliti melakukan analisis yang meliputi analisis permasalahan, analisis kurikulum dan materi, dan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa. Pada tahap analisis masalah, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi aksara Jawa, karena bentuk aksara Jawa yang kompleks dan hampir sama, serta

metode pembelajaran yang masih konvensional dan monoton.

Pada tahap analisis kurikulum dan materi, materi yang dikembangkan sudah sesuai dengan capaian pembelajaran bahasa Jawa Provinsi Jawa timur tahun 2022, yang salah satunya fokus pada elemen pembelajaran keterampilan membaca aksara Jawa fase D kelas VII. Sedangkan pada tahap analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, siswa memerlukan media pembelajaran yang interaktif, menarik dan mudah diakses untuk membantu memahami materi aksara Jawa.

#### 2) *Design*

Pada tahapan desain, peneliti menyusun rancangan media *E-Book* interaktif berbasis *flipbook* dalam materi aksara Jawa dengan mencakup merancang produk, merancang alur navigasi, merancang konsep audio visual, menyusun materi, dan menyusun latihan soal pada kuis interaktif.

Materi yang disusun dengan sistematis, yang dimulai dari materi dasar aksara Jawa legena, sandhangan swara, sandhangan panyigeg wanda, dan sandhangan wyanjana, hingga pasangan aksara Jawa, yang dilengkapi dengan fitur-

fitur interaktif, seperti *Augmented Reality* (AR), audio visual, nyanyi, dan kuis interaktif untuk memudahkan siswa dalam memahami materi aksara Jawa.

### 3) *Development*

Pada tahapan pengembangan, media *E-Book* interaktif berbasis *flipbook* direalisasikan dengan dilengkapi fitur interaktif seperti *Augmented Reality* (AR), audio visual, audio menyanyi, dan kuis interaktif berbasis *ZepQuiz*. Pengembangan ini mempunyai tujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan tidak monoton, sehingga siswa dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam keterampilan membaca aksara Jawa.

Proses pengembangan tampilan produk ini dirancang dengan berdasarkan aspek kesesuaian terhadap kurikulum, visual yang menarik, dan mudah diakses. Desain tampilan yang menyatu dengan unsur teks aksara Jawa, warna yang selaras, ikon navigasi yang jelas, serta tata letak yang rapi dan sistematis.

#### a) Halaman Sampul

Halaman sampul pada media yang dirancang dengan tampilan cerah dan nuansa budaya Jawa.



Gambar 1 Halaman Sampul

Gambar halaman sampul dilengkapi dengan judul *E-Book*, keterangan kelas, dan ilustrasi gambar yang menarik. Menurut Sari dkk (2025:27) menjelaskan bahwa desain *E-Book*, seperti sampul memiliki peran penting untuk memberikan kesan menarik pada pengguna. Desain ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar siswa materi aksara Jawa.

#### b) Halaman Identitas Pengembang

Halaman identitas pengembang menyajikan informasi tentang peneliti sebagai pengembang media yang memiliki tanggung jawab akademik.



Gambar 2 Halaman Identitas Pengembang

Gambar tersebut menyajikan informasi penting pengembang media, seperti nama, NIM, Institusi, dan foto pengembang. Bagian ini sebagai sarana komunikasi untuk pengembang media selanjutnya, sehingga menguatkan media sebagai karya digital yang layak. Sesuai dengan yang dijelaskan oleh Syahmi, dkk (2022:83) Bagian identitas pengembang dalam media dapat menjadi sarana komunikasi ilmiah antara pengembang dan pengguna.

c) Halaman Daftar Isi

Halaman daftar isi menyajikan susuna materi dalam media *E-Book* dengan runtut agar pengguna bisa mengakses dengan mudah.

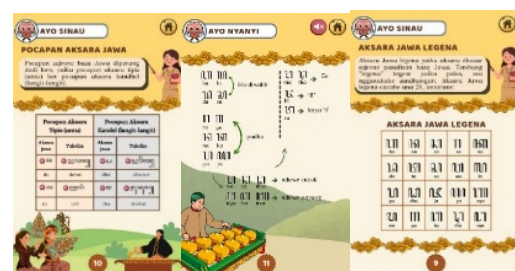


Gambar 3 Halaman Daftar Isi

Gambar tersebut merupakan bagian daftar isi pada media *E-Book* interaktif berbasis *flipbook*. Menurut Amalia & Fajar (2021:90) media *E-Book* sebagai sumber belajar mandiri siswa yang mempunyai struktur navigasi dengan jelas dan sistematis. Bagian ini yang meliputi halaman sampul, identitas pengembang, kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, peta konsep, materi aksara Jawa, ayo nyanyi, ayo maca, ayo gladhen, rangkuman, dan referensi, yang disusun dengan sistematis untuk memudahkan siswa dalam menggunakan media *E-Book* interaktif berbasis *flipbook* ini.

d) Halaman Materi Aksara Jawa

Halaman materi aksara Jawa menyajikan bagian inti pembelajaran secara runtut dan sistematis. penyajian materi yang jelas memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.





Gambar 4 Halaman Materi Aksara Jawa

Gambar tersebut disusun dengan runtut, dari materi dasar aksara Jawa legena, sandhangan, dan pasangan aksara Jawa yang dilengkapi dengan fitur audio, nyanyi, audio visual, *Augmented Reality* (AR), dan kuis interaktif. Bagian ini bertujuan untuk menjadikan proses pembelajaran agar lebih inovatif, menyenangkan, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa siswa.

#### e) Halaman Audio Visual

Halaman audio visual dirancang untuk mendukung pembelajaran aksara Jawa dengan menggabungkan tampilan visual dan suara.

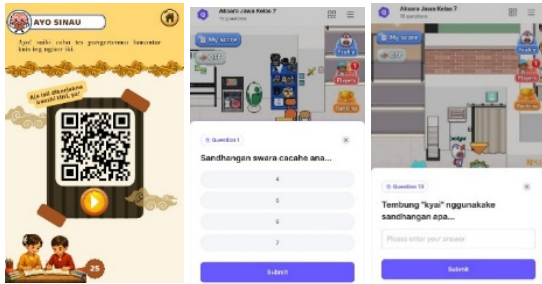


Gambar 5 Halaman Audio Visual

Gambar tersebut menyajikan materi aksara Jawa yang memuat penjelasan sekilas tentang aksara Jawa legena, sandhangan dan pasangan aksara Jawa, yang dilengkapi juga dengan gladhen soal dengan pilihan dapat menjawab dengan menulis atau merekam suara. Sesuai dengan penjelasan dari Tanwuijaya & Airlanda (2023:2187) bahwa audio visual aksara Jawa dapat menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajari aksara Jawa dengan menyajikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

#### f) Halaman Kuis Interaktif

Halaman kuis interaktif disusun sebagai bagian penutup untuk mengukur capaian dan tujuan pembelajaran aksara Jawa siswa.



Gambar 6 Halaman Kuis Interaktif

Gambar tersebut merupakan kuis interaktif berbasis *ZepQuiz* pada media *E-Book* interaktif berbasis *flipbook*. Menurut Yulianti dkk (2025:1175) website *Zep Quiz* menyajikan banyak latihan-latihan soal yang variatif untuk mengukur pemahaman siswa dengan efektif dan menyenangkan. Pada kuis ini memuat 10 soal pilihan ganda dan 5 soal isian singkat, dan dilengkapi dengan sistem skor dan peringkat untuk menambah motivasi siswa dalam belajar aksara Jawa.

#### 4) Validasi Ahli

Validasi produk sebagai tahapan penting dalam penelitian pengembangan untuk memastikan bahwa media pembelajaran *E-Book* interaktif berbasis *flipbook* sudah layak dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses tahapan ini diawali dengan persiapan, yaitu menyusun instrument penilaian, memilih validator yang sesuai dengan ahli materi, ahli media, dan ahli

pembelajaran, serta mempersiapkan media dan petunjuk penggunaannya.

Jika sudah, validasi media dilakukan dengan memberikan media pada validator untuk dinilai melalui angket dengan penilaian skala *likert* 4. Hasil penilaian tersebut digunakan sebagai dasar untuk penyempurnaan produk agar media yang dihasilkan lebih efektif, inovatif, dan menarik untuk digunakan siswa kelas VII. Hasil validasi dari para ahli seperti yang akan dijelaskan dibawah ini.

##### a) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan kepada Bapak Drs. Sukarman, M.Si., untuk menilai kesesuaian materi aksara Jawa dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi aspek pembelajaran, aspek kualitas isi, aspek sistematika, dan aspek kepraktisan media.

**Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek yang Dinilai	Jumlah Indikator	Nilai
Pembelajaran	3	12
Kualitas Isi	7	27
Sistematika Penyajian	5	19
Kepraktisan Media	5	20
<b>Jumlah</b>		<b>78</b>
<b>Persentase</b>		<b>97,5%</b>
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>3,9%</b>

Aspek pembelajaran dan kualitas isi fokus kepada kesesuaian materi aksara Jawa dengan kebutuhan siswa dan tata penulisan yang benar, serta dilengkapi dengan

fitur interaktif untuk membantu pemahaman siswa belajar membaca aksara Jawa. Sistematika penyajian disusun dari materi dasar hingga materi kompleks agar lebih mudah dipahami, sedangkan aspek kepraktisan media fokus pada kemudahan penggunaan media secara efisien (Rahmadani et al, 2025:35).

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, menunjukkan skor rata-rata 3,9 dengan persentase 97,5% yang termasuk dalam kategori “layak banget”, sehingga materi yang sudah sesuai secara konsep, penyajian, dan tingkat kognitif siswa, layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran aksara Jawa.

#### b) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan kepada Ibu Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd., untuk menilai kualitas tampilan dan fungsi media *E-Book* interaktif berbasis *flipbook*. aspek yang dinilai meliputi aspek tampilan dan desain, aspek navigasi, aspek kualitas media, dan aspek interaktivitas media.

**Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media**

Aspek yang Dinilai	Jumlah Indikator	Nilai
Tampilan dan Desain	8	27
Navigasi	4	14
Kualitas Media	4	16
Interaktivitas Media	4	13
<b>Jumlah</b>		<b>70</b>
<b>Persentase</b>		<b>87,5%</b>
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>3,5%</b>

Aspek tampilan dan desain media fokus pada visual dan navigasi agar menarik perhatian dan mudah dioperasikan oleh siswa, sedangkan aspek kualitas dan interaktivitas media meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa (Lestari, dkk., 2024:239). Validasi ahli media ini dilakukan 2 kali, karena masih ada yang harus diperbaiki pada bagian tampilan, *font*, dan warna media.

Berdasarkan hasil validasi pertama menunjukkan skor rata-rata 3,35% dengan persentase 81,2%, sedangkan pada validasi ahli yang kedua menunjukkan skor 3,5% dengan persentase 87,5% termasuk kategori “layak banget”, dapat disimpulkan bahwa media sudah lebih optimal dan layak digunakan pada proses pembelajaran aksara Jawa.

#### c) Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan pada Ibu Mela Yunitasari, S.Pd., M.Pd., untuk menilai kesesuaian media *E-Book* interaktif

berbasis *flipbook* dengan proses pembelajaran aksara Jawa di sekolah. Aspek yang dinilai meliputi aspek pembelajaran, kualitas isi, praktis pelaksanaan pembelajaran, serta desain dan teknis pembelajaran.

**Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

Aspek yang Dinilai	Jumlah Indikator	Nilai
Pembelajaran	4	15
Kualitas Isi	6	23
Praktis Pelaksanaan Pembelajaran	5	18
Desain dan Teknis	5	18
<b>Jumlah</b>		<b>74</b>
<b>Persentase</b>		<b>92,5%</b>
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>3,7%</b>

Validasi ahli pembelajaran fokus pada kesesuaian materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran, kualitas isi, kepraktisan pembelajaran, dan desain teknis media. Materi disusun secara runtut dari kata pengantar hingga latihan soal agar mudah dipahami dan mendukung proses pembelajaran. Fitur interatif pada media *E-Book* interaktif berbasis *flipbook* dapat membantu meningkatkan partisipasi dan semangat siswa (Hidayatullah & Azizah, 2021:78).

Berdasarkan hasil validasi yang sudah dilakukan, menunjukkan mendapat skor rata-rata 3,7 dengan persentase 92,5% termasuk kategori

“layak banget”, sehingga media *E-Book* interaktif berbasis *flipbook* sudah sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa, dan siap digunakan dalam proses pembelajaran aksara Jawa.

#### 5) Revisi Produk

Setelah melaksanakan validasi pada para ahli, peneliti perlu melakukan revisi pada media *E-Book* interaktif berbasis *flipbook* dari saran para ahli. Proses revisi dilakukan dengan teliti dan sistematis supaya produk yang dikembangkan dapat mendukung proses pembelajaran aksara Jawa dengan optimal.

##### a) Revisi Ahli Materi

Pada validasi ahli materi, isi materi aksara Jawa dalam media *E-Book* interaktif berbasis *flipbook* sudah sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran, serta disusun dengan sistematis dan jelas. Dari aspek kebahasaan, penggunaan bahasa Jawa juga sudah baik dan sesuai tidak menimbulkan makna ganda, sehingga akan mudah dipahami oleh siswa. Validator ahli materi tidak menemukan kekurangan yang harus direvisi, hanya memberikan saran supaya penulisan kata “*flipbook*” ditulis miring agar

selaras dengan kaidah kebahasaan dengan benar.

**b) Revisi Ahli Media**

Revisi ahli media terdapat pada tampilan, seperti warna, tata letak, dan font yang tidak sesuai. Hasil validasi menunjukkan warna kurang kontras yang memerlukan revisi agar teks aksara Jawa tampak lebih jelas.



**Gambar 7 Revisi Ahli Media**

Berdasarkan gambar tersebut, sebelum melakukan validasi, tampilan media masih kurang konsisten pada kombinasi warna dan tata letak. Setelah melakukan validasi dan revisi dari ahli media, warna menjadi lebih kontras dan menarik perhatian. Oleh karena itu, hasil tampilan *E-Book* interaktif berbasis *flipbook* menjadi lebih estetik, konsisten, dan mudah dipahami.

**c) Revisi Ahli Pembelajaran**

Revisi ahli pembelajaran, pada media perlu dilakukan perbaikan bagian penulisan *font* aksara Jawa. Validator ahli pembelajaran memberikan perbaikan agar *font* diganti dengan *font* aksara Jawa yang lebih jelas dan standar.



**Gambar 8 Revisi Ahli Pembelajaran**

Berdasarkan gambar tersebut, *font* aksara Jawa sebelum dilakukan revisi tampak kurang optimal, sedangkan sudah dilakukan revisi *font* aksara Jawa menjadi lebih jelas dan standar. Perbaikan ini bertujuan agar siswa lebih mudah memahami struktur penulisan aksara Jawa pada media *E-Book* interaktif berbasis *flipbook*.

**2. Kualitas Media *E-Book* Interaktif Berbasis *Flipbook* Materi aksara Jawa**

Media *E-Book* interaktif berbasis *flipbook* divalidasi oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, dengan menggunakan skala *likert* 4. Validasi ahli pembelajaran dilakukan untuk memastikan dan menilai kelayakan materi aksara Jawa pada media.

**Tabel 4 Persentase Hasil Penilaian Ahli Materi**

Aspek	Persentase
Pembelajaran	100%
Kualitas Isi	96,4%
Sistematika Penyajian	95%
Kepraktisan Media	100%
<b>Jumlah</b>	<b>97,5%</b>
<b>Keterangan</b>	<b>Layak Banget</b>

Berdasarkan tabel tersebut, validasi ahli materi memperoleh skor 97,5% dengan kategori “layak banget”. Penilaian tersebut, aspek pembelajaran (100%), aspek kualitas isi (96,4%), aspek sistematika penyajian (95%), dan aspek kepraktisan media (100%). Oleh karena itu, semua aspek menunjukkan bahwa media *E-Book* sudah layak digunakan.

Sedangkan validasi ahli media, yang bertujuan untuk menilai tampilan media *E-Book* berbasis *flipbook* agar lebih layak dan optimal saat digunakan.

**Tabel 5 Persentase Hasil Penilaian Ahli Media**

Aspek	Persentase
Tampilan dan Desain	84,3%
Navigasi	87,5%
Kualitas Media	100%
Interaktivitas Media	81,2%
<b>Jumlah</b>	<b>87,5%</b>
<b>Keterangan</b>	<b>Layak Banget</b>

Berdasarkan tabel tersebut, validasi ahli media memperoleh total skor 87,5% dengan kategori “layak banget”. Penilaian tersebut meliputi aspek tampilan dan desain (84,3%), aspek navigasi (87,5%), aspek kualitas media (100%), dan aspek interaktivitas (81,5%). Walaupun perlu melakukan revisi, namun media *E-Book* interaktif berbasis *flipbook*

sudah layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada validasi ahli pembelajaran, bertujuan agar media dapat digunakan dengan efektif dalam proses pembelajaran aksara Jawa.

**Tabel 6 Persentase Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran**

Aspek	Persentase
Pembelajaran	93,7%
Kualitas Isi	95,8%
Praktis Pelaksanaan Pembelajaran	90%
Desain dan Teknis	90%
<b>Jumlah</b>	<b>92,5%</b>
<b>Keterangan</b>	<b>Layak Banget</b>

Berdasarkan tabel tersebut, validasi ahli pembelajaran memperoleh total persentase 92,5% dengan kategori “layak banget”. Penilaian meliputi aspek pembelajaran (93,7%), aspek kualitas isi (95,8%), aspek praktis pelaksanaan pembelajaran (90%), dan aspek desain dan teknis (90%).

Dari perolehan persentase dari tiga validator tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *E-Book* interaktif berbasis *flipbook* materi aksara Jawa layak digunakan untuk proses pembelajaran aksara Jawa di kelas VII SMPN 13 Surabaya.

**Tabel 7 Persentase Hasil Penilaian Para Ahli**

Responden	Persentase
Ahli Materi	97,5%
Ahli Media	87,5%
Ahli Pembelajaran	92,5%

Berdasarkan hasil tabel tersebut, validasi ahli materi memperoleh penilaian paling tinggi, yaitu 97,5%, kemudian validasi ahli media dengan persentase 87,5%, dan validasi ahli pembelajaran dengan persentase 92,5% dengan semua kategori "layak banget". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media *E-Book* interaktif berbasis *flipbook* layak digunakan pada proses pembelajaran aksara Jawa di kelas VII SMPN 13 Surabaya.

#### **D. Kesimpulan**

Pengembangan media *E-Book* interaktif materi aksara Jawa siswa kelas VII SMPN 13 Surabaya yang sudah dilakukan menggunakan model ADDIE hingga tahap *development* (pengembangan) level 1. Berdasarkan hasil validasi dari para ahli, media *E-Book* ini memperoleh penilaian dengan kategori "layak banget", dengan persentase dari validasi ahli materi 97,5%, ahli media 87,5%, dan ahli pembelajaran 92,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi aksara Jawa, desain media, dan aspek pembelajaran media sudah sesuai dengan capaian pembelajaran serta kebutuhan siswa.

Keunggulan dari media *E-Book* interaktif berbasis *flipbook* materi aksara Jawa ini pada tampilan visual yang menarik, sistematika penyajian materi yang runtut, dan fitur interaktif yang mudah dipahami. Penggunaan bahasa yang sesuai dan komunikatif membuat media ini efektif sebagai sarana pembelajaran mandiri untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa. Berdasarkan hasil penelitian yang positif, media *E-Book* interaktif berbasis *flipbook* sudah mencukupi standar kelayakan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan penjelasan diatas tentang media *E-Book* ini, guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam menggunakan media digital, sedangkan untuk siswa bisa menggunakan media ini dalam pembelajaran mandiri diluar kelas. Media ini juga diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian lebih luas, supaya dapat memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap dunia Pendidikan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Amalia, A., & Fajar, D. M. (2021). Pengembangan *E-Book* Interaktif Sebagai Sumber Belajar Mandiri Pada Materi Pemuaian Kelas VII SMP/MTs. *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA*, 2(2), 88-95.
- Jayanti, D., Septiani, J. I., Sayekti, I. C., Prasojo, I., & Yuliana, I. (2021). Pengenalan Game Edukasi sebagai Digital Learning Culture pada Pembelajaran Sekolah Dasar. *Buletin KKN Pendidikan*, 184-193.
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., & Yunus, M. (2024). Metodologi Research and Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue June).
- Manzil, E. F., & Thohir, M. A. (2022). Pengembangan e-modul interaktif heyzine *flipbook* berbasis scientific materi siklus air bagi siswa kelas V sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(2), 112-126.
- Nugroho, N. R. F., Sukoyo, J., & Insani, N. H. (2025). Pemanfaatan artificial intelligence (AI) dalam pembelajaran Bahasa Jawa. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 11(3), 3350-3365.
- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan e-modul berbasis aplikasi *flipbook* di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265-7274.
- Safitri, R. (2021). Strategi Penyaluran Zakat untuk Pendidikan oleh Baznas Provinsi Bengkulu Melalui Program Bengkulu Cerdas Pada Tahun 2019-2020 (Doctoral dissertation, Iain Bengkulu).
- Sari, E. W., Parman, S., & Fahrudin, R. (2025). Perancangan *E-Book* Interaktif sebagai Media Informasi Koleksi:(Studi Kasus: Museum Sandi). *Filosofi: Publikasi Ilmu Komunikasi, Desain, Seni Budaya*, 2(2), 26-38.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis smartphone untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81-90.
- Tanwuijaya, C. A., & Airlanda, G. S. (2023). Media DIA RAJA (Audio Visual Aksara Jawa) Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 2186-2193.
- Wali Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur. (2025). Peraturan Wali Kota Surabaya Nomor 17 Tahun 2025 Tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa Sebagai Muatan Lokal Wajib Kurikulum Merdeka Pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dan Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTS) atau Sederajat.
- Yulianti, T., Insani, N. H., & Sukoyo, J. (2025). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN QUIZ ZEP TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF BAHASA JAWA SISWA SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(4), 1170-1183.