

**PENGEMBANGAN MATERI AJAR TEKS BERITA BERBANTUAN APLIKASI KVISOFT
FLIPBOOK MAKER PADA SISWA KELAS VII SMP**

Dyana Lestari Harefa¹, Trisnawati Hutagalung²

^{1,2} Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan

dyanaharefa9@gmail.com, trisnahutagalung@unimed.ac.id,
caleapui@unimed.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop news text teaching materials, describe the product form, and test the feasibility level of the teaching materials with the help of the Kvisoft Flipbook Maker application for seventh grade junior high school students. The research method used is Research and Development (R&D) by adapting the Borg and Gall model which is simplified into five main stages, namely: 1) potential and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, and 5) product design revision. This research was conducted at SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan in the even semester of the 2025/2026 academic year involving 30 seventh grade students as research subjects. The results of the study show that the resulting product is an interactive digital book that integrates text and animation aspects, and is equipped with supporting colors and decorations to attract students' interest and curiosity, thereby increasing their learning motivation. Based on the final assessment, this product obtained a material feasibility score of 90% (Very Feasible) and a media feasibility score of 94.5% (Very Feasible). Thus, it can be concluded that the news text teaching material based on the Kvisoft Flipbook Maker application is very suitable for use as a supporting medium for digital learning at the secondary school level.

Keywords: *Teaching Material, News Text, Kvisoft Flipbook Maker Application.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi ajar teks berita, mendeskripsikan wujud produk, serta menguji tingkat kelayakan materi ajar tersebut dengan berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* untuk siswa kelas VII SMP. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan mengadaptasi model Borg dan Gall yang disederhanakan menjadi lima tahapan utama, yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, dan 5) revisi desain produk. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan melibatkan 30 siswa kelas VII sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan berupa buku digital interaktif yang mengintegrasikan aspek teks dan animasi, serta dilengkapi dengan warna dan hiasan pendukung untuk menarik minat dan rasa ingin tahu siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Berdasarkan penilaian akhir, produk ini memperoleh skor kelayakan materi sebesar 90% (Sangat Layak) dan skor kelayakan media sebesar 94,5% (Sangat Layak). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa materi ajar teks berita berbasis aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* ini sangat layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran digital di tingkat sekolah menengah.

Kata Kunci: Materi Ajar, Teks Berita, Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, baik dalam aspek spiritual, kepribadian, kecerdasan, maupun keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, pendidikan menjadi faktor fundamental dalam membentuk kualitas sumber daya manusia dan kemajuan suatu bangsa (Kurnia & Naelofaria, 2023).

Dalam konteks pendidikan formal, mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran strategis karena tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai wahana pengembangan kemampuan berpikir kritis, logis, dan kreatif peserta didik. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemahiran berbahasa sekaligus membangun kesadaran berbahasa yang baik dan benar (Amadiyah & Wasilah, 2025). Oleh karena itu, proses pembelajaran Bahasa Indonesia seharusnya tidak hanya berorientasi pada penguasaan

materi, tetapi juga pada pembentukan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Sejalan dengan hal tersebut, guru dituntut untuk mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran yang bermakna serta berorientasi pada peserta didik. Peserta didik tidak lagi diposisikan sebagai objek yang pasif, melainkan sebagai subjek aktif yang mampu mengonstruksi pengetahuan secara mandiri. Pembelajaran Bahasa Indonesia idealnya mampu menumbuhkan kesadaran kritis, yang ditandai dengan kemampuan menafsirkan informasi secara mendalam, berdiskusi secara argumentatif, serta mengambil keputusan secara rasional (Ritonga., dkk, 2021).

Meskipun demikian, realita di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya mencapai tujuan tersebut. Dalam Kurikulum Merdeka, khususnya pada jenjang SMP, terdapat berbagai jenis teks yang harus dikuasai peserta didik, salah satunya adalah teks berita. Teks berita memiliki peran penting karena melatih peserta didik untuk memahami informasi faktual, menganalisis peristiwa, serta

mengevaluasi kebenaran informasi dari berbagai sumber. Kemampuan ini sangat relevan dengan tuntutan abad ke-21 yang menekankan literasi informasi dan berpikir kritis.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan, ditemukan sejumlah permasalahan yang menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum dan praktik pembelajaran di kelas. Pertama, hasil belajar siswa pada materi teks berita masih tergolong rendah, ditandai dengan belum tercapainya Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kedua, pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga kurang memberikan variasi dan pengalaman belajar yang bermakna. Ketiga, pada buku guru dan buku siswa latihan yang diberikan masih cenderung berfokus pada pemahaman isi teks, seperti menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan, sehingga belum banyak melatih siswa untuk berpikir lebih kritis.

Permasalahan tersebut semakin kompleks jika dikaitkan dengan

tuntutan capaian pembelajaran (CP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP) dalam Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil analisis terhadap buku siswa dan buku guru Bahasa Indonesia kelas VII, materi yang disajikan sebenarnya sudah memuat konsep dasar teks berita, seperti pengenalan struktur (judul, teras, tubuh berita), unsur 5W+1H, serta latihan memahami isi teks. Buku siswa juga sudah menyediakan beberapa contoh teks dan aktivitas membaca serta menjawab pertanyaan yang mengarah pada pemahaman literal. Sementara itu, buku guru telah dilengkapi dengan panduan pembelajaran, alternatif kegiatan, serta tujuan pembelajaran yang cukup jelas untuk membantu guru dalam mengelola kelas. Namun, jika dikaitkan secara lebih mendalam dengan CP dan ATP, khususnya pada elemen membaca dan memirsa yang menuntut kemampuan mengevaluasi dan membandingkan informasi dari berbagai sumber, materi dalam buku ajar masih tergolong terbatas. Buku siswa cenderung berfokus pada satu sumber teks saja dan belum secara eksplisit mengarahkan peserta didik untuk melakukan analisis kritis antar

berbagai media, baik cetak maupun digital.

Disamping itu, dari segi penyajian, bahan ajar dalam buku siswa belum sepenuhnya mengintegrasikan pendekatan berbasis teknologi sebagaimana semangat Kurikulum Merdeka. Aktivitas yang disediakan masih dominan berbentuk soal-soal konvensional dan belum mengakomodasi pembelajaran interaktif atau pemanfaatan media digital secara optimal. Padahal, dalam ATP yang dianalisis, terdapat tuntutan agar peserta didik tidak hanya memahami isi berita, tetapi juga mampu mengevaluasi keakuratan informasi, membandingkan sudut pandang, serta mengaitkan isi berita dengan konteks kehidupan nyata. Hal ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara bahan ajar dengan tuntutan kompetensi yang diharapkan.

Dengan demikian, diperlukan pengembangan materi ajar yang lebih inovatif dan kontekstual, yang tidak hanya menyajikan teks berita sebagai bahan bacaan, tetapi juga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, analitis, dan reflektif. Pengembangan

ini dapat dilakukan dengan menghadirkan variasi sumber berita, baik dari media cetak maupun digital, serta memanfaatkan aplikasi pembelajaran seperti flipbook untuk meningkatkan interaktivitas. Dengan demikian, materi ajar yang dikembangkan nantinya diharapkan mampu menutup kesenjangan antara isi buku ajar dengan tuntutan CP dan ATP, sehingga pembelajaran teks berita menjadi lebih relevan, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Tahariq (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran teks berita masih didominasi metode konvensional, seperti ceramah dan pemberian tugas, yang kurang relevan dengan kebutuhan pembelajaran masa kini. Demikian pula, Maulana (2023) menemukan bahwa materi ajar teks berita yang digunakan di sekolah masih memiliki keterbatasan dan belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan serta karakteristik peserta didik.

Selain faktor bahan ajar, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga belum optimal. Padahal, SMP Negeri 8 Percut Sei

Tuan telah memiliki fasilitas berupa Smart Board (TV pintar) yang seharusnya dapat mendukung pembelajaran berbasis digital. Namun, dalam praktiknya, teknologi tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan sarana dan pemanfaatannya dalam pembelajaran.

Padahal, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik (Nurrita, 2018). Selain itu, penggunaan bahan ajar yang variatif dan interaktif juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif (Rahma & Hutagalung, 2024).

Dalam hal ini, pengembangan bahan ajar berbasis digital menjadi salah satu alternatif solusi yang relevan. Kosasih (2021) menyatakan bahwa bahan ajar dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, termasuk bahan ajar digital

yang memadukan teks, gambar, audio, dan video. Hal ini diperkuat oleh Hutagalung & Adisaputera (2021) yang menyebutkan bahwa bahan ajar yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa akan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

Salah satu bentuk bahan ajar digital yang dapat digunakan adalah flipbook. Flipbook merupakan media pembelajaran interaktif yang mampu menyajikan materi dalam bentuk multimedia sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa (Sari & Ahmad, 2021; Masitoh, 2022). Media ini memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara menarik, fleksibel, dan mudah diakses, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik (Aprilia et al., 2017).

Penggunaan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker dalam pengembangan bahan ajar juga telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Sinambela (2023) menunjukkan bahwa penggunaan flipbook mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan meningkatkan motivasi

belajar siswa. Dengan memanfaatkan teknologi ini, materi teks berita dapat disajikan secara lebih menarik dan kontekstual, sehingga membantu siswa dalam memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi secara kritis.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan mendesak untuk mengembangkan bahan ajar teks berita yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Materi Ajar Teks Berita Berbantuan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan”** sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan adalah langkah ilmiah guna mendapatkan data sehingga dapat memudahkan peneliti untuk menghasilkan, mengembangkan,

mengesahkan produk (Rustamana et al., 2024). Penelitian ini dibuat dengan model pengembangan yang dipopulerkan oleh Borg & Gall.

Penelitian dengan model Borg and Gall ini memiliki 10 tahapan, di mana dalam penelitian dipersingkat menjadi 5 tahapan penelitian akibat batasan waktu dan biaya dari penelitian ini. Adapun 5 tahapan tersebut adalah potensi dan masalah, desain produk, mengembangkan desain produk, validasi oleh ahli media dan ahli materi, revisi desain produk.

Peneliti melakukan observasi secara langsung di sekolah SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik, menganalisis kurikulum yang digunakan, serta menganalisis materi ajar yang digunakan guru untuk proses belajar mengajar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan angket (kuesioner). Subjek penelitian ini melibatkan 30 siswa kelas VII di SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan.

Hasil produk dinilai oleh sejumlah ahli menggunakan angket yang menyajikan pilihan jawaban berupa kategori "sangat tidak

layak, kurang layak, cukup layak, layak, sangat layak". Penelitian ini mengadopsi analisis deskriptif persentase untuk mengevaluasi hasil dari angket yang telah diisi dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N}$$

Keterangan:

F : Skor yang didapat

N : Jumlah Presentas atau skor maksimal

P : Angka Presentase

Pembagian rentang kategori kelayakan menurut Sa'dun (2013) yang digunakan sebagai acuan adalah:

No	Persentase (%)	Kelayakan
1	81%-100%	Sangat Layak
2	61%-80%	Layak
3	41%-60%	Cukup Layak
4	21%-40%	Kurang Layak
5	0%-20%	Sangat Tidak Layak

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1) Potensi dan Masalah

SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis digital, namun pemanfaatannya belum optimal. Oleh karena itu, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan

angket untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran.

Hasil analisis menunjukkan bahwa sumber belajar masih terbatas pada buku paket Bahasa Indonesia tanpa dukungan media digital, sehingga siswa cenderung bosan dan kurang fokus. Selain itu, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media teks yang kurang variatif, sehingga menurunkan minat dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan materi ajar teks berita berbantuan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker sebagai solusi inovatif.

2) Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket kepada 30 siswa kelas VII, wawancara guru, serta analisis perangkat dan buku ajar. Tujuannya untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa membutuhkan materi ajar berbasis media digital yang inovatif. Sumber belajar masih terbatas pada buku teks, pembelajaran kurang variatif, dan

minat belajar siswa cenderung rendah. Wawancara guru mengungkapkan bahwa materi ajar kurang beragam dan belum didukung media pembelajaran inovatif.

Analisis buku ajar menunjukkan materi belum sepenuhnya sesuai dengan capaian pembelajaran, kurang visualisasi, serta latihan belum melatih berpikir kritis. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan materi ajar teks berita yang lebih lengkap, sistematis, dan interaktif dengan bantuan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

3) Desain Produk

Hasil desain produk penelitian ini berupa buku digital yang dikembangkan menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker. Tahap desain diawali dengan mengkaji Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), serta menganalisis kekurangan materi teks berita yang ada.

Pengembangan materi ajar dilakukan dengan menyesuaikan CP dan ATP karena materi

sebelumnya belum sepenuhnya memenuhi standar pembelajaran. Materi yang dikembangkan meliputi pengertian, struktur, kaidah kebahasaan, unsur-unsur, hingga contoh teks berita.

Selanjutnya, dilakukan perancangan desain produk dengan memasukkan materi ke dalam aplikasi Kvisoft Flipbook Maker. Proses ini meliputi pemilihan materi, penentuan tampilan (ukuran, warna, animasi), penyusunan isi, serta penyesuaian dan perapian agar menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sistematis.

4) Validasi Desain

Validasi dilakukan secara formal dan objektif oleh dua orang dosen yang bertindak sebagai ahli, yaitu Ibu Yuliana Sari, M.Pd. sebagai ahli materi dan Bapak Syukri Hidayat, M.Kom. sebagai ahli media.

• Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan sebanyak 2 kali oleh ahli materi. Pada validasi pertama, diperoleh nilai sebesar 64,4% dengan kriteria "Layak". Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan saran validator,

penilaian pada uji kelayakan kedua meningkat menjadi 90% dengan kriteria "Sangat Layak". Pada tahap kedua ini, validator menyatakan bahwa produk sangat layak digunakan tanpa kritik tambahan.

- **Hasil Validasi Ahli Media**

Penilaian terhadap kelayakan produk dari segi media memperoleh total skor 52 dengan persentase sebesar 94,5% yang termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak". Ahli media menyatakan bahwa seluruh komponen produk langsung siap digunakan tanpa catatan kritik maupun perbaikan ulang.

5) Revisi Desain Produk

Revisi dilakukan peneliti untuk memperbaiki kesalahan berdasarkan saran masukan dari validator ahli materi pada tahap pertama. Perbaikan nyata yang dilakukan adalah:

- a. Hasil revisi pertama dari dosen ahli materi yaitu memberikan kritik dan saran berupa perbaikan cara pengutipan dan penulisan, kemudian perbaikan pada latihan soal.

- b. Hasil revisi kedua dari dosen ahli materi yaitu memberikan kritik dan saran berupa menambahkan contoh teks berita dengan menggunakan gambar, menambahkan referensi materi teks berita, kemudian menyesuaikan latihan soal dengan ATP, serta menambahkan sumber yang mudah di akses oleh siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model Borg and Gall yang dimodifikasi, yang bertujuan menghasilkan materi ajar teks berita berbantuan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker untuk siswa kelas VII SMP. Proses pengembangan diawali dengan tahap analisis potensi dan masalah melalui observasi, wawancara, serta angket kebutuhan siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa materi teks berita dalam buku yang digunakan belum lengkap, sehingga diperlukan pengembangan materi yang mencakup pengertian, kaidah kebahasaan, unsur, struktur, ciri, jenis, sumber, dasar penulisan, perbedaan berita cetak dan daring, serta contoh teks berita.

Selanjutnya, dilakukan pengumpulan data yang memperkuat

kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Berdasarkan data tersebut, tahap desain produk dilakukan dengan mengembangkan materi yang lebih lengkap serta merancang tampilan flipbook yang menarik melalui penggunaan animasi, warna, dan elemen visual pendukung. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran digital berbasis flipbook yang mudah digunakan dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Kelayakan produk diuji melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa materi memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori "sangat layak", sedangkan media memperoleh persentase sebesar 94,5% dengan kategori "sangat layak". Revisi dilakukan berdasarkan saran validator hingga produk dinyatakan optimal. Dengan demikian, materi ajar teks berita berbantuan Kvisoft Flipbook Maker dinilai sangat layak digunakan sebagai bahan ajar tambahan yang dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran teks berita.

D. Kesimpulan

Penggunaan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* dalam pengembangan materi ajar teks berita dengan model R&D yang dimodifikasi terbukti menghasilkan produk interaktif yang lebih lengkap dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas VII SMP, serta telah dibuktikan validitasnya secara empiris. Validasi tersebut didukung oleh skor 90 % dari ahli materi dan 94,5 % dari ahli media, yang keduanya menilai produk ini "sangat layak". Dengan pencapaian ini, media digital tersebut dianggap sangat efektif sebagai bahan ajar tambahan yang dapat meningkatkan pemahaman konseptual serta secara signifikan menumbuhkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Amadiyah, D., & Wasilah, A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Kemampuan Menulis Teks Ekplanasi Siswa Kelas VIII SMPS Muhammadiyah 1 Medan. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, 4(1), 48-57.
- Aprilia, D., Putra, A., & Sari, L. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis

- flipbook pada materi pembelajaran sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(1), 1–10.
- Hutagalung, T., & Adisaputera, A. (2021). Inovasi bahan ajar berbasis karakteristik peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 21(2), 123–134.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Bandung: Yrama Widya.
- Kurnia, S. A. P., & Naelofaria, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok Terhadap Kemampuan Mengonstruksi Teks Negosiasi Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Tanjung Pura Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3).
- Masitoh, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 33–42.
- Maulana, D. (2023). *Pengembangan materi ajar teks berita berbantuan aplikasi Filmorago kelas VIII SMP Swasta Dharma Patra Pangkalan Brandan* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Medan).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadis, Syariah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187.
- Rahma, A., & Hutagalung, T. (2024). Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 45–56.
- Ritonga, M. U., Wuriyani, E. P., & Nasution, R. F. (2021). Learning the Indonesian Language through Fictional Text Based on Ecological Literacy (Malay-Langkat) as an Effort to Realize Literate Generation. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 21(4), 44– 57.
- Rustamana, A., Hidayat, D., & Suryani, N. (2024). Metode research and development (R&D) dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 10(1), 15–25.
- Sari, M., & Ahmad, R. (2021). Penggunaan media flipbook dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2), 89–98.
- Sinambela, M. M. R. (2023). *Pengembangan Materi Ajar Berbentuk Majalah Digital Berbantuan Aplikasi Flipbook Pada Materi Teks Deskripsi Kelas VII SMP Negeri 35 Medan* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Medan).
- Tahariq, I. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Teks Berita Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMP Negeri 4 Medan Tahun Pembelajaran 2023-2024. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 7(1), 101-111.