Copyright © 2026 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 15 No. 1 Februari 2026

Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Music Digital* Berbasis *Deep Learning* untuk Menulis Cerita Naratif Siswa Kelas VII

Erma Septi Praptiwi[1], St. Nurbaya[2], Ary Kristiyani[3]
[1,2,3]Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

[1]ermasepti.2024@student.uny.ac.id
DOI: https://doi.org/10.58230/27454312.3323

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran *flipbook music digital* berbasis *Deep Learning* pada materi menulis teks naratif khususnya cerita fantasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan fokus pada tahap awal model pengembangan Borg and Gall. Subjek penelitian terdiri atas 25 siswa SMP Muhammadiyah 2 Depok Sleman kelas VII dan 5 guru Bahasa Indonesia di beberapa sekolah SMP daerah Kabupaten Sleman. Data diperoleh melalui wawancara, angket, observasi, dan analisis dokumen perangkat pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 86,7% siswa tertarik menulis cerita fantasi, tetapi 53,3% siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan alur cerita, 46,7% kesulitan menentukan tema, dan 40% merangkai struktur cerita. Berdasarkan hasil penelitian juga diketahui bahwa 53% siswa membutuhkan dan tertarik menggunakan media pembelajaran yang interaktif seperti flipbook musik digital untuk mempermudah menulis teks naratif dan menumbuhkan semangat. Selain itu, berdasarkan analisis perangkat pembelajaran yang tersedia dan angket yang telah diisi guru 50% menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih berupa teks dan power point biasa. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan media pembelajaran interaktif flipbook musik digital untuk pembelajaran menulis teks naratif. Media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis, khususnya mnulis teks naratif.
Kata kunci: analisis kebutuhan, media pembelajaran, flipbook mudik digital, deep learning, teks naratif

Pendahuluan

Cerita fantasi berkaitan dengan hal yang bersifat fiktif dan tersumber berdasarkan imajinasi seseorang. Walaupun dalam cerita fantasi ada hal yang masuk akal dan logis, tetapi hal tersebut sudah dikemas dengan sesuatu yang bersifat imajiner (Saputri et al., 2021). Menulis cerita fanatasi mempunyai banyak manfaat, antara lain mengembangkan imajinasi siswa, menginspirasi siswa untuk mengatasi hambatan, menerima sudut pandang yang berbeda, dan membantu siswa dalam merumuskan tujuan (Saputri et al., 2021). Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam menulis cerita. Berdasarkan penelitaian yang pernah dilakukan (Savitri et al., 2022) kendala yang sering dihadapi siswa yaitu pada saat menentukan dan mengembangkan ide gagasan atau tema, siswa kesulitan menggunakan ejaan yang baik dan benar, serta siswa kesulitan mengembangkan struktur dan unsur teks narasi. Selain itu, terdapat 56% siswa yang kurang tertarik untuk menulis cerita (Sinaga et al., 2022).

Faktor media yang digunakan guru juga mempengaruhi minat dan pemahaman siswa dalam menulis cerita naratif. Menurut penelitian yang dilakukan (Marlina et al., 2024) penggunaan media pembelajaran gambar berseri berbasis digital memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan menulis karangan. Siswa lebih antusias jika media digital dapat membantu dalam mengembangkan ide, media pembelajaran digital juga lebih mudah digunakan dan tidak membosankan (Hanifah et al., 2024). Namun, beberapa penggunaan media yang lebih menarik dan interaktif belum seluruhnya diterapkan guru. Menurut (Balqis et al., 2021) guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik dan masih kesulitan menyajikan materi menulis cerita menggunakan media yang lebih interaktif dan fariatif. Menurut (Salim et al., 2023) Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan belum mencapai kemajuan yang signifikan karena rendahnya kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi. Padahal penerapan metode pengajaran yang digunakan guru tentunya akan memengaruhi kualitas ide imajinatif siswa dalam menulis cerita fantasi (Wikanengsih & Silviani, 2021).

Menurut (Keraf, 2003) narasi merupakan jenis wacana yang fokus pada tindakan atau kejadian yang terjadi dalam suatu periode waktu tertentu. Narasi berusaha menyajikan suatu kejadian atau peristiwa dengan cara yang membuat pembaca seolah-olah meliahat atau mengalami peristiwa yang diceritakan (Muttaqin et al., 2024). Salah satu keterampilan yang dipelajari di sekolah dan madrasah pada kelas VII adalah menulis teks narasi yang berfokus pada cerita fantasi. Cerita fantasi merupakan pengembangan dari teks narasi yang dapat dijadikan sebuah cerita fiktif (Surono, 2021). Mengarang, menceritakan, dan menafsirkan cerita fantasi tentang pengalaman dan ditambah dengan nilai fiktif tidaklah mudah. Menulis cerita fantasi tentunya membutuhkan kemampuan imajinatif, subjektif, dan bakat menulis (Harshini, 2020). Kemampuan anak dalam menulis terjadi perlahan dan perlu bimbingan dalam memahami dan mentransfer ide ke dalam tulisan (Prihatin & Sari, 2021).

Berdasarkan Permendikbud, (2013) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013, proses pembelajaran di satuan pendidikan nasional harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi. Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Prof. Dr. Abdul Mu'ti menggagas Pembelajaran Mendalam (PM) atau dikenal dengan pendekatan *Deep Learning* yang dirancang sebagai pendekatan yang mampu mejawab tantangan krisis pembelajaran dan kebutuhan abad ke-21. Penerapan Pembelajaran Mendalam (PM) perlu didukung oleh ekosistem pembelajaran yang kondusif, kemitraan pembelajaran yang luas dan bermakna, dan pemanfaatan teknologi digital yang efektif supaya terwujud belajar penuh kesadaran, bermakna, relevan, dan menggembirakan sehingga siswa lebih antusias dan semangat (Suyanto, 2025). Prinsip PM terdiri atas berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*). Prinsip PM akan mampu memuliakan guru, siswa, dan pemangku kepentingan pendidikan serta memberikan pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Pendekatan Pembelajaran Mendalam atau *Deep Learning* ini dapat diterapkan pada proses menulis cerita fantasi. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik mendapatkan pengalaman belajar. Terdapat juga komponen Pembelajaran Mendalam yang perlu diperhatikan terdiri atas praktik pedagogis, lingkungan pembelajaran, kemitraan, dan pemanfaatan teknologi digital (Suyanto, 2025). Berdasarkan peraturan tersebut dapat dipahami bahwa pembelajaran di kelas harus dilaksanakan secara interaktif dan menyenangkan, mulai dari penjelasan guru, metode atau strategi, hingga media pembelajaran yang digunakan.

Salah satu inovasi media pembelajaran yang cocok untuk pendidikan abad 21 adalah flipbook. Flipbook merupakan buku digital interaktif yang dapat diakses melalui perangkat elektronik yang dapat memuat elemen-elemen multimedia seperti animasi, video, gambar, dan audio (Wibowo et al., 2018). Penelitaian sebelumnya menyebutkan penggunaan flipbook

Copyright © 2026 The Author(s)

berdampak positif bagi pembelajaran. Flipbook merupakan buku elektronik dengan gambar yang berubah dari halaman ke halaman yang dianimasikan oleh simulasi gerak (Novitasari et al., 2023). *Flipbook digital* merupakan bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis, untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan dalam format digital yang didalamnya terdapat unsur multimedia dan navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan media (Saparina et al., 2019). Menurut (Sumarmi et al., 2021) flipbook mampu untuk menjelaskan materi teoritis maupun abstrak serta memvisualisasikan topik sehingga dapat memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa. Supaya lebih menarik media flipbook didesain dengan melihat stimulasi, bersifat interaktif, dapat dilengkapi dengan kombinasi video, animasi, dan audio untuk meningkatkan antusias belajar (Abbas et al., 2022; Bunari et al., 2024). Menurut penelitian (Agustina et al., 2020) flipbook ini salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menghasilkan informasi yang menarik, bermanfaat, meningkatkan suasana belajar serta dapat merevolusi proses pembelajaran di kelas. Melalui desain media pembelajaran flipbook music digital siswa diarahkan untuk melakukan proses menulis cerita fantasi.

Temuan hasil analisis terhadap media pembelajaran flipbook dalam pembelajaran menunjukkan bahwa media ini terbukti efektif untuk digunakan. Penelitian relevan dilakukan oleh (Munawaroh, 2023) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV di SD Anak Saleh Malang" hasil validasi ahli materi, desain pembelajaran dan ahli pembelajaran PAI menunjukkan hasil dengan nilai 85%, 84,4%, dan 85% yang artinya media pembelajaran flipbook layak dan valid digunakan. Terdapat juga data pendukung berdasarkan wawancara dan angket yang diketahui 84,6% siswa tertarik menggunakan media flipbook. Selain itu, media pembelajaran flipbook juga pernah diteliti oleh (Abbas et al., 2022) yang berjudul "*The Effect of Using Flipbook Learning Media by Paying Attention to Learning Motivation on Students' Social Studies Learning Outcomes Class VII at SMPN 13 Bandar Lampung*" menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media flipbook terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMPN 13 Bandar. Penelitian tersebut mendapat nilai t hitung sebesar 91,22 dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05.

Penelitian menulis cerita fantasi pernah dilakukan oleh (Futri & Supriatna, 2020) dengan judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Dengan Menggunakan Metode *Picture And Picture* Pada Siswa Kelas VII A SMPN 2 Sindangresmi" mendapatkan hasil media yang digunakan terbukti dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita fantasi. Sesuai saran pada penelitian (Futri & Supriatna, 2020) model pembelajaran juga sangat berpengaruh saat pembelajaran di kelas, untuk mencapai keberhasilan guru harus menggunakan model yang variatif agar siswa tidak merasa jenuh dan bersemanagat mengikuti pembelajaran. Penelitian yang dilakukan (Muayah et al., 2023) terdapat efektifvitas pembelajaran menulis puisi menggunakan model gambar.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Munawaroh menyoroti media pembelajaran flipbook untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IV SD (Munawaroh, 2023). Pada penelitian tersebut tidak berfokus pada materi menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP. Media pembelajaran flipbook juga pernah diteliti oleh (Abbas et al., 2022) menunjukkan bahwa penggunaan media flipbook terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMPN 13 Bandar memiliki keefektifan. Namun, pada penelitian tersebut juga tidak berfokus pada materi menulis cerita pendek. Penelitian yang dilakukan oleh (Futri & Supriatna, 2020) membahas materi menulis cerita fantasi menggunakan model picture and picture tidak menggunakan *Deep Learning* pada proses pembelajarannya. Kemudian, penelitian (Muayah et al., 2023) berfokus pada menulis puisi bukan pada materi menulis cerita fantasi dan media yang digunakan berbeda tidak menggunakan pendekatan *Deep Learning*.

Sejalan dengan apa yang digagas oleh Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Prof. Dr. Abdul Mu'ti bahwa pembelajaran di sekolah perlu menerapkan pendekatan Pembelajaran Mendalam atau *Deep Learning* yang dimana pendekatan tersebut memiliki komponen kerangka pembelajaran terdiri atas praktik pedagogis, lingkungan pembelajaran, kemitraan, dan pemanfaatan teknologi digital (Suyanto, 2025). Hal ini mendorong peneliti untuk melakukan analisis kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran flipbook music digital berbasis *Deep Learning* yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis cerita fantasi yang interaktif dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran flipbook music digital berbasis *Deep Learning* untuk menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII. Hasil analisis kebutuhan diharapkan dapat menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam menulis cerita fantasi dengan menerapkan pendekatan *Deep Learning* dalam proses pembelajarannya. Selain itu, analisis ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi penting dalam pengembangan pengajaran dan penggunaan media pembelajaran di sekolah.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan mengadaptasi tahap "penelitian dan pengumpulan informasi awal" dalam model pengembangan Borg *and* Gall (1983). Tahap ini meliputi analisis fenomena, pencarian artikel serta dokumen yang digunakan saat proses pembelajaran, dan perumusan karakteristik untuk pengembangan media pembelajaran. Subjek penelitian ini meliputi 25 siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Depok serta 4 orang guru Bahasa Indonesia Kabupaten Sleman yang mengampu kelas VII. Data siswa dan guru diperoleh dengan teknik *random sampling.*

Data penelitian dikumpulkan melalui beberapa metode. Pertama, studi literatur dilakukan untuk mengkaji teori, konsep, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran dan menulis cerita fantasi. Kajian ini mencangkup analisis media pembelajaran yang telah ada, materi menulis cerita fantasi, dan penggunaan pendekatan *deep learning*. Kedua, wawancara dilakukan dengan guru Bahasa Indonesia pengampu kelas VII untuk menggali informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas termasuk metode, media, dan bahan ajar yang digunakan, kebutuhan media, dan pengalaman mengajar menulis cerita fantasi. Ketiga, angket disebarkan kepada siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman, kebutuhan media, dan kendala mereka dalam menulis cerita fantasi. Kisi-kisi angket mencangkup penguasaan konsep cerita fantasi, kesulitan dalam menulis ceita fantasi, dan kebutuhan media pembelajaran. Keempat, analisis dokumen dilakukan terhadap Perencanaan Pembelajaran (PP), bahan ajar, dan media yang digunakan untuk mengidentifikasi kekurangan dan potensi pengembangan.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun akademik 2025/2026. Teknik pengumpulan data meliputi studi literatur untuk mengkaji teori dan konsep yang relevan, wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas VII untuk memperoleh informasi mengenai kendala dan kebutuhan pembelajaran menulis cerita fantasi, penyebaran angket kepada siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kebutuhan mereka, observasi pelaksanaan pembelajaran di kelas untuk mencatat budaya belajar serta metode, media, dan bahan ajar yang digunakan guru, serta analisis perangkat pembelajaran Silabus, RPS, Perencanaan Pembelajaran (PP). Instrumen yang digunakan mencangkup pedoman wawancara, angket, lembar observasi, dan lembar analisis dokumen, dan tes kemampuan menulis cerita fantasi. Validitas data,

Copyright © 2026 The Author(s)

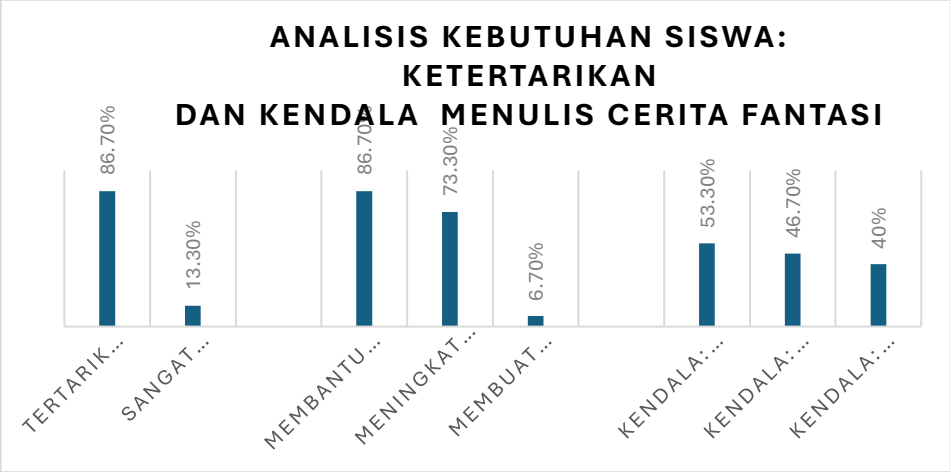
dilakukan dengan teknik triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan data yang diperoleh dari siswa, guru, dan dokumen.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan mengadopsi model Miles *and* Huberman (1994), yang mencangkup tahap reduksi data dengan pengelompokan data berdasarkan tema atau kategori yang relevan, penyajian data dalam bentuk narasi deksriptif untuk memberikan gambaran kebutuhan pembelajaran. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan menghasilkan temuan yang rinci dan komprehensif untuk mendukung pengembangan media pembelajaran flipbook musik digital untuk menulis cerita fantasi yang relevam, inovatif, dan interaktif.

Hasil

Identifikasi Kebutuhan Siswa dan Guru

Pemerolehan hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas siswa tertarik belajar menulis cerita fantasi (86,7% dari 25 anak). Berdasarkan hasil temuan angket tersebut juga diketahui siswa tertarik menulis cerita fantasi dikarenakan melalui cerita fantasi dapat membantu menyampaikan pesan dengan cara yang menarik dengan presentase 86,7%, cerita fantasi dapat meningkatkan keterampilan menulis dengan hasil 73,3%, sedangkan siswa yang lain menyatakan tertarik menulis cerita fantasi dikarenakan dapat membuat otak lebih bebas berimajinasi dengan presentasi 6,7%. Namun, dari hasil angket tersebut juga ditemukan kendala siswa ketika menulis cerita fantasi. Kendala terbesar pada aspek mengembangkan alur cerita fantasi, sebanyak 53,3% siswa mengaku merasa kesulitan dalam mengembangkan alur. Selain itu, siswa merasa kesulitan untuk menentukan tema cerita, aspek ini mendapat poin 46,7% siswa merasa kesulitan menentukan tema cerita. Sedangkan temuan selanjutnya 40% siswa masih kesulitan merangkai struktur cerita.

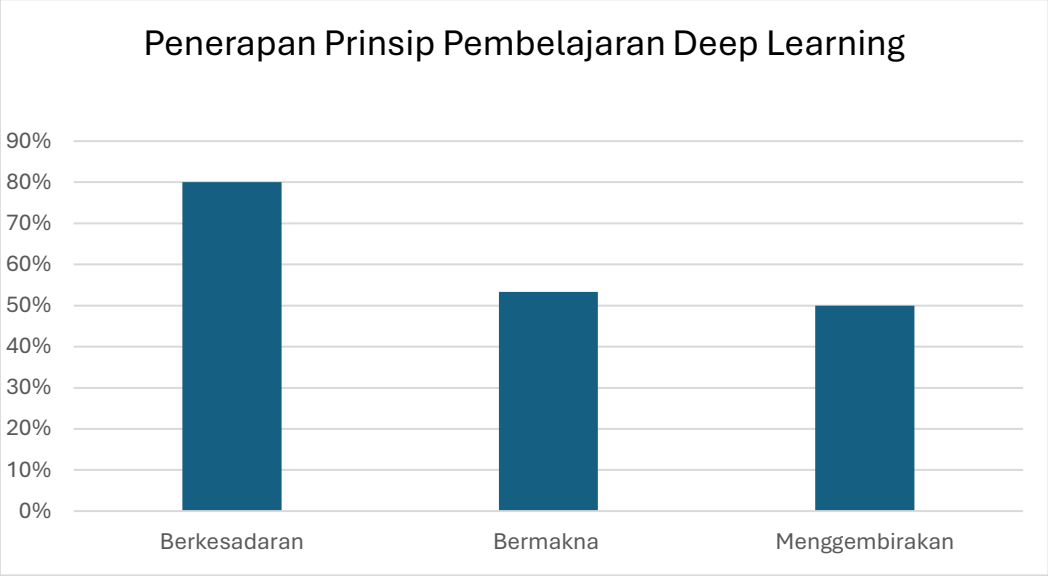


Gambar 1. Analisis Kebutuhan Siswa

Pemahaman anak terkait materi cerita fantasi yang dijelaskan guru ketika proses pembelajaran menunjukkan hasil, 60% anak paham materi yang disampaikan guru, sedangkan 40% siswa mengaku paham tetapi masih kesulitan membuat cerita fantasi. Pada saat proses pembelajaran guru memberikan konsep atau pengertian tentang materi cerita fantasi baru kemudian siswa diminta untuk menulis cerita fantasi. Hal ini didapatkan berdasarkan hasil analisis pengakuan siswa terkait bagaimana guru mengajar. Sebesar 53,3% siswa menyatakan bahwa guru memberikan konsep atau materi terlebih dahulu baru diminta untuk membuat karya.

Berdasarkan data tersebut guru menerapkan pengelaman belajar *deep learning* mulai dari memahami, mengaplikasi, dan merefleksi secara runtut.

Penggunaan pendekatan *deep learning* dalam proses pembelajaran sudah diterapkan oleh guru tetapi belum maksimal. Dalam proses pembelajaran guru berusaha mengaplikasikan prinsip pembelajaran *deep learning* (berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan). Sebanyak 80% siswa menyatakan bahwa guru mengecek kesiapan siswa sebelum dimulai pembelajaran hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran *deep learning* bahwa siswa harus sadar dan fokus untuk mengeikuti pembelajaran. Guru memberikan contoh benda atau situasi yang sering ditemui siswa di lingkungan sehari-hari untuk menerapkan prinsip kontekstual, hasil analisis sebesar 53,3%. Sebanyak 50% siswa menyatakan, proses pembelajaran dilakukan dengan menggembirakan.



Gambar 2. Penerapan Prinsip Pembelajaran Deep Learning

Hasil Wawancara Kendala dan Kebutuhan Media Pembelajaran

Wawancara dengan guru matapelajaran Bahasa Indonesia mengungkapkan bahwa ada beberapa kendala dan kebutuhan penting terkait media pembelajaran. Pertama, kendala utama dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih interaktif. Media interaktif membutuhkan aplikasi atau pemahaman IT yang tinggi. Hal ini dibuktikan dalam cuplikan wawancara berikut.

> "Media pembelajaran digital interaktif sangat berguna, tetapi dalam proses pembelajarannya belum maksimal digunakan karena membutuhkan pemahaman IT" (Wawancara Guru Bahasa Indonesia pad Tanggal 20 November 2025).

Kedua, kendala guru dalam pembuatan media pembelajaran digital karena keterbatasan waktu dalam membuat media pembelajaran yang interaktif. Media yang interaktif membutuhkan waktu yang lumayan lama sedangkan kesibukan guru yang bermacam-macam menjadikan kendala dalam guru membuat media interaktif. Hal itu membuat guru kesulitan untuk membuat media yang interaktif sehingga guru cenderung menggunakan media yang monoton seperti PPT, video di youtube, atau menampilkan contoh video cerita fantasi.

> "Pembuatan media interaktif digital membutuhkan waktu yang cukup lama, ditambah kesibukan kami menjadi wali kelas dan jam tambahan menjadikan kendala untuk

Copyright © 2026 The Author(s)

membuat media yang interaktif. Alhasil kami mensiasati menggunakan PPt, dan kadang menampilkan video terkait materi supaya siswa tidak jenuh" (Wawancara Pada tanggal 20 November 2025).

Ketiga, guru menyoroti kemampuan siswa yang cenderung kesulitan dalam menulis cerita fiksi. Kesulitan ini sering ditemui pada kesulitan menghadirkan ide imajinasi siswa dalam membuat cerita fantasi, menentukan alur, dan mengembangkan struktur cerita fantasi.

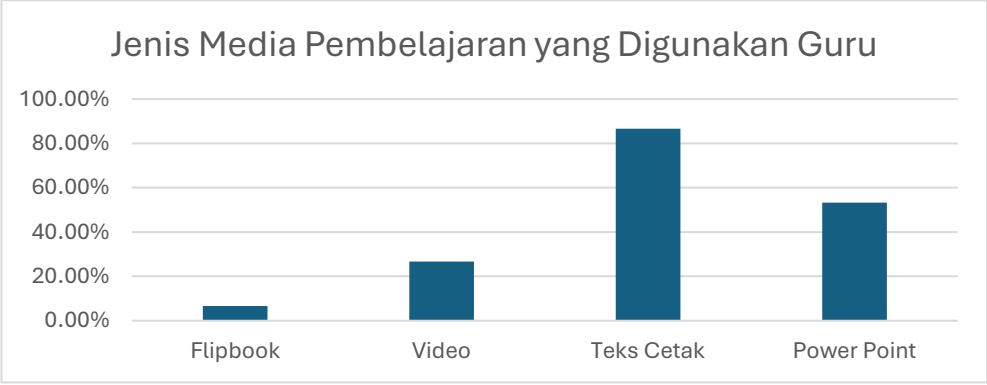
"Siswa biasanya masih kesulitan menghadirkan konsep untuk keluar dari hal-hal realistik. Selain itu, kendala yang kami temukan dalam pembelajaran adalah kurangnya imajinasi siswa dalam membuat cerita fantasi, siswa kurang minat meluapkan ceritanya pada coretan kertas. Mereka cenderung suka bercerita langsung" (Wawancara Pada 20 November 2025).

Keempat, guru sangat mendukung adanya pengembangan media pembelajaran flipbook music digital berbasis deep learning untuk membantu menulis cerita fantasi. Media pembelajaran flipbook music digital berbasis deep learning diharapkan mampu membantu siswa dalam menentukan ide cerita (tema, mengembangkan alur, dan suasana cerita fantasi). Oleh karena itu, guru berharap pengembangan media pembelajar flipbook music digital dapat mempermudah dalam siswa menulis cerita fantasi.

"Melihat kondisi siswa, saya sangat senang jika ada media pembelajaran yang lebih interaktif. Siswa lebih suka pembelajaran menggunakan *smart tv* atau *smartphone* dan ditampilkan media gambar yang menarik dan interaktif" (Wawancara Pada 20 November 2025).

Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Berdasarkan angket siswa diketahui bahwa jenis media pembelajaran yang paling banyak digunakan guru adalah teks cetak, dengan presentase 90%. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis bahan ajar tradisional masih menjadi pilihan utama dalam proses pembelajaran. Power point berada di urutan kedua dengan penggunaan sekitar 50%, hal ini menggambarkan bahwa sebagian guru memanfaatkan media presentasi untuk mendukung penyampaian materi. Sementara itu, video digunakan sekitar 25%, menunjukkan tingkat pemanfaatan media audio-visual yang masih relatif rendah. Adapun flipbook menjadi media yang paling sedikit digunakan, hanya 8%, menandakan bahwa inovasi digital berbasis media interaktif belum banyak diterapkan.

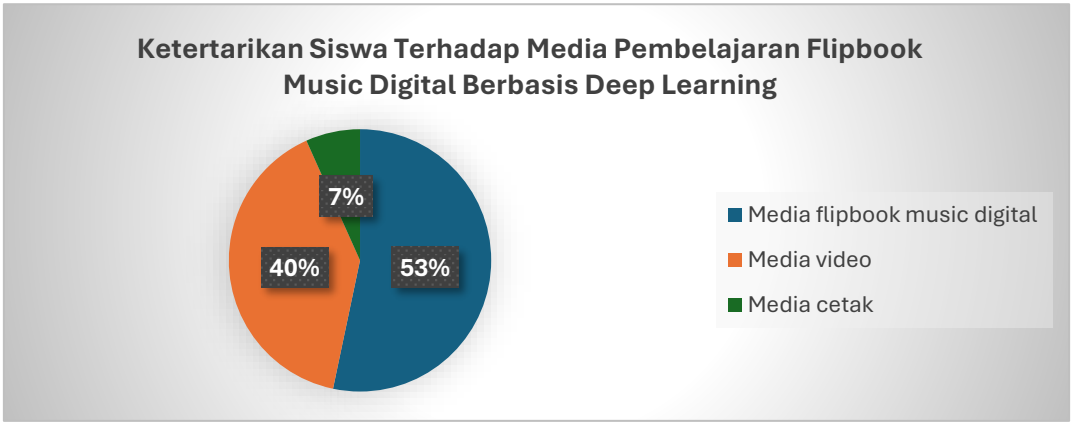


Gambar 3. Jenis Media Pembelajaran yang Digunakan

Berdasarkan hasil angket dan wawancara guru dan siswa, dapat disimpulkan bahwa siswa dan guru memiliki kendala yang saling berkaitan. Siswa merasa masih ada kesulitan dalam menulis cerita, sedangkan guru walaupun sudah menerapkan pendekatan deep learning tetapi masih dirasa kuran maksinal. Selain itu, guru juga merasa kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran dan keterbatasan waktu dalam membuat. Siswa membutuhkan media pembelajaran tambahan interaktif dalam pembelajaran supaya mempermudah memahami, menguasai, dan mengembangkan cerita fantasi dengan baik dan maksimal. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa penerapan proses pembelajaran berbasis teknologi dan media masih perlu ditingkatkan supaya sejalan dengan pendekatan Deep Learning yang menuntut keberagaman media dan pengalaman belajar yang lebih mendalam.

***Ketertarikan Siswa dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi Menggunakan Media Flipbook Music Digital Berbasis Deep Learning, K*ekurangan dan Potensi Pengembangan**

Penelitian ini mengidentifikasi kesenjangan nyata antara kebutuhan pembelajaran menulis cerita fantasi dengan media dan pendekatan yang digunakan. Berdasarkan hasil analisis, terlihat bahwa sebagian besar responden, yaitu 53,3% merasa tertarik menggunakan media digital flipbook music karena dapat menumbuhkan semangat belajar. Hal ini menunjukkan bahwa faktor motivasional menjadi aspek utama yang mempengaruhi ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran. Selanjutnya, 40% responden menyatakan tertarik pada media pembelajaran berbasis video karena mempermudah pemahaman. Hal ini menandakan bahwa kemudahan dalam menyerap materi juga menjadi pertimbangan penting. Sementara itu, hanya 7% respoden yang menyatakan lebih menyukai media tradisional cetak, yang menunjukkan bahwa preferensi terhadap media tradisional semakin berkurang. Secara keseluruhan data ini menggambarkan bahwa media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan mempermudah pemahaman lebih disukai siswa dibandingkan media cetak konvensional.



Gambar 4. Ketertarikan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Flipbook Musik Digital Berbasis *Deep Learning*

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran menulis cerita fantasi di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan, baik dari sisi siswa maupun guru. Dari sisi siswa, ditemukan bahwa sebagian besar memiliki keterkaitan tinggi terhadap kegiatan menulis cerita fantasi, namun mereka masih mengalami kesulitan dalam menentukan ide cerita, mengembangkan alur, serta merangkai struktur cerita. Temuan ini sejalan denggan (Prihatin & Sari, 2021) bahwa perkembangan menulis bersifat bertahap dan membutuhkan bimbingan intensif. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan dukungan media pembelajaran

Copyright © 2026 The Author(s)

yang mampu membantu mereka mengonstruksi ide dan mengembangkan imajinasi secara lebih sistematis.

Di sisi lain, guru telah berupaya menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran deep learning, terutama dalam menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna dan menggembirakan. Namun, penerapannya dinilai belum maksimal karena guru masih terbatas dalam menyediakan media pembelajaran interaktif. Data menunjukkan bahwa media yang paling sering digunakan adalah teks cetak (90%), sedangkan penggunaan flipbook atau media digital interaktif sangat rendah (7-8%). Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan motivasi dan mempermudah pemahaman. Sebanyak 53,3% ssiwa tertarik menggunakan flipbook music digital karena dapat menumbuhkan semangat belajar, sedangkan 40% tertarik karena media digital dianggap membantu pemahaman. Rendahnya minat terhadap media cetak (6,7%) menunjukkan adanya pergeseran preferensi siswa terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif atau multimodal. Temuan ini memperkuat urgensi pengembangan media flipbook music digital berbasis deep learning untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih inspiratif dan kontekstual.

Temuan penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting. Pertama, adanya kebutuhan kuat terhadap media pembelajaran digital menuntut guru untuk meningkatkan kopetensi teknologi agar dapat menciptakan pembelajaran yang sejalan dengan prinsip deep learning. Media flipbook music digital dapat menjadi solusi karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, multimodal, dan mendukung proses imajinasi siswa. Kedua, hasil penelitian ini memberikan dasar empiris bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih terstruktur dan menarik, terutama untuk mendukung proses menulis cerita fantasi yang membutuhkan stimulasi visual, audio, dan naratif. Ketiga, hasil ini juga memberikan peluang bagi sekolah untuk melakukan inovasi pembelajaran melalui penyediaan fasilitas dan pelatihan guru terkait penggunaan media digital.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Penelitian masih berada tahap studi pendahuluan dan belum menguji efektifitas media flipbook music digital pada proses pembelajaran secara langsung. Meski demikian, temuan penelitian tetap memberikan gambaran penting mengenai kebutuhan nyata di lapangan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menulis cerita fantasi di tingkat SMP masih mengahdapi berbagai kendala, baik dari sisi siswa maupun guru. Meskipun sebagian besar siswa memiliki ketertarikan tinggi terhadap aktivitas menulis cerita fantasi, mereka masih mengalami kesulitan dalam menentukan ide, mengembangkan alur, dan menyusun struktur cerita secara runtut. Sementara itu guru telah berupaya menerapkan prinsip pembelajaran deep learning, namun penerapannya belum optimal karena keterbatasan media pembelajaran interaktif dan kemampuan teknologi yang masih rendah.

Hasil analisis angket dan wawancara menunjukkan bahwa media pembelajaran yang paling banyak digunakan adalah media cetak, sedangkan penggunaan interaktif seperti flipbook masih sangat minim. Padahal, siswa menunjukkan preferensi yang kuat terhadap media digital yang mampu meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah pemahaman materi. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran yang interaktif, multimodal, dan menarik sangat dibutuhkan untuk mengatasi kesenjangan dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran flipbook music digital berbasis deep learning sangat relevan dan dibutuhkan sebagai solusi untuk

mendukung pembelajaran menulis cerita fantasi. Media ini berpotensi membantu siswa dalam mengembangkan ide cerita, meningkatkan imajinasi, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Keterbatasan penelitian ini meliputi fokus pada satu materi dan belum adanya uji coba efektivitas media pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran flipbook musik digital berbasis *deep learning* untuk memperkaya kemampuan menulis cerita fantasi.

References

Abbas, N. A., a, P., & a, P. (2022). The Effect of Using Flipbook Learning Media by Paying Attention to Learning Motivation on Students' Social Studies Learning Outcomes Class VII at SMPN 13 Bandar Lampung. *Iarjset*, *9*(5), 334–344. https://doi.org/10.17148/iarjset.2022.9555

Agustina, M., Kristiawan, M., & Tobari, T. (2020). The Influence of Principal's Leadership and School's Climate on The Work Productivity of Vocational Pharmacy Teachers in Indonesia. *International Journal of Educational Review*, *3*(1), 63–76. https://doi.org/10.33369/ijer.v3i1.11858

Balqis, K., Purnomo, M. E., & Oktarina, S. (2021). Learning Media for Writing Fantasy Story Text Based on Scientific Plus Using Adobe Flash. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *5*(3), 387. https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.35635

Bunari, B., Setiawan, J., Ma'arif, M. A., Purnamasari, R., Hadisaputra, H., & Sudirman, S. (2024). The influence of flipbook learning media, learning interest, and learning motivation on learning outcomes. *Journal of Education and Learning*, *18*(2), 313–321. https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i2.21059

Futri, A. H., & Supriatna, E. (2020). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Dengan Menggunakan Metode Picture And Picture Pada Siswa Kelas VII A SMPN 2 Sindangresmi*. 51–66. https://doi.org/https://doi.org/10.36787/jsi.v3i1.220

Hanifah, D. N. R., Sumarwati, & Suhita, R. (2024). Indonesian Junior High School Students' Perceptions of Using Digital Storytelling Media in Learning to Write Fantasy Stories. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, *23*(10), 564–582. https://doi.org/10.26803/ijlter.23.10.27

Harshini, P. (2020). Creative Writing and Its Influence in The Generation of Language Skills-A Creative Approach. *Journal of Critical Reviews*, *7*(04). https://doi.org/10.31838/jcr.07.04.32

Keraf, G. (2003). *Argumentasi dan Narasi*. Gramedia Pustaka Utama.

Marlina, L., Taufik, & Hasan. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar*. *7*. https://doi.org/https://doi.org/10.33627/es.v7i2.2743

Muayah, B., Nuryatin, A., & Warigan, W. (2023). *The Effectiveness of Picture and PictureModel and Synectic Model in Poetry Writing Study for 10thGrade of Senior High School Students*. *12*(1), 92–99. https://doi.org/10.15294/seloka.v12i1.68157

Munawaroh, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV di SD Anak Saleh Malang. *Accident Analysis and Prevention*, *183*(2), 153–164.

Muttaqin, Z., Ismawati, E., Kholid, K., & Adawiyah, R. (2024). *Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Narasi Dengan Media Video Animasi Siswa Madrasah Tsanawiyah Nenggala Lombok Utara*. *9*, 318–334. https://doi.org/https://doi.org/10.51673/jurnalistrendi.v9i2.2285

Novitasari, D., Listiani, I., & Prasasti, P. A. (2023). *Efektivitas Media Pembelajaran Flip Book*

Copyright © 2026 The Author(s)

Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Kelas V Sekolah Dasar. *7*(4), 1586–1595. https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2617

Prihatin, Y., & Sari, R. H. (2021). Problematika Keterampilan Menulis Siswa Kota Jombang Dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnalistrendi : JURNAL LINGUISTIK, SASTRA, DAN PENDIDIKAN*, *6*(2), 136–145.

Salim, H., Waterworth, P. G., Daud, A., Dahnilsyah, & Hanif, M. (2023). The Integration of Digital Technologies into Practicum Classrooms by Smartphone-Savvy Pre-Service Teachers in Indonesia. *European Journal of Educational Research*, *12*(2), 593–603. https://doi.org/10.12973/EU-JER.12.2.593

Saparina, M., Suratman, D., & Nursangaji, A. (2019). *Kelayakan Flipbook Digital Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Lingkaran Di Kelas VIII SMP*. 1–11.

Saputri, S. L., Priyatni, E. T., & Widiati, N. (2021). Teaching Material on Writing Fantasy Story Incorporating the Local Culture. *KnE Social Sciences*, *2021*, 365–371. https://doi.org/10.18502/kss.v5i3.8558

Savitri, K. T. L., Nurjaya, I. G., & Yasa, I. N. (2022). *KEMAMPUAN MENULIS TEKS NARASI SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 2 SERIRIT*. *12*, 459–468. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpbsi.v12i4.62332

Sinaga, M. U., Mustika, S., Simamora, P. J., & Daulay, I. K. (2022). Implementasi Teknik Brainwriting Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Pada Siswa Kelas Viii Smp. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, *4*(1), 93–100. https://doi.org/10.34012/jbip.v4i1.2178

Sumarmi, Aliman, M., & Mutia, T. (2021). The Effect Of Digital Eco-Learning In Student Worksheet Flipbook To Environmental Project Literacy And Pedagogic Competency. *Journal of Technology and Science Education*, *11*(2), 357–370. https://doi.org/10.3926/jotse.1175

Surono, B. (2021). *Kemampuan Menulis Cerita Fantasi dengan Menggunakan Media Gambar pada Siswa Tunagrahita Ringan*. *5*, 164–168. https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jpkk.v5i2.604

Suyanto, dkk. (2025). *Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu Untuk Semua*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.

Wibowo, E., Pratiwi, D. D., Islam, U., Raden, N., Lampung, I., Endro, J., & Putra, Y. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan Pendidikan merupakan sarana untuk menuju kepada pertumbuhan dan perkembangan bangsa . Pendidikan juga merupakan investasi sumber daya manusia jangka panjang yang mempunyai*. *1*(2), 147–156. https://doi.org/https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279

Wikanengsih, W., & Silviani, I. (2021). Improving the Ability to Write Fantasy Stories and Motivation of Junior High School Students in Writing Fantasy Stories by Using the Discovery Learning Method Assisted by Animated Films. *Proceedings of the 2nd Annual Conference on Education and Social Science (ACCESS 2020)*, *556*(Access 2020), 476–480. https://doi.org/10.2991/assehr.k.210525.131

---Halaman ini sengaja dikosongkan---