

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* INTERAKTIF SABALI SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN SATUA BALI DAN MENANAMKAN NILAI MORAL PADA REMAJA

ABSTRACT

Perkembangan teknologi telah menyebabkan kerusakan moral pada remaja dan menurunnya minat remaja terhadap satua Bali, sebuah warisan budaya Bali yang mengandung banyak pesan moral. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan desain media flipbook interaktif SaBali (Satua Bali) sebagai media pelestarian satua Bali dan menanamkan nilai moral pada remaja, (2) Menganalisis penilaian desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) flipbook SaBali (satua Bali) dalam meningkatkan minat baca remaja terhadap satua Bali, (3) Menganalisis efektivitas flipbook interaktif SaBali (Satua Bali) sebagai media penanaman nilai moral pada remaja. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang dilaksanakan di SMA Negeri Bali Mandara dan secara daring pada 2 Oktober - 22 Desember 2024. Sampel terdiri dari 50 responden survei UI dan UX dan 30 responden pre-test dan post-test, diperoleh melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner dan dianalisis dengan skala Likert, uji normalitas, serta paired sample T-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa flipbook interaktif SaBali dirancang dengan UI yang menarik, menggunakan visual dan font khas Bali, serta UX yang meliputi efek realistis, kuis interaktif, background Bali, dan video satua. Sebagian besar responden menilai desain SaBali sangat menarik dan interaktif. Pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman nilai moral, membuktikan bahwa media ini efektif dalam menanamkan nilai moral pada remaja. Penelitian ini menyarankan dukungan pemerintah dan peran masyarakat dalam mengadopsi flipbook SaBali sebagai sarana pendidikan moral berbasis budaya dan teknologi.

Kata-kata kunci: perkembangan teknologi, flipbook interaktif

**Author: Luh Luna Aryani¹, Ni Putu Melka Marffela¹,
Ni Putu Chandra Lestari¹, dan I Wayan Madiya².**

SMA Negeri Bali Mandara, Kubutambahan, Buleleng, Bali

E-mail: nitarianti21109@smanbalimandara.sch.i

PENDAHULUAN

Moral merupakan nilai dan norma yang mengatur tingkah laku individu dalam lingkungan masyarakat agar memiliki karakter positif (Usman, 2019). Pendidikan moral menjadi landasan dasar utama bagi negara-negara berkembang agar memiliki kualitas sumber daya manusia yang profesional guna membangun peradaban manusia yang lebih baik (Sutrisno, 2020). Akan tetapi, moralitas generasi muda saat ini sangat memprihatinkan. Hal ini berdasarkan timbulnya perilaku yang menunjukkan ketidakpedulian, seperti kurang menghargai dan menghormati orang lain (Kurniawan, et al., 2023)

Menurunnya kesadaran moral (degradasi moral) generasi muda berakibat pada berbagai permasalahan sosial, seperti meningkatnya angka kriminalitas, maraknya penyalahgunaan narkoba, dan meningkatnya kenakalan remaja (Ardiansyah, Yuliatin, & Zubair, 2021). Maraknya kenakalan remaja seperti pergaulan bebas, tawuran, konsumsi miras, dan berbagai perilaku menyimpang lainnya disebabkan oleh kesalahan dalam mengakses informasi (Suryawan, 2014). Menurut Dr. Elizabeth Jane Soepardi, kenakalan remaja biasanya akan semakin meningkat pada tahap pertumbuhan saat berusia 14-19 tahun (Kusmiyati, 2020).

Adanya kemajuan teknologi juga menjadi salah satu penyebab timbulnya berbagai perilaku menyimpang, yang dapat berujung pada merosotnya moralitas bangsa (Ismanto, Yusuf, & Suherma, 2022). Generasi muda sekarang adalah anak yang lahir di era digital atau disebut digital *native*, dengan ciri-ciri terbiasa mengerjakan beberapa hal sekaligus dalam satu waktu, menyukai pendekatan tidak linear dalam menyerap informasi, menyukai penyajian informasi yang didesain murah dan *user friendly*. Ditambah lagi tampilan internet yang menyenangkan seperti adanya tampilan gambar, grafik, warna, gerak, dan suara yang sangat berbeda dengan buku teks (Palupi, 2015). Berdasarkan studi yang didanai oleh UNICEF dan dilaksanakan oleh Kemkominfo, dinyatakan bahwa 98% anak-anak dan remaja mengenal internet, dengan 79,5% diantaranya merupakan pengguna aktif. Adapun laporan dari Kementerian Kominfo RI pada tahun 2020 yang

menyatakan bahwa terdapat lebih dari 1 juta konten asusila dan pornografi, 233 ribu kasus judi online, serta 10.700 kasus penipuan online dalam bentuk konten digital.

Pemerintah telah melakukan berbagai upaya, antara lain mengajarkan mata pelajaran PKn atau sering disebut pendidikan kewarganegaraan, membentuk program Roots Indonesia Anti Perundungan yang diselenggarakan oleh Pusat Penguatan Karakter (Puspeka) yang bekerja sama dengan *United Nations Children's Fund* (UNICEF) Indonesia serta Direktorat SMP, SMA, dan SMK Kemendikbud Ristek. Selain itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) juga mengadakan program sosialisasi tentang bahaya kenakalan remaja, pembentukan kelompok kegiatan positif di sekolah, serta pelatihan keterampilan sosial bagi siswa (Fuat, 2023). Dari upaya-upaya tersebut, tidak semua remaja bersedia untuk terlibat aktif di dalamnya. Sebagian besar remaja cenderung kurang memahami materi yang disampaikan, baik saat pembelajaran di kelas maupun pada saat sosialisasi karena kurangnya minat dan ketertarikan.

Bercerita merupakan salah satu cara efektif yang dapat dilakukan (Margunayasa & Riastini, 2021). *Satua Bali* (cerita rakyat Bali) merupakan salah satu karya sastra tradisional dalam bentuk prosa yang memiliki nilai-nilai pendidikan, estetis, maupun nilai sosial yang digunakan masyarakat Bali sebagai pedoman atau pelajaran dalam kehidupan (Liska, dkk., 2023). Cerita ini umumnya diwariskan secara lisan atau melalui buku-buku yang sulit diakses oleh generasi muda serta kurang menarik dan diminati bagi remaja masa kini. Hal ini ditandai dengan berkurangnya buku cerita lokal dan meningkatnya jumlah buku cerita dari luar negeri, yang beberapa di antaranya tidak sesuai dengan budaya Bali (Darmawiguna, Kesiman, Sunarya, & Crisnapati, 2015). Apabila *satua Bali* tidak dilestarikan, generasi muda berisiko kehilangan pemahaman tentang budaya leluhur mereka yang dapat tergerus oleh budaya global. Hal tersebut tentu akan berdampak terhadap hilangnya identitas budaya Bali dan melemahnya nilai-nilai luhur yang diwariskan secara turun-temurun.

Salah satu teknologi yang berkembang pesat saat ini adalah teknologi *AI* (*Artificial Intelligence*). Menurut *Amazon Web Services* (2024), *AI* merupakan teknologi canggih yang mampu merespon percakapan manusia, menghasilkan konten orisinal seperti gambar dan teks, serta memberikan analisis cerdas dalam

berbagai bidang. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan inovasi bernama SaBali, sebuah media interaktif yang bertujuan untuk melestarikan *satua* Bali sekaligus menanamkan nilai moral pada remaja. *Flipbook* ini memadukan cerita bergambar berbasis *AI* yang didesain semenarik mungkin, lengkap dengan *background* untuk menciptakan suasana cerita yang hidup dan realistis. SaBali juga menghadirkan *satua* dalam bentuk video dan penjelasan nilai-nilai moral secara sederhana sehingga mudah dipahami pembaca.

Flipbook

Flipbook merupakan buku digital tiga dimensi yang di dalamnya memuat teks, gambar, video, musik, lagu, dan animasi bergerak, sehingga *flipbook* sendiri termasuk ke dalam kategori buku digital atau *e-book* (Universitas Medan Area, 2022). *Flipbook* dapat memuat berbagai video dan gambar dengan tampilan menarik (Amanullah & Puspitasari, 2020). *Flipbook* yang dikembangkan akan dimasukkan ke dalam materi pembelajaran multimedia interaktif karena memuat lebih dari satu lingkungan dalam format HTML (Khotimah dkk, 2023). *Flipbook* memiliki banyak keuntungan, seperti kemampuan untuk menampilkan gambar, audio, teks, video, dan bahkan simulasi interaktif yang berdampak terhadap ketertarikan siswa dalam belajar. Media *flipbook* ini dapat diakses melalui *link* pada *smartphone* ataupun laptop, sehingga dapat digunakan di manapun dan kapanpun (Zahra, Dewi, Lestari, & Nugraha, 2024).



Gambar 2.1 Tampilan *Flipbook*
Sumber: www.pinterest.com



Gambar 2.2 Tampilan *Flipbook* di Gadget
Sumber: www.pinterest.com

***Satua* Rakyat Bali (Cerita Rakyat Bali)**

Satua Bali adalah salah satu produk seni tradisional Bali yang diberikan kepada anak-anak. Keberadaan pengaplikasian *satua* Bali saat ini sangat minim, padahal *satua* Bali merupakan warisan leluhur yang patut dijaga dan dilestarikan

keberadaannya mengingat nilai-nilai moral yang terkandung didalamnya. *Satua Bali* bukan hanya berfungsi sebagai media hiburan atau hanya sekedar cerita belaka, melainkan integritas dan budi pekerti yang baik (Risma, 2024). *Satua Bali* juga memiliki hubungan erat dengan filosofi Bali dengan banyak pesan moral yang dapat membentuk karakter anak-anak. Setiap cerita yang disampaikan dalam *satua* biasanya mengandung nilai-nilai luhur seperti kejujuran, kasih sayang, keberanian, dan rasa hormat terhadap orang tua serta sesama. Pendidikan karakter seperti ini sangat penting untuk membentuk generasi muda yang memiliki moral yang baik.

Moral Remaja

Moral merupakan seperangkat nilai yang menentukan baik atau buruknya perilaku individu dan masyarakat, moral juga mencerminkan sikap dan perilaku manusia dalam kehidupan sehari-hari (Kurniawan, et al., 2023). Moralitas, khususnya pada remaja dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti keluarga, keluarga adalah agen sosialisasi pertama yang membentuk moralitas remaja. Menurut jurnal (Ilham, 2024) moralitas generasi muda saat ini sangat memprihatinkan, terutama perilaku para remaja yang menunjukkan ketidakpedulian. Hal ini dapat dilihat dari perilaku remaja di masyarakat seperti pencurian, *bullying*, tawuran antar pelajar, penggunaan obat-obatan terlarang, balap liar dan seks bebas (Mulyana dkk., 2023).

SaBali

SaBali merupakan media *flipbook* interaktif yang menyajikan *satua* Bali dalam format digital. Media ini memiliki beberapa kombinasi elemen visual bernuansa Bali yang menjadi keunggulan, yaitu ilustrasi tradisional, *background* khas Bali, *satua* dalam bentuk video, serta *barcode* kuis interaktif. *Flipbook* ini dirancang khusus untuk remaja guna meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai moral sesuai dengan budaya di Bali dan melestarikan *satua* Bali. *Flipbook* SaBali dapat diakses secara *online* melalui *smartphone*, laptop, atau gadget lainnya. Pembaca dapat menikmati *satua* Bali dengan *background* khas Bali, menonton versi video cerita, memahami nilai moralnya, dan menguji pemahaman melalui *barcode* kuis yang tersedia.

Proses pembuatan *flipbook* SaBali terdiri dari dua tahap utama. Tahap pertama dilakukan di Canva, dimulai dengan perancangan desain cover, isi, dan

penutup, serta pemilihan *satua* yang akan ditampilkan. Gambar dibuat menggunakan *AI* berdasarkan alur cerita *satua*, kemudian video dibuat menggunakan gambar yang diubah menjadi animasi menggunakan teknologi *AI*. Selanjutnya, kuis dibuat di Quizizz, lalu *linknya* dikonversi menjadi *barcode*. Semua elemen, seperti gambar, *barcode*, dan teks narasi, dimasukkan ke desain Canva yang kemudian diekspor. Pada tahap kedua, file dari Canva dikompres dan diunggah ke *website* Heyzine untuk menghasilkan *flipbook* dengan efek membalik halaman realistis. Tahap ini diakhiri dengan penambahan *background* dan video, sehingga *flipbook* siap digunakan dan dibagikan melalui link.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

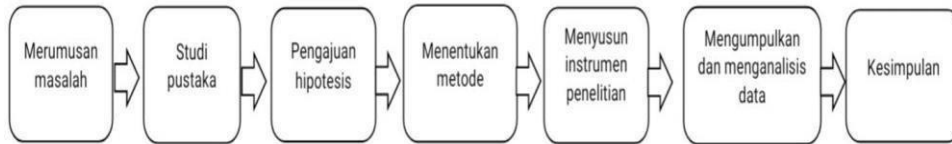
Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yakni jenis penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme dalam meneliti populasi atau sampel tertentu, yang pengambilan sampelnya dilakukan secara random dengan pengumpulan data menggunakan instrumen, serta analisis data bersifat statistik (Sugiyono, 2018). Sedangkan, desain penelitian ini menggunakan metode kuasiexperimental dikarenakan melibatkan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok sampel tanpa menggunakan kelompok kontrol untuk mengukur efektivitas media.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu 5 bulan, mulai dari tanggal 2 Agustus hingga 22 Desember 2024. Tempat pelaksanaan penelitian dilakukan di SMA Negeri Bali Mandara dalam penyusunan laporan, di SMP Negeri 1 Atap 3 Banjar untuk pelaksanaan *pretest* dan *post-test*, dan secara daring untuk pengambilan data survei *UI* dan *UX* dari remaja yang aktif menggunakan internet di daerah Kabupaten Buleleng.

Alur Penelitian

Menurut Sugiyono (2022) alur penelitian kuantitatif adalah sebagai berikut.



Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder.

Data Primer

Menurut Nazir dalam buku Analisis Data Penelitian (2019), data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari lapangan atau objek penelitian, baik berupa pengukuran, pengamatan, maupun wawancara. Dalam penelitian ini, sumber data primer diperoleh dari jawaban survei *UI* dan *UX* serta *pre-test* dan *post-test* secara tidak langsung atau berupa google form yang disebarakan kepada remaja usia 14-17 tahun di Kabupaten Buleleng yang aktif menggunakan internet sebagai responden.

Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi data-data yang telah ada dari data primer maupun penelitian sebelumnya (Sugiyono, 2019). Pada penelitian ini, peneliti memperoleh data sekunder dari penelitian terdahulu, seperti buku, jurnal, artikel dan sejenisnya.

Alat dan Bahan

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1 *Hardware* dengan spesifikasi *hard disk* 117 GB, RAM 4,00 GB dan sistem operasi Windows 11.
- 2 Canva Pro untuk membuat desain SaBali.
- 3 Google Chrome untuk membuka beberapa *website*.
- 4 *Chat GPT* untuk membuat gambar satua Bali.
- 5 *Website Heyzine Flipbook* untuk membuat *flipbook* SaBali.
- 6 Youtube untuk mencari *backsound*.
- 7 Microsoft Word untuk menyusun laporan.
- 8 Aplikasi SPSS untuk melakukan uji sampel.

Bahan yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah:

- 1 Referensi dari Google Scholar yang diakses di Google Chrome.
- 2 Naskah satua Bali yang diperoleh dari Google.
- 3 Gambar *AI* yang dibuat menggunakan *chat GPT*.
- 4 *Backsound* instrumen Bali *no copyright* yang diperoleh dari Youtube.
- 5 Desain *flipbook* SaBali yang dibuat menggunakan Canva.
- 6 Kuesioner (angket) adalah instrumen yang berupa daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis yang dijawab atau diisi oleh responden.

Subjek dan Objek

Subjek pada penelitian ini adalah remaja yang aktif menggunakan internet. Sampel diperoleh menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan remaja rentang usia 14-17 tahun di Kabupaten Buleleng sebanyak 50 orang sebagai responden survei *UI (User Interface)* dan *UX (User Experience)* serta 30 orang sebagai responden *pre-test* dan *post-test*. Sedangkan objek penelitian ini adalah media *flipbook* SaBali dalam menanamkan moral pada remaja melalui peningkatan minat terhadap satua Bali agar tetap lestari.

Metode Pengumpulan Data

Data penelitian diperoleh melalui dua cara yakni survei beserta tes berupa *pre-test* dan *post-test*.

Survei

Survei merupakan metode penelitian menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data. Kuesioner (angket) merupakan daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis yang dijawab atau diisi oleh responden sesuai dengan petunjuk pengisiannya (Sanjaya, 2015). Kuesioner yang digunakan pada penelitian berbentuk pernyataan terkait penilaian desain *UI* dan *UX* pada *flipbook* SaBali yang nantinya akan disebarakan menggunakan media penyebaran Google Form (GF).

Tes (Pre-test dan Post-test)

Pre-test pada penelitian ini diberikan kepada 30 responden sebelum menggunakan *flipbook* SaBali untuk mengukur dan memperoleh data pemahaman awal remaja terkait nilai-nilai moral. Sedangkan *post-test* diberikan setelah penggunaan media *flipbook* interaktif SaBali untuk mengukur dan memperoleh data perbedaan atau perubahan pada pemahaman responden.

Variabel Penelitian

Variabel bebas (*independent*) dalam penelitian ini adalah desain *UI* (*User Interface*) dan *UX* (*User Experience*) pada *flipbook* interaktif SaBali. Sedangkan variabel terikat (*dependent*) pada penelitian ini adalah minat baca remaja serta pemahama remaja terhadap nilai-nilai moral.

Teknik Analisis Data

Analisis Data Kuesioner Penilaian UI dan UX

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode skala likert yang diperoleh dari penyebaran kuesioner *UI* dan *UX* yang sudah ditanggapi oleh responden. Skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang terkait suatu objek atau fenomena tertentu (Siregar, 2016). Fenomena tersebut dijelaskan secara jelas oleh peneliti dan disebut sebagai variabel penelitian. Penelitian ini menggunakan skala likert 4 poin yang terdiri (1) sangat tidak setuju, (2) tidak setuju, (3) setuju, (4) sangat setuju.

Data yang diperoleh akan dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut. Analisis survei dilakukan dengan rumus:

$$P = f/n \times 100\% \dots\dots \text{(persamaan 1)}$$

Keterangan: P = persentase skor; f = jumlah skor yang diperoleh; n = jumlah skor maksimum.

Hasil persentase dijabarkan ke dalam kriteria penilaian skala likert seperti pada Tabel

Tabel 3.1 Rentang Presentase dan Kriteria Kualitatif survei *UI* dan *UX*

Rentang Presentase (%)	Kriteria
81 < P ≤ 100	Sangat Setuju Setuju
62 < P ≤ 81	Kurang Setuju
43 < P ≤ 62	
25 < P ≤ 43	Tidak Setuju

Analisis Data Pre-test dan Post-test

Setelah penyebaran *pre-test* dan *post-test* kepada responden, selanjutnya dilakukan uji normalitas dari data yang diperoleh untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Apabila data berdistribusi normal, selanjutnya akan digunakan *Paired Sample T-Test* menggunakan *Statistical Package for Social*

Science (SPSS) untuk melihat perbedaan skor *pretest* dan *post-test*. Apabila data berdistribusi tidak normal, maka metode analisis yang digunakan adalah *Wilcoxon Signed Rank Test*.

ANALISIS DAN SINTESIS

Analisis

Merujuk dari latar belakang masalah, ada beberapa permasalahan yang dapat dianalisis, yaitu: 1) Moral pada remaja saat ini mengalami penurunan, akibatnya banyak perilaku menyimpang yang dilakukan seperti pergaulan bebas, tawuran, dan kenakalan remaja lainnya. Salah satu penyebab utamanya adalah kesalahan dalam mengakses informasi melalui internet. Hal ini dibuktikan dari data UNESCO dan Kemkominfo yang menunjukkan bahwa tingginya paparan konten negatif yang telah berdampak buruk pada moralitas remaja; 2) Pemerintah telah melakukan beberapa upaya seperti pendidikan kewarganegaraan dan sosialisasi bahaya kenakalan remaja. Akan tetapi, hal tersebut kurang diminati remaja karena dianggap kurang menarik. Remaja saat ini adalah generasi digital *native* yang membutuhkan pendekatan sesuai dengan karakteristik mereka yang menyukai media interaktif dan menyenangkan; dan 3) Salah satu media yang dapat digunakan sebagai penanaman moral yakni *satua* Bali. Namun, kini *satua* Bali mulai ditinggalkan karena dianggap kurang menarik bagi generasi muda saat ini. Akibatnya, tidak hanya menyebabkan penurunan moral pada remaja tetapi juga tergerusnya budaya lokal oleh budaya global.

Berdasarkan analisis permasalahan di atas, dibutuhkan inovasi berbasis teknologi modern yang mampu menarik minat generasi muda sekaligus melestarikan budaya lokal. *Flipbook* interaktif SaBali pun hadir sebagai media yang memanfaatkan teknologi *AI* untuk menyajikan *satua* Bali dalam bentuk yang menarik, seperti cerita bergambar dan juga video. Pada SaBali ini juga terdapat penjelasan yang mendalam terkait nilai-nilai moral yang diajarkan untuk meningkatkan pemahaman remaja serta kuis interaktif untuk membuat pengguna semakin tertantang dan memperkuat pemahamannya.

Adapun beberapa alasan yang menjadikan *flipbook* interaktif SaBali diyakini mampu mengatasi permasalahan yang ada. Alasan pertama, *flipbook* interaktif SaBali memberikan alternatif media digital yang positif dan mendidik

untuk remaja. Dengan mengakses *flipbook* ini, remaja dapat teralihkan dari konten-konten negatif di internet yang sering kali merusak moral mereka. Yang kedua, Remaja cenderung tidak tertarik dengan metode pendidikan moral tradisional seperti pelajaran kewarganegaraan atau ceramah karena dianggap membosankan. Maka dari itu, *flipbook* interaktif SaBali menawarkan solusi inovatif dengan menggunakan pendekatan berbasis cerita rakyat yang tidak hanya mengandung nilai moral tetapi juga cerita yang menarik dan relevan bagi remaja. Ada pula desain interaktif, seperti audio, ilustrasi, dan animasi yang menjadikannya menarik. Yang terakhir, *satua* Bali yang kaya akan nilai moral dan budaya mulai terpinggirkan oleh budaya global. Maka dari itu, media ini dirancang agar dapat diakses di perangkat elektronik, membuat *satua* Bali lebih relevan di era digital. SaBali juga memadukan cerita tradisional dengan desain visual modern untuk menarik minat remaja tanpa kehilangan esensi budayanya. Media ini juga membantu remaja memahami nilai-nilai tradisional, memperkuat identitas mereka, dan melindungi budaya lokal dari erosi budaya global. Ketiga alasan tersebut menunjukkan bahwa *flipbook* interaktif SaBali adalah solusi yang relevan dan inovatif untuk mengatasi permasalahan moral dan pelestarian budaya lokal.

Sintesis

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil sintesis sebagai berikut.

Desain Media *Flipbook* Interaktif SaBali (Satua Bali) Sebagai Media Pelestarian Satua Bali dan Menanamkan Nilai Moral Pada Remaja

SaBali merupakan media *flipbook* interaktif dengan rancangan desain *UI* (*User Interface*) dan *User Experience* (*UX*) yang memiliki elemen-elemen khas Bali. Desain *UI* pada SaBali meliputi: (1) gambar, menampilkan ikon-ikon tradisional seperti ornamen ukiran dan ilustrasi tokoh khas Bali yang dibuat serealistis mungkin; (2) Warna, mencerminkan estetika budaya Bali dengan kesan fantasi; (3) Teks, disusun dalam tata letak yang rapi dengan font yang mudah dibaca; (4) Animasi, animasi pada *satua* berbentuk video dirancang dengan transisi lembut dan kesan yang realistis. Keempat unsur tersebut dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan daya tarik visual pada pengguna.

Selanjutnya terdapat desain *UX* pada *flipbook* SaBali, dengan tujuan untuk menawarkan pengalaman yang mendalam dan memuaskan. Desain *UX* pada media

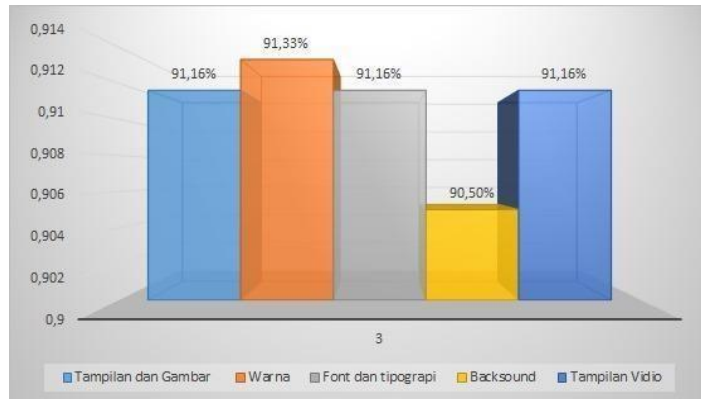
ini meliputi: (1) Animasi membalik halaman, pengguna akan merasa seperti sedang membalik buku di dunia nyata ketika ingin membalik halaman; (2) Video, *Satua Bali* juga tersedia dalam bentuk video animasi realistis bergerak apabila diklik. Hal ini bertujuan agar pengguna dapat merasakan suasana nyata dalam cerita dan lebih memperdalam pemahaman; (3) *Background*, SaBali dilengkapi dengan *background* khas Bali yang berbeda-beda pada setiap ceritanya agar pembaca tidak bosan dan dapat merasakan suasana dalam cerita tersebut. *Background* pada media ini juga dapat diaktifkan maupun dinonaktifkan; (4) *Barcode* kuis, setiap cerita akan menyediakan kuis yang dapat diakses secara *online* untuk mempertajam pemahaman dan menantang pengguna. Dengan elemen-elemen tersebut, pengguna tidak hanya akan sekedar membaca, tetapi juga akan mendapat pengalaman belajar yang interaktif, efisien, dan relevan bagi remaja

Pada *flipbook* SaBali, penyampaian nilai-nilai moral di Bali diperkuat melalui ilustrasi, narasi, dan interaksi yang melibatkan pengguna. SaBali juga memiliki didesain yang dirancang khusus untuk menampilkan penjelasan terkait nilai-nilai moral yang terkandung. Yang mana akan ditampilkan setelah halaman cerita bergambar dan video ditampilkan pada setiap cerita.

Penilaian Desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* *Flipbook SaBali* Dalam

Meningkatkan Minat Baca Remaja Terhadap *Satua Bali*

Dalam memperoleh hasil penilaian desain *UI* dan *UX*, dilakukan survei yang memperoleh hasil seperti pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Hasil Survei UI dan UX

Berdasarkan grafik pada Gambar 4.1 dapat diinterpretasikan bahwa dari 50 orang responden survei *User Interface (UI)* pada indikator pertama yakni indikator tampilan gambar memperoleh hasil 91,16% yang berarti sangat setuju, indikator kedua yakni warna memperoleh hasil 91,33% yang berarti sangat setuju, indikator ketiga yakni *font* tipografi memperoleh hasil 91,16% yang juga berarti sangat setuju. Maka survei *UI* pada *flipbook* SaBali mendapatkan penilaian sangat setuju dalam meningkatkan minat remaja terhadap *satua* Bali. Sedangkan hasil dari survei *User Experience (UX)* yang terdiri dari tiga indikator yakni yang pertama kuis interaktif mendapatkan hasil 91,66% yang berarti sangat setuju, indikator kedua yaitu *backsound* mendapatkan hasil 90,5% yang berarti sangat setuju, dan yang ketiga adalah tampilan video pada *flipbook* mendapatkan hasil 90,16% yang berarti sangat setuju. Maka survei *UX* pada *Flipbook* SaBali juga mendapat penilaian sangat setuju dalam meningkatkan minat remaja terhadap *satua* Bali.

Merujuk pada perolehan hasil data di atas, diperoleh hasil rerata penilaian desain *UI* sebanyak 91,21%, sedangkan desain *UX* memperoleh hasil penilaian rata-rata sebanyak 90,77%. Kedua hasil tersebut termasuk ke dalam indikator sangat setuju, sehingga desain *UI* dan *UX* dinilai sangat setuju mampu dalam meningkatkan minat baca remaja terhadap *satua* Bali. Berdasarkan hasil survei terhadap desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* *Flipbook* SaBali, diperoleh penilaian yang sangat positif, di mana keduanya masuk dalam kategori "sangat setuju". Hal ini menunjukkan bahwa *Flipbook* SaBali dirancang dengan estetika visual yang menarik, penggunaan elemen warna dan tipografi yang mendukung kenyamanan membaca, serta fitur interaktif seperti kuis, *backsound*, dan tampilan video yang memperkaya pengalaman pengguna. Penilaian yang tinggi

ini mencerminkan keberhasilan *Flipbook* SaBali sebagai media edukasi inovatif yang tidak hanya efektif dalam meningkatkan minat baca remaja, tetapi juga berkontribusi dalam pelestarian cerita rakyat Bali. Dengan menggabungkan elemen desain modern dan nilai budaya lokal, *Flipbook* SaBali menjadi bukti nyata bahwa teknologi dapat berperan penting dalam memperkuat kecintaan generasi muda terhadap warisan budaya.

Efektivitas *Flipbook* Interaktif SaBali Sebagai Media Penanaman Nilai Moral Pada Remaja

Dalam menguji efektifitas *Flipbook* SaBali, dilakukan uji *pre-test* dan *posttest* yang memperoleh hasil sebagai berikut.

Hasil Uji Normalitas

Dalam mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, dilakukan uji normalitas sebagai berikut.

Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	statistic	df	sig
Pre-test	.147	30	.098	.937	30	.073
postest	.454	30	.412	.461	30	.133

Berdasarkan data uji normalitas pada *Shapiro-Wilk* didapatkan bahwa nilai Sig. pada *Pretest* sebesar 0,073, sedangkan nilai Sig pada *Post-test* sebesar 0,133. Taraf signifikansi pada uji normalitas adalah >0.05 . Dikarenakan nilai yang diperoleh dari hasil uji normalitas *pre-test* adalah $0.073 > 0.05$ dan *post-test* $0.133 > 0.05$. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal, sehingga mendukung validitas analisis statistik yang dilakukan. Hal ini mengindikasikan bahwa pengaruh penggunaan *Flipbook* SaBali terhadap minat baca remaja dapat dievaluasi secara akurat. Distribusi data yang normal ini juga memperkuat keandalan kesimpulan bahwa *Flipbook* SaBali efektif sebagai media edukasi interaktif untuk meningkatkan minat baca remaja terhadap satua Bali sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal.

Uji Paired Sample T-Test

Apabila data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji *paired sample T-Test* dari data *post-test* dan *pre-test* yang mendapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 4.2 Hasil Uji Paired Samples Test

PAIRED DIFFERENCES							
		Std. Deviation	Std. Error Mean	T Lower	Upper	df	Sig. (2-tailed)
Mean							
Pair 1	-						
VAR00003							
VAR00004		24.00000	18.86431	3.44414	31.04405	29	.000
					16.95595		

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel di atas, diketahui bahwa nilai sig. yang diperoleh sebanyak 0,000. Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara hasil minat baca pre-test dan post-test, serta pengaruh yang signifikan dari penggunaan Flipbook SaBali terhadap peningkatan minat baca remaja. Hal ini mengindikasikan bahwa Flipbook SaBali efektif sebagai media interaktif yang mampu mendorong minat baca remaja secara nyata, sekaligus menjadi sarana inovatif dalam mendekatkan generasi muda pada kekayaan budaya lokal melalui satua Bali

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, kesimpulan yang dapat ditarik adalah sebagai berikut.

1. SaBali merupakan flipbook interaktif yang dirancang khusus untuk melestarikan satua Bali dan menanamkan nilai moral pada remaja. Secara umum, bagian SaBali terdiri dari cover, daftar isi, isi (meliputi cerita bergambar, video, dan penjelasan nilai moral), serta penutup (berupa barcode kuis). Selain itu, SaBali dirancang dengan desain UI berupa visual khas Bali, font, warna fantasi. Sedangkan, desain UX pada SaBali berupa efek realistis membalik halaman, barcode kuis, backsound, dan video satua Bali yang terhubung langsung dengan youtube. Desain UX tersebut merupakan elemen yang telah menjadikan SaBali sebagai flipbook yang interaktif.
2. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada 50 responden remaja yang aktif menggunakan internet di kabupaten buleleng melalui survei UI dan UX, didapatkan hasil bahwa desain UI dan UX dinilai sangat menarik dan interaktif. Hal ini dibuktikan dari perolehan nilai rata-rata penilaian desain UI sebanyak 91,21% dan desain UX 90,77% yang termasuk ke dalam

kategori "sangat setuju" pada skala likert. Maka dari itu, flipbook interaktif SaBali diyakini mampu dalam meningkatkan minat baca remaja terhadap satua Bali.

3. Hasil penelitian dari tes pre-test dan post-test pada 30 responden di SMP Negeri 1 Atap 3 Banjar menunjukkan data bahwa rata-rata nilai pre-test responden adalah 72,67% sedangkan rata-rata nilai post-test adalah 96,67%. Dari hasil tersebut, nilai responden mengalami kenaikan sebesar 24% setelah menggunakan SaBali. Selain itu, uji paired sample t-test menghasilkan sig. 0.000 yang dinyatakan <0.05 , maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata pada uji pre-test dan post-test. Oleh karena itu, SaBali dinyatakan efektif dalam menanamkan nilai moral pada remaja melalui peningkatan pemahaman terkait nilai-nilai moral.

Saran

Adapun beberapa saran dari peneliti untuk penelitian selanjutnya, seperti diperlukan adanya animasi yang dapat bergerak pada cerita bergambar. Kemudian diperlukan adanya elemen interaktif tambahan seperti kuis yang dapat dijawab secara langsung pada flipbook tanpa perlu menggunakan barcode untuk memudahkan pengguna.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada pembimbing pembuatan Karya Tulis SMA Negeri Bali Mandara karena telah banyak membantu penulis memberikan ilmu kepada penulis. Sehingga penulis dapat menyelesaikan Artikel Ilmiah ini yang berkaitan dengan tema "Peran Utama Generasi Muda dalam Penguasaan Teknologi, Pelestarian Seni, dan Sosial Budaya menuju Indonesia Emas 2045.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*,.
- Ardiansyah, A., Yuliatin, Y., & Zubair, M. (2021). PERAN KARANG TARUNA DALAM PENUMBUHKEMBANGAN MORAL GENERASI MUDA (Studi di Desa

- Maria
Kecamatan Wawo Kabupaten Bima). *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*.
- Darmawiguna, I., Kesiman, M., Sunarya, I., & Crisnapati, P. (2015).
The_Augmented_Reality_Story_Book_Project_A_Collection_of_Balinese
_Miths_and_Legends. *researchgate.net*.
- Faisol, A. (2021). Tingkat Kenakalan Anak di Kota Probolinggo Tinggi, Begini
Penjelasan Pemkot. *kompas.com*.
- Fuat, H. (2023). Program Pemerintah dalam Pencegahan Kenakalan Remaja di
Indonesia. *acenesia.com*.
- Ismanto, B., Yusuf, Y., & Suherma, A. (2022). Membangun Kesadaran Moral
Dan Etika Dalam Berinteraksi Di Era Digital Pada Remaja Karang Taruna
Rw 07 Rempoa, Ciputat Timur. *Jurnal Abdi Masyarakat Multidisiplin*.
- Khotimah, H., Yulita, P., Ayu, S., & Syafaruddin, M. (2023). PENGARUH
MEDIA PEMBELAJARAN FILPBOOK TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SMK NEGERI 2
PANGKEP.
Jurnal.fkip.unismuh.ac.id.
- Kurniawan, A., Hasanah, A., Ningrum, U., Dewi, A., Putri, N., Putri, H., & Uce, L.
(2023).
Pendidikan Anak Usia Dini. *Padang: PT. Global Eksekutif teknologi*.
- Kusmiyati. (2020). Usia Remaja, Anak Biasanya Rentan Menjadi Nakal.
liputan6.com.
- Liska, L. D., Sadwika, I. N., & Astawan, N. (2023). ANALISIS KEKERASAN
VERBAL DALAM SATUA-SATUA. *PEDALITRA III: Seminar Nasional
Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*.
- Madiya, I. W., Wahyuningsih, K., Diantari, K., & Cahyani, P. W. (2024, Mei
Selasa). abajajsjkdkkd. *sandiya group*, 251-278.
- Margunayasa, I. G., & Riastini, P. N. (2021). Pembelajaran Berbasis Nilai Karakter
dalam Satua Bali. *AURA: JURNAL PENDIDIKAN AURA*, 17.
- Mulyana, D., Cahyani, I. N., & Cahyono, C. (2023). Hubungan Karakter Profil
Pelajar Pancasila dengan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran
Pendidikan Pancasila. *Jurnal Riset pembelajaran dan pendidikan*.
- Nurdianti, R., Marlina, L., & Sumarni. (2021). Hubungan Pengetahuan Dengan
Perilaku Seksual Pada Remaja Di Smk Mjps 1 Kota Tasikmalaya.
Healthcare Nursing Journal.
- Palupi, Y. (2015). Digital Parenting sebagai Wahana Terapi Untuk
Menyeimbangkan Dunia Digital dengan Dunia Nyata Bagi Anak. *Seminar
Nasional Universitas PGRI Yogyakarta*.
- Risma, P. (2024). Keberadaan Dan Pengembangan Nilai Moral Ynag Terkandung
Dalam Satua Bali. <https://ejournal.undiksha.ac.id>.
- Sanjaya. (2015). Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis . *Jurnal
kencana*.

- Siregar. (2016). Statistika Deskriptif untuk Penelitian Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17. *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.*
- Sugiyono. (2018). metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d . *Bandung: Alfabeta.*
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. *Bandung: Alfabeta.*
- Sugiyono. (2022). metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d . *Bandung: Alfabeta.*
- Suryawan. (2014). Peningkatan kualitas SDM dengan perbaikan Moral. *Pemerintah Kabupaten Grobogan.*
- Sutrisno. (2020). MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA. *Jakarta: KENCANA.*
- Usman. (2019). Urgensi Moral Remaja dan Upaya Orang Tua Dalam Mengatasinya. *Educational Guidance and Counseling Development Journal.*
- Zahra, T. A., Dewi, R. K., Lestari, D. A., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook "Karakter Anak Bangsa, Indonesia Beradab" untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu.*