

Development of flipbook maker app-based learning resources for high school students

Hadana Ulfannur^{a,1*}, Gimin^{a,2}, Rr. Sri Kartikowati^{a,3}

^aUniversitas Riau, Indonesia

¹ Hadana.ulfannur6953@grad.unri.ac.id*; gimin@lecturer.unri.ac.id; tikowati@lecturer.unri.ac.id

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received :

July 14, 2022

Revised :

August 10, 2022

Publish :

August 31, 2022

Kata kunci:

pengembangan sumber belajar flipbook maker hasil belajar

Keywords:

development Learning Resources flipbook maker learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sumber belajar dengan menggunakan aplikasi flipbook maker yang dapat memfasilitasi peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi APBN dan APBD kelas XI IPS 3 SMAN 1 Tambang. Pada penelitian pengembangan ini menggunakan 4 tahapan dari model ADDIE yaitu analyze, design, development dan implementation. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi wawancara, instrumen validasi media dan materi serta data hasil belajar peserta didik. Teknik analisis data menggunakan lembar validasi ahli media dan ahli materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kelayakan dari ahli desain sumber belajar mendapat skor rata-rata 86,45 dengan kategori sangat valid. Sedangkan untuk nilai kelayakan ahli materi mendapat skor rata-rata 88,70 dengan kategori sangat valid. Respon peserta didik pada uji skala kecil menunjukkan 67,85 pada kategori sangat bermanfaat dan 32,15 pada kategori bermanfaat. Hal ini juga ditunjukkan dari hasil belajar peserta didik meningkat dengan signifikansi =0.001 kurang dari taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan penilaian expert judgment dan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan aplikasi flipbook maker dapat menunjukkan bahwa flipbook maker yang telah dikembangkan secara umum dapat dinyatakan valid dan layak digunakan.

ABSTRACT

This study aims to develop learning resources using a flipbook maker application that can facilitate the improvement of student learning outcomes on the material of APBN and APBD for class XI IPS 3 SMAN 1 Tambang. In this development research using 4 stages of the ADDIE model, namely analyze, design, development and implementation. Data collection techniques used interview observations, media and material validation instruments and data on student learning outcomes. The data analysis technique used a validation sheet of media experts and material experts. The results showed that the feasibility value of the learning resource design expert got an average score of 86.45 with a very valid category. Meanwhile, the material expert's feasibility score got an average score of 88.70 with a very valid category. Student responses on the small-scale test showed 67.85 in the very useful category and 32.15 in the useful category. This is also shown from the learning outcomes of students increasing with a significance of = 0.001 less than a significance level of 0.05. Based on the assessment of expert judgment and student learning outcomes after using the flipbook maker application, it can be shown that the flipbook maker that has been developed in general can be declared valid and feasible to use.

Copyright © 2019 (Nama Penulis). All Right Reserved

How to Cite: Ulfannur, H. (2022). Development of flipbook maker app-based learning resources for high school students. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 12(2), 86-95.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Proses belajar pada umumnya adalah suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku, maka pengertian belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa agar tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik (Putriani, 2018). Hal ini sesuai dengan tujuan pengajaran yang pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang diinginkan pada diri peserta didik. Oleh sebab itu, dalam penilaian hendaknya diperiksa sejauh mana perubahan tingkah laku peserta didik telah terjadi dalam proses pembelajaran. Dengan mengetahui tercapai-tidaknya tujuan pengajaran dapat di ambil tindakan perbaikan pengajaran dan perbaikan peserta didik yang bersangkutan. Misalnya dengan melakukan perubahan dalam strategi mengajar, memberikan bimbingan dan sumber serta media pembelajaran. Dengan perkataan lain, hasil penilaian tidak hanya bermanfaat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pengajaran, dalam hal ini perubahan tingkah laku peserta didik, tetapi juga sebagai umpan balik bagi upaya memperbaiki proses belajar mengajar (Nana, 2011). Dengan demikian, hasil belajar memiliki kedudukan yang urgen dalam proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. Dengan hasil belajar, guru dapat mengetahui apakah siswa sudah mencapai kompetensi yang sudah ditetapkan.

Hasil belajar adalah setiap macam kegiatan belajar menghasilkan perubahan yang khas yaitu, belajar. Hasil belajar tampak dalam suatu prestasi yang diberikan siswa, misalnya menyebutkan huruf dalam abjad secara berurutan. Hasil belajar merupakan kemampuan, keterampilan, dan sikap seseorang dalam menyelesaikan suatu hal (Maisaroh, 2010).

Berdasarkan hasil observasi terdapat beberapa permasalahan yang ada dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai berikut : (1) capaian kriteria ketuntasan minimum (KKM) peserta didik belum terpenuhi secara optimal, (2) hampir 35% peserta didik tidak berkonsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran, hal ini ditandai dengan terciduknya siswa dalam keadaan tidur dan bermain HP pada saat proses pembelajaran di kelas, (3) peserta didik yang mengajukan pertanyaan dan memberikan komentar terkait materi pelajaran hanya beberapa orang saja (kurang dari 20%). Hal ini mengidentifikasi bahwa peserta didik tidak terdorong untuk mencapai tujuan pengajaran secara optimal.

Hasil wawancara dengan salah satu guru ekonomi kelas XI IPS 3 SMAN 1 Tambang diketahui bahwa buku paket yang disediakan oleh sekolah merupakan satu-satunya sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran dan kemudian dikembalikan lagi ke sekolah setelah jam mata pelajaran berakhir. Tujuan guru meminjam buku paket kepada peserta didik ialah agar dapat digunakan oleh peserta didik dalam aktivitas (1) membaca dan memahami materi pelajaran, (2) membuat poin penting dari materi pelajaran, (3) bahan diskusi berdasarkan materi yang ada di buku paket dan (4) mengerjakan latihan. Pada aktivitas (1) dan (2) seringkali peserta didik mengabaikannya. Dimana peserta didik hanya membaca saja tanpa memahami materi dan peserta didik malas untuk mencatat poin-poin penting (ringkasan) yang ada pada materi pelajaran tentu saja hal ini membuat peserta didik cepat lupa akan materi yang telah dipelajarinya. Selain itu, guru juga tampak kurang mengoptimalkan penggunaan sumber belajar lainnya dalam proses belajar mengajar. Padahal ada beberapa sarana pendukung yang telah tersedia di SMAN 1 Tambang seperti laboratorium komputer dan jaringan internet serta peserta didik yang rata-rata sudah memiliki hp android. Akan tetapi sangat disayangkan hal ini belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru.

Menurut Triwahyuningtyas penggunaan teknologi di era sekarang telah merambah ke ranah pendidikan. Tuntutan global yang semakin meningkat menuntut pendidikan untuk selalu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dalam rangka meningkatkan pendidikan dan pernyataan tersebut terutama terkait dengan penggunaan teknologi untuk ranah pendidikan khususnya dalam proses pendidikan (Budiman, 2017). Menurut Gimin (2019) dengan perkembangan teknologi saat ini, berbagai sumber belajar tersebut dapat disajikan dalam bentuk cetak ataupun digital, terpisah atau gabungan. Dalam hal ini guru harus mampu memilih dan menetapkan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Gimin, 2019). Sumber belajar dalam bentuk digital saat ini menjadi salah satu solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh guru dan peserta didik kelas XI IPS 3 SMAN 1 Tambang. Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pengembangan sumber belajar berbasis aplikasi digital *flipbook Maker*.

FlipBook Maker adalah software yang digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk flipbook (Saraswati, 2019). Menurut Wibowo

(2018) aplikasi *FlipBook Maker* sebagai salah satu aplikasi yang mendukung sebagai sumber belajar yang akan membantu dalam proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak terpaku hanya pada tulisan-tulisan saja tetapi bisa dimasukkan sebuah animasi gerak, video, dan audio yang bisa menjadikan sebuah interaktif media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton (Wibowo, 2018).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Adhitya Rol Asmi (2018) bahwasanya Flipbook Maker menjadi solusi atas kebutuhan sumber belajar yang inovatif dan juga mampu membentuk karakter peserta didik untuk Pembelajaran mata kuliah Pancasila. Selain itu juga berdasarkan dari uji lapangan didapatkan bahwa aplikasi Flipbook Maker ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar atau indeks prestasi peserta didik berdasarkan dari hasil pretest dan posttest ranah kognitif, sedangkan pada ranah afektif untuk mengukur sikap peserta didik dan tanggapan tentang pengembangan sumber belajar ini meningkat dari setiap uji coba. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Flipbook Maker ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar (Asmi, 2018).

Beberapa penelitian yang relevan lainnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran flipbook dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Mulyadi et al (2016) menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berpikir kreatif selama kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran *flipbook Maker*. Disamping itu, menurut Sugianto et al (2013) motivasi, minat, dan aktivitas belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran flipbook mengalami peningkatan. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat proses pengembangan sumber belajar berbasis *flipbook Maker* ditinjau dari validitas, respon peserta didik dan hasil belajar peserta didik.

Metode

Penelitian ini merupakan bagian dari jenis penelitian pengembangan yang membuat suatu produk baru dalam proses pembelajaran. Jenis pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE dengan hanya menggunakan 4 tahapan yaitu analyze, design, development dan implementation. Subyek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS 3 SMAN 1 Tambang. Instrument pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dan wawancara, penggunaan angket pada kebutuhan sumber belajar, validasi konten, soal evaluasi dan respon peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan pada tahapan implementasi ialah digunakan analisis uji paired t Test untuk mengetahui adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan sumber belajar berbasis aplikasi flipbook maker yang dilakukan melalui pre test dan post test. engujian dilakukan dengan menggunakan significant 0.05 ($\alpha=5\%$) antar variabel independen dengan variabel dependen. Untuk memudahkan perhitungan, maka seluruh perhitungan dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS yang merupakan software pengolah data statistik. Adapun teknik analisis data yang dilakukan pada tahapan pengembangan modul yaitu uji validitas sumber belajar dilakukan untuk melihat tingkat kelayakan desain sumber belajar dan materi yang sudah dikembangkan, adapun hasil yang diperoleh untuk melihat kelayakan tersebut melalui penilaian yang dilakukan oleh validator ahli desain sumber belajar dan materi pembelajaran.

Analisis data validitas sumber belajar

Uji validitas sumber belajar dilakukan untuk melihat tingkat kelayakan desain sumber belajar dan materi yang sudah dikembangkan, adapun hasil yang diperoleh untuk melihat kelayakan tersebut melalui penilaian yang dilakukan oleh validator ahli desain sumber belajar dan materi pembelajaran.

Tabel 1. Kategori tingkat validitas sumber belajar

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Kriteria validasi dan tingkat ketercapaian yang digunakan dalam pengembangan media dijelaskan pada tabel 1 dan tabel 2.

Tabel 2. Kategori tingkat kelayakan sumber belajar

Range Persentase	Kriteria
0%-40%	Tidak Layak, perlu revisi
41%-60%	Kurang Layak, perlu revisi
61%-80%	Layak, tidak perlu revisi
81%-100%	Sangat Layak, tidak perlu revisi

Analisis data kemanfaatan sumber belajar

Analisis ini dilakukan untuk melihat tingkat kemanfaatan sumber belajar yang dikembangkan yang terdiri dari 15 item pertanyaan. Angket Tabel interpretasi ditunjukkan dengan 4 kategori yang dapat dilihat pada table 3.

Tabel 3. Kategori Tingkat Kemanfaatan Media Pembelajaran

Kategori	Interval	Presentase
Sangat bermanfaat	>48,78 - 60	76%-100%
Bermanfaat	>37,5 - 48,78	51%-75%
Kurang bermanfaat	>26,25 - 37,5	26%-50%
Tidak bermanfaat	15 - 26,25	0%-25%

Analisis data hasil belajar peserta didik

Untuk menjawab rumusan masalah mengenai hasil belajar peserta didik menggunakan sumber belajar berbasis aplikasi *flipbook Maker* ini peneliti menggunakan analisis data kuantitatif berupa uji Paired Sampel T-test.

Pada penelitian ini digunakan analisis uji paired t Test untuk mengetahui adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan sumber belajar berbasis aplikasi *flipbook maker* yang dilakukan melalui *pre test* dan *post test*. Pengujian dilakukan dengan menggunakan significant 0.05 ($\alpha=5\%$) antar variabel independen dengan variabel dependen. Untuk memudahkan perhitungan, maka seluruh perhitungan dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS yang merupakan software pengolah data statistik.

Dasar pengambilan putusan untuk menerima atau menolak H_0 pada uji ini adalah sebagai berikut :

- Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima atau H_a ditolak (perbedaan kinerja tidak signifikan).
- Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak atau H_a diterima (perbedaan kinerja signifikan).

Hasil dan diskusi

Tahap *analyze*.

Pada tahap awal ini peneliti menganalisis tiga komponen yaitu analisis permasalahan awal, analisis kurikulum dan analisis kebutuhan sumber belajar peserta didik. Permasalahan pertama yang terjadi di kelas XI IPS 3 SMAN 1 Tambang adalah sumber belajar yang digunakan peserta didik hanya buku teks saja. Permasalahan selanjutnya adalah metode pembelajaran yang disampaikan guru masih menggunakan metode ceramah diselingi dengan metode tanya jawab. Hanya saja metode tanya jawab ini bersifat kurang efektif.

Analisis mengenai kurikulum. Berdasarkan studi lapangan yang dilakukan maka dapat diketahui bahwa kurikulum yang digunakan oleh SMAN 1 Tambang adalah kurikulum 2013. Tujuan dari kurikulum 2013 berdasarkan Permendikbud No. 36 tahun 2018 adalah bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat,

berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Salah satu sistem yang harus di bentuk dalam mewujudkan tujuan tersebut adalah dengan menerapkan sistem belajar yang berpusat pada peserta didik.

Analisis kebutuhan sumber belajar peserta didik mengenai tingkat kesulitan mata pelajaran Ekonomi ialah sebanyak 35,72% peserta didik memilih sulit dan 64,28% memilih tidak begitu sulit untuk di pahami dan pelajari. Angket selanjutnya menyatakan bahwa 100% peserta didik memilih sumber belajar yang digunakan saat ini adalah sumber belajar berupa buku cetak seperti buku paket. Namun, penggunaan buku paket hanya bisa di pinjamkan ketika pelajaran Ekonomi sedang berlangsung setelahnya dikembalikan lagi ke perpustakaan.

Hasil mengenai penggunaan teknologi dapat diketahui bahwa sebesar 78,57% peserta didik pernah menggunakan teknologi digital dalam proses pembelajaran di kelas. Teknologi digital yang di gunakan rata-rata menggunakan Handphone. Sisanya sebesar 21,43% peserta didik menyatakan tidak pernah menggunakan teknologi digital dalam proses pembelajaran di kelas. Angket analisis kebutuhan juga menyaring informasi mengenai respon peserta didik mengenai sumber belajar yang bisa digunakan kapan saja dan praktis dibawa kemana saja layaknya handphone sehingga bisa memudahkan untuk belajar dan memahami materi. Informasi yang di dapat mengenai respon tersebut adalah sebesar 82,15% peserta didik menyatakan setuju untuk menggunakan sumber belajar tersebut dan hanya 17,85% peserta didik saja yang tidak setuju.

Berdasarkan hasil angket dengan item pertanyaan mengenai respon peserta didik mengenai tingkat ketertarikan pengembangan sumber belajar layaknya sebuah buku dalam bentuk digital menggunakan aplikasi *flipbook Maker* menyatakan bahwa 85,72 % peserta didik Ya, tertarik dengan jumlah peserta didik sebanyak 24 orang. Sedangkan hanya 4 orang peserta didik saja yang menyatakan tidak tertarik dengan total 14,28%. Itu artinya, mayoritas peserta didik membutuhkan pengembangan sumber belajar buku dalam bentuk digital menggunakan aplikasi *Flipbook Maker*. Dengan menggunakan *flipbook maker*, siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena di dalamnya memuat tampilan- tampilan yang lebih menarik dan prestasi belajar siswa lebih meningkat. Selain itu, pada *flipbook maker* ini peneliti mengintegrasikan dengan qr code. Qr code yang terdapat pada *flipbook maker* akan membawa peserta didik pada petunjuk keterangan tersebut. Seperti pada bagian berita, akan membawa peserta didik pada berita yang dipaparkan dan pada bagian evaluasi peserta didik, akan membawa peserta didik melihat dan memahami kunci jawaban beserta video mengenai kunci jawaban tersebut.

Tahap design.

Pada tahap ini peneliti merancang tampilan sumber belajar berbasis *flipbook maker* pada materi APBN dan APBD. Sumber belajar yang telah dikembangkan dapat dilihat pada laman <https://online.flipbook.com/view/135673939/2/>. Berikut beberapa tampilan *flipbook maker*.



Gambar 1. Desain tampilan emodul berbasis *flipbook*

Pada tahapan perancangan ini peneliti melakukan pengembangan dengan menambahkan katalog bacaan pada sumber belajar berbasis *flipbook maker*. Katalog bacaan ini akan terhubung dengan halaman yang akan dituju dengan hanya menekan gambar yang berada di samping keterangan tersebut. Perancangan dan pengembangan sumber belajar berbasis *flipbook maker* yang dilakukan oleh peneliti berpedoman pada analisis permasalahan awal, kurikulum dan analisis kebutuhan yang telah dibahas pada bagian sebelumnya.

Tahap *development*.

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi terhadap sumber belajar berbasis *flipbook maker* pada aspek desain sumber belajar dan materi pembelajaran. Secara umum tujuan validasi produk sumber belajar berbasis aplikasi *flipbook maker* ini adalah untuk memperoleh data mengenai kelayakan sumber belajar yang dalam penelitian ini di lihat melalui aspek desain sumber belajar dan aspek materi.

Uji kelayakan pada desain sumber belajar berbasis *flipbook maker* dilakukan oleh 2 orang ahli desain dan pada uji kelayakan materi dilakukan juga oleh 2 orang ahli materi. Adapun penelian tingkat kelayakan hasil pengembangan sumber belajar berbasis *flipbook maker* adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Tingkat kelayakan validator

No	Penilaian	Persentase	Kategori
1	Ahli desain sumber belajar	86,45	Sangat valid, tidak perlu revisi
2	Ahli materi	88,70	Sangat valid, tidak perlu revisi

Berdasarkan tabel 4. Penilaian validasi sumber belajar berbasis *flipbook maker* ahli desain memiliki persentase 86,45% sehingga memiliki kategori sangat valid dan tidak perlu direvisi. Sedangkan, penilaian validasi sumber belajar berbasis *flipbook maker* oleh ahli materi memiliki persentase 88,70% yang memiliki kategori sangat valid dan tidak perlu direvisi. Hal ini menunjukkan bahwa sumber belajar berbasis *flipbook maker* yang dikembangkan telah layak digunakan. Berdasarkan pada hasil uji angket validitas dengan membandingkan jumlah skor ideal yang telah diberikan oleh validator dengan jumlah skor ideal yang telah ditetapkan di dalam angket validasi (N) (Arifin, 2010). Maka diperoleh angkat diantara 81%-100% dengan kategori tingkat kelayakan sumber belajar berada pada kriteria Sangat Layak. Hal ini senada dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran (Dharmayanti & Oktarika, 2019). Persentase yang diraih

Tahap *implementasi*

Selanjutnya setelah sumber belajar berbasis *flipbook maker* dinyatakan layak oleh ahli desain sumber belajar dan ahli materi, proses penilaian sumber belajar berbasis *flipbook maker* dilanjutkan dengan uji coba skala kecil dengan melibatkan peserta didik kelas XI IPS 3 SMAN 1 Tambang. Tujuan dari uji coba skala kecil ini adalah untuk menguji kemanfaatan sumber belajar *flipbook maker* yang saat ini dikembangkan.

Pada tahap ini, peneliti bertindak sebagai pengamat terhadap guru yang mengujicobakan sumber belajar *flipbook maker* kepada peserta didik. Setelah sumber belajar *flipbook maker* di uji cobakan, langkah selanjutnya adalah meminta peserta didik untuk memberikan penilaian mengenai kemanfaatan sumber belajar *flipbook maker* ini.

Tabel 5. Tingkat kemanfaatan sumber belajar berbasis aplikasi *flipbook maker*

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase(%)
SB (Sangat Bermanfaat)	>48,75-60	19	67,85
B (Bermanfaat)	>37,5-48,75	9	32,15
KB (Kurang Bermanfaat)	>26,25-37,5	-	-
TB (Tidak Bermanfaat)	15-26,25	-	-
Jumlah		28	100%

Berdasarkan analisa tabel 5 mengenai tingkat kemanfaatan sumber belajar berbasis aplikasi *flipbook maker* dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *flipbook maker* sangat bermanfaat dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran ekonomi. Berdasarkan nilai tingkat persentase teknologi digital peserta didik ialah sebesar 78,57% peserta didik pernah menggunakan teknologi digital dalam proses pembelajaran di kelas. Teknologi digital yang di gunakan rata-rata menggunakan Handphone.

Sisanya sebesar 21,43% peserta didik menyatakan tidak pernah menggunakan teknologi digital dalam proses pembelajaran di kelas. Angket analisis kebutuhan juga menyaring informasi mengenai respon peserta didik mengenai sumber belajar yang bisa digunakan kapan saja dan praktis dibawa kemana saja layaknya handphone sehingga bisa memudahkan untuk belajar dan memahami materi. Informasi yang di dapat mengenai respon tersebut adalah sebesar 82,15% peserta didik menyatakan setuju untuk menggunakan sumber belajar tersebut dan hanya 17,85% peserta didik saja yang tidak setuju. Hasil penelitian ini sama dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dendik Udi Mulyadi dengan hasil pengembangan bahan ajar *flipbook maker* mendapatkan respon yang sangat menarik oleh peserta didik, selain itu bahan ajar *flipbook maker* yang dikembangkan layak digunakan sebagai bahan ajar. Selain itu penelitian ini sama dengan hasil penelitian oleh Edi Wibowo bahwa pembelajaran dengan bahan ajar *flipbook maker* mendapatkan respon yang lebih disukai oleh siswa dibandingkan dengan pembelajaran dengan buku ajar dan metode konvensional (K. W. B. Putra, Wirawan, & Pradnyana, 2017). Berdasarkan hasil angket dengan item pertanyaan mengenai respon peserta didik mengenai tingkat ketertarikan pengembangan sumber belajar layaknya sebuah buku dalam bentuk digital menggunakan aplikasi Flipbook Maker menyatakan bahwa 85,72 % peserta didik Ya, tertarik dengan jumlah peserta didik sebanyak 24 orang. Sedangkan hanya 4 orang peserta didik saja yang menyatakan tidak tertarik dengan total 14,28%. Itu artinya, mayoritas peserta didik membutuhkan pengembangan sumber belajar buku dalam bentuk digital menggunakan aplikasi Flipbook Maker. Selanjutnya bahan ajar e-modul ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik

Penelitian ini menggunakan uji hipotesis jenis analisis uji paired t Test untuk mengetahui adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan sumber belajar berbasis aplikasi *flipbook maker* yang dilakukan melalui *pre test* dan *post test*. Uji t Tes menggunakan SPSS yang di dapat hasilnya sebagai berikut.

Tabel 6. Paired Samples Test

Pair	Sebelum – Sesudah	Paired Differences				T	df	Sig. (2- tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
1	-	7.679	10.788	2.039	-11.862	-3.496	3.766	27	.001

Berdasarkan table 6 tentang hasil Paired Samples Statistics dapat dijabarkan bahwa untuk nilai sebelum (pre-test) menggunakan sumber belajar berbasis aplikasi flipbook maker diperoleh rata-rata hasil belajar 80,61 sedangkan untuk nilai sesudah (post test) sumber belajar berbasis aplikasi flipbook maker diperoleh rata-rata hasil belajar 88,29 dengan jumlah peserta didik 28 orang. Untuk nilai standar deviasi pada pre test adalah 8,762 dengan standar error mean 1,656. artinya perbedaannya antara nilai siswa satu dengan lain memiliki rentang nilai besar dari pada uji beda pada pre-test. Pada posttest standar deviasi pada post test 6,809 dengan standar error mean 1,287 artinya perbedaannya antara nilai siswa satu dengan lain memiliki rentang nilai sangat kecil. Selanjutnya untuk membuktikan tingkat signifikan perbedaan tersebut maka dilakukan uji paired sample test. Hal ini juga terlihat dari antusias siswa yang lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan sumber belajar berbasis aplikasi *flipbook maker*. Setelah sumber belajar flipbook maker di uji cobakan, langkah selanjutnya adalah meminta peserta didik untuk memberikan penilaian mengenai kemanfaatan sumber belajar flipbook maker ini. Informasi yang didapat berdasarkan google form yang di kirim kepada 28 orang peserta didik dengan 15 item pertanyaan dengan keterangan SB (Sangat Bermanfaat), B (Bermanfaat), KB (Kurang Bermanfaat) dan TB (Tidak Bermanfaat).

Berdasarkan analisa tabel 7 mengenai tingkat kemanfaatan sumber belajar berbasis aplikasi flipbook maker dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi flipbook maker sangat bermanfaat dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran ekonomi. Hal ini juga terbukti dari hasil belajar peserta didik yang meningkat setelah diberi evaluasi mengenai materi yang ada pada sumber belajar berbasis aplikasi flipbook maker.

Tabel 7. Tingkat Kemanfaatan

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase(%)
SB (Sangat Bermanfaat)	>48,75-60	19	67,85
B (Bermanfaat)	>37,5-48,75	9	32,15
KB (Kurang Bermanfaat)	>26,25-37,5	-	-
TB (Tidak Bermanfaat)	15-26,25	-	-
Jumlah		28	100%

Aplikas flipbook maker adalah salah satu aplikasi yang mendukung sebagai media pembelajaran yang akan membantu dalam proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak terpaku hanya pada tulisan-tulisan saja tetapi bisa dimasukan sebuah animasi gerak, video, dan audio yang bisa menjadikan sebuah interaktif media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton (Fonda & Sumargiyani, 2018).

Tahap Evaluasi

Sumber belajar berbasis aplikasi *flipbook maker* di kembangkan dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Tahap analisis yang dilakukan meliputi analisis permasalahan awal, analisis kurikulum, analisis kebutuhan sumber belajar. Analisis permasalahan awal yang ada pada kelas XI IPS 3 di SMAN 1 Tambang adalah terbatasnya jumlah buku dan waktu penggunaan buku paket tersebut . Selanjutnya Kurikulum yang digunakan oleh SMAN 1 Tambang adalah kurikulum 2013. Tujuan dilakukannya analisis kurikulum ialah untuk menyelaraskan antara tujuan kurikulum 2013 dengan proses pembelajaran yang harusnya dilakukan oleh guru dan peserta didik. Selain itu, analisis kebutuhan sumber belajar dilakukan untuk menyaring informasi awal yang dibutuhkan peserta didik dalam pembelajaran ekonomi terkait sumber belajar. Dapat diketahui dari hasil angket kebutuhan sumber belajar bahwa peserta didik membutuhkan pengembangan sumber belajar buku dalam bentuk digital menggunakan aplikasi *flipbook Maker*. Berdasarkan hasil pada tahap analisis ini yang dilakukan dari tahap analisis permasalahan awal, analisis kurikulum dan analisis kebutuhan sumber belajar maka peserta didik membutuhkan sumber belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran ekonomi.

Tahapan selanjutnya adalah tahap design. Peneliti mulai merancang produk dengan melakukan rancangan desain template dan materi. Rancangan desain pada sumber belajar yaitu dengan menyusun kerangka yang terdiri dari cover, , Kompetensi Inti, tujuan pembelajaran, Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Kompetensi, kata kunci, peta konsep, materi pembelajaran, , rangkuman dan evaluasi peserta didik. sedangkan pada rancangan materi di sajikan dari materi pembelajaran dengan menggunakan berbagai referensi. Pada tahap design ini peneliti menyempurnakan tampilan *flipbook maker* dan evaluasi peserta didik. penelitian ini akan memaparkan materi secara menarik dan pada evaluasi peserta didik akan ditambahkan pembahasan soal evaluasi pilihan ganda dengan menggunakan video yang terintegrasikan melalui *qr code*.

Pada tahap development ini dilakukannya uji validasi oleh validator. Validasi yang di uji pada penelitian ini adalah validasi desain sumber belajar dan validasi materi pembelajaran terhadap produk sumber belajar berbasis aplikasi *Flipbook Maker* yang dikembangkan. Komentar dan saran dari validator menjadi dasar atas perbaikan produk. Setelah di lakukannya perbaikan kemudian sumber belajar berbasis aplikasi *Flipbook Maker* yang sudah dikembangkan dan layak untuk digunakan akan di uji coba melalui kegiatan pembelajaran ekonomi.

Selanjutnya adalah tahap implementasi. Pada tahap ini dilakukan nya uji coba produk. Uji coba dilakukan di kelas XI IPS 3 SMAN 1 Tambang. Berdasarkan hasil angket kemanfaatan sumber belajar berbasis aplikasi *Flipbook Maker* maka di dapat mayoritas peserta didik sebesar 67,85% menyatakan sumber belajar berbasis aplikasi *flipbook maker* sangat bermanfaat (SB) dan sisanya 32,15% menyatakan bahwa sumber belajar berbasis aplikasi *flipbook maker* bermanfaat (B). artinya sumber belajar berbasis aplikasi *Flipbook Maker* sangat bermanfaat bagi peserta didik.

Tahap akhir dari model ini adalah evaluasi. Evaluasi dapat dinyatakan sebagai suatu proses pengambilan keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran

hasil belajar, baik yang menggunakan instrumen tes maupun non tes (Zainul dan Nasution, 2001). Pada proses pengolahan data pretest dan posttest dapat diperoleh tingkat signifikansi =0.001 kurang dari taraf signifikansi 0,05 yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan sumber belajar berbasis aplikasi *flipbook maker*. Berdasarkan tahap-tahap yang telah dilakukan, Maka sumber belajar berupa Flipbook yang dikembangkan ini memiliki kriteria Layak, untuk digunakan dalam pembelajaran ekonomi oleh guru maupun siswa secara individu atau kelompok.

Simpulan

Dari data dan analisis yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kelayakan dari pengembangan *flipbook maker* dengan materi APBN dan APBD dinyatakan layak untuk digunakan melalui pengujian para ahli materi dan ahli desain sumber belajar. selain itu pada tahap uji coba yang dilakukan di kelas XI IPS 3 SMAN 1 Tambang dinyatakan bahwa produk sangat layak digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dan juga dilakukan analisis uji t Test untuk melihat hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan *flipbook maker*, pada hasil tersebut dinyatakan hasil belajar peserta didik meningkat sesudah menggunakan sumber belajar berbasis *flipbook maker*.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan sumber belajar ini, maka saran yang diberikan adalah penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian yang sejenis ini akan lebih baik lagi jika materi yang dikembangkan tidak hanya satu materi melainkan beberapa materi dan menyajikannya dalam bentuk yang lebih kreatif.

Referensi

- Adhitya Rol Asmi dkk. (2018). *Pengembangan E-modul Berbasis Flip Book Maker Materi Pendidikan Karakter untuk Pembelajaran Mata Kuliah Pancasila MPK Universitas Sriwijaya*. JPIS, 27(1), 1-10.
- Almasdi Syahza. (2016). *Metodologi Penelitian*. Pekanbaru: Universitas Riau Perss
- Aminoto, T. dan Pathoni, H. 2014. Penerapan Media E-learning Berbasis Schoology untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Usaha dan Energi di Kelas XI SMA N 10 Kota Jambi. *Jurnal Sainmatika*. Vol.8(1): 13-29
- Arifin, Z. (2010). *Evaluasi Intsruksional*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31.
- Eka. (2014). *Perbedaan Intensitas Pemanfaatan Sumber Belajar Tinggi Dengan Rendah Terhadap Prestasi Belajar Profesi Keguruan*. *Jurnal Kependidikan*, 2(1), 26-36.
- Elva. (2020). *Pengembangan LKPD Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMKN 2 Nganjuk*. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. JPAP, 9(2), 281-291
- Gimin, dan R. Sri Kartikowati. (2019). *Desain Model Pembelajaran Flipped–Sumber Belajar Kliping Digital*. The 2nd Proceeding Annual National Conference for Economics and Economics Education Research. 2 (Juli 2019). 24-35
- Idmal, N. S. (2019). *Hubungan Pemanfaatan Sumber Belajar Dengan Hasil Belajar IPA Siswa SMP Negeri 4 Barebbo Kabupaten Bone*. *Jurnal Biotek*, 7(2), 148-156.
- Jailani, M. S.(2016). *Pengembangan sumber belajar berbasis karakter peserta didik (ikhtiar optimalisasi proses pembelajaran pendidikan agama islam (PAI))*. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 176-192.
- Maisaroh. (2010). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team Pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komunikasi Di SMK Negeri 1 Bogor*. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. 7(2). 157-172
- Nana, Sudjana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nazeri. 2013. Penggunaan e-FlipBook dalam Topik Elektrik dan Elektronik: Inovasi dalam Pengajaran Reka Bentuk dan Teknologi PISMP RBT. *Artikel Ilmiah Tugas akhir: Vol 1 (1)*.

- Putra, R. W. Y., & Ruli, A. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Materi Trigonometri Berbantuan Software iMindMap pada Siswa SMA. *AlJabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 39–47.
- Putriani, D., & Rahayu, C. (2018). The effect of discovery learning model using sunflowers in circles on mathematics learning outcomes. *International Journal of Trends in Mathematics Education Research*, 1(1), 22-25.
- Ramdania, D. 2013. Penggunaan Media Flash Flip Book Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Artikel Ilmiah Tugas Akhir. Bandung. UPI
- Sahala, Suarman dkk. (2019). Development Of Interactive Multimedia Towards Economic Problems On Economic Subjects For Social Science Class X Students At Darma Yudha High School. *International Journal of Educational Best Practices (IJE BP)*. 3(2), 63-74.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Saraswati, S., & Linda, R. (2019). Development of Interactive E-Module Chemistry Magazine Based on Kvisoft Flipbook Maker for Thermochemistry Materials at Second Grade Senior High School. *Journal of Science Learning*, 3(1), 1-6.
- Setiawaty, S., Fatmi, N., Rahmi, A., Unaida, R., Fakhrah, Hadiya, I., ... & Alchalil.(2018). Pembelajaran Sains, Teknologi, Teknik, dan Matematika (STEM) terhadap Keterampilan Proses Sains dan Sikap Sains Siswa. Dalam Prosiding MICoMS. (575-581)
- Triwahyuningtyas, D., Ningtyas, A. S., & Rahayu, S. (2020). The problem-based learning e-module of planes using Kvisoft Flipbook Maker for elementary school students. *Jurnal Prima Edukasia*, 8(2), 199-208
- Wahyu, R. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi
- Wibowo, Edi, Dona. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan*. Desimal: Jurnal Matematika, 1 (2)