

PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK INTERAKTIF MATERI TEORI MASUKNYA AGAMA DAN KEBUDAYAAN HINDU-BUDHA DI INDONESIA UNTUK KELAS X SMK NEGERI 1 JABON

Iqbal Pratama Fajar Akbar

S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

iqbalpratama.19049@mhs.unesa.ac.id

Bachtiar S. Bachri

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

bachtiarbachri@unesa.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk yang layak dan efektif. Produk yang dikembangkan adalah media *flipbook* interaktif tentang materi teori masuknya agama dan kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia untuk kelas X SMK Negeri 1 Jabon. Model pengembangan menggunakan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implementation, dan Evaluate*). Hasil penelitian menunjukkan validasi ahli media mencapai presentase 100%, dan validasi ahli materi persentasenya sebesar 86%. Presentase yang diperoleh dari validitas ahli termasuk dalam kategori "sangat baik", sehingga media *flipbook* interaktif layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun Uji coba lapangan melibatkan 35 peserta didik kelas X DKV. Diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 42,50 (Std. Deviasi= 7.308) dan *posttest* sebesar 83,53 (Std. Deviasi= 6,575). Nilai rata-rata *pretest* lebih kecil dibandingkan nilai *posttest*. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai t sebesar -41,029 ($df=33$) dan nilai signifikansinya 0,000. Angka signifikansi menunjukkan nilai lebih kecil daripada 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan terjadi peningkatan nilai kognitif atau pengetahuan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *flipbook* interaktif.

Kata Kunci: Pengembangan, *flipbook* interaktif, hasil belajar

ABSTRACT

The purpose of this research is to produce a feasible and effective product. The product developed is an interactive flipbook media on theoretical material of the introduction of Hindu-Buddhist religion and culture in Indonesia for class X SMK Negeri 1 Jabon. The development model uses ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implementation, and Evaluate). The results showed that the media expert validation reached a percentage of 100%, and the material expert validation percentage was 86%. The percentage obtained from expert validity is included in the "very good" category, so that interactive flipbook media is suitable for use in learning activities. The field trial involved 35 students of class X DKV. The average pretest score was 42.50 (Std. Deviation = 7.308) and the posttest was 83.53 (Std. Deviation = 6.575). The pretest mean value is smaller than the posttest value. The paired sample t-test results show a t value of -41.029 (df = 33) and a significance value of 0.000. The significance number shows a value smaller than 0.05 (0.000 < 0.05). Thus it can be concluded that there is an increase in the cognitive value or knowledge of students after using interactive flipbook learning media.

Keywords: Development, interactive flipbook, learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pondasi dalam memajukan bangsa dikarenakan keberhasilan suatu negara banyak diukur dari kualitas pendidikan yang diselenggarakan. Pendidikan juga menjadi kebutuhan dasar manusia dimana dapat dijadikan bekal untuk menopang kehidupan mendatang (Susilo dan Sarkowi, 2018: 46). Indonesia menjadi salah satu negara yang kental akan sejarah dan budayanya, dewasa ini bangsa Indonesia dihadapkan pada persoalan mengenai rendahnya minat generasi muda dalam mempelajari sejarah di sekolah. Pendidikan ialah investasi sumber daya manusia yang memiliki

pengaruh terhadap peradaban manusia dalam jangka yang cukup panjang. Mengingat di Indonesia pendidikan sangat diutamakan sebab pendidikan berperan penting dalam mewujudkan peradaban bangsa yang bermartabat.

Darman (2017: 80) menyebutkan situasi pendidikan di Indonesia masih mengharuskan peserta didik untuk mempelajari banyak bidang studi yang memiliki materi yang sangat abstrak. Pendapat serupa disampaikan oleh Asmara (2019:106), yang mengemukakan bahwa salah satu alasan mengapa minat belajar generasi milenial kurang adalah karena proses pembelajaran yang masih kaku dan tradisional.

Konsekuensinya, peserta didik mengalami dampak negatif seperti tekanan dan stres.

Media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. (Sutirman, 2013: 15). Media di sini dimaksudkan sebagai alat komunikasi yang diperlukan oleh pendidik sebagai penghubung dengan peserta didik, harapannya dengan penggunaan media pendidik lebih komunikatif dan peserta didik dapat mengakses media pembelajaran. Sedangkan Briggs (1977: 87) berpendapat bahwa media merupakan alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang peserta didik untuk fokus dalam pembelajaran. Selain itu, menurut Muhson (2010:13), media pembelajaran adalah “perangkat lunak” berupa pesan atau muatan pendidikan yang disajikan melalui teknologi bantu (hardware) agar dapat sampai kepada siswa. Apa pun yang dapat mengirimkan informasi atau pesan ke sumber dan penerima pesan dianggap sebagai media. Dapat dikatakan juga media merupakan sebuah bentuk atau sebuah saluran yang dapat menjembatani sebuah informasi. Menurut Rohani (2019) media merupakan alat fisik yang berisi pesan berupa ide atau gagasan untuk penyaluran informasi sehingga peserta didik lebih mudah memahami pesan yang disampaikan pendidik melalui media tersebut, sedangkan menurut Wina Sanjaya (2014), Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat komunikasi dalam proses pendidikan, memfasilitasi komunikasi antara pengirim pesan (pendidik) dan penerima pesan (siswa). Segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran agar proses belajar mengajar dapat berlangsung disebut sebagai media pembelajaran (Sadiman, 2009:6). Definisi lain yang menjelaskan bahwa Media pembelajaran digambarkan sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan, membangkitkan gagasan, perasaan, keuletiran, dan kemauan peserta didik untuk menunjang proses pembelajaran. Media adalah perantara atau penyampai pesan antara pengirim (pengajar) dan penerima pesan (siswa) (Prastya, 2016: 297). Dari definisi di atas, Media pembelajaran memainkan peran penting dalam memfasilitasi retensi konten akademik siswa. Sarana pendidikan yang harus digunakan dapat menarik perhatian siswa terhadap kegiatan belajar mengajar dan memudahkan mereka dalam belajar. Sebaiknya menggunakan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran di lingkungan sekolah. Namun akan sulit menerima materi jika tidak menggunakan media pembelajaran, dan tidak semua sekolah memiliki media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung

proses pembelajaran. Oleh karena itu, sudah menjadi tanggung jawab kita sebagai teknolog pendidikan untuk menciptakan media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Jabon dalam pembelajaran sejarah, pendidik belum menerapkan secara maksimal penggunaan teknologi pada pembelajarannya hal ini menyebabkan pembelajaran kurang efisien, khususnya di kelas X pada materi teori masuknya agama dan kebudayaan Hindu dan Budha di Indonesia.

Langkah pertama yang diambil oleh peneliti adalah dengan melakukan studi pendahuluan dengan menilai proses pembelajaran dan menilai modul ajar. Dari hasil pengamatan proses pembelajaran dan modul ajar tersebut didapatkan bahwa tujuan pembelajaran dari materi tersebut yakni memahami teori-teori tentang masuknya agama dan kebudayaan Hindu-Budha ke Indonesia. Sumber belajar yang sering digunakan oleh guru maupun siswa yaitu buku paket Sejarah kelas X yang hanya ada gambar dan kata-kata. Faktor-faktor tersebut memicu suasana pasif dalam proses belajar mengajar, sehingga banyak siswa yang beralih fokus pada smartphone masing-masing. Dari observasi peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang jarang digunakan dalam proses pembelajaran membuat belajar mengajar kurang optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran. Materi teori masuknya agama dan kebudayaan Hindu dan Budha ini media pembelajaran diperlukan sebagai alat bantu untuk menarik perhatian karena banyak dari materi tersebut tidak dapat dijelaskan hanya melalui metode ceramah. Oleh karena itu, perlu diciptakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan solusi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari materi teori masuknya agama dan kebudayaan Hindu dan Budha di Indonesia kelas X di SMK Negeri 1 Jabon. Solusi yang tepat berkaitan dengan uraian di atas adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif. Media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah e-modul berbasis flipbook interaktif. Flipbook interaktif adalah bagian dari media digital yang terlihat seperti file pdf dan dapat dibuka dan dihalaman seperti buku asli. Flipbook interaktif adalah program komputer berbasis multimedia. Untuk berkomunikasi dengan peserta didik, multimedia adalah kumpulan berbagai media (format file) berupa teks, foto, grafik, musik, animasi, video, interaktivitas, dll yang telah diolah dan digabungkan menjadi file digital (Sugianto, 2013). Penggunaan media flipbook

interaktif bisa dikatakan fleksibel, hal ini dikarenakan media ini dapat diakses dengan melalui komputer jinjing maupun ponsel pintar. Penelitian Rifqiwati dkk dari tahun 2020 menunjukkan bahwa perkembangan media biomagazine dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada kategori tinggi. Ini menunjukkan kemungkinan untuk penciptaan sumber belajar flipbook interaktif yang berfokus pada siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Flipbook Interaktif Materi Teori Masuknya Agama dan Kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia untuk Kelas X SMK Negeri 1 Jabon.

METODE

Model dalam penelitian pengembangan ini yang digunakan oleh peneliti adalah model pengembangan ADDIE. ADDIE adalah singkatan dari Analyze, Design, Develop, Implementation, dan Evaluate. Pemilihan model pengembangan yang baik akan menghasilkan produk yang dinilai layak dan efektif bagi peserta didik. Branch (2009) Sebuah konsep yang digunakan dalam pengembangan produk yang disebut ADDIE digunakan untuk menciptakan pembelajaran berbasis kinerja.

Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan media flipbook interaktif materi teori masuknya agama dan kebudayaan Hindu dan Budha di Indonesia. Pada penelitian ini, pengembangan media flipbook bertujuan untuk menambah media penunjang pada pembelajaran. Melalui validasi oleh ahli media, ahli materi, guru, dan uji coba penggunaan siswa akan ditentukan tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan adalah wawancara, angket, dan tes praktek (*pre-test* dan *post-test*). Pada penelitian ini dilakukan pengambilan data dengan angket tertutup yang diberikan kepada subjek uji coba yaitu: (1) Ahli Desain Pembelajaran, (2) Ahli Materi, (3) Ahli Media, dan (4) Peserta Didik. Uji coba produk dilakukan kepada peserta didik dengan melakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.

Teknis analisis data yang peneliti lakukan agar menjawab rumusan masalah penelitian yakni: (1) Analisis kebutuhan (*need assesment*) terkait kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan karakteristik materi, (2) Analisis kelayakan media dengan menggunakan angket yang diberikan kepada subjek uji coba. Dalam mengolah data ini menggunakan skala *likert*, dan (3) Analisis hasil

belajar peserta didik. Dalam mengolah data ini diperlukan uji homogenitas, uji normalitas, dan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menghasilkan pengembangan media berupa *flipbook* interaktif untuk mata pelajaran sejarah kelas X DKV 1 di SMK Negeri 1 Jabon. *Flipbook* interaktif ini dikembangkan untuk mengatasi masalah belajar peserta didik dalam materi teori masuknya agama dan kebudayaan Hindu dan Budha di Indonesia. Hasil dari penelitian ini berupa data keterlaksanaan penerapan media *flipbook* interaktif yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *flipbook* interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas X DKV 1 di SMK Negeri 1 Jabon.

Pengembangan multimedia tutorial ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahapan yang pertama yaitu *analysis*, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan (*need assesment*) terkait kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan karakteristik materi.

Tahapan kedua yaitu *design*, pada tahap ini dilakukan perancangan *flipbook* yang digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan media. Tahapan yang dilakukan yaitu: (1) Menyusun modul ajar, (2) Membuat identifikasi program, (3) Membuat tujuan program, (3) Menyusun Garis Besar Isi Materi, (4) Menyusun Garis Besar Isi Program, (5) Menyusun storyboard, (6) Memilih dan Menetapkan website/software, (7) membuat instrumen validasi ahli, dan (8) Merancang bahan penyerta.

Tahapan ketiga yaitu *development*, pada tahap ini mulai dilakukan pengembangan/produksi media sesuai rancangan yang telah dibuat. Tahapan yang dilakukan yaitu: (1) Produksi media *flipbook* interaktif menggunakan website www.heyzine.com, (2) Validasi media oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media, dan (3) Revisi media.

Tabel 1. Hasil Angket Validasi Ahli

Ahli	Presentase	Kualifikasi
Uji Validasi Ahli Materi	86%	Sangat Baik
Uji Validasi Ahli Desain Pembelajaran	94%	Sangat Baik
Uji Validasi Ahli Media	100%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1 mengenai hasil validasi kelayakan didapatkan hasil presentase 94% dari ahli desain pembelajaran, 86% dari ahli materi, 100% dari ahli media. Menurut Arikunto (2014) presentase tersebut dikualifikasikan memiliki kategori sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Tahap yang keempat yaitu *implementation*, pada tahap ini dilakukan uji coba produk kepada kelompok kecil terdiri dari 5 peserta didik dan kelompok besar terdiri dari 15 peserta didik. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik serta pengaruh media terhadap pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil dan Besar

Subjek Uji Coba	Presentase	Kualifikasi
Uji Coba Kelompok Kecil	81%	Sangat Baik
Uji Coba Kelompok Besar	83%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2 mengenai hasil angket uji coba produk didapatkan hasil presentase 81% dari uji coba kelompok kecil, dan 83% dari uji coba kelompok besar. Menurut Arikunto (2014) presentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* interaktif “Teori Masuknya Agama dan Kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia” layak digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran sejarah kelas X DKV 1 SMK Negeri 1 Jabon.

Tahap kelima yaitu *evaluate*, pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas multimedia tutorial yang dikembangkan dengan cara menganalisa hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik.

Selanjutnya, dilakukan analisis data hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari hasil *pre-test* maupun *post-test* peserta didik kelas kelas X DKV 1 SMK Negeri 1 Jabon. Analisis data dilakukan dengan uji validitas. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah soal dapat dikatakan valid atau tidak. Berikut merupakan hasil uji validasi.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Soal

Item Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Ket
Soal 1	0,543	0,329	Valid
Soal 2	0,457	0,329	Valid
Soal 3	0,395	0,329	Valid
Soal 4	0,462	0,329	Valid
Soal 5	0,336	0,329	Valid
Soal 6	0,474	0,329	Valid
Soal 7	0,376	0,329	Valid
Soal 8	0,366	0,329	Valid

Soal 9	0,383	0,329	Valid
Soal 10	0,392	0,329	Valid
Soal 11	0,420	0,329	Valid
Soal 12	0,515	0,329	Valid
Soal 13	0,411	0,329	Valid
Soal 14	0,379	0,329	Valid
Soal 15	0,447	0,329	Valid
Soal 16	0,525	0,329	Valid
Soal 17	0,396	0,329	Valid
Soal 18	0,447	0,329	Valid
Soal 19	0,372	0,329	Valid
Soal 20	0,575	0,329	Valid

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel di atas menunjukkan hasil uji validitas instrumen yang akan digunakan pada soal *pretest* dan *posttest*. Hasilnya menunjukkan keseluruhan item soal memiliki nilai r_{hitung} lebih besar dibandingkan r_{tabel} . Secara keseluruhan, dapat diambil keputusan bahwasannya seluruh item soal dalam pengujian validitas dinyatakan valid dan layak untuk digunakan sebagai instrument penelitian.

Setelah soal diuji validitas, maka langkah berikutnya melakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas ditujukan untuk mengetahui tingkat konsistensi dalam mengukur sesuatu meski dilakukan secara berulang pada objek yang sama. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan teknik *Alpha Cronbach* berbantuan *SPSS 25 for windows*

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	N	Koefisien Alpha Cronbach's	Keterangan
Hasil Belajar	36	0,772	Reliabilitas

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan teknik *Alpha Cronbach's* menunjukkan nilai koefisien 0,772 yang berada dalam kategori reliabilitas tinggi. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa instrument hasil belajar memiliki konsistensi yang baik dan siap digunakan untuk penelitian.

Setelah melakukan uji coba lapangan pada 34 peserta didik kelas X DKV, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data yang sudah diperoleh. Analisis data dilakukan untuk pengujian hipotesis guna melihat perbedaan rerata antara nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas X DKV setelah dibelajarkan menggunakan media *flipbook* interaktif. Tetapi, sebelum uji hipotesis, maka perlu dilakukan uji normalitas terlebih dahulu. Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari

populasi yang terdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini pengujian normalitas menggunakan teknik Uji *Kolmogrov Smirnov* berbantuan *software SPSS 25 for windows*.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Hasi pretest	0.134	34	0.128
l posttes	0.147	34	0.059
t			

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil data uji normalitas menyatakan data pretest menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,128 ($0,128 > 0,05$) yang artinya lebih besar daripada 0,05 jadi data pretest terdistribusi normal. Pada data posttest menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,059 ($0,059 > 0,05$) yang artinya lebih besar daripada 0,05 sehingga data posttest dapat dikatakan terdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan hasil uji normalitas data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji validitas, uji reliabilitas dan normalitas, selanjutnya dilakukan uji-t. *Uji Paired Sample T-Test* digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* (Creswell, 2014: 178). Pengujian hipotesis dalam analisis data ini menggunakan bantuan program *software SPSS 25 for windows*.

Tabel 6. Hasil Uji T

Paired Samples Test

Paired Differences		Std. Deviation	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper	Sig. (2-tailed)
Mean	Difference						
P	Pretest - Posttest	9.1941	-41.029	7.237	-55.499	-26.559	0.000

Berdasarkan tabel 6 hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai t sebesar -41,029 ($df=33$) dan nilai signifikansinya 0,000. Angka signifikansi menunjukkan nilai lebih kecil daripada 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media flipbook interaktif.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Abror (2020) dengan hasil penilaian kelayakan ahli materi dengan kategori layak, dan penilaian ahli media dengan kategori sangat layak. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Hayati (2015) juga menunjukkan bukti bahwa media flipbook layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar belajar peserta didik.

PENUTUP

Simpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook interaktif telah tervalidasi ahli. Capaian penilaian dituangkan dalam bentuk kriteria yang dibuat secara bertingkat dari kurang baik hingga sangat baik dengan skala penilaian dari 1 sampai 5. Validasi ahli desain pembelajaran, validasi ahli, dan validasi ahli materi tergolong dalam kategori sangat layak. Selain itu, pada uji coba produk kelompok kecil dan kelompok besar juga didapatkan hasil yang sangat baik. sehingga dapat disimpulkan bahwa media flipbook interaktif materi teori masuknya agama dan kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil keefektifan media dapat dilihat dari pengukuran signifikan nilai pretest dan posttest. Uji ini melibatkan 34 peserta didik kelas X DKV. Diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 42,50 (Std. Deviasi= 7.308) dan posttest sebesar 83,53 (Std. Deviasi= 6,575). Nilai rata-rata pretest lebih kecil dibandingkan nilai posttest. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai t sebesar -41,029 ($df=33$) dan nilai signifikansinya 0,000. Angka signifikansi menunjukkan nilai lebih kecil daripada 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan terjadi peningkatan nilai kognitif atau pengetahuan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran flipbook interaktif.

Saran

1. Saran Pemanfaatan

Dalam pemanfaatan media flipbook interaktif ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran pada materi Teori Masuknya Agama dan Kebudayaan Hindu dan Budha di Indonesia. Serta diharapkan media ini dapat digunakan oleh peserta didik sebagai media pembelajaran mandiri yang dapat digunakan diberbagai kondisi, kapan dan dimana saja guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Saran Diseminasi Produk

Pengembangan media flipbook interaktif pada mata pelajaran sejarah khususnya materi

masuknya agama dan kebudayaan hindu dan budha di indonesia hanya diterapkan untuk peserta didik kelas X DKV di SMK Negeri 1 Jabon. Apabila media ini diterapkan di sekolah lain, maka perlu dilakukan kajian kembali khususnya pada analisis kinerja dan analisis kebutuhan sesuai permasalahan yang ada di sekolah tersebut dan pada mata pelajaran serta materi yang diterapkan.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut
Sebaiknya ditambahkan referensi sumber yang paling terbaru sesuai dengan kondisi dan perkembangan teknologi guna memperluas pemahaman peserta didik dan menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, A M., et al. 2019. Digital Flipbook Empowerment a Development Means for History Learning Media. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 8 (2), 266-275.
- Amruddin, S.P., 2022. PARADIGMA KUANTITATIF, TEORI DAN STUDI PUSTAKA. *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, p.1.
- Aprilia, T. (2017). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Teknodika* 74. 15(02), 74–82.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmara, Y. 2019. Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*. 2 (2): 105-120.
- Astuti, B. & Risabethe. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 7(1): 34-45.
- Berk, L.E. (2003). *Child Development*, 6th ed. Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Borg, W. R. and Gall, M. D. 1971. *Educational Research: An Introduction (Second Edition)*. New York: David McKay Company, INC.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Briggs, Leslie J. 1977. *Instructional Design*, Educational Technology Publications Inc. New Jersey : Englewood Cliffs.
- Darman, R. A. 2017. Mempersiapkan Generasi Emas Indonesia Tahun 2045 Melalui Pendidikan Berkualitas. *Jurnal Edik Informatika*. 3 (2): 73-87.
- Gunarsa, S.D. 1991. *Psikologi Praktis : Anak, Remaja, dan Keluarga*. Jakarta : PT. BPK Gunung Mulia.
- Hapsari, R., & M. Adil. 2021. Sejarah untuk SMK/MAK Kelas X. Jakarta: Erlangga.
- Isnaeni, Indri., & Yuli Agustina. 2018. An Increase in Learning Outcome Students is Through the Development of Archive E-Module Based on The Flipbook with Discovery Learning Model. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen*. 4 (3), 114-118.
- Kompri. 2016. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kristanto, A. 2015. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Mariana. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Sejarah Indonesia*. Jakarta: Direktorat Sekolah Menengah Atas Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>.
- Mustaji. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Nugraheni, S A., et al. 2022. Pengembangan Media Flipbook Berbasis Digital Quotient untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Mahasiswa Pendidikan Tinggi Islam di Indonesia. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*. 11 (2), 400-408.
- Patmi, S, R. A., & Sina, I. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Model Problem Based Learning. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(4), 337– 346. <https://doi.org/10.24036/jptk.v2i1.4623>.
- Prastya, A. (2016). Strategi Pemilihan Media Pembelajaran Bagi Seorang Guru. *Temu Ilmiah Nasional Guru (Ting) Viii*, 3(26 November), 294–302.
- Rahmawati, Desi., et al. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Materi Gerak Benda di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. 6 (4). 326-332.
- Rohani. (2019). *Media pembelajaran*. Jurnal Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri, Sumatera Utara.
- Sadiman, A. S. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan desain sistem*

pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sardiman, A. M. 2014. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (cetakan ke-2) Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Seels, B. B. and Richey, R. C. (1994). *Instructional Technology: The Definition and Domains of The Fields*. Washington D.C: AECT.

Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA, CV.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sutirman. (2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Tusriyanto. (2015). *Ilmu Pengetahuan Sosial 2*. Lampung: STAIN JURAI SIWO METRO.

Wardaya. (2009). *Cakrawala Sejarah Untuk SMA / MA Kelas XI*. Jakarta: Pusat Pebukuan Departemen Pendidikan Nasional.

