

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flip Pdf Profesional* untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Mata Pelajaran IPS SD Kelas V

Saidatul Komariah^{1✉}, Edi Harapan², & Muhammad Imam Farisi³

¹Universitas Terbuka/ SDN 9 Banyuasin

²UPBJJ-UT Palembang, Indonesia/Universitas PGRI Palembang

³ FKIP Universitas Terbuka, Indonesia

✉E-mail: saidatulgomariah82@gmail.com

Abstrak

Tulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis flip pdf profesional pada kelas lima mata pelajaran IPS SD yang memiliki potensi efek (kegiatan dan hasil pembelajaran). Subjek penelitian adalah kelompok kecil yang dilakukan pada sepuluh siswa kelas V SDN 9 Banyuasin I dengan kriteria kemampuan yang bervariasi (tiga siswa memiliki kemampuan tinggi sedangkan empat siswa memiliki kemampuan sedang dan tiga orang memiliki kemampuan rendah). Uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas V SDN 9 Banyuasin I yang berjumlah 24 siswa. Pada penelitian ini, pengembangan media dilakukan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE. (analisis-desain-kembangkan-implementasi-evaluasi). Hasil penelitian ini diperoleh hasil ketuntasan posttest mahasiswa yang masuk dalam kriteria lengkap sebanyak 80%, kemudian hasil evaluasi dimasukkan dalam kriteria sangat baik karena nilai mahasiswa setelah menggunakan media menjadi jauh di atas Kriteria Kelengkapan Minimum (KKM). Kesimpulannya hasil uji coba yang telah dilakukan pada peserta didik dalam pembelajaran IPS didapatkan media pembelajaran ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga mempengaruhi hasil belajarnya.

Kata kunci: Pengembangan bahan ajar; PDF flip-based; Mata Pelajaran Ilmu Sosial.

Abstract

This paper aims to describe the process and results of developing professional pdf flip-based learning media in the fifth grade of elementary school social studies subjects that have potential effects (learning activities and outcomes). The research subjects were small groups conducted on ten grade V students of SDN 9 Banyuasin I with varied ability criteria (three students had high abilities while four had medium abilities and three people had low abilities). Field trials were conducted on grade V students of SDN 9 Banyuasin I totaling 24 students. In this study, medial development was carried out by referring to the ADDIE development model. (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate). The results of this study were obtained the results of the completeness of the posttest of students who were included in the complete criteria as much as 80%, then the results of the evaluation were included in the very good criteria because the value of students after using the media became much above the Minimum Completeness Criteria (KKM). In conclusion, the results of the trials that have been carried out on students in social studies learning can increase students' learning motivation, thereby affecting their learning outcomes.

Keywords: Development of teaching materials; flipped PDF Professional; Social Studies Subjects

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang diselenggarakan harus berorientasi pada pencapaian tujuan yang telah disiapkan. Tentunya keselarasan dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan diselenggarakan untuk mengembangkan potensi yang ada pada siswa sehingga menjadi orang yang saleh dan berakhlak mulia (Kementerian Pendidikan Nasional, 2005).

Untuk mencapai tujuan tersebut, tentunya banyak faktor yang harus dipertimbangkan. Mulai dari perencanaan pembelajaran yang disiapkan, prosesnya terorganisir dan evaluasi objektif dalam pembelajaran. Jika perencanaan sudah dilakukan dengan baik, maka perlu dilaksanakan secara optimal dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan pembelajaran tentunya perlu didukung oleh semua sumber daya yang ada, di antara sumber daya tersebut adalah penggunaan media pembelajaran. Penting untuk dipahami bahwa setiap siswa memiliki karakteristik belajar yang berbeda-beda, untuk itu penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu alternatif untuk mengakomodasi karakteristik tersebut. Sebagai penelitian yang dilakukan oleh (Mustafida, 2013), bahwa media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik siswa untuk mengoptimalkan pencapaian hasil yang diharapkan.

Juga dipresentasikan oleh Tobamba et al. (2019) bahwa media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran IPS dapat mengoptimalkan pencapaian hasil belajar siswa. Hal ini menegaskan bahwa hasil penelitian Mustafida selaras dengan penelitian Tobamba, bahwa penting untuk

memperhatikan karakteristik siswa terlebih dahulu sebelum menentukan media pembelajaran yang harus digunakan. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik profesional dituntut untuk dapat menggunakan media pembelajaran sebagai ciri khas siswanya.

Lebih lanjut dinyatakan oleh Arsyad (2007), bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat merupakan hal penting yang harus ada dalam suatu proses pembelajaran. Tentunya pemilihan media yang dimaksudkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Jika kondisi tersebut tercapai, maka proses pembelajaran dapat dinyatakan efektif. Seperti yang diungkapkan oleh Nic Lughadha et al. (2020), mengungkapkan bahwa pembelajaran yang ideal dapat dicapai melalui pembelajaran yang efektif.

Ketika diperiksa, bahwa pendapat dan hasil penelitian yang telah dilakukan jelas memiliki relevansi. Seperti halnya mencapai pembelajaran yang ideal, penting untuk mengatur pembelajaran secara efektif. Adapun untuk mencapai pembelajaran yang efektif juga dapat dilakukan melalui salah satu faktornya adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat dengan karakteristik siswa. Artinya, seorang guru profesional harus menyusun dan mengembangkan media pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik siswanya, karena setiap orang memiliki perbedaan, terutama jika dibandingkan dengan lokasi yang berbeda. Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dimaksudkan untuk memudahkan dan mempermudah komunikasi antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif (Mufizar et al., 2015)

Mengacu pada uraian, dan memperhatikan pembelajaran IPS yang memiliki karakteristik suatu konsep untuk

diabstraksi melalui pemikiran logis dan kritis, sehingga menjadi komitmen dan kesadaran akan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan (Kementrian Pendidikan Nasional, 2005). Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan juga harus menyesuaikan dengan kondisi yang ada. Sebagai esensi dari pembelajaran IPS sendiri merupakan bidang studi yang secara komprehensif melakukan kajian terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungannya (Taufiqi & Purwanto, 2024), serta mempelajari, mempelajari, menganalisis gejala dan masalah sosial yang terjadi di masyarakat melalui tinjauan dari berbagai perspektif sehingga menjadi integrasi (Agustin & Purwanto, 2022). Untuk itu, para peneliti telah melakukan studi pendahuluan terhadap sekolah-sekolah yang direncanakan menjadi objek pelaksanaan penelitian.

Berdasarkan studi pendahuluan (observasi awal dan wawancara sederhana pada 14 April 2021), tampak bahwa pembelajaran IPS yang diselenggarakan oleh guru-guru di SD Negeri 9 Banyuasin I, telah menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran (yaitu menggunakan WhatsApp Groups) untuk memberikan materi dan tugas serta mengumpulkan tugas dari siswa. Hal ini terjadi karena sekolah tidak dilaksanakan secara tatap muka, karena pandemi Covid-19. Namun, ditekankan oleh guru bahwa dalam kondisi normal, pembelajaran IPS hanya dilakukan di ruang kelas dengan memanfaatkan media seadanya. Artinya, penggunaan media pembelajaran IPS dengan memanfaatkan teknologi belum diterapkan dengan baik. Bahkan, jika memperhatikan karakteristik siswa saat ini, di SD Negeri 9 Banyuasin I sebagian besar siswa sudah memiliki smartphone yang seharusnya menjadi alat untuk pelaksanaan pembelajaran. Demikian pula jika Anda meneliti aspek kemampuan operasionalisasi smartphone

pada siswa, sebagian besar siswa tersebut memiliki kompetensi tersebut. Oleh karena itu, patut bagi guru untuk menggunakan karakteristik tersebut untuk memfasilitasi penyampaian materi dan mengoptimalkan pemahaman siswa, yang pada akhirnya berimplikasi pada pencapaian hasil belajar yang baik.

Namun, hal ini belum dilakukan oleh guru-guru di SD Negeri 9 Banyuasin I. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia, karena pembelajaran IPS dapat secara faktual mengaitkan peristiwa aktual dalam tampilan multimedia. Seperti yang dipahami bahwa materi yang dipelajari dalam IPS sangat luas cakupannya, sehingga untuk memberikan kemudahan dalam memberikan contoh kontekstual dan faktual dapat disajikan dalam media yang baik. Seperti mendeskripsikan kondisi geografis masing-masing daerah di Indonesia, dan menyajikan tentang keragaman suku yang merupakan bagian dari integritas masyarakat sosial. Untuk itu, penting untuk menggunakan teknologi dalam rangka mendukung optimalisasi pemahaman IPS, salah satunya dengan memanfaatkan program flip pdf profesional agar media yang dihasilkan juga dapat terpasang di smartphone mahasiswa. Hal-hal seperti ini juga telah dipelajari oleh beberapa peneliti sebelumnya, serta dilakukan oleh Syawaluddin dkk. (2019) bahwa media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran IPS dengan memanfaatkan aplikasi Lectora Inspire (materi pembelajaran yang disampaikan dengan berbagai animasi dan video) dinyatakan cocok digunakan dalam pembelajaran IPS bahkan mampu memberikan dampak positif bagi pencapaian hasil belajar siswa. Tentu saja, penelitian yang dilakukan oleh (Afini et al., 2023; Umar et al., 2023) menjadi acuan dalam pelaksanaan

penelitian ini, dengan memperhatikan hal-hal yang masih belum optimal karena media belum terhubung secara daring. Hal inilah yang menjadi hal baru dalam pelaksanaan penelitian ini, dengan menyesuaikan kebutuhan mahasiswa saat ini dengan proses pembelajaran yang telah berlangsung secara hybrid (kombinasi tatap muka dan daring).

Mempertimbangkan kondisi yang ada di SD Negeri 9 Banyuasin I, dan mempertimbangkan karakteristik siswanya, sudah sepatutnya pembelajaran IPS telah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Agar penelitian ini menjadi fokus dan tidak memiliki interpretasi yang ambigu, disusun narasi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pdf Profesional pada Mata Pelajaran IPS SD Kelas V".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian dan Pengembangan. Dalam penelitian ini, pengembangan media dilakukan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Tahapan desain yang sederhana dan mudah dipelajari adalah model ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate) (Widodo et al., 2022).

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis flip pdf profesional pada mata pelajaran IPS dengan materi yang menghormati keragaman etnis dan budaya di Indonesia dilaksanakan pada Kelas V Semester 1. Subjek penelitian dilakukan pada tiga siswa kelas V (dengan kriteria satu orang memiliki kemampuan tinggi; satu orang memiliki kemampuan sedang; dan satu orang memiliki kemampuan rendah).

Sedangkan untuk mata pelajaran, penelitian kelompok kecil dilakukan pada sepuluh siswa kelas V SDN 9 Banyuasin I dengan kriteria kemampuan yang bervariasi

(tiga orang memiliki kemampuan tinggi, empat orang memiliki kemampuan sedang dan tiga orang memiliki kemampuan rendah). Uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas V SDN 9 Banyuasin I yang berjumlah 24 siswa.

Kumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi, kuesioner siswa, dan posttest siswa. Lembar validasi digunakan untuk memvalidasi produk, yaitu flip pdf berbasis profesional sehingga validitas dapat diketahui. Lembar validasi diberikan kepada para ahli, yaitu dua dosen Ilmu Pendidikan (Pendidikan IPS Teknologi Pendidikan) dan dua guru yang memahami materi IPS. Sedangkan kuesioner siswa diberikan untuk menguji siswa untuk mengenali respons media flip pdf profesional yang telah dikembangkan.

HASIL DAN DISKUSI

Analisis

Langkah pertama dalam melakukan penelitian tentang prosedur ini adalah mewawancarai guru di bidang IPS kelas V SDN 9 Banyuasin 1 dan membagikan kuesioner terkait analisis kebutuhan media pembelajaran IPS kepada siswa kelas V SDN 9 Banyuasin 1. Wawancara pertama dilakukan pada Senin, 5 September 2022. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Sumarni, S.Pd mengenai betapa pentingnya penggunaan media ajar dan bahan ajar, selama pembelajaran guru dibatasi hanya menggunakan buku cetak, power point, dan soal latihan. Berdasarkan hasil kuesioner analisis kebutuhan media pembelajaran IPS bagi siswa kelas V SDN 9 Banyuasin 1, siswa merasa belum maksimal dalam memahami materi IPS dengan model pembelajaran yang diajarkan saat ini. Kegiatan pembelajaran yang monoton ini cenderung menyebabkan

siswa merasa bosan. Permasalahan meningkat ketika pembelajaran dilakukan secara daring, yakni semangat siswa dalam belajar menurun dan prestasi siswa menurun. Siswa juga merasa bahwa salah satu faktor minat dan hasil belajar menurun karena guru tidak menyampaikan atau membimbing kegiatan pembelajaran secara langsung maupun pembelajaran di kelas. Berdasarkan temuan permasalahan yang muncul, para peneliti mencoba melakukan inovasi baru, yaitu mengembangkan bahan ajar interaktif, yaitu pembuatan modul elektronik berbasis Flip PDF Professional. Bahan ajar ini dirancang khusus semenarik mungkin agar mahasiswa dapat mempelajari materi secara mandiri dengan mengikuti prosedur penggunaan bahan ajar e-modul.

Desain

Pada langkah ini, pengembangan dengan model ADDIE adalah melakukan desain produk. Kegiatan pada tahap ini adalah merancang produk yaitu bahan ajar modul elektronik berbasis Flip PDF Professional sesuai dengan langkah pengujian yang tepat. Tahap desain e-modul memiliki lima tahap pertama, yaitu:

a) Merumuskan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator Sebelum merancang suatu produk, prosedur yang perlu dilakukan oleh seorang peneliti adalah merumuskan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator yang akan digunakan dalam perancangan bahan ajar modul elektronik. Peneliti mengembangkan materi pelajaran IPS kelas V. Berikut ini adalah Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator Material. Kompetensi Inti adalah mengapresiasi berbagai peninggalan sejarah dari periode Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia, tokoh sejarah pada

periode Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia, fitur alam dan buatan serta pembagian zona waktu di Indonesia. Kompetensi Dasar, yaitu Keanekaragaman Etnis dan Budaya di Indonesia.

b) Menyusun e-modul Word dan PDF awal
Secara umum, komponen bahan ajar e-modul berbasis Flip PDF Professional dapat dijelaskan sebagai berikut: a) Komponen Pengantar. Isi bagian pengantar adalah kata pengantar, petunjuk penggunaan modul dan daftar isi. Petunjuk umum tentang cara menggunakan modul; b) Komponen Kompetensi. Isi bagian ini adalah kompetensi dasar, indikator dan peta konsep yang ingin dicapai oleh mahasiswa; c) Komponen Kegiatan Pembelajaran. Komponen ini berisi tujuan pembelajaran, peran guru dan orang tua, deskripsi materi, tugas individu/kelompok, kuis, ringkasan, soal latihan di akhir setiap kegiatan pembelajaran 1,2,3 dan refleksi; d) Komponen Evaluasi, Komponen ini terdiri dari petunjuk untuk mengikuti tes formatif, tes formatif dibagi menjadi dua bagian, yaitu pilihan ganda dan deskripsi dan hasil evaluasi dalam bentuk rubrik penilaian. Tes ini diberikan di setiap ujung modul; e) Komponen Penutup, Bagian ini berisi 1,2,3 kunci jawaban latihan kegiatan pembelajaran dan kunci jawaban tes formatif, glosarium, dan daftar pustaka.

Development/Pengembangan

Membuat Produk Modul Elektronik dengan Software Flip PDF Profesional dan Media Pendukung Pengembangan bahan ajar interaktif, semua komponen seperti desain latar belakang, gambar, materi materi dan pertanyaan disiapkan dalam bentuk word dan dikonversi ke dalam PDF. Media yang terintegrasi dengan e-modul yaitu lembar kerja, video yang sesuai dengan materi, kuis

online dan sumber lain dari internet terintegrasi dengan e-modul. Komponen seperti tombol navigasi, hyperlink, video, dan audio disiapkan menggunakan perangkat lunak Flip PDF Professional. Setelah semua komponen dibuat di software Flip PDF Professional maka produk diunggah secara online. Produk ini dapat berjalan di semua perangkat online termasuk desktop dan mobile, sehingga dapat dibuka kapan saja dan di mana saja. Dalam menampilkan semua e-modul yang telah dibuat menggunakan media campsite. Dengan perkemahan tersebut, akan memudahkan pengguna untuk memilih modul apa yang ingin mereka pelajari.

Evaluasi

a) Perbandingan Tahapan Uji Coba

Uji coba dalam penelitian ini menggunakan dua tahap, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar atau lapangan. Tahapan uji coba kecil dan besar dilakukan dengan menganalisis dan menghitung kepraktisan bahan ajar e-modul berbasis Flip PDF Professional.

b) Peningkatan Produk Akhir

Setelah menyelesaikan uji coba lapangan dengan menguji validitas produk, kepraktisan dan efektivitas bahan ajar, peneliti merevisi bahan ajar. Revisi ini sesuai dengan hasil dari semua uji coba yang dilakukan di lapangan dengan mempertimbangkan tanggapan, saran dan kritik dari validator dan mahasiswa. Perbaikan yang dilakukan oleh peneliti adalah perbaikan tautan video yang terdapat dalam modul elektronik dan penambahan biodata pengembang di akhir modul. Hasil akhir bahan ajar modul elektronik berbasis Flip PDF Professional akan disajikan dalam lampiran.

Pengembangan Bahan Ajar E-modul Interaktif Berbasis Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPS

Penelitian dan pengembangan mengacu pada tahap investigasi dan eksperimen untuk dapat menciptakan produk baru atau untuk meningkatkan produk yang sudah ada sebelumnya, sehingga menjadi produk baru dan unggul. Pembelajaran menggunakan bahan ajar e-modul interaktif berbasis Flip Pdf Professional dilaksanakan di kelas V. Pembelajaran diikuti oleh siswa kelas V secara daring dengan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama pembelajaran menggunakan produk yang telah dirancang oleh peneliti, yaitu modul elektronik berbasis Flip Pdf Professional. Pembelajaran dilakukan secara interaktif dengan melakukan diskusi atau tanya jawab tentang materi selain itu mahasiswa juga diberikan tugas untuk membuat mind mapping secara berkelompok. Seperti pendapat Purwanto (2023) Dalam melibatkan siswa dalam interaksi dalam pembelajaran dapat mengoptimalkan pengalaman dan meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan memanfaatkan media atau model pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Doyan et al., 2022; Nurgiyantoro, 2019; Puspitasari et al., 2022).

Pertemuan kedua juga mengadakan diskusi atau tanya jawab tentang materi dan ditutup dengan melakukan posttest. Berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan oleh para peneliti, produk yang dikembangkan, yaitu bahan ajar e-modul interaktif berbasis Flip Pdf Professional telah berhasil memenuhi tujuan pembuatan bahan ajar. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai posttest yang telah dilakukan menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Bahan ajar yang dikembangkan juga dapat digunakan sebagai pelengkap sumber belajar dari buku utama yang dapat digunakan untuk menambah pengetahuan siswa yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja. Selain itu, bahan ajar yang dikembangkan dirancang sesuai dengan karakter siswa sehingga dapat menarik perhatian siswa. Hal-hal tersebut sejalan dengan pendapat Melinda Puspita Sari Jaya dkk. (2023) yang menyatakan bahwa peran bahan ajar meliputi, menghemat waktu, mengubah peran guru atau instruktur dari guru menjadi fasilitator selama proses pembelajaran, dan bahan ajar dibuat dengan tujuan agar pembelajaran lebih aktif dan interaktif sehingga kualitas pembelajaran meningkat. Poin-poin di atas juga sejalan dengan pendapat Nasar et al. (2023) Proses pembelajaran dengan menggunakan kurikulum Merdeka Belajar merupakan salah satu wujud dari pembelajaran yang berpusat pada siswa (Student Center Learning) yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas, mengembangkan kemandirian dalam mencari dan mencari ilmu sehingga guru hanya sebagai penggerak bebas belajar atau guru hanya sebagai fasilitator (Hamzah et al., 2022; Hariani, 2020; Hidayah et al., 2020).

Tingkat Keabsahan, Kepraktisan dan Efektivitas Bahan Ajar E-modul Interaktif Berbasis Flip PDF Professional

a. Tingkat Validitas

To determine the level of media validity, expert validation is carried out, which includes media experts and material expert validation. Based on the results of expert Validasi pada pengujian validasi produk oleh validator media dan validator material. Validitas bahan ajar e-modul interaktif berbasis Flip PDF Professional ini dirangkum pada tabel di bawah ini yang

menunjukkan persentase dan kriteria penilaian produk oleh validator media dan validator material. Ringkasan validitas bahan ajar e-modul interaktif berbasis Flip PDF Professional berdasarkan pakar pada tabel 1 adalah sebagai berikut.

Table 1. Summary of the Validity of Teaching Materials Flip PDF Professional Based E-module

No	Validator	Percent age	Criterion
1	Validator Media	88%	Valid
2	Validator Materi	85,95%	Valid

Source: Data Primer, 2023.

Berdasarkan tabel 1, validasi pertama ahli media dilakukan oleh 2 validator dengan hasil persentase 85% sehingga media pembelajaran dinyatakan masuk dalam kategori valid/layak digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan validasi materi ahli juga dilakukan oleh 2 orang validator materi ahli dengan persentase hasil 85% sehingga materi yang ada di media dinyatakan sah/layak digunakan dalam pembelajaran. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini aspek-aspek yang terkandung dalam penilaian media telah sejajar dengan kriteria yang telah ditetapkan dan dinyatakan layak oleh validator sesuai dengan teori yang ada. Keabsahan dalam bahan ajar ini juga telah melalui beberapa uji validasi ahli sehingga media dinyatakan sah/layak digunakan dalam pembelajaran.

b. Tingkat kepraktisan

Hasil kuesioner respon mahasiswa di atas, bahwa secara keseluruhan, dari frekuensi penilaian jawaban, total skor dan persentase total skor diperoleh rata-rata 81,3%. Artinya, pengembangan bahan ajar modul elektronik IPS berbasis Flip PDF Professional dinyatakan praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

c. Construct Validation

The results of construct validation from validators are presented in table2 below.

Table 2. *Teaching Material Construct Validation Results*

No	Validator	Result
1	Validator 1 member of the media	Worth using without repair
2	Validator 2 members of the media	Worth using with repairs
3	Validator 1 Family Material	Worth using without repair
4	Validator 2 Family Material	Worth using without repair

Source: *Data Primer, 2023*

Dari tabel 2 hasil validasi konstruksi produk yang dikembangkan, validator ahli media 1, Asep Ginanjar, M.Pd menyatakan bahwa media pembelajaran layak digunakan tanpa perbaikan. Pakar media Validator 2, Nuryani, M.Pd, mengatakan bahwa media tersebut cocok digunakan dengan sedikit revisi. Sementara ahli validator materi 1, Asep Ginanjar, M.Pd menyatakan bahwa media tersebut layak digunakan tanpa perbaikan. Materi 2 ahli validator, Nuryani, M.Pd menyatakan bahwa media tersebut layak digunakan tanpa revisi, bahwa secara keseluruhan media atau produk tersebut layak digunakan dengan sedikit perbaikan.

d. Tabulasi Hasil Evaluasi Uji Coba

Hasil kelengkapan posttest di atas, hasil persentase mahasiswa yang masuk dalam kriteria lengkap adalah 80%, maka hasil evaluasi dimasukkan dalam kriteria yang sangat baik karena nilai mahasiswa setelah menggunakan media menjadi jauh di atas KKM.

e. Hasil Observasi Kegiatan Kemahasiswaan

Hasil observasi kegiatan mahasiswa menunjukkan bahwa rata-rata persentase banyak siswa yang mengajukan pertanyaan

terkait media pembelajaran IPS (n1) sebesar 16,6%, sedangkan terkait pemahaman materi (n2) sebesar 16,6%. Oleh karena itu, persentase rata-rata banyak siswa yang bertanya (RAS) adalah 14,95%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif dari e-modul berbasis Flip PDF Professional dapat digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan empat indikator kepraktisan media di atas, media pembelajaran termasuk dalam kategori layak digunakan dengan revisi berdasarkan saran validator. Nilai kelengkapan lebih dari 75%, yang berarti media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik, dan pengamatan kegiatan siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi. Dengan demikian, bahan ajar untuk e-modul IPS berbasis Flip PDF Professional dapat dikatakan praktis atau dapat digunakan dengan sedikit revisi.

Keuntungan Materi Ajar E-modul Berbasis Flip PDF Profesional pada Materi IPS Terpadu

Pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini memiliki beberapa kelebihan, tetapi juga memiliki beberapa kekurangan. Kelebihan dalam bahan ajar ini adalah sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan validasi yang telah dilakukan pada dosen dan guru IPS dan berdasarkan respon mahasiswa terhadap media, media pembelajaran ini telah diuji dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, sehingga mempengaruhi hasil belajarnya.
- 2) Bahan ajar ini dirancang agar lebih praktis dan sederhana serta dapat digunakan kapan saja dan di mana saja karena media berbasis online. Materi dalam modul elektronik dikemas dengan

menyertakan informasi dari buku, YouTube dan internet. Beberapa soal latihan disajikan dalam bentuk kuis online menggunakan kuis dan aplikasi world wall (Dewi et al., 2020; Nurgiyantoro, 2019; Yaumi, 2012).

Selain itu, bahan ajar IPS yaitu modul elektronik berbasis Flip PDF Professional memiliki beberapa kekurangan, antara lain: Media ini membutuhkan waktu lama dalam proses pembuatan produknya:

- 1) Harus menguasai segala sesuatu yang berhubungan dengan pengoperasian belajar media
- 2) Materi dan evaluasi tidak dapat diubah sesuai dengan keinginan guru
- 3) Media tidak dapat digunakan secara offline.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Kepala Sekolah SDN 9 Banyuasin 1 yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini. Terima kasih kepada guru-guru kelas V SDN 9 Banyuasin 1 yang telah berkontribusi besar sebagai mitra dalam pelaksanaan penelitian ini, dimana untuk mengembangkan bahan ajar IPS dengan tema keragaman budaya di Indonesia. Diharapkan ke depannya pengembangan bahan ajar mampu membantu dalam pembelajaran mata pelajaran IPS di SDN 9 Banyuasin 1, khususnya di kelas 5.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Pengembangan media dilakukan berdasarkan langkah penelitian Penelitian dan Pengembangan dengan metode ADDIE. Pada langkah ini, peneliti menggunakan 5 langkah, yaitu 1. Analisis Pembelajaran, 2. Desain Pembelajaran, 3. pengembangan pembelajaran, 4. pelaksanaan pembelajaran, 5. evaluasi pembelajaran. 2)

Validitas bahan ajar e-modul interaktif berbasis Flip PDF-Professional menunjukkan persentase validitas yang sangat tinggi, hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian validator Bahan Ajar E-modul Berbasis Profesional Flip PDF dengan tingkat validitas 88% (Validator 1), dan (85,95% Validator 3). Hasil tanggapan mahasiswa di atas, bahwa secara keseluruhan, dari frekuensi penilaian jawaban, total skor dan persentase total skor diperoleh rata-rata 81,3%. Artinya, pengembangan materi ajar modul elektronik IPS berbasis Flip PDF Professional dinyatakan praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran. 4) Hasil observasi kegiatan mahasiswa menunjukkan bahwa rata-rata persentase banyak siswa yang mengajukan pertanyaan terkait media pembelajaran IPS (n1) sebesar 16,6%, sedangkan terkait pemahaman materi (n2) sebesar 16,6%. Oleh karena itu, persentase rata-rata banyak siswa yang bertanya (RAS) adalah 14,95%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif dari e-modul berbasis Flip PDF Professional dapat digunakan tanpa revisi. 5) Hasil kelengkapan posttest mahasiswa dimasukkan dalam kriteria lengkap sebanyak 80%, kemudian hasil evaluasi dimasukkan dalam kriteria yang sangat baik karena nilai mahasiswa setelah menggunakan media menjadi jauh di atas KKM.

DAFTAR RUJUKAN

- Afini, V., Suratni, S., Kumalasari, C., Novia, F., & Purwanto, M. B. (2023). Language Learning Approaches: A Study Meta-Analysis of Vocabulary Mastery in EFL Learners. *Journal of Language Development and Linguistics*, 2(2), 111–126. <https://doi.org/10.55927/jldl.v2i2.5805>
- Agustin, A., & Purwanto, M. B. (2022).

- Pelatihan Kiat Menjadi Pembelajar Bahasa Inggris yang Lebih Berhasil Bagi Siswa SMA/SMK di Kota Palembang. *SEWAGATI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(4), 12–19. <https://doi.org/10.56910/sewagati.v1i4.244>
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dewi, N. R., Siregar, M., & Saragih, A. T. (2020). Developing ESP Blended Learning for Academic Purposes of Course Materials for Students of English Education Study Program at Languages and Arts Faculty, Universitas Negeri Medan. *Randwick International of Education and Linguistics Science Journal*, 1(3), 316–329. <https://doi.org/10.47175/rielsj.v1i3.140>
- Doyan, A., Susilawati, S., Hadisaputra, S., & Mulyadi, L. (2022). Effectiveness of Quantum Physics Learning Tools Using Blended Learning Models to Improve Critical Thinking and Generic Science Skills of Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(2), 1030–1033. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i2.1625>
- Hamzah, Tambak, S., Hamzah, M. L., Purwati, A. A., Irawan, Y., & Umam, M. I. H. (2022). Effectiveness of Blended Learning Model Based on Problem-Based Learning in Islamic Studies Course. *International Journal of Instruction*, 15(2), 775–792. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15242a>
- Hariani. (2020). Effectiveness, T H E Cooperative, O F With, Collaborate Teaching, Quantum Teaching, I N Comprehension, Reading The, A T Grade, Nine. In *UIN Pare Pare* (pp. 1–146).
- Hidayah, A. N., Winingsih, P. H., & Amalia, A. F. (2020). Development Of Physics E-LKPD (Electronic Worksheets) Using 3D Pageflip Based on Problem Based Learning on Balancing And Rotation Dynamics PENGEMBANGAN E-LKPD (ELEKTRONIK LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK) FISIKA DENGAN 3D PAGEFLIP BERBASIS PROBLEM BASED LEA. *Journal Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa (UST)*, 4(3), 36–43.
- Kemendiknas. (2005). *Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia.
- Melinda Puspita Sari Jaya, Santa Idayana Sinaga, & Bambang Purwanto, M. (2023). Parents' Perceptions of Learning English for Early Children. *JELLT (Journal of English Language and Language Teaching)*, 7(2 SE-), 1–12. <https://doi.org/10.36597/jellt.v7i2.14563>
- Mufizar, T., Susanto, S., & Nurjayanti, N. (2015). Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Guru di SDN Mohammad Toha Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP). *Proceedings Konferensi Nasional Sistem Dan Informatika (KNS&I)*.
- Mustafida, F. (2013). Kajian Media Pembelajaran Berdasarkan Kecenderungan Gaya Belajar Peserta Didik SD/MI. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 20.
- Nasar, I., Uzer, Y., & Purwanto, M. B. (2023). Artificial Intelligence in Smart Classrooms: An Investigative Learning Process for High School. *Asian Journal of Applied Education (AJAE)*, 2(4), 547–556. <https://doi.org/10.55927/ajae.v2i4.6038>
- Nic Lughadha, E., Bachman, S. P., Leão, T. C. C., Forest, F., Halley, J. M., Moat, J., Acedo, C., Bacon, K. L., Brewer, R. F. A., & Gâteblé, G. (2020). Extinction risk and threats to plants and fungi.

- Plants, People, Planet*, 2(5), 389–408.
- Nurdiyantoro, B. (2019). Students' character learning through internalization of character values from wayang figures. In *Character Education for 21st Century Global Citizens*. <https://doi.org/10.1201/9781315104188-54>
- Purwanto, M. B. (2023). The Implementation of English Online Learning in Rural-Area. *Channing: Journal of English Language Education and Literature*, 8(1), 11–18. <https://doi.org/10.30599/channing.v8i1>
- Puspitasari, S., Hayati, K. N., & Purwaningsih, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Model Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1252–1262. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2186>
- Syawaluddin, A., Makkasau, A., & Jamal, I. F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di SDN 197 Sapolohe Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 3(3), 294–306.
- Taufiqi, M. A., & Purwanto, M. B. (2024). Promoting Religious Moderation through English Language Teaching: Strategies and Challenges in Islamic Educational Settings. *ETERNAL (English Teaching Journal)*, 15(2), 192–202. <https://doi.org/10.26877/eternal.v15i2.443>
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(2), 372–380.
- Umar, U., Purwanto, M. B., & Al Firdaus, M. M. (2023). Research And Development: As The Primary Alternative to Educational Research Design Frameworks. *JELL (Journal of English Language and Literature) STIBA-IEC Jakarta*, 8(01), 73–82. <https://doi.org/10.37110/jell.v8i01.172>
- Widodo, J. P., Musyarofah, L., & Slamet, J. (2022). Developing A Moodle-Based Learning Management System (LMS) for Slow Learners. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 12(1), 1–10. <https://doi.org/10.21067/jip.v12i1.6346>
- Yaumi, M. (2012). Pengembangan Bahan Ajar English for Specific Purpose Berbasis Tik. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 15(2), 144–160. <https://doi.org/10.24252/lp.2012v15n2a2>