

**PENGARUH PEMANFAATAN BAHAN AJAR BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN MEMPERHATIKAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL
BELAJAR IPS SISWA KELAS VII DI SMP N 13 BANDAR LAMPUNG**

(Tesis)

Oleh

Navil Alfarisi Abbas



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

**PENGARUH PEMANFAATAN BAHAN AJAR BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN MEMPERHATIKAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL
BELAJAR IPS SISWA KELAS VII DI SMP N 13 BANDAR LAMPUNG**

Oleh

Navil Alfarisi Abbas

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Magister Pendidikan IPS
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PENGARUH PEMANFAATAN BAHAN AJAR BERBASIS *FLIPBOOK* DENGAN MEMPERHATIKAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VII DI SMP N 13 BANDAR LAMPUNG

Oleh:

Navil Alfarisi Abbas

Abstrak : Kemajuan suatu bangsa dapat dinilai dari kualitas sumber daya manusianya, dalam rangka untuk menciptakan dan meningkatkan suatu bangsa yang berkualitas, diperlukan kemajuan pendidikan seperti pemanfaatan bahan ajar pembelajaran yang diharapkan mampu memperbaiki sistem pendidikan yang telah berlangsung selama ini. Salah satu bahan ajar pembelajaran yang berhasil memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa seperti penggunaan bahan ajar berbasis flipbook. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan bahan ajar pembelajaran *flipbook* dengan memperhatikan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di kelas VII SMPN13 Bandarlampung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan angket, wawancara, observasi, dan diperkuat dengan dokumentasi untuk mengumpulkan data. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 13 Bandarlampung tahun ajaran 2021/2022 dengan sampel sebanyak 64 siswa di kelas VII. Hasil penelitian menunjukkan 1) ada pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook terhadap motivasi belajar siswa di kelas VII SMPN13 Bandarlampung dengan t hitung sebesar 91,22 dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. 2) ada pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook terhadap hasil belajar IPS di SMP N 13 Bandarlampung dengan nilai t hitung sebesar 16,31 dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,5$. 3) ada pengaruh pemanfaatan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS di SMP N 13 Bandarlampung dengan nilai t hitung sebesar 19,368 dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. 4) ada pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS di SMP N 13 Bandarlampung dengan nilai F hitung sebesar $29,967 > F$ tabel sebesar 2,77 dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$.

Kata kunci: Bahan Ajar, Flipbook, Motivasi Belajar, Hasil Belajar.

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE UTILIZATION OF FLIPBOOK-BASED TEACHING MATERIALS BY OBSERVING LEARNING MOTIVATION ON THE STUDENTS' LEARNING RESULTS OF IPS CLASS VII AT SMP N 13 BANDAR LAMPUNG

By:

Navil Alfarisi Abbas

Abstract: *The progress of a nation can be judged by the quality of its human resources, in order to create and improve a quality nation, educational progress is needed such as the use of learning which is expected to be able to improve the education system that has been going on so far. One of the successful learning has a positive influence on student learning outcomes such as the use of flipbook . The purpose of this study was to determine the effect of using flipbook learning by paying attention to learning motivation on student learning outcomes in class VII SMPN 13 Bandar Lampung. The method used in this study is a correlational method with a quantitative approach. This study uses a questionnaire technique and is strengthened by interview data, observation, and documentation. This research was conducted at SMPN 13 Bandar Lampung for the academic year 2021/2022 with a sample of 64 students in class VII. The results showed: (1) there was an effect of using flipbook bahan ajar on students' learning motivation in class VII SMPN 13 Bandar Lampung with t-count of 91.22 with a significance value of $0.000 < 0.05$. (2) there is an effect of using flipbook bahan ajar on social studies learning outcomes at SMPN 13 Bandar Lampung with a tcount value of 16.31 with a significance value of $0.000 < 0.5$. (3) there is an effect of the use of learning motivation on social studies learning outcomes at SMPN13 Bandar Lampung with a tcount value of 19.368 with a significance value of $0.000 < 0.05$. (4) there is an effect of using flipbook bahan ajar and learning motivation on social studies learning outcomes at SMPN 13 Bandar Lampung with a calculated Fvalue of 29,967 > Ftable of 2.77 with a significance level of $0.000 < 0.05$.*

Keywords: *teaching materials, Flipbook, Learning Motivation, Learning Outcomes.*

Judul Tesis : **PENGARUH PEMANFAATAN BAHAN AJAR BERBASIS
FLIPBOOK DENGAN MEMPERHATIKAN MOTIVASI
BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA
KELAS VII DI SMPN 13 BANDARLAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Navil Alfarisi Abbas**

NPM : **1823031008**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Program Studi : **Magister Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I,

Dr. Pargito, M.Pd.

NIP 19590414 198603 1 005

Pembimbing II,

Dr. Pujiati, M.Pd.

NIP 19770808 200604 2 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Drs. Tedi Rusman, M.Si.

NIP 19600826 198603 1 001

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan IPS

Dr. Risma M. Sinaga, M.Hum.

NIP 19620411 198603 2 001

MENGESAHKAN

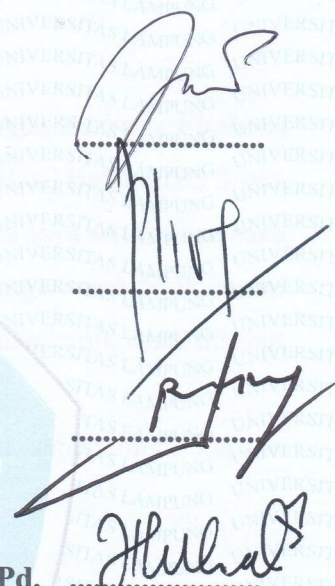
1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Pargito, M.Pd.

Sekretaris : Dr. Pujiati, M.Pd.

Penguji Anggota : I. Dr. Risma M. Sinaga, M.Hum.

II. Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd.



.....
.....
.....
.....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP 19620804 198905 1 001

3. Tanggal Lulus Ujian : 08 Juni 2022

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Tesis dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Bahan Ajar Berbasis *Flipbook* Dengan Memperhatikan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII di SMPN 13 Bandarlampung” adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan pengutipan atas karya tulis lain dengan cara tidak sesuai tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau disebut plagiarisme.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini apabila kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya. Saya bersedia di tuntutan sesuai hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 8 Juni 2022
Penulis



Navil Alfarisi Abbas
NPM. 1823031008

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Kab. Lampung Selatan, pada tanggal 29 Juni 1995 merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Muslim Karim dan Ibu Minarti.

Pada Tahun 2000 penulis menempuh pendidikan formal di SD Negeri 1 Way Urang Kab Lampung Selatan, selesai pada Tahun

2006 dan melanjutkan ke SMP Negeri 1 Kalianda Kab Lampung Selatan, selesai pada Tahun 2010 dan melanjutkan ke SMA Negeri 1 Kalianda Kab Lampung Selatan, selesai pada Tahun 2013.

Pada Tahun 2013 penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah (S1) Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN) dan lulus pada tahun 2017 dan melanjutkan pendidikan di Magister Pendidikan IPS Universitas Lampung (S2) pada tahun 2018 .

MOTTO

يُسْرًا أَلْعَسْرَ مَعَ إِنَّ (٦) فَإِذَا فَرَّغْتَ فَانصَبْ (٧) وَإِلَى رَبِّكَ فَارْغَب (٨)

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.

(Q.S. AL-Insyirah: 6-8)

PERSEMBAHAN

Teriring do'a dan rasa syukur kepada Allah SWT, ku persembahkan karya kecil ini sebagai rasa sayang dan terimakasih ku kepada:

Orang Tuaku

Bapak Muslim Karim dan Ibu Minarti

Yang Telah Mendidik dan Menyayangiku Dengan Setulus Hati Serta Senantiasa Berdoa dan Berjuang Tak Kenal Lelah Demi Keberhasilanku.

Kakak dan Adikku

Nurma Jana Hazzuli dan Sangun Penyimbang Ratu

Yang Telah Memberikan Dukungan Kepadaku

Serta Keluarga Besarku.

*Para Pendidikku, Dosen Dan Guru-Guruku Yang Telah Memberikan Ilmu
Kepadaku*

Almamater Tercinta

Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini sebagai syarat guna memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Tesis ini berjudul **“Pengaruh Pemanfaatan Bahan Ajar Berbasis *Flipbook* Dengan Memperhatikan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII di SMPN 13 Bandarlampung”**

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan tesis ini tidak lepas dari bantuan doa, bimbingan, motivasi, kritik dan saran yang telah diberikan oleh berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih secara tulus kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M.P, selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Saudi Samosir, S.T.,M.T., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung;
3. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Bapak Dr. Sunyono, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum, Keuangan dan Kepegawaian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;

6. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
7. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
8. Ibu Dr. Risma Margaretha Sinaga. M.Hum., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus selaku Pembahas I yang telah mengajarkan dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan tesis ini, terima kasih untuk ilmu dan nasehat yang telah diberikan;
9. Bapak Dr. Pargito, M.Pd., selaku Pembimbing 1 yang telah mengajarkan dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan tesis ini, terimakasih untuk ilmu dan nasehat yang telah diberikan;
10. Ibu Dr, Pujiati, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah mengajarkan dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan tesis ini, terimakasih untuk ilmu dan nasehat yang telah diberikan;
11. Bapak Muhammad Mona Adha, M.Pd., selaku Penguji II yang telah mengajarkan dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan tesis ini, terimakasih untuk ilmu dan nasehat yang telah diberikan;
12. Bapak dan Ibu dosen di Program Studi Magister Pendidikan IPS Universitas Lampung yang telah memberikan ilmunya kepada penulis;
13. Mbak Yoswinda, selaku staf Program Studi Magister Pendidikan IPS Universitas Lampung untuk semua bantuan, arahan dan informasi yang telah diberikan sehingga membantu penulis dalam menyelesaikan tesis ini;

14. Bapak dan Ibu tercinta atas segala hal yang telah diberikan yang tidak dapat terbalas dan saya hanya dapat bersyukur atas segala hal dan saya akan menjadi salah satu anak kebanggaan kalian;
15. Teman-teman Magister Pendidikan IPS 2018, terima kasih atas persahabatan, kebersamaan dan bantuannya selama ini;
16. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tesis ini. Penulis berharap semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan yang telah diberikan dan semoga tesis ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Aamiin.

Bandar Lampung, 8 Juni 2022

Navil Alfarisi Abbas
NPM. 1823031008

DAFTAR ISI

| | |
|----------------------------|--|
| HALAMAN JUDUL | |
| ABSTRAK | |
| HALAMAN PERSETUJUAN | |
| HALAMAN PENGESAHAN | |
| HALAMAN PERNYATAAN | |
| RIWAYAT HIDUP | |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | |
| MOTTO | |
| SANWACANA | |
| DAFTAR ISI | |
| DAFTAR TABEL | |
| DAFTAR GAMBAR | |

I. PENDAHULUAN

| | |
|-----------------------------------|----|
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 10 |
| 1.3 Batasan Masalah | 10 |
| 1.4 Rumusan Masalah | 11 |
| 1.5 Tujuan | 11 |
| 1.6 Manfaat Penelitian | 12 |
| 1.7 Ruang Lingkup Penelitian..... | 13 |

II TINJAUAN PUSTAKA KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

| | |
|-------------------------------------|----|
| 2.1 Tinjauan Pustaka | 15 |
| 2.1.1 Hasil Belajar IPS | 15 |
| 2.1.2 Motivasi Belajar | 22 |
| 2.1.3 Mata Pelajaran IPS | 27 |
| 2.1.4 Bahan Ajar | 30 |
| 2.1.5 Penelitian yang Relevan | 41 |
| 2.2 Kerangka Pikir | 48 |
| 2.3 Hipotesis | 50 |

III METODE PENELITIAN

| | |
|---|----|
| 3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian | 51 |
| 3.2 Lokasi Penelitian | 51 |
| 3.3 Populasi dan Sampel | 52 |
| 3.3.1 Populasi | 52 |
| 3.3.2 Sampel | 52 |

| | |
|---|----|
| 3.4 Variabel Penelitian | 53 |
| 3.5 Definisi Operasional Variabel | 54 |
| 3.6 Teknik Pengumpulan Data | 55 |
| 3.7 Instrumen Penelitian | 57 |
| 3.8 Uji Prasarat Instrument | 58 |
| 3.9 Teknik Analisis Data | 61 |
| 3.9.1 Uji Asumsi Klasik | 61 |
| 3.9.2 Analisis Regresi Linier Sederhana | 63 |
| 3.9.3 Analisis Regresi Linier Berganda | 64 |
| 3.10 Uji Hipotesis (Uji t) | 64 |

IV HASIL DAN PEMBAHASAN

| | |
|---|----|
| 4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian | 65 |
| 4.1.1 Gambaran Singkat SMP N 13 Bandarlampung | 65 |
| 4.1.2 Visi Misi SMP N 13 Bandarlampung | 65 |
| 4.1.3 Struktur Organisasi SMP N 13 Bandarlampung | 67 |
| 4.1.4 Sarana dan Prasarana | 68 |
| 4.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian | 69 |
| 4.2.1 Profil Responden | 69 |
| 4.2.2 Deskriptif Hasil Data Penelitian | 70 |
| 4.3 Uji Persaratan Analisis | 75 |
| 4.3.1 Uji Normalitas | 75 |
| 4.3.2 Uji Multikolinieritas | 77 |
| 4.3.3 Uji Heteroskedastisitas | 79 |
| 4.4 Hasil Uji Regresi Sederhana | 82 |
| 4.4.1 Pengaruh Pemanfaatan Bahan Ajar Berbasis Flipbook (X1) Terhadap Motivasi Belajar Siswa (X2) Di SMP N 13 Bandarlampung | 82 |
| 4.4.2 Pengaruh Pemanfaatan Bahan Ajar Berbasis Flipbook (X1) Terhadap Hasil Belajar Siswa (Y) Di SMP N 13 Bandarlampung..... | 84 |
| 4.4.3 Pengaruh Motivasi Belajar Siswa (X2) Terhadap Hasil Belajar Siswa (Y) Di SMP N 13 Bandarlampung | 86 |
| 4.5 Hasil Uji Regresi Berganda | 88 |
| 4.6 Pembahasan | 90 |
| 4.6.1 Pengaruh Pemanfaatan Bahan Ajar Berbasis Flipbook (X1) Terhadap Motivasi Belajar Siswa (X2) Di SMP N 13 Bandarlampung | 90 |
| 4.6.2 Pengaruh Pemanfaatan Bahan Ajar Berbasis Flipbook (X1) Terhadap Hasil Belajar Siswa (Y) Di SMP N 13 Bandarlampung..... | 93 |
| 4.6.3 Pengaruh Motivasi Belajar Siswa (X2) Terhadap Hasil Belajar Siswa (Y) Di SMP N 13 Bandarlampung | 94 |
| 4.6.4 Pengaruh Pemanfaatan Bahan Ajar Berbasis Flipbook (X1) dan Motivasi belajar (X2) Terhadap Hasil Belajar Siswa (Y) Di SMP N 13 Bandarlampung | 95 |

V SIMPULAN DAN SARAN

| | |
|--------------------------------|-----|
| 5.1 Simpulan | 113 |
| 5.2 Saran | 114 |
| 5.3 Implikasi Penelitian | 115 |

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1.1 Daftar Nilai Ujian Tengah Semester (UTS) | 4 |
| Tabel 3.1 Pembagian Sampel Penelitian..... | 53 |
| Tabel 3.2 Pedoman Penskoran | 56 |
| Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen | 57 |
| Tabel 3.4 Kriteria Reliabilitas | 59 |
| Tabel 3.5 Interpretasi Nilai Tingkat Kesukaran | 60 |
| Tabel 3.6 Klasifikasi Daya Beda | 61 |
| Tabel 4.1 Rincian Sarana dan Prasarana..... | 68 |
| Tabel 4.2 Profil Responden Berdasarkan Kelas | 69 |
| Tabel 4.3 Profil Responden Berdasarkan Jenis Kelamin | 69 |
| Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Variabel X1 | 71 |
| Tabel 4.5 Kategori Pengaruh Penggunaan media Flipbook..... | 71 |
| Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Variabel X2 | 72 |
| Tabel 4.7 Kategori Pengaruh Motivasi Belajar..... | 73 |
| Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Variabel X3 | 74 |
| Tabel 4.9 Kategori Hasil Belajar di SMP N 13 Bandarlampung..... | 74 |
| Tabel 4.10 One Simple Kolmogorof-Smirnov..... | 76 |
| Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas | 77 |
| Tabel 4.12 Multikolinieritas Coefficients | 78 |
| Tabel 4.14 Heteroskedastisitas | 81 |
| Tabel 4.15 Rekapitulasi Heteroskedastisitas | 81 |
| Tabel 4.16 Koefisien Determinasi | 82 |
| Tabel 4.17 Koefisien X1 terhadap X2 | 84 |
| Tabel 4.18 Koefisien Determinasi X1 Terhadap Y | 84 |
| Tabel 4.19 Model Summary Koefisien Determinasi Pengaruh Variabel X1 Terhadap Y | 86 |
| Tabel 4.20 Koefisien Determinasi X2 Terhadap Y | 86 |
| Tabel 4.21 Model Summary Koefisien Determinasi X2 Terhadap Y | 87 |
| Tabel 4.22 Uji regresi Berganda | 88 |
| Tabel 4.23 hasil Uji f | 89 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| 2.1 Gambar Tampilan Slide Bahan Ajar Berbasis Flipbook | 39 |
| 2.2 Gambar Tampilan Video Pada Bahan Ajar Berbasis Flipbook | 40 |
| 2.3 Gambar Kerangka Pikir | 50 |
| 4.1 Gambar Hasil Uji Heteroskedastisitas | 80 |

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dan manusia memang tidak dapat dipisahkan dalam menjalani kehidupan, baik keluarga, masyarakat maupun bangsa dan negara karena pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia. Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik buruknya pribadi manusia, hampir semua orang dikenai pendidikan dan melaksanakan pendidikan, sebab pendidikan tidak pernah terpisah dengan kehidupan manusia yang pada dasarnya merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar menuju kearah kedewasaan.

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkan kembali potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Secara detail dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal (1) yang berbunyi : “Pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (Muhibbin, 2012:1).

Pendidikan mengandung beberapa hal yaitu pendidikan itu merupakan usaha sadar, artinya tindakan mendidik bukan merupakan tindakan yang bersifat spontan melainkan tindakan yang rasional, disengaja, disiapkan, direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu, praktik pendidikan telah menekankan kepada

pembelajaran alih - alih kepada proses peran guru saja, melainkan secara terencana memanfaatkan berbagai sumber bahan ajar dan media belajar yang ada di lingkungan untuk mencapai keberhasilan belajar anak. (Agus, 2011:6).

IPS merupakan pengetahuan terapan yang dilaksanakan dalam kegiatan instuksional di sekolah-sekolah guna mencapai tujuan pendidikan untuk mengembangkan kepekaan anak didik terhadap kehidupan sosial disekitarnya. Pembelajaran IPS diarahkan untuk melahirkan pelaku-pelaku sosial yang berdimensi personal (berbudi luhur, disiplin, kerja keras, mandiri), dimensi sosiokultural (cinta tanah air, menghargai dan melestarikan karya budaya sendiri mengembangkan semangat kebangsaan dan kesetiakawanan sosial, kepedulian terhadap lingkungan), dimensi spiritual (iman dan taqwa, menyadari bahwa alam semesta adalah ciptaan tuhan yang maha pencipta) dan dimensi intelektual (cendekia terampil, semangat untuk maju) istilah IPS merupakan padanan dari *Social Studies* dalam konteks kurikulum di Amerika Serikat (Solihatini, etin dan Raharjo, 2011:14).

Mata pelajaran IPS sebetulnya mata pelajaran yang tidak kalah pentingnya dengan mata pelajaran –mata pelajaran yang lain, karena pada dasarnya tujuannya adalah untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan dan lingkungan serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan kejenjang yang lebih tinggi, berkaitan dengan tujuan dari pendidikan IPS, tampaknya dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya pembelajaran tersebut. Kemampuan dan ketrampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode, dan strategi pembelajaran senantiasa harus ditingkatkan (Etin Solihatini dan Raharjo, 2011: 15)

Pada Era Pandemi Covid-19 seperti saat ini berdampak besar pada berbagai sektor, salah satunya Pendidikan, dunia pendidikan juga ikut merasakan dampaknya. Pendidik harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun peserta didik berada di rumah, solusinya pendidik dituntut mendesain bahan ajar sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (*online*), ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran

Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19).

Hal serupa juga disampaikan Presiden Jokowi dalam konferensi pers di Istana Bogor pada Senin (16/3/2020). Kebijakan belajar dari rumah, bekerja dari rumah, dan ibadah di rumah perlu terus digencarkan untuk mengurangi pengurangan penyebaran Covid-19, sehingga pada kondisi pandemi Covid-19 ini mengakibatkan perubahan yang luar biasa, termasuk dalam bidang pendidikan, sehingga seluruh jenjang pendidikan harus bertransformasi untuk beradaptasi secara tiba-tiba drastis untuk melakukan pembelajaran dari rumah melalui media daring (*online*) Ini tentu bukanlah hal yang mudah, karena belum sepenuhnya siap.

Hal ini tentu dirasa berat oleh pendidik dan peserta didik terutama bagi pendidik, dituntut kreatif dalam penyampaian materi melalui bahan ajar daring, ini perlu disesuaikan juga dengan jenjang pendidikan dalam kebutuhannya. Dampaknya akan menimbulkan tekanan fisik maupun psikis (mental), pola pikir yang positif dapat membantu menerapkan bahan ajar daring, sehingga menghasilkan capaian pembelajaran yang tetap berkualitas, belajar di rumah dengan menggunakan media daring mengharapkan orang tua sebagai role model dalam pendampingan belajar anak, dihadapi perubahan sikap. Masa pandemi Covid-19 ini bisa dikatakan sebagai sebuah peluang dalam dunia pendidikan, baik pemanfaatan teknologi seiring dengan industri 4.0, sehingga para pendidik di tuntut untuk kreatif dalam mengembangkan bahan ajar sehingga dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat *personal computer* (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Pendidik dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti *WhatsApp* (WA), telegram, instagram, aplikasi zoom ataupun media lainnya sebagai bahan ajar, dengan demikian pendidik dapat memastikan peserta didik mengikuti pembelajaran dalam waktu bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda, pendidikpun dapat memberi tugas terukur sesuai dengan tujuan materi yang disampaikan kepada peserta didik.

Kasus yang banyak terjadi ketika penerapan sistem pembelajaran online ini diantaranya tidak meratanya siswa dan orang tua siswa yang pandai mengoperasikan media online, tidak semua orang tua siswa mampu membeli kouta internet, sinyal internet di rumah siswa tidak terjangkau, sebagian besar orang tua murid yang kondisi ekonominya pas-pasan, bahan ajar yang membuat siswa bosan akan mengakibatkan menurunnya motivasi belajar anak serta hasil belajar dari siswa tersebut. Hal ini dapat dilihat dari data nilai Ujian Tengah Semester (UTS) kelas 8 SMP N 13 Bandarlampung.

Tabel 1.1 Daftar Nilai Ujian Tengah Semester (UTS) Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP N 13 Bandarlampung Tahun Ajaran 2020/2021.

| NO | Kriteria Nilai | Jenis Kelamin | | | | Total | |
|---------------|-------------------|---------------|-------------|-----------|-------------|-----------|-------------|
| | | LK | | PR | | f | % |
| | | f | % | f | % | | |
| 1 | ≥ 76 | 7 | 70% | 17 | 60% | 24 | 63% |
| 2 | < 76 | 3 | 30% | 11 | 40% | 14 | 37% |
| Jumlah | | 10 | 100% | 28 | 100% | 38 | 100% |

Sumber : Dokumentasi Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP N 13 Bandarlampung Tahun Pelajaran 2020/2021.

Berdasarkan nilai rata rata ujian tengah semester (UTS) Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP N 13 Bandarlampung Tahun Pelajaran 2020/2021, nampak secara keseluruhan bahwa Ujian Tengah Semester (UTS) dari jumlah 38 siswa masih ada yang belum mencapai Kriteria Metentuan Minimal (KKM) sebanyak 24 siswa atau 63% dari total keseluruhan.

Syaiful dan Awan menyatakan, “apabila pelajaran yang diajarkan kurang dari 65% dikuasai oleh siswa maka presentase keberhasilan siswa pada mata pelajaran tersebut tergolong rendah” (Djamarah, 2000:18)

Hal ini dapat terjadi salah satunya karena dampak dari system pembelajaran online dan bahan ajar yang membosankan yang membuat motivasi dan hasil belajar siswa menjadi berkurang yang membuat dirinya lebih pasif dan cenderung diam dan rasa ingin taunya berkurang, seperti yang disampaikan oleh salah satu siswa kelas VII SMP N 13 Bandarlampung ”bahwa pada saat pembelajaran melalui online semangat belajar dirinya berkurang karena sistem pembelajaran yang banyak pada penekanan pemberian tugas saja, dan pada saat proses penjelasan hanya menggunakan ppt dalam medianya. Sehingga seringkali membuat ia hanya mengikuti pembelajaran daring hannya sekedar formalitas untuk mengisi daftar kehadiran siswa dan tidak sedikit juga siswa yang mematikan kamera atau menggunakan virtual agar terlihat online” (Hasil wawancara dengan siswa Selasa 4 Agustus 2020).

Hal senada juga diakui oleh pendidik Guru IPS di kelas VII SMP N 13 Bandarlampung, “saat penyampaian materi pendidik memiliki kendala dengan bahan ajar yang minim, sehingga lebih banyak hanya pada penggunaan PPT dalam proses penyampaian, sehingga pembelajaran menjadi lebih pasif dan materi yang diberikan untuk belajar di rumah juga sering tidak dibaca, hal ini dapat di lihat saat proses tanya jawab sebelum melaksanakan pembelajaran dimana siswa lebih banyak terdiam.

Rendahnya kemampuan siswa dalam menyerap pembelajaran IPS diduga karena disebabkan kurangnya pengembangan bahan ajar siswa pada saat pandemi, sehingga membuat turunnya motivasi dan hasil belajar siswa.

Menurut (Sungkono, 2003:1) bahan pembelajaran adalah seperangkat bahan yang memuat materi atau isi pembelajaran yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar memberikan materi yang berisi, pesan atau isi berupa ide, fakta, konsep, prinsip, kaidah atau teori yang tercakup dalam mata pelajaran sesuai disiplin ilmu serta informasi lain dalam pembelajaran dan dikemas dengan sedemikian rupa agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Proses pembentukan komunitas siswa yang mahir (*creating communities of expert learners*), memerlukan upaya pencarian pengetahuan dan hakekat pembelajaran. Bahan ajar yang sesuai dapat membantu siswa mencari informasi, gagasan, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir, dan makna atau cara mengekspresikan diri mereka, juga membekali mereka cara belajar yang bermakna. Guru-guru yang sukses bukanlah sekedar penyaji yang kharismatik dan persuasif. Peran utama dalam pembelajaran adalah menciptakan pembelajar yang berdaya guna (*powerful learners*).

Bahan ajar harus mampu menyajikan suatu objek secara terurut bagi keperluan pembelajaran dan memberikan sentuhan nilai-nilai afektif, sosial dan kultural yang baik agar dapat secara komprehensif menjadikan peserta didik bukan hanya dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya, tetapi juga afektif dan psikomotornya. (Benny A, 2009:142).

Kebanyakan bahan ajar yang beredar dan digunakan adalah bahan ajar cetak yang biasanya berbentuk buku teks. Penggunaan buku teks terkadang sulit dipahami dikarenakan menggunakan bahasa yang tinggi sehingga peserta didik malas membaca apalagi memahaminya. Hal ini membuat peserta didik bosan karena hanya menggunakan bahan ajar berbasis cetak.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini, dapat dimanfaatkan sebagai salah satu bahan ajar untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dianggap mata pelajaran yang sulit, rumit dan membosankan oleh peserta didik. Lembaga pendidikan sebagai tempat berlangsungnya proses pembelajaran dituntut meningkatkan kualitasnya seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam mencapai tujuan pendidikan sebagaimana arah pendidikan abad 21.

Guru memiliki peranan penting dalam usaha mengembangkan inovasi atau pembaharuan dalam pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan itu sendiri, diantaranya dengan memanfaatkan teknologi dalam rangka kegiatan belajar mengajar. Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 Pasal 20, dikatakan guru diharapkan dapat mengembangkan materi pembelajarannya sendiri, kemudian melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi pendidik pada satuan pendidikan untuk mengembangkan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Salah satu elemen dalam silabus dan RPP adalah sumber belajar, dengan demikian guru diharapkan untuk mengembangkan bahan pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar.

Commission on Instructional Technology mengidentifikasi beberapa keuntungan pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan. Beberapa keuntungan dimaksud adalah seperti di bawah ini:

1. media teknologi pendidikan membuat pendidikan lebih produktif.
2. media teknologi pendidikan menunjang pengajaran individual, atau dengan kata lain memungkinkan penerapan individualisasi dalam kegiatan pengajaran.
3. media teknologi pendidikan membuat kegiatan pengajaran lebih ilmiah (*scientific*).
4. media teknologi pendidikan dapat membuat pengajaran lebih "powerfull".
5. media teknologi pendidikan dapat membuat kegiatan belajar mengajar lebih "immediate".
6. media teknologi pendidikan dapat membuat percepatan pendidikan lebih "equal". (Benny A, 2009:142)

Terdapat beberapa alternatif solusi yang dapat dijadikan sebagai pemecahan atas masalah pembelajaran IPS di sekolah. Bahan ajar yang dikembangkan sebagai alternatif solusi dapat berupa berbagai macam jenis media, namun jika melihat keadaan dunia pada abad ke-21 serta masa revolusi industri 4.0 ini, dimana teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan begitu pesatnya, maka bahan ajar yang dikembangkan sebagai pendukung pelaksanaan proses pembelajaran IPS juga harus bisa menjawab tantangan tersebut, dalam hal ini bahan ajar berbasis digital dianggap paling relevan dan cocok untuk menjawab tantangan perkembangan zaman tersebut. Di era digital seperti saat ini sangat

penting juga kiranya memperkenalkan dan memberikan bekal pengalaman belajar siswa dengan menggunakan media-media penunjang pembelajaran yang berorientasi digital.

Menurut Benny, bahan ajar digital juga dapat membuat pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan, yang mana dengan pemanfaatan bahan ajar digital siswa dapat diajak untuk belajar dengan berbasis multimedia, dimana siswa bukan hanya membaca tetapi dapat mendengar, melihat video, penjelasan, animasi berbasis HTML dan Flash. (Benny A, 2009:142)

Bahan Ajar digital tentu memiliki berbagai macam bentuk dan jenis, namun dalam hal ini salah satu bahan ajar digital yang dapat digunakan dalam rangka meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS adalah dengan menggunakan bahan ajar berbasis flipbook digital. Flipbook digital sendiri merupakan sebuah bahan ajar digital berbentuk menyerupai buku yang dapat dibuka dan dibolak-balik sebagaimana seperti sebuah buku yang asli, contoh flipbook digital biasanya banyak ditemui pada majalah elektronik (*e-magazine*) ataupun koran elektronik. Selain itu flipbook juga tergolong bahan ajar yang lengkap karena dapat mengakomodir materi pembelajaran berupa teks, gambar, audio, video, animasi, dan link internet dalam satu bahan ajar yang sama, menariknya flipbook digital juga dapat diakses menggunakan PC/*smartphone*.

Pentingnya pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sangat penting dalam era pandemi saat ini, hal ini juga sebagai salah satu cara yang dapat dilakukan untuk dapat mengikuti tren yang saat ini ada seperti adanya pembelajaran daring yang dilakukan dari rumah, sehingga guru tidak kaget saat adanya peralihan sistem pembelajaran yang berlaku, dari adanya pengembangan bahan ajar seperti bahan ajar berbasis flipbook juga memberikan kesan tersendiri terhadap siswa karena dengan bahan ajar berbasis flipbook siswa akan lebih paham tentang materi yang disajikan dan juga dapat menampilkan materi pembelajaran dengan tampilan yang menarik, sehingga akan meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dengan menampilkan simulasi yang interaktif maka dapat dilengkapi dengan memadukan video, animasi, dan audio. Perpaduan tersebut diharap dapat membantu siswa untuk memvisualisasikan suatu materi pelajaran yang bersifat abstrak sehingga siswa dapat memahami materi tersebut, dari bahan ajar berbasis flipbook ini juga dapat mengembangkan keterampilan membuat bahan ajar yang

menarik, murah dan efisien, tidak menolak kemungkinan pemanfaatan alat modern yang sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, salah satu bahan ajar yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif yaitu dengan pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook, dengan menggunakan bahan ajar tersebut diharapkan dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran di kelas.

Pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook juga dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar (Nazeri, 2013). Pemilihan bahan ajar berbasis flipbook dirasa cocok dengan situasi saat ini, dimana bahan ajar berbasis flipbook ini cocok untuk pembelajaran secara langsung atau secara daring. Bahan ajar berbasis flipbook ini melengkapi buku elektronik yang sudah ada, sehingga mampu mengakomodasi semua kegiatan pembelajaran interaktif seperti mendengarkan, membaca, menulis dan juga permainan, kelemahannya yaitu membutuhkan *computer* dan *Handphone* yang sudah bisa mengakses HTML5.

Berkaca pada uraian penjelasan-penjelasan latar belakang masalah di atas, maka hendak dikaji secara lebih mendalam tentang penelitian dengan menggunakan bahan ajar berbasis flipbook. Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti mengambil judul **“Pengaruh Pemanfaatan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Dengan Memperhatikan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII di SMP N 13 Bandarlampung”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1 Kondisi Siswa

- a) Minat belajar siswa kurang dalam proses pembelajaran.
- b) Kurang tersedianya bahan ajar IPS bagi siswa kelas VII.
- c) Rendahnya motivasi belajar yang dimiliki peserta didik.

2 Hasil Belajar

- a) Hasil belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran IPS masih rendah, hampir sebagian hasil belajarnya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

3 Kondisi Guru

- a) Guru masih menggunakan metode yang kurang variatif
- b) Guru belum mengoptimalkan pembelajaran berbasis multimedia

4. Kondisi Pelaksanaan Pembelajaran

- a) Siswa cenderung belum aktif dalam pembelajaran.
- b) Pembelajaran IPS belum sepenuhnya menggunakan bahan ajar berbasis multimedia.
- c) Mata pelajaran IPS dianggap membosankan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada dan agar penelitian ini tidak terlalu luas, maka penelitian ini dibatasi pada masalah **“Pengaruh Pemanfaatan Bahan ajar Berbasis Flipbook Dengan Memperhatikan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII di SMP N 13 Bandarlampung”**.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook terhadap motivasi belajar siswa di SMP N 13 Bandarlampung ?
2. Apakah ada pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook terhadap hasil belajar IPS di SMP N 13 Bandarlampung ?
3. Apakah ada pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS di SMP N 13 Bandarlampung ?
4. Apakah ada pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS di SMP N 13 Bandarlampung ?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook terhadap motivasi belajar siswa di SMP N 13 Bandarlampung
2. Pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook terhadap hasil belajar IPS di SMP N 13 Bandarlampung
3. Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS di SMP N 13 Bandarlampung
4. Pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS di SMP N 13 Bandarlampung

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan bermanfaat sebagai:

a) Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Produk yang dihasilkan dapat menjadi salah satu sumber tambahan dalam mengajar mata pelajaran IPS kelas VII SMP semester 2.

b) Bagi Siswa

Produk yang dihasilkan dapat menjadi bahan tambahan bagi siswa dalam memahami mata pelajaran IPS kelas VII SMP semester 2.

c) Bagi Sekolah

Meningkatkan motivasi sekolah dalam melakukan pembinaan terhadap guru demi tercapainya pembelajaran yang efektif.

b) Manfaat Teoritis

a) Memberikan kontribusi bahan ajar IPS pada model pembelajaran terpadu.

b) Menjadi bahan teoritis bagi peneliti yang akan datang agar dapat mengembangkan penelitian yang lebih dalam mengenai pembelajaran terutama bahan ajar berbasis flipbook.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang Lingkup Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Subjek

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP N 13 Bandarlampung.

2) Objek

Obyek penelitian ini adalah pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook digital untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

3) Tempat penelitian

Tempat penelitian ini adalah SMP N 13 Bandarlampung.

4) Waktu penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada tahun pelajaran 2021/2022.

5) Ruang lingkup ilmu

Pembuatan tesis ini penulis menggunakan kajian keilmuan IPS yang masuk kedalam tradisi IPS sebagai pengembangan pribadi individu dan penelitian mendalam. Tradisi *Social Studies* mulanya ada tiga dan mengalami perkembangan menjadi lima tradisi, kelima tradisi tersebut sebagai berikut

- a) IPS sebagai tranmisi kewarganegaraan
- b) IPS sebagai Pendidikan ilmu ilmu social
- c) IPS sebagai penelitian yang mendalam
- d) IPS sebagai kritik kehidupan social
- e) IPS sebagai pengembanagan pribadi individu

Pembelajaran tentu saja tidak dapat secara langsung menyampaikan kalimat tradisi tersebut sebagai materi, oleh karena itu dalam kurikulum pembelajaran IPS kelima tradisi tersebut dikembangkan menjadi sepuluh tema. Kesepuluh tema tersebut menurut NCSS (1984) dapat dikembangkan sebagai berikut : (1) Budaya (*culture*) (2) waktu, kontinuitas, dan perubahan (*time, continuity, and change*), (3) orang, tempat, dan lingkungan (*people, places and environment*), (4) individu, pengembangan, dan identitas (*individual, development, and identity*), (S) individu, kelompok, dan

lembaga (*individual, groups, and institution*), (6) kekuasaan, wewenang, dan pemerintahan (*power, outhority and governance*), (7) produksi, distribusi, dan konsumsi (*production, distribution and consumption*), (8) sains, teknologi, dan masyarakat (*science, technology and society*), (9) koneksi global (*global connections*), dan (10) cita-cita dan praktik warga negara (*civic ideals and practices*).

Penggunaan bahan ajar berbasis flipbook merupakan salah satu cara untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa tersebut dalam pembelajaran, sehingga sangat sesuai dengan tradisi IPS berupa pengembangan pribadi individu yang diantara tujuannya menumbuhkan kemampuan berinteraksi dan meningkatkan kemampuan individu. Pendidikan IPS sebagai pengembangan pribadi juga bermaksud menjadikan seorang individu memiliki sifat bertanggungjawab, idealis dan memiliki kepercayaan diri yang tinggi, sehingga menjadi individu yang baik bagi dirinya sendiri dan orang lain.

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Hasil Belajar IPS

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Gerak raga yang ditunjukkan harus sejalan dengan proses jiwa untuk mendapatkan perubahan (Djamarah, 2002:13). Sementara itu (Slameto, 2003:2) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.

Sudjana (2005:22) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya. Sementara itu, Arikunto (2002:133) mendefinisikan hasil belajar sebagai hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan dapat diukur.

Menurut Hamalik (2008: 30), hasil belajar yang utama adalah pola tingkah laku yang bulat. Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek sebagai berikut: (1) pengetahuan, (2) pengertian, (3) kebiasaan,

(4) keterampilan, (5) apresiasi, (6) emosional, (7) hubungan sosial, (8) jasmani, (9) budi pekerti dan, (10) sikap.

Hasil belajar secara lebih ringkasnya adalah mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti kemampuan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf.

Penjelasan pendapat mengenai hasil belajar diatas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan sikap, mental, dan perilaku seseorang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat diukur melalui proses penilaian setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar, dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar untuk sebagian adalah berkat dari tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan siswa.

2.1.1.1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas. Hal ini tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono, dkk. (2007:76-77), menyebutkan bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

- a) Faktor internal, merupakan faktor yang terdapat dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- b) Faktor eksternal, merupakan faktor yang terdapat di luar diri individu yang sedang belajar. Faktor ini meliputi, faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Menurut Slameto (2003:54) ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, secara umum pada garis besarnya meliputi faktor intern dan faktor ekstern yaitu:

a) Faktor intern

Pada faktor ini dibahas 3 faktor yaitu:

1. Faktor jasmaniah mencakup:

- a) Faktor kesehatan
- b) Cacat tubuh
- c) Kelelahan

2. Faktor psikologis mencakup:

- a) Intelegensi
- b) Perhatian
- c) Minat
- d) Bakat
- e) Motivasi
- f) Kematangan
- g) Kesiapan

b) Faktor ekstern

Faktor ini dibagi menjadi 3 faktor, yaitu:

1. Faktor keluarga mencakup:

- a) cara orang tua mendidik
- b) relasi antar anggota keluarga
- c) suasana rumah
- d) keadaan ekonomi keluarga
- e) pengertian orang tua
- f) latar belakang kebudayaan

2. Faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah

Menurut pendapat tersebut, maka faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal, yaitu faktor yang timbul dari dalam diri individu dan faktor eksternal, yaitu faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang sifatnya dari luar diri siswa. Sedangkan penggunaan bahan ajar berbasis flipbook merupakan faktor eksternal dari segi sekolah dan guru yang menggunakan bahan ajar tersebut. Penggunaan bahan ajar berbasis flipbook diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik atau meningkat.

2.1.1.2 Bentuk dan Tipe Hasil Belajar

Tipe hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai peserta didik penting diketahui guru, agar guru dapat merancang pengajaran secara tepat dan penuh arti. Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur seberapa jauh hasil belajar yang dicapai peserta didik, dari segi prosesnya. Artinya seberapa jauh tipe hasil belajar yang dimiliki peserta didik. Tipe hasil belajar harus tampak dalam tujuan pengajaran (tujuan intruksional), sebab tujuan itulah yang akan dicapai oleh proses belajar mengajar.

Tiga macam hasil belajar :

- 1) Keterampilan dan kebiasaan
- 2) Pengetahuan dan pengertian
- 3) Sikap dan cita-cita Masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum di sekolah.

Menurut Sudjana(2005:47) tipe belajar di bagi menjadi tiga bidang yaitu:

- 1) Bidang kognitif (penguasaan internal)
- 2) Bidang afektif (sikap dan nilai)
- 3) Bidang psikomotor (keterampilan dan perilaku).

Hasil belajar diatas dapat disampaikan bahwa bentuk dan tipe hasil belajar adalah aspek-aspek yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Aspek-aspek tersebut adalah aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga aspek ini saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan. Kata lain, rumusan tujuan pengajaran berisikan hasil belajar yang diharapkan dikuasai peserta didik yang mencakup tiga aspek tersebut.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran. Ada beberapa pendapat mengenai klasifikasi belajar. Bloom menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik(Rifa'i 2015:68-71). Berdasarkan hasil penelitian dari pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook didapatkan hasil

1. Ranah kognitif

berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif dalam penelitian ini berkaitan hasil belajar siswa sebelum mendapat perlakuan dan sesudah mendapat perlakuan terdapat perbedaan hasil dimana setelah dilakukan pembelajaran dengan memanfaatkan bahan ajar berbasis flipbook hasil belajar siswa meningkat dibandingkan sebelum menggunakan bahan ajar flipbook.

2. Ranah afektif

berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Ranah afektif meliputi adalah penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, pembentukan pola hidup. Ada peningkatan aktivitas dalam pembelajaran seperti aktifnya siswa dan rasa ingin tau siswa yang tinggi

3. Ranah psikomotorik

berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf. Ranah psikomotorik antara lain persepsi, kesiapan. Pada pemanfaatan bahan ajar flipbook gaya belajar siswa mampu diakomodir karna ada siswa yang lebih cepat paham dengan melihat video, ada siswa yang lebih cepat paham dengan mendengarkan dan ada juga siswa yang lebih cepat paham dengan membaca semua aspek ini tergabung didalam bahan ajar flipbook sehingga bahan ajar flipbook ini lebih fleksibel dalam gaya pembelajaran.

Bloom dan Karthwohl menyampaikan tiga taksonomi dalam pembelajaran yang disebut dengan ranah belajar, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Pada penelitian ini lebih menekankan para ranah kognitif berkaitan

dengan hasil belajar berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual yang terbagi menjadi 6 tingkatan, yaitu: tahap mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), mengaplikasikan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mengkreasi (*creating*) (Budiningsih 2012: 74).

Pemanfaatan bahan ajar berbasis multimedia dalam pembelajaran merupakan sesuatu hal yang penting, Menurut Daryanto (2010:52), secara umum manfaat penggunaan multimedia pembelajaran interaktif seperti pemanfaatan bahan ajar flipbook dalam pembelajaran yaitu proses pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa, selain itu pembelajaran menjadi interaktif serta waktu mengajar dapat lebih pendek, pemahaman siswa dalam belajar suatu materi dapat ditingkatkan karena dapat belajar mandiri dengan dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Menurut Munir (2015:113), terdapat beberapa kelebihan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif seperti pemanfaatan bahan ajar flipbook dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan terasa lebih interaktif dan inovatif.
- 2) Guru sebagai pendidik dituntut agar selalu kreatif serta inovatif dalam mendapatkan terobosan pembelajaran.
- 3) Dengan penggunaan multimedia dapat menggabungkan berbagai media seperti teks, audio, gambar, video, animasi dan lain lain, dalam satu kesatuan yang mendukung satu sama lain untuk tercapainya tujuan pembelajaran.
- 4) Motivasi siswa dalam belajar selama proses pembelajaran dapat meningkat sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.
- 5) Dapat memudahkan dalam memvisualisasikan materi sulit jika menggunakan alat konvensional atau alat peraga.
- 6) Melatih siswa untuk belajar mandiri dalam mencari dan mendapatkan ilmu pengetahuan.

Menurut Munadi (2013: 152-153), kelebihan multimedia interaktif adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran dapat bersifat interaktif, dengan penggunaan multimedia interaktif yang dirancang untuk dipakai secara mandiri oleh peserta didik, dapat menggantikan posisi guru dalam pembelajaran.
- 2) Karena multimedia pembelajaran ini dirancang untuk belajar mandiri maka dari itu multimedia pembelajaran interaktif akan memenuhi semua kebutuhan siswa secara individual. Sifat multimedia ini memberikan keleluasaan bagi peserta didik yang lamban dalam pemahaman materi untuk belajar lebih efektif.
- 3) Dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif maka siswa akan lebih memiliki motivasi dalam belajar.
- 4) Dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif siswa akan mendapat respon/umpan balik terhadap hasil belajar.
- 5) Dikarenakan multimedia pembelajaran interaktif ini dirancang untuk belajar mandiri maka kontrol penuh ada ditangan pengguna atau peserta didik

Dalam penelitian ini pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif ialah pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook, menurut Sutopo (2012:104), multimedia memiliki beberapa objek yaitu:

- 1) Teks Elemen ini adalah dasar dari pengolahan informasi dengan basis multimedia. Hampir semua orang yang terbiasa dengan penggunaan komputer biasa dengan elemen teks ini.
- 2) Image Grafik atau image adalah still image yang dapat dicontohkan seperti foto dan gambar. Biasanya manusia memiliki ketertarikan lebih pada visual, gambar adalah salah satu sarana yang cocok untuk memvisualisasikan informasi/pesan.
- 3) Animasi Animasi adalah runtutan gerakan gambar atau video dapat dicontohkan seperti gerakan seseorang melakukan kegiatan berjalan dan lain-lain. Animasi memiliki konsep sulitnya menggambarkan informasi melalui satu atau beberapa gambar saja, sehingga dengan menggunakan animasi penggambaran informasi akan lebih mudah.

- 4) Audio Penyajian multimedia dengan menggunakan elemen ini merupakan alternatif lain dalam memperjelas penyampaian suatu informasi/pesan.
- 5) Video Video adalah hasil pemrosesan yang didapat dari kamera. Penggunaan file video memerlukan penyimpanan yang lebih besar dari pada file gambar.
- 6) Link interaktif Multimedia interaktif berarti pengguna dapat menekan mouse, button, atau teks yang dapat menyebabkan perintah tertentu pada program. Link interaktif digunakan untuk menggabung berbagai elemen multimedia agar menjadi informasi yang padu.

Berdasarkan definisi beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa elemen multimedia ada enam yaitu teks, gambar, video, suara, animasi dan link interaktif. Sehingga dalam pembuatan sebuah multimedia interaktif minimal memiliki beberapa elemen atau lebih baik jika memiliki kesemua elemen tersebut, dalam penelitian yang dilakukan pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook mencakup semua aspek di atas sehingga dari pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2.1.2 Motivasi Belajar

Keberhasilan belajar siswa dapat ditentukan oleh motivasi yang dimilikinya. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung prestasinya pun akan tinggi pula, sebaliknya motivasi belajarnya rendah, akan rendah pula prestasi belajarnya. Tinggi rendahnya motivasi dapat menentukan tinggi rendahnya usaha atau semangat seseorang untuk beraktivitas, dan tentu saja tinggi rendahnya semangat akan menentukan hasil yang diperoleh. Pada proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak mengerahkan segala kemampuannya. Guru sering memaksakan agar siswa menerima materi pelajaran yang disampaikannya. Pentingnya materi pelajaran yang diberikan sering hanya dipandang dari sudut guru, bukan dari sudut siswa sebagai subjek belajar. Akibatnya, siswa belajar seadanya dan tanpa motivasi. Cara yang demikian tentu sangat tidak menguntungkan, sebab siswa belajar tidak akan optimal yang berarti tujuan pembelajaranpun tidak akan optimal pula. Oleh sebab itu, pandangan

modern tentang proses pembelajaran menempatkan motivasi sebagai salah satu aspek penting. Guru harus mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, agar siswa dapat berupaya mengarahkan segala kemampuannya pada proses belajar.

Motivasi merupakan dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Motivasi timbul jika didorong oleh kebutuhan seseorang, seperti kebutuhan seseorang yang ingin kaya maka ia akan mencari kekayaan sebanyakbanyaknya. Begitu pula dalam belajar, jika seorang siswa memiliki tingkat kebutuhan yang tinggi maka siswa tersebut akan berusaha dengan keras untuk mencapai targetnya meskipun penuh tantangan. Pada kegiatan belajar mengajar, dikenal adanya motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan daya penggerak psikis yang bersifat nonintelektual dan berasal dari dalam diri seseorang. Peranan motivasi belajar yang sangat khas adalah dalam hal menumbuhkan rasa senang dan semangat untuk belajar. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dikatakan bahwa motivasi belajar adalah sebuah dorongan yang berasal dari dalam dan luar diri siswa yang mampu memberikan rasa senang dan semangat dalam belajar sehingga siswa mampu mencapai prestasi belajar yang sangat baik.

2.1.2.1 Bentuk-Bentuk Motivasi Belajar

Kegiatan belajar mengajar apabila ada seorang siswa yang tidak mengerjakan tugas perlu diselidiki sebab-sebabnya. Upaya ini diberikan untuk memberikan rangsangan supaya siswa mau melaksanakan kegiatan belajar. Dengan kata lain, siswa perlu diberi rangsangan agar timbul motivasi yang kuat dalam diri anak didik. Namun demikian para ahli mempunyai kesepakatan bahwa akhirnya motivasi dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

1) Motivasi Intrinsik

Menurut Sabri(2007:28) dalam buku Pengantar Psikologi Umum dan Perkembangan mendefinisikan bahwa “motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang itu sendiri tidak dirangsang dari luar.” Motivasi ini mengacu pada faktor dari dalam diri anak. Untuk membangkitkan

motivasi intrinsik pada anak dapat ditempuh dengan jalan seperti guru merangsang motivasi intrinsik siswa dengan menanyakan kembali apa yang menjadi cita-cita siswa, apa yang dibutuhkan siswa tersebut dalam mencapai cita-citanya dan sebagainya, hingga motivasi intrinsik siswa akan timbul dengan sendirinya.

2) Motivasi Ekstrinsik

Menurut Sabri (2007:29) dalam buku Pengantar Psikologi Umum dan Perkembangan, mendefinisikan bahwa motivasi ekstrinsik adalah bentuk motivasi yang berasal dari luar yang secara tidak langsung berkaitan dengan aktifitas belajar, seperti karena takut kepada guru, ingin memperoleh hadiah dan sebagainya. Pada buku Belajar dan Pembelajaran, juga di ungkapkan pengertian motivasi ekstrinsik yakni dorongan terhadap perilaku seseorang yang ada diluar perbuatan yang dilakukannya. Orang berbuat sesuatu karena adanya dorongan dari luar seperti adanya hadiah dan menghindari hukuman.

Pada orang yang motivasi intrinsiknya lemah, justru motivasi ekstrinsik ini yang sangat diperlukan. Motivasi ekstrinsik diberikan secara tepat dan secara perlahan dapat menanamkan motivasi intrinsik belajar manakala belajar yang direkayasa dengan motivasi ekstrinsik tersebut telah menjadi kebiasaan bagi pembelajar. Untuk dapat membangkitkan motivasi belajar anak, guru hendaknya berusaha dengan berbagai cara. Berikut ini ada beberapa cara untuk membangkitkan motivasi ekstrinsik dalam rangka menumbuhkan motivasi intrinsik antara lain: 1) Pujian 2) Hadiah 3) Hukuman . Berdasarkan definisi-definisi diatas, maka motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul akibat pengaruh dari luar individu. Misalnya seseorang mau belajar karena diajak atau pengaruh oleh orang lain.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Uno(2007:59) bahwa hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siwa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsure yang mendukung. indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar

- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Hakikat motivasi belajar adalah adanya dorongan, baik dari luar maupun dari dalam diri siswa untuk mengadakan suatu perubahan tingkah laku dengan beberapa indikator yang mendukungnya. Pada penelitian motivasi belajar ini menggunakan indikator motivasi yang dikemukakan oleh Uno(2007:40), yakni: adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

Menurut Daryanto (2010:52), secara umum manfaat penggunaan multimedia pembelajaran interaktif seperti pemanfaatan bahan ajar flipbook dalam pembelajaran yaitu proses pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa, selain itu pembelajaran menjadi interaktif serta waktu mengajar dapat lebih pendek, pemahaman siswa dalam belajar suatu materi dapat ditingkatkan karena dapat belajar mandiri dengan dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Menurut Syamsuri (2017:113), terdapat beberapa kelebihan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif seperti pemanfaatan bahan ajar flipbook dalam pembelajaran, yaitu:

1. Pembelajaran akan terasa lebih interaktif dan inovatif.
2. Guru sebagai pendidik dituntut agar selalu kreatif serta inovatif dalam mendapatkan terobosan pembelajaran.
3. Penggunaan multimedia dapat menggabungkan berbagai media seperti teks, audio, gambar, video, animasi dan lain lain, dalam satu kesatuan yang mendukung satu sama lain untuk tercapainya tujuan pembelajaran.
4. Motivasi siswa dalam belajar selama proses pembelajaran dapat meningkat sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.
5. Dapat memudahkan dalam memvisualisasikan materi sulit jika menggunakan alat konvensional atau alat peraga.
6. Melatih siswa untuk belajar mandiri dalam mencari dan mendapatkan ilmu pengetahuan.

7. Pembelajaran dapat bersifat interaktif, dengan penggunaan multimedia interaktif seperti bahan ajar flipbook yang dirancang untuk dipakai secara mandiri oleh peserta didik, dapat menggantikan posisi guru dalam pembelajaran.
8. Karena multimedia pembelajaran seperti flipbook ini dirancang untuk belajar mandiri maka dari itu multimedia pembelajaran interaktif akan memenuhi semua kebutuhan siswa secara individual. Sifat multimedia ini memberikan keleluasaan bagi peserta didik yang lamban dalam pemahaman materi untuk belajar lebih efektif.
9. Menggunakan multimedia pembelajaran interaktif seperti bahan ajar flipbook akan lebih memiliki motivasi dalam belajar.
10. Menggunakan multimedia pembelajaran interaktif interaktif seperti bahan ajar flipbook siswa akan mendapat respon/umpan balik terhadap hasil belajar.
11. Dikarenakan multimedia pembelajaran interaktif interaktif seperti bahan ajar flipbook ini dirancang untuk belajar mandiri maka kontrol penuh ada ditangan pengguna atau peserta didik

Pada penelitian ini pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif ialah pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook, menurut Sutopo (2012:104), multimedia memiliki beberapa objek yaitu:

- 1) Teks Elemen ini adalah dasar dari pengolahan informasi dengan basis multimedia. Hampir semua orang yang terbiasa dengan penggunaan komputer biasa dengan elemen teks ini.
- 2) Image Grafik atau image adalah still image yang dapat dicontohkan seperti foto dan gambar. Biasanya manusia memiliki ketertarikan lebih pada visual, gambar adalah salah satu sarana yang cocok untuk memvisualisasikan informasi/pesan.
- 3) Animasi Animasi adalah runtutan gerakan gambar atau video dapat dicontohkan seperti gerakan seseorang melakukan kegiatan berjalan dan lain-lain. Animasi memiliki konsep sulitnya menggambarkan informasi melalui satu atau beberapa gambar saja, sehingga dengan menggunakan animasi penggambaran informasi akan lebih mudah.

- 4) Audio Penyajian multimedia dengan menggunakan elemen ini merupakan alternatif lain dalam memperjelas penyampaian suatu informasi/pesan.
- 5) Video Video adalah hasil pemrosesan yang didapat dari kamera. Penggunaan file video memerlukan penyimpanan yang lebih besar dari pada file gambar.
- 6) Link interaktif Multimedia interaktif berarti pengguna dapat menekan mouse, button, atau teks yang dapat menyebabkan perintah tertentu pada program. Link interaktif digunakan untuk menggabung berbagai elemen multimedia agar menjadi informasi yang padu.

Berdasarkan definisi beberapa ahli, dapat dijelaskan bahwa elemen multimedia ada enam yaitu teks, gambar, video, suara, animasi dan link interaktif. Sehingga dalam pembuatan sebuah multimedia interaktif minimal memiliki beberapa elemen atau lebih baik jika memiliki kesemua elemen tersebut, dalam penelitian yang dilakukan pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook mencakup semua aspek tersebut sehingga dari pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Manfaat penggunaan multimedia pembelajaran interaktif seperti pemanfaatan bahan ajar flipbook dalam pembelajaran yaitu proses pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa, selain itu pembelajaran menjadi interaktif serta waktu mengajar dapat lebih pendek, pemahaman siswa dalam belajar suatu materi dapat ditingkatkan karena dapat belajar mandiri dengan dilakukan dimana saja dan kapan saja.

2.1.3 Mata Pelajaran IPS

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan terjemahan dari *social studies*. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Sapriya (2009:19-20) menyebutkan bahwa istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah. IPS sebagai mata pelajaran di persekolahan pertama kali digunakan dalam kurikulum 1975. Sedangkan istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial,

humaniora, sains, bahkan berbagai isu dan masalah sosial. Materi IPS untuk sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmunya, karena lebih mementingkan dimensi pedagogik dan psikologis, serta karakteristik kemampuan berpikir peserta didik yang bersifat menyeluruh.

IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya. Hal ini lebih ditegaskan lagi oleh Saidiharjo (Hidayati, 2002: 8), bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusiaan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, politik, dan sebagainya. Mata pelajaran tersebut mempunyai ciri-ciri yang sama, oleh karena itu dipadukan menjadi satu bidang studi yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial.

Sepaham dengan pendapat Saidiharjo, Trianto (2010:171) mengemukakan bahwa IPS merupakan intergrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek cabang ilmu-ilmu sosial.

Beberapa pendapat menurut ahli tersebut dapat dijelaskan bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi yang bahannya diambilkan melalui seleksi dari humaniora, matematika, dan ilmu alam untuk mengembangkan warga negara yang baik.

1.2.3.1 Tujuan Mata Pelajaran IPS

Rasionalisasi mempelajari IPS untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah:

- 1) Agar siswa dapat mensistematisasikan bahan, informasi, dan atau kemampuan yang telah dimiliki tentang manusia dan lingkungannya menjadi lebih bermakna.
- 2) Agar siswa dapat lebih peka dan tanggap terhadap berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggung jawab.

- 3) Agar siswa dapat mempertinggi rasa toleransi dan persaudaraan di lingkungan sendiri dan antar manusia (Hidayati, 2005: 16).

Menurut Bawden (2001:14) menyebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat. Tujuan lain dari pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan untuk setiap persoalan yang dihadapinya. Pada dasarnya tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Menurut uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa tujuan diberikannya mata pelajaran IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa terhadap masalah sosial yang berkaitan dengan masyarakat. Tujuan tersebut diharapkan agar siswa mampu memecahkan masalah-masalah sosial lainnya sebagai bentuk pengembangan atas pengetahuan yang telah dipelajari, sehingga siswa mampu menghadapi tantangan kehidupan, baik di masa sekarang ataupun di masa yang akan datang.

Berbagai pendapat mengenai hasil belajar, maka dapat dijelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan sikap, mental, dan perilaku seseorang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat diukur melalui proses penilaian setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti kemampuan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf.

Beberapa pendapat mengenai IPS dapat dijelaskan bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu- ilmu sosial, seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi

yang bahannya diambilkan melalui seleksi dari humaniora, matematika, dan ilmu alam untuk mengembangkan warga negara yang baik.

Terkait dengan tujuan pembelajaran IPS, dapat dikatakan bahwa tujuan diberikannya mata pelajaran IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa terhadap masalah-masalah sosial yang berkaitan dengan masyarakat. Tujuan tersebut diharapkan agar siswa mampu memecahkan masalah-masalah sosial lainnya sebagai bentuk pengembangan atas pengetahuan yang telah dipelajari, sehingga siswa mampu menghadapi tantangan kehidupan, baik di masa sekarang ataupun di masa yang akan datang.

Hasil belajar IPS merupakan perubahan sikap, mental, dan perilaku siswa meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat diukur melalui proses penilaian setelah melakukan kegiatan belajar IPS dengan cara mencari berbagai informasi sehingga siswa mampu mencapai hasil optimal dalam belajarnya serta diharapkan agar siswa mampu memecahkan masalah-masalah sosial sebagai bentuk pengembangan atas pengetahuan yang telah dipelajari, sehingga siswa mampu menghadapi tantangan kehidupan, baik di masa sekarang ataupun di masa yang akan datang.

2.1.4 Bahan Ajar

2.1.4.1 Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis, (Ahmadi, 2010 : 159). Bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan, (Lestari, 2013: 2). Bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Misalnya, buku pelajaran, modul, handout, LKS, model atau maket, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif, dan sebagainya

(Prastowo, 2014: 17). Menurut Abdul Majid (2006 : 170) Sumber belajar ditetapkan sebagai informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai media, yang dapat membantu siswa dalam belajar sebagai perwujudan dari kurikulum. Bentuknya tidak terbatas apakah dalam bentuk cetakan, video, format perangkat lunak atau kombinasi berbagai format yang dapat digunakan oleh siswa ataupun guru. Bahan pembelajaran adalah seperangkat bahan bermuatan materi atau isi pembelajaran yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut pendapat ahli lainnya bahan ajar adalah informasi, alat, dan teks yang diperlukan guru atau instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Pandangan-pandangan tersebut juga dilengkapi oleh Pannen dalam (Prastowo, 2014: 17) yang mengungkapkan bahwa bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Bahan ajar berbasis flipbook merupakan salah satu upaya untuk menciptakan bahan ajar yang menarik perlu adanya kesadaran terhadap pentingnya pemanfaatan bahan ajar di masa mendatang. Para guru berupaya untuk mengembangkan keterampilan membuat bahan ajar yang menarik, murah dan efisien. Salah satu bahan ajar yang dapat dikemas dengan menarik dan mempermudah dalam proses pembelajaran ialah flipbook. Flipbook atau Digital book merupakan bentuk penyajian bahan ajar dalam bentuk virtual. Tidak menolak kemungkinan pemanfaatan alat modern yang sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu bahan ajar yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik kondusif serta bahan ajar yang menyalurkan materi untuk dilakukan pembelajaran khususnya IPS secara mudah dan efisien yaitu dengan penggunaan bahan ajar berbasis flipbook. Flipbook merupakan pengembangan dari e-book sebagai salah satu alternatif untuk memudahkan pembelajaran IPS. Flipbook dapat disajikan ke dalam format elektronik yang didalamnya mampu menampilkan simulasi-simulasi yang interaktif dengan memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, dan navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik dan menyenangkan. Flipbook adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang

nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Flipbook memiliki kelebihan dibandingkan dengan e-book atau BSE sehingga dapat dikembangkan menjadi bahan ajar yang menarik dan bervariasi.

2.1.4.2 Jenis Bahan Ajar

Menurut Amri dan Ahmadi (2010 : 161) jenis bahan ajar juga harus disesuaikan dulu dengan kurikulumnya, setelah itu barulah dibuat rancangan pembelajarannya. Berikut ini salah satu jenis bahan ajar berdasarkan bentuknya, meliputi:

- 1) Bahan ajar pandang (visual) yakni sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas, yang berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. Bahan ajar pandang (visual) terdiri atas bahan cetak (printed) seperti Handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart, foto/gambar dan bahan non cetak (nonprinted) seperti model/maket.
- 2) Bahan ajar dengar (audio), yakni semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung, yang dapat dimainkan atau didengar oleh seseorang atau sekelompok orang. Contohnya seperti kaset, radio, piringan hitam dan compact disk audio.
- 3) Bahan ajar pandang dengar (audiovisual), yakni segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara seensial. Contohnya video compact disk dan film.
- 4) Bahan ajar multimedia interaktif (interactive teaching material), yakni kombinasi dari dua atau lebih media yang oleh penggunaanya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan/atau perilaku alami suatu presentasi. Contohnya bahan ajar berbasis flipbook dan bahan ajar berbasis web, sehingga dalam penelitian ini bahan ajar berbasis flipbook termasuk dalam bahan ajar media interaktif.

2.1.4.3 Fungsi Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki fungsi dalam pembelajaran dan berpengaruh terhadap proses pendidikan. Bahan ajar dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran termasuk kualitas hasil belajar. Oleh karena itu, bahan ajar memiliki fungsi dalam pembelajaran dan memegang peranan yang sangat strategis dan turut menentukan

tercapainya tujuan pendidikan. Menurut Hamdani (2011 : 121) dalam bukunya disebutkan bahwa bahan ajar berfungsi sebagai :

- 1) Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa.
- 2) Pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasainya.
- 3) Alat evaluasi pencapaian atau penugasan hasil pembelajaran.

Bahan ajar merupakan susunan atau sekumpulan bahan-bahan yang dikumpulkan dari beberapa sumber belajar sehingga untuk mempermudah dalam penyusunan bahan ajar, guru diharuskan untuk memperhatikan unsur-unsur bahan ajar tersebut Menurut Widodo & Jasmadi (2008:50) bahan ajar memiliki lima karakter sebagai berikut:

- 1) Self instructional yaitu bahan ajar dapat membuat siswa mampu membelajarkan diri sendiri dengan bahan ajar yang dikembangkan. Dalam rangka untuk memenuhi karakter tersebut, maka didalam bahan ajar harus terdapat tujuan yang dirumuskan dengan jelas. Selain itu, dengan bahan ajar akan memudahkan siswa belajar secara tuntas dengan memberikan pembelajaran yang dikemas kedalam unit-unit atau kegiatan yang lebih spesifik.
- 2) Self contained, yaitu seluruh materi pelajaran dari satu unit kompetensi atau subkompetensi yang dipelajari terdapat didalam satu bahan ajar secara utuh.
- 3) Stand alone, yaitu bahan ajar yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
- 4) Adaptive, yaitu bahan ajar hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi.
- 5) User friendly, yaitu setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya.

Widodo & Jasmadi (2008:50) menambahkan bahwa terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan bahan ajar yang mampu membuat siswa untuk mempunyai motivasi lebih dalam belajar mandiri dan memperoleh ketuntasan dalam proses pembelajaran. Hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan bahan ajar adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan contoh-contoh dan ilustrasi yang menarik dalam rangka mendukung pemaparan materi pembelajaran.
- 2) Memberikan kemungkinan bagi siswa untuk memberikan umpan balik atau mengukur penguasaannya terhadap materi yang diberikan dengan memberikan soal-soal latihan, tugas, dan sejenisnya.
- 3) Kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan siswa.
- 4) Bahasa yang digunakan cukup sederhana untuk memudahkan siswa memahami bahan ajar secara mandiri.

Berdasarkan beberapa uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa untuk mempersiapkan bahan ajar guru diharuskan untuk mampu memenuhi beberapa hal dan karakteristik yang harus termuat dalam bahan ajar. Hal tersebut dimaksudkan untuk mempermudah dalam penyampaian materi pelajaran, sehingga siswa mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru serta mampu memudahkan siswa dalam belajar mandiri.

Tujuan dan Manfaat Penyusunan Bahan Ajar Bahan ajar disusun dengan tujuan :

- 1) Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial peserta didik.
- 2) Membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar disamping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
- 3) Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Manfaat bagi guru :

- 1) Diperoleh bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik,
- 2) Tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit untuk diperoleh,
- 3) Memperkaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi,
- 4) Menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar,
- 5) Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan peserta didik karena peserta didik akan merasa lebih percaya kepada gurunya,
- 6) Menambah angka kredit jika dikumpulkan menjadi buku dan diterbitkan.

Manfaat bagi peserta didik :

- 1) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 2) Kesempatan untuk belajar harus disusun secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru.
- 3) Mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

Pemilihan bahan ajar berbasis flipbook dirasa cocok dengan pengembangan perangkat pembelajaran saat ini. Dimana pembelajaran IPS terpadu menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah. Bahan ajar berbasis flipbook ini melengkapi buku elektronik yang sudah ada, sehingga mampu mengakomodasi semua kegiatan pembelajaran interaktif seperti mendengarkan, membaca, menulis dan juga permainan. Bahan ajar berbasis flipbook yang digunakan dapat berupa gabungan teks, animasi, video, suara dan lain sebagainya sehingga memberikan stimulus audio dan visual yang akan meningkatkan daya ingat peserta didik. audiovisual mempunyai potensi yang tinggi dalam penyampaian pesan, 70% lebih efektif, menarik motivasi dan perhatian siswa untuk menyampaikan informasi, hiburan dan pendidikan.

Penggunaan bahan ajar berbasis flipbook selain sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, juga dapat memberikan perubahan pada diri peserta didik terutama pada hasil belajarnya. Flipbook juga merupakan buku tiga dimensi interaktif dengan halaman yang dapat mengubah layar.

Kelemahan dari pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook yaitu membutuhkan jumlah perangkat komputer yang sesuai dengan jumlah siswa atau penggunaan standar minimum pada penggunaan android seperti minimal memiliki ram sebesar 4 GB. Pada kegiatan pembelajaran hendaknya komunikasi atau interaksi antara guru dan peserta didik perlu ditingkatkan agar dapat merangsang kemampuan berpikir peserta didik yang diharapkan.

2.1.4.4 Langkah-Langkah Penyiapan Bahan Ajar Berbasis Flipbook

Penyiapan bahan ajar berbasis flipbook diperlukan aplikasi Flip PDF maker untuk mengconvert data pdf menjadi tampilan flipbook. Aplikasi Flip PDF mampu menghasilkan buku berbentuk file digital, yang pembacanya dapat membuka lembar demi lembar halaman flip book sebagaimana layaknya membaca sebuah buku atau majalah pada umumnya. Flip book merupakan booklet atau majalah yang biasanya dicetak secara fisik dalam media kertas namun dengan mekanisme pemograman tertentu, flip book dapat dikemas secara digital, sehingga bisa dibuka layaknya lembaranlembaran kertas di layar monitor maupun smartphone.

Flip PDF merupakan suatu perangkat lunak atau software untuk mengubah file menjadi format HTML5 dan *flash flipping book* dari berbagai file, misalnya: pdf, gambar, *word*, *power point*, *excel*, dan lain-lain. Software ini mampu menghasilkan buku digital, brosur, katalog, maupun majalah dengan *animasi flipping flash*, dimana tampilan produk menjadi layaknya sebuah buku yang mampu terbuka secara otomatis.

Flip PDF maker mampu menghasilkan produk dalam beberapa format, antara lain:

- a) **HTML:** output seperti ini cocok untuk digunakan dalam website. Flipbook digital yang ditampilkan dalam satu halaman web dengan penampilan sempurna dan akses cepat pada Android, Windows dan Mac.

- b) Mobile: output ini berdasarkan pada teknologi HTML 5. HTML 5 PDF flip *e- book* dapat ditampilkan pada perangkat mobile (*Smartphone*), seperti iPad, iPhone, Android atau perangkat mobile lainnya.
- c) Standalone SWF: pada format ini, produk dapat diupload pada website pribadi, misalnya wordpress, blooger maupun media yang lainnya.
- d) EXE atau APP: format EXE direkomendasikan untuk perangkat dengan sistem operasi Windows, dan format APP diperuntukkan bagi Mac. Format ini dikhususkan untuk versi offline.
- e) Video: format ini diperuntukkan mempublish atau menghasilkan flipbook secara MP4, AVI, DVD dan format video lainnya untuk dibagi di situs video.

Produk yang akan dihasilkan memiliki karakteristik sebagai berikut, 1) materi yang termuat ialah kehidupan pada zaman masa Praaksara, 2) produk merupakan media pembelajaran digital yang dijalankan dalam sistem operasi windows dan Android, 3) mudah diterapkan dan digunakan dalam kelas maupun di luar kelas (bersifat aplikasi offline), 4) memiliki tampilan yang menarik bagi siswa menyerupai digital book yang di dalamnya memuat Audio, Video, Animasi, HTML, Efek slide, sehingga membuat kesan yang baru di dalam pembelajaran, dan 5) dilengkapi dengan soal latihan.

Desain flip book yang menarik dapat menimbulkan kesan eksklusifitas, elegan, dan inovasi yang baru Flip Book merupakan multimedia berbasis komputer. Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, grafik, animasi, dan lain-lain, yang dikemas menjadi file digital (komputerisasi) serta digunakan untuk menyampaikan pesan kepada pengguna. Flip Book Maker adalah aplikasi untuk membuat e-book, e-paper, emagazine, dll. Tidak hanya berupa teks, dengan flip book maker dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, link, dan video pada e-book. E-book atau elektronik book adalah digital buku yang tersimpan dalam bentuk aplikasi elektronik, sehingga bisa dibuka melalui komputer atau perangkat lainnya yang dirancang untuk tujuan tertentu.

Materi yang ada didalam flipbook ini ialah Materi IPS kelas VII tentang Kehidupan Pada Masa Pra Aksara yang menjelaskan kehidupan dimana manusia zaman pra aksara belum mengenal tulisan dan tinggalnya ada yang berpindah pindah maupun

tinggal tetap. Cara mereka mengumpulkan makanan itu dengan cara yang kadang kita lakukan saat ini yaitu dengan berburu lalu hasilnya dibagi bagi dengan orang lain.

Sistem kepercayaan yang mereka percayai adalah Animisme dan Dinamisme. Dimana mereka sangat mempercayai makhluk halus. Kebudayaan yang manusia zaman pra aksara lakukan masih sangatlah sederhana dengan alat alat yang mereka buat sendiri.

Indikator pencapaian kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran adalah:

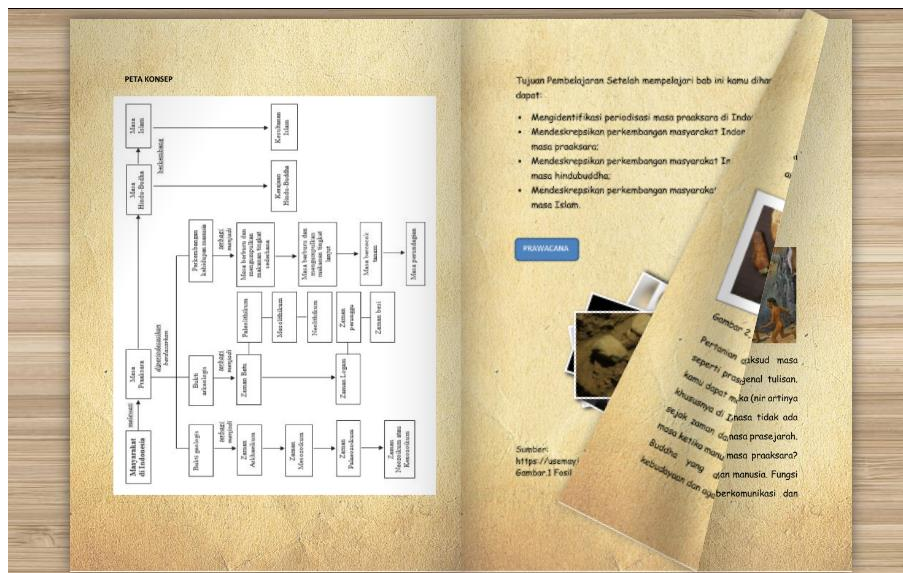
- 1.1. Menjelaskan kedatangan nenek moyang bangsa Indonesia.
- 1.2. Menjelaskan periodisasi masa pra aksara
- 1.3. Menjelaskan Jenis-jenis manusia pra aksara di Indonesia
- 1.4. Menjelaskan kehidupan masyarakat pada masa pra aksara

Pembuatan bahan ajar berbasis flipbook data pertama yang digunakan ialah data yang berbentuk PDF, dari data tersebut akan diconvert menjadi ebook dan diedit di aplikasi Flip PDF untuk menambahkan fitur-fitur yang ada seperti animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Materi yang ada didalam flipbook yaitu Materi IPS kelas VII tentang Kehidupan Pada Masa Pra Aksara yang menjelaskan kehidupan dimana manusia zaman pra aksara belum mengenal tulisan dan tinggalnya ada yang berpindah pindah maupun tinggal tetap. Cara mereka mengumpulkan makanan itu dengan cara yang kadang kita lakukan saat ini yaitu dengan berburu lalu hasilnya dibagi bagi dengan orang lain.

Sistem kepercayaan yang mereka percayai adalah Animisme dan Dinamisme. Dimana mereka sangat mempercayai makhluk halus. Kebudayaan yang manusia zaman pra aksara lakukan masih sangatlah sederhana dengan alat alat yang mereka buat sendiri. Ide flip book yang pada awalnya hanya digunakan untuk menampilkan animasi kini diadopsi oleh banyak vendor untuk berbagai jenis aplikasi digital, seperti majalah, buku, komik, dan sebagainya.

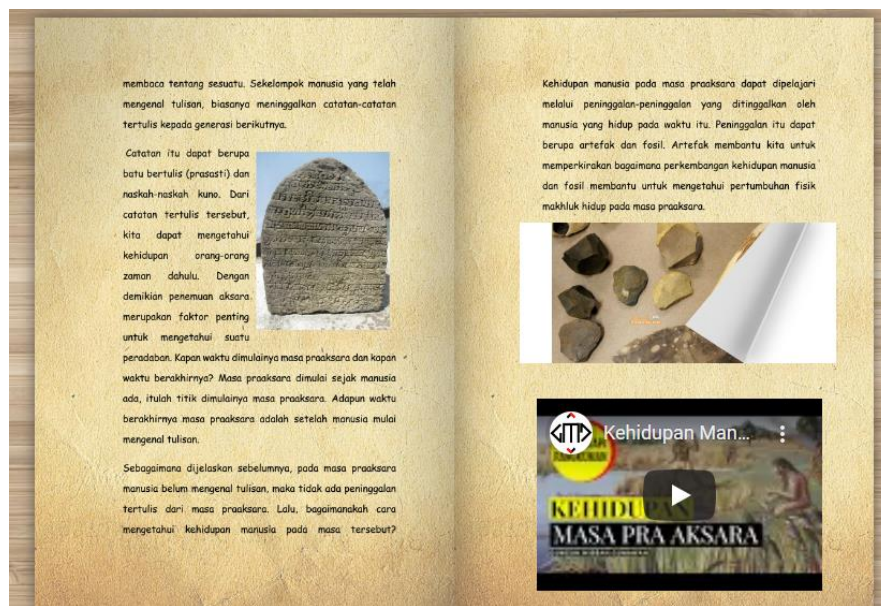
Software yang disediakan oleh vendor ini kini mampu membuat animasi flip book dengan variatif, tidak hanya teks, gambar, video dan audio juga bisa disisipkan dalam flip book yang kita buat dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Pada proses pembelajaran sendiri siswa diharapkan pada telah banyak pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia, salah satunya yaitu Flip Book.

Tampilan dari bahan ajar berbasis flipbook dibuat sedemikian rupa mirip dengan buku dengan adanya efek slide saat menuju ke halaman berikutnya hal ini memberikan kemenarikan tersendiri untuk menarik minat pembaca



Gambar 2.1 Tampilan Slide Bahan Ajar Berbasis Flipbook

Selain efek slide saat berganti halaman bahan ajar berbasis flipbook juga mampu membuka video yang telah disediakan ataupun video yang terhubung ke youtube. Selain dapat membuka video, bahan ajar berbasis flipbook mampu memberikan kesan tersendiri karena kita bisa melihat banyak gambar dengan efek slide sehingga membuat tampilan menjadi lebih menarik dan pemanfaatan dari bahan ajar berbasis flipbook juga bisa menuju ke blog yang sudah di tetapkan sehingga dengan bahan ajar berbasis flipbook mampu mengakses ke segala hal yang berkaitan pada materi didalamnya Hal ini memberikan informasi tambahan kepada pengguna untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap.



Gambar 2.2 Tampilan Video Di Bahan Ajar Berbasis Flipbook

Penggunaannya bahan ajar berbasis flipbook mampu dibuka pada perangkat komputer (PC) maupun android, berikut adalah Langkah Langkah membuka bahan ajar berbasis flipbook:

1) Prangkat Komputer

Pada perangkat komputer data bahan ajar berbasis flipbook dapat dibuka saat offline atau tidak memerlukan jaringan internet untuk membukanya, output bahan ajar berbasis flipbook untuk dibuka pada perangkat komputer berekstensi EXE dan HTML5, untuk yang berjenis EXE bahan ajar berbasis flipbook akan terbuka dengan menggunakan aplikasi dari pdf flip dan untuk yang berjenis HTML5 pada saat dibuka akan terbuka di browser bawaan dari computer. Untuk penggunaannya tidak teralu sulit karna hanya dibuka dengan klik 2x pada file flipbook seperti membuka aplikasi lainnya.

2) Android

Pada perangkat android penggunaan bahan ajar berbasis flipbook lebih praktis, karna tidak perlu menyimpan data dari bahan ajar berbasis flipbook tetapi pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook di android harus terhubung pada jaringan internet yang stabil. Untuk membuka bahan ajar berbasis flipbook

hanya mengcopikan link yang dibagikan oleh guru dan di pastekan di browser pencarian maka bahan ajar berbasis flipbook akan terbuka, cara lain untuk mengakses bahan ajar berbasis flipbook di android adalah dengan cara mengscan barcode yang telah terhubung ke bahan ajar berbasis flipbook sehingga secara otomatis bahan ajar berbasis flipbook akan terbuka pada browser di handphone pengguna. Berikut adalah contoh link dari bahan ajar berbasis flipbook <https://s.id/14KFL>.

2.1.5 Penelitian Relevan

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tentang media pembelajaran flipbook digital, berikut peneliti menyajikan penelitian yang berhubungan atau sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di bawah ini :

1. Edi Setiyo, Zulhermanan & Harlin. 2018. *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Flip Book pada Mata Kuliah Elemen Mesin 1 di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya”*. Jurnal Invotek. Vol 18. No 1. Menyatakan pengembangan dilaksanakan dengan model Rowntree. Evaluasi dilaksanakan dengan memakai metode evaluasi formatif tesser.

Data dikumpulkan melalui wawancara, validasi serta angket. Dijelaskan kevalidan pada bidang materi 90,27% desain sebesar 86% dengan kevalidan baik. Bisa dijelaskan bahwa produk memiliki tingkat validitas sebesar 83,75%. Skor perolehan kepraktisan tahap one-to-one evaluation sangat terbukti praktis dari komentar dan saran yang ditunjukkan oleh komentar dan masukan yang baik. Langkah small grup evaluation 83,75% bisa dikategorikan praktis dan langkah field test sebesar 82,41% dikategorikan praktis bahwa produk media flas flipbook bisa dikatakan baik serta dapat digunakan dalam pembelajaran elemen mesin 1.

2. Bagus Putra & Rina Harimurti. 2016. *“Penerapan Inovasi Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pengenalan Php Kelas Xi Rpl Di Smk Negeri 2 Mojokerto”*. Pada jurnal IT-Edu. Vol 1. No 02. Mengungkapkan BSE ialah satu dari bentuk media pembelajaran yang

banyak digunakan saat ini. Namun seharusnya BSE lebih bisa desain dengan tampilan yang menarik dengan ditambahkannya sisi efek perpindahan halaman sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Sehingga penelitian ini mempunyai tujuan yaitu (1) Mengetahui hasil belajar siswa setelah memakai media pembelajaran dalam bentuk flipbook inovasi pada materi pengenalan PHP siswa kelas XI RPL di SMK Negeri 2 Mojokerto (2) Mengetahui respon siswa dengan adanya Flipbook Inovasi yang digunakan sebagai media pembelajaran yang diterapkan pada materi pengenalan PHP siswa kelas XI RPL di SMK Negeri 2 Mojokerto. Metode yang dipakai pada penelitian ini adalah metode eksperimen. Untuk mengecek peningkatan hasil belajar siswa digunakan teknik analisis uji-t dengan membandingkan hasil belajar post-test siswa. Flipbook Inovasi dibuat memanfaatkan aplikasi software Kvisoft Flipbook Maker.

Aplikasi ini dapat digunakan dengan mudah membuat Flipbook dari file pdf. Pdf yang diimpor ke dalam Kvisoft Flipbook Maker akan dirubah ilustrasi perpindahan halamannya sehingga siswa merasakan membaca buku. Pada Kvisoft Flipbook Maker terdapat menu untuk mengimpor gambar, membuat gambar sederhana sehingga Flipbook semakin menarik. Pada Flipbook Inovasi terdapat tombol link yang dapat digunakan oleh siswa untuk menuju web PHP tes sehingga siswa dapat mencoba skrip yang ada di dalam Flipbook Inovasi. Hasil belajar yang terdapat dalam penelitian bisa dilihat dari nilai pre-test dan post- test . Hasil rata-rata pre-test kelas eksperimen sebesar 75,88 dan hasil rata-rata pre-test kelas kontrol sebesar 75,58.

Tahap kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu media pembelajaran Flipbook Inovasi. Setelah diberikan perlakuan, hasil rata- rata post-test kelas eksperimen sebesar 81,61. Dan hasil rata-rata post- test kelas kontrol yang tidak diberikan treatmentt sebesar 77,05. Hasil uji-T pada posttest kelas XI RPL 1 dan 2 menunjukkan T-value sebesar 2,28 dan P-value sebesar 0,026 yang lebih kecil dari batas kritis yaitu 0,05. Nilai thitung adalah 2.28 dan nilai ttabel 1,6627 menunjukkan bahwa nilai thitung lebih besar dari ttabel, maka H1 yang menyebutkan adanya perbedaan pemanfaatan media pembelajaran

dalam bentuk flipbook inovasi dan pembelajaran menggunakan media konvensional diterima.

3. Sugianto, Gafar Abdullah, Siscka dkk. 2013. "Modul Virtual: Multibahan ajar berbasis flipbook Dasar Teknik Digital". Jurnal Invotek. Vol 4. No 2. Mengungkapkan kemajuan teknologi juga berpengaruh terhadap perubahan gaya baru dalam pembelajaran. Penelitian ini mencoba mengeksplor perencanaan, hasil, dan pembuatan serta penerapan modul virtual, pembelajaran teknik digital. Hal ini bertujuan menguji validitas produk agar sesuai dan layak sebagai media. Tahap dan langkah dilakukan melalui penelitian pengembangan dengan sarana metode evaluative. Hasil dari penelitian menunjukkan tampilan yang menarik, mudah diaplikasikan serta mudah dipahami. Hasil pengembangan modul virtual bisa bermanfaat untuk peningkatan kemampuan siswa dalam menguasai dasar teknik digital.
4. Yuli Wahyuliani, Supriadi dkk. 2016. "*Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Sma Negeri 4 Bandung*". Pada jurnal Tarbawy. Vol 3. No 1. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai inovasi dalam proses pembelajaran PAI adalah flipbook. Flipbook merupakan lembaran kertas seperti album atau kalender berukuran 11 x 13 cm. Media ini bisa digunakan perorangan atau secara berkelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran flipbook terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti di SMA Negeri 4 Bandung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan quasi experimental design. Jenis desain eksperimen semu dari penelitian ini yaitu desain nonequivalent control group design, dimana kelompok eksperimen maupun kontrol tidak dipilih secara random. Untuk instrumen yang digunakan berupa tes objektif ranah kognitif dengan bentuk soal pilihan ganda. Sedangkan, untuk analisis data meliputi analisis uji normalitas, uji homogenitas, perhitungan gain ternormalisasi, uji t-test yang terdiri dari uji paired sample test dan uji independent sample test.

Hasil pengolahan data dengan uji independent sample test, data post- test kelas eksperimen dan kontrol, menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,717 > 0,05, maka sesuai dasar pengambilan keputusan, jika nilai sig.(2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak atau dengan kata lain tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, media pembelajaran flip book yang digunakan oleh kelas eksperimen, tidak lebih efektif dari kelas kontrol dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Bandung.

5. Nenden Mulyaningsih & Dandan Luhur Saraswati. 2017. "*Penerapan Media Pembelajaran Digital Book dengan Kvisoft Flipbook Maker terhadap Hasil belajar Siswa*". Jurnal Pendidikan Fisika. Vol 5. No 1. Mengungkapkan pembelajaran memanfaatkan teknologi jarang digunakan dalam mata kuliah fisika, anggapan ini ialah apabila menggunakan teknologi media penyampaian pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik. Penelitian ini menerapkan media pembelajaran fisika digital book dengan kvisoft flipbook maker untuk memperoleh pemahaman konsep mahasiswa terhadap materi kuliah Kapita Selekta Fisika Sekolah II dan memperoleh efektivitas penggunaan media pembelajaran fisika digital book.

Peneliti memakai statistic analisis multivariat manova dua arah dan satu kovariat yang pengolahannya menggunakan statistic SPSS 16. Hasil penelitian pengaruh penggunaan digital book terhadap pemahaman konsep serta hasil belajar mahasiswa rata-rata 70 pada kelas kontrol menjadi 84 untuk kelas eksperimen.

Hasil pengolahan data dengan uji independent sample test, data post- test kelas eksperimen dan kontrol, menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,617 > 0,05, maka sesuai dasar pengambilan keputusan, jika nilai sig.(2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak atau dengan kata lain menyatakan ada pengaruh yang positif dan signifikan. Dengan demikian, media pembelajaran flip book yang digunakan oleh kelas eksperimen, lebih efektif dari kelas kontrol dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Bandung.

6. Sri Hayati, Agus Setyo & Erfan Handoko. 2015. “ *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*”. Prosiding Semnas Fisika UNJ. Vol 4. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa Flipbook Fisika berbasis multimedia. Penelitian dilaksanakan di laboratorium pendidikan fisika untuk tahap pengembangan dan di SMAN 22 Jakarta Timur untuk tahap uji lapangan penggunaan bahan ajar berbasis flipbook fisika. Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian yaitu Research and Development serta mengacu pada model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Tampilan dan gambar flipbook fisika menggunakan software 3D PageFlip Professional 1.7.6. yang isinya didukung dengan beberapa software, seperti AVS Video Editor, iSpring Suite 6, photoshop, dan pdf.

Penelitian menghasilkan kelayakan flipbook fisika dilakukan oleh para ahli materi dan media, sebagai validator. Hasil validasi menunjukkan ahli media yaitu 91,46%, dari ahli materi 94,17% dan hasil ujicoba pada pengguna didapat 99,38% dari pendidik dan 96,70% dari peserta didik. Flipbook fisika yang telah melalui divalidasi lalu diterapkan untuk mendapatkan data dari kelas eksperimen. Rata-rata persentase dari semua aspek meningkat sebesar 57,23% . Sehingga bisa dijelaskan bahwa secara keseluruhan flipbook fisika berbasis multimedia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMA.

7. Simple Jain. 2017. “*Development and Field-Testing of A Flipbook on ‘Vegetables in Diet’ for Rural Women*”. *Journal of Community Mobilization and Sustainable Development*. Vol 12. No 136-140.

Pengembangan materi komunikasi yang bermakna bagi orang-orang yang buta huruf adalah tugas yang menantang. Setiap tahun jutaan rupee dihabiskan oleh pegawai pemerintah dan non-pemerintah untuk persiapan dan produksi bahan komunikasi untuk pengembangan orang. Tapi itu adalah kebenaran yang tidak menyenangkan semua kerja keras dan intensitas yang baik, komunikasi sering gagal menyampaikan pesan atau informasi

dimaksudkan. Ini mungkin karena fakta bahwa perawatan mungkin tidak diambil dalam pengembangan bahan komunikasi.

Dengan demikian, pengembangan visual yang diinginkan sangat penting. Maka dari itu penelitian mempunyai tujuan untuk mengembangkan dan menguji coba sebuah buku catatan untuk wanita pedesaan tentang 'sayuran dalam diet'. Penelitian ini dilakukan dalam dua tahap. Pada fase I bantuan dikembangkan di bawah bimbingan para ahli dan dievaluasi oleh dua puluh ahli di mana pada fase II, flipbook yang dikembangkan adalah fie Id diuji dengan tiga puluh wanita yang dipilih secara acak dari desa Mehra Ka Guda dari distrik Udaipur. Temuannya menunjukkan bahwa flipbook yang dikembangkan diberi peringkat antara kategori baik hingga sangat baik oleh para ahli dan persepsi dan pemahaman visual buku flip oleh responden dinilai sangat baik, masing-masing sehingga dapat dijelaskan dari bahan ajar flipbook yang dikembangkan pada 'Sayuran dalam diet' sangat baik.

8. D G H Divayana, P W A Suyasa dkk. 2019. “ *The Design of Digital Book Content for Aseessment and Evaluation Course by Adopting Superitem Concept Based on Kvisoft Flipbook Maker in era of Industry 4.0*”. *Journal of Physics: Conference Series. Vol 1165. 2019*. Secara fungsional, buku digital penilaian dan evaluasi berdasarkan flipbook kvisoft membuat dapat menarik siswa untuk membaca dan membuat mereka lebih mudah untuk mendapatkan pengetahuan tentang konsep- konsep tersebut kursus penilaian dan evaluasi dengan cepat kapanpun dan dimanapun mereka berada. Namun terkadang konten materi yang terkandung dalam buku digital penilaian dan evaluasi masih belum mampu mengarahkan pola pikir siswa secara bertahap dari tingkat dasar ke tingkat tinggi. Berdasarkan masalah tersebut, penelitian mempunyai tujuan untuk memberikan gambaran umum tentang desain konten buku digital untuk kursus penilaian dan evaluasi yang dibuat dengan aplikasi kvisoft flipbook Maker oleh mengadopsi konsep superitem. Pendekatan yang dipakai dalam penelitian pengembangan dengan desain pengembangan Borg dan Gall, yang berfokus pada tahapan desain. Pada penelitian ini subjek yang terlibat adalah empat ahli untuk melakukan uji coba

awal pada desain konten buku digital. Mereka adalah dua pakar pendidikan teknologi informasi dan dua ahli evaluasi pendidikan. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan dan mendistribusikan kuisioner. Teknik analisis yang dipakai ialah statistik deskriptif, dengan menentukan deskripsi persentase. Hasil penelitian ini menggambarkan bahwa tingkat kualitas dalam desain konten materi buku digital termasuk dalam kategori baik.

9. Kazuyuki Fujita, Hiroyuki Kidokoro dkk. 2012. “*Paranga : An Interactive Flipbook*”. *International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology. Vol 7624. 2012*. E-book, yang semakin populer, berpotensi menawarkan interaksi yang menarik dan menghibur pengguna di luar buku berbasis kertas. Namun, mereka telah kehilangan fitur fisik seperti tekstur seperti kertas dan membalik halaman sensasi. Kami fokus pada flipbook dan mengusulkan perangkat berbentuk buku baru buku flip disebut Paranga yang mewujudkan kedua fitur fisik dan e-book ini interaktivitas. Paranga mendeteksi seberapa cepat pengguna membalik halaman dan menyediakan umpan balik taktil membalik halaman pada ibu jarinya dengan menggunakan rotatable mekanisme rol dengan potongan kertas asli. Menggunakan perangkat ini, kami membuat beberapa aplikasi flipbook interaktif di mana cerita berubah tergantung pada kecepatan balik halaman. Makalah ini merinci implementasi perangkat ini, menjelaskan reaksi pengguna di pameran konferensi, dan membahas Paranga aplikasi yang memungkinkan.
10. Nur Cemelelioglu Altin, Hami Onur Bingol. 2018. “*Place Flipbook Animation Technique in Communication Design Education*”. *Vol 15. No 2*. Karena sifat interdisipliner pendidikan desain, ia memiliki spektrum yang sangat luas mulai dari gambar bergerak hingga metode desain informatif. Teknik animasi juga salah satunya bagian penting dari berbagai pekerjaan ini. Saat ini, hampir setiap institusi terlibat teknik animasi dalam pendidikan desain. Animasi dengan berbagai metode aplikasi adalah bidang di mana contoh paling kreatif dari gambar bergerak diungkapkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membahas tempat animasi buku flip dalam

pendidikan desain dan untuk menyelidiki kontribusinya nuntuk merancang pendidikan, yang merupakan salah satu teknik animasi kreatif.

Sangat signifikan bahwa siswa mengalami bagaimana bentuk gambar bergerak dibuat melalui salah satu metode di tingkat awal dan memahami sifat gerak gambar dalam proses pendidikan desain. Animasi flip book, adalah metode yang digunakan siswa mampu memahami logika membuat gambar bergerak menggunakan gambar statis atau fotografi

Kesembilan hasil penelitian terdahulu pada pemaparan tersebut, terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pengembangan bahan ajar, akan tetapi dari kesembilan penelitian tersebut tidak ada yang sama dengan masalah yang akan di teliti oleh peneliti mengenai pengembangan modul pembelajaran berbasis multimedia. Oleh karna itu penelitian yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Bahan ajar berbasis flipbook dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII di SMP N 13 Bandarlampung” dapat dilakukan karna masalah yang akan diteliti bukan duplikasi dari penelitian-penelitian sebelumnya.

2.2 Kerangka Pikir

Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi terjadi antara guru dengan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung di kelas. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya untuk membantu dalam kegiatan belajar.

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, faktor yang paling berpengaruh yaitu peran guru, kondisi siswa, sumber belajar, media pembelajaran, sarana prasarana, lingkungan belajar dan sistem yang memadai. Secara keseluruhan tentu tidak ada situasi yang sempurna. maka peran guru berusaha untuk menjadi pendidik yang baik bukanlah sesuatu yang mustahil untuk dilakukan. Inovasi pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS pemanfaatan

media yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran guna meningkatkan kompetensi siswa, terutama dalam pembelajaran jarak jauh yang di berlakukan saat ini.

Pemanfaatan media yang dirancang dengan baik, kontekstual, autentik, sesuai dengan kebutuhan, dan karakteristik siswa, mengarah pada kompetensi yang harus dikuasai siswa, akan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan terasa bermakna, sehingga proses pembelajaran menjadi aktif, motivasi siswa untuk belajarpun meningkat.

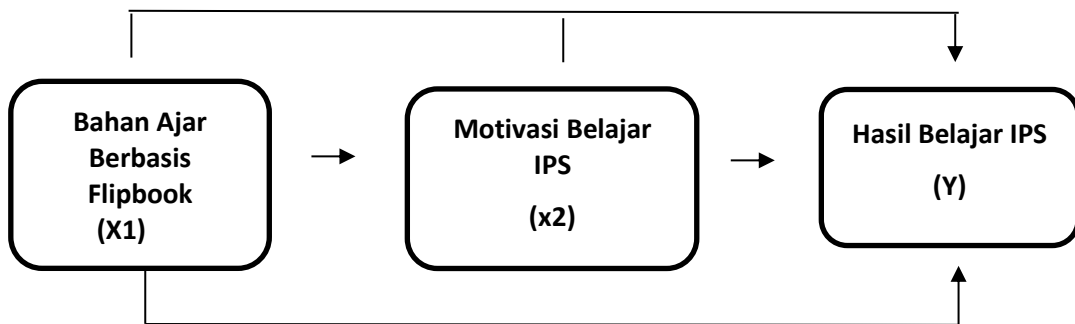
Salah satu upaya untuk memanfaatkan media yang menarik perlu adanya kesadaran terhadap pentingnya mengembangkan media pembelajaran di masa mendatang. Para guru berupaya untuk mengembangkan keterampilan membuat media yang menarik, murah dan efisien. Tidak menolak kemungkinan pemanfaatan alat modern yang sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif yaitu dengan pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook. Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran di kelas.

Kegiatan pembelajaran hendaknya komunikasi atau interaksi antara guru dan siswa perlu ditingkatkan agar dapat merangsang kemampuan berpikir siswa yang diharapkan, bahan ajar berbasis flipbook yang digunakan dapat berupa gabungan teks, animasi, video, suara dan lain sebagainya sehingga memberikan stimulus audio dan visual yang akan meningkatkan daya ingat siswa.

Flipbook juga memiliki beberapa kelebihan di antaranya yaitu dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar. Namun kekurangan flipbook adalah hanya bisa digunakan perindividu atau kelompok kecil apabila penggunaannya menggunakan personal computer/PC yaitu hanya sampai 4-5 orang, dan untuk penggunaan berbasis android harus yang sudah mendukung HTML 5 untuk pengoperasiannya. Kelebihan

flipbook yang lain adalah membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas.

Berdasarkan yang telah diuraikan, kerangka pikir dapat digambarkan pada bagan sebagai berikut:



Gambar 2.3 Kerangka Pikir

Keterangan :

—————> : Garis Pengaruh

Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

2.3 Hipotesis

Hipotesis penelitian yang akan diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Ada pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook terhadap Motivasi belajar siswa di SMP N 13 Bandarlampung
2. Ada pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook terhadap hasil belajar IPS di SMP N 13 Bandarlampung
3. Ada pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS di SMP N 13 Bandarlampung
4. Ada pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS di SMP N 13 Bandarlampung

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah metode korelasional. Metode ini menyatakan hubungan antar variabel yang tidak menunjukkan ketergantungan variabel satu terhadap variabel yang lainnya seperti halnya dalam hubungan sebab akibat. Metode ini melihat hubungan antar variabel yang ditunjukkan berupa hubungan linear yaitu hubungan timbal balik antar 2 variabel atau lebih (Kartiko, 2010:87), dengan demikian penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh pemanfaatan media flipbook dan motivasi belajar pada materi pembelajaran IPS di SMP N 13 Bandar Lampung.

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah SMP N 13 Bandar Lampung. Sementara itu yang menjadi pertimbangan dasar dipilihnya sekolah tersebut sebagai lokasi serta subjek dalam penelitian karena sekolah ini memiliki masalah seperti yang ada pada penelitian ini.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi

Menurut Arikunto, “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian” (Arikunto, 2006:130). Jadi populasi merupakan keseluruhan obyek yang menjadi sasaran penelitian. Sehubungan dengan hal tersebut maka populasi dalam penelitian ini merupakan siswa kelas VII yang berada di SMP N 13 Bandarlampung Tahun Pelajaran 2021/2022.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki karakteristik yang sama dengan populasi. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih sebagai anggota sampel dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah random sampling.

Jumlah siswa kelas VII adalah 128 siswa. Siswa kelas VII terbagi atas 4 kelas. Dari populasi tersebut diambil 50 % dari populasi sehingga jumlah sampelnya adalah $50\% \times 128 \text{ siswa} = 64 \text{ siswa}$. Alasan peneliti menggunakan 50% pada penentuan ukuran jumlah sampel karena:

- a) Jumlah siswa 128 tidak mungkin diambil semua menjadi sampel.
- b) Agar semua kelas terwakili menjadi sampel

Pengambilan jumlah sampel dengan mengikuti teknik sampling. Adapun teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling*. Alasan menggunakan teknik ini karena yang menjadi populasi dalam penelitian ini hanya siswa kelas VII SMP Negeri 13 Bandarlampung yang terbagi ke dalam 4 kelas. Agar semua kelas dapat terwakili, maka sampel diambil dari masing-masing kelas dengan proporsi sama. Prosedur pengambilan sampel adalah dengan cara undian. Alasan menggunakan undian adalah bagi peneliti cukup sederhana dan memungkinkan ketidakadilan dapat dihindari.

Tabel 2.1 Pembagian Sampel Penelitian

| NO | Kelas | Jumlah siswa | Persentase | Sampel |
|---------------|--------------|---------------------|-------------------|---------------|
| 1 | VII 1 | 32 | 50% | 16 |
| 2 | VII 2 | 32 | 50% | 16 |
| 3 | VII 3 | 32 | 50% | 16 |
| 4 | VII 4 | 32 | 50% | 16 |
| Jumlah | | 128 | | 64 |

Sumber : Olah data penelitian

3.4 Variabel Penelitian

Variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau obyek yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain. Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2008: 60). Penelitian ini menggunakan variabel antara, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel yang berdasarkan atas hubungan yang terdiri atas sebagai berikut.

a) Variabel bebas (*independent*)

Variabel bebas dilambangkan dengan (X) adalah variabel penelitian yang mempengaruhi variabel yang lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook (X1), Motivasi belajar IPS(X2).

b) Variabel terikat (*dependent*)

Variabel terikat dengan lambang (Y) adalah variabel yang diakibatkan atau dipengaruhi oleh variabel bebas, sehingga sifatnya bergantung pada variabel yang lain. Pada penelitian ini variabel terikatnya adalah hasil belajar IPS.

3.5 Definisi Operasional Variabel

Agar tidak menimbulkan kesalahpahaman tentang istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, maka istilah tersebut perlu dijelaskan. Adapun istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

a) Bahan Ajar Berbasis Flipbook (X1)

Media Produk yang akan digunakan mengandung sebagai berikut 1) materi yang termuat ialah kehidupan pada masa praaksara, 2) produk merupakan media pembelajaran digital yang dijalankan dalam sistem operasi windows dan Android, 3) mudah diterapkan dan digunakan dalam kelas maupun di luar kelas (bersifat aplikasi offline), 4) memiliki tampilan yang menarik bagi siswa menyerupai digital book yang di dalamnya memuat Audio, Video, Animasi, HTML, Efek slide, sehingga membuat kesan yang baru di dalam pembelajaran, dan 5) dilengkapi dengan soal latihan.

Karakteristik dari flipbook pada penelitian ini ialah :

- a) Diperoleh rasa seperti benar-benar membuka buku (*flipping experience*).
- b) Dapat dikombinasikan dengan file video.
- c) Dapat dikombinasikan dengan file animasi (SWF).
- d) Terdapatnya fasilitas pencarian.
- e) Dapat pula dikombinasikan dengan gambar dan musik.

b) Motivasi Belajar IPS (X2)

Motivasi belajar adalah dorongan yang mampu memberikan memberikan banyak pengaruh terhadap belajar dengan meningkatkan energi siswa, menetapkan tujuan yang akan dicapai, meningkatkan keinginan, menyusun strategi belajar yang efektif dan mencari bantuan ketika menghadapi kesulitan.

Indikator motivasi belajar meliputi :

Faktor Intrinsik

- a) Hasrat dan keinginan berhasil.
- b) Dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c) Harapan dan cita-cita masa depan.

- d) Penghargaan dalam belajar.

Faktor Ekstrinsik

- a) Kegiatan yang menarik dalam belajar.
 b) Lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Untuk melihat adanya perubahan pada motivasi belajar pada penelitian ini menggunakan instrumen angket yang diberikan kepada siswa dan untuk memudahkan analisis data pada aplikasi SPSS digunakan skala Likert dalam penskorannya.

c) Hasil Belajar IPS (Y)

Hasil belajar adalah kemampuan siswa terhadap bidang studi setelah melalui proses belajar mengajar yang diukur dari tes hasil belajar. Hasil belajar ini juga digunakan untuk sejauh mana guru mampu menyampaikan materi dan siswa mampu menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Untuk melihat adanya pengaruh perubahan pada hasil belajar dalam penelitian ini penelitian ini menggunakan instrumen tes pilihan ganda yang diberikan kepada siswa, untuk memudahkan analisis data pada aplikasi SPSS penskoran berupa benar mendapatkan 1 dan salah mendapatkan 0.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Berikut ini beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data dalam penelitian ini dijelaskan berikut ini:

a) Angket

Data yang diperoleh melalui angket adalah data untuk mengetahui pengaruh media flipbook terhadap pemahaman pembelajaran dengan memperhatikan minat dan motivasi belajar siswa. Skala yang digunakan dalam pengukuran angket adalah skala Likert yang digunakan untuk mengukur minat dan motivasi belajar siswa. Angket tersebut akan diberikan kepada siswa untuk dapat memperoleh data yang valid.

b) Tes

Tes atau kuis merupakan “alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan” (Arikunto, 2011:52).

Tes yang digunakan merupakan tes pilihan ganda yang terdiri dari dua puluh butir soal yang tersebar dalam enam ranah kognitif yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6). Tes dilakukan kepada siswa setelah diberikan *treatment* kemudian di ujikan. Adapun pedoman tes pada tabel berikut:

Tabel 2.2 Pedoman Penskoran

| NO | Jenjang Kognitif | Jumlah Soal | Skor | Jumlah |
|-------|------------------|-------------|------|--------|
| 1 | C1 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | C2 | 5 | 1 | 5 |
| 3 | C3 | 4 | 1 | 5 |
| 4 | C4 | 3 | 1 | 3 |
| 5 | C5 | 2 | 1 | 3 |
| 6 | C6 | 1 | 1 | 2 |
| Total | | | | 20 |

Sumber: Olah Data Peneliti

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa skor yang diberikan untuk setiap jenjang kemampuan berbeda-beda. Semakin tinggi jenjang maka skor yang diberikan akan semakin tinggi. Terkait perbedaan skor yang diberikan untuk setiap jenjangnya, tidak ada pedoman yang peneliti gunakan.

Hal tersebut seperti yang diungkapkan Sudijono “Orang yang paling tahu berapa bobot yang seharusnya diberikan terhadap jawaban yang betul itu adalah pembuat soal itu sendiri, yaitu tester, karena dialah orang yang paling tahu mengenai derajat kesukaran yang dimiliki oleh masing-masing butir item yang dikeluarkan dalam tes hasil belajar” (Sudijono, 2008:306).

Tes sebagai instrumen pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

c) Observasi

Observasi adalah proses pencatatan pola perilaku subyek (orang), obyek (benda), atau kegiatan yang sistematis tanpa adanya pertanyaan atau komunikasi dengan individu-individu yang diteliti (Indriantoro, 2006). Observasi ini digunakan untuk memperoleh data keadaan siswa.

d) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah, dan bukan berdasarkan perkiraan. Metode ini hanya mengambil data yang sudah ada. Metode ini dilakukan untuk memperoleh data yang berkenaan dengan jumlah siswa dan gambaran umum mengenai sejarah berdirinya sekolah.

3.7 Instrumen penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan angket. Kisi-kisi instrumen penelitian adalah sebagai berikut :

Tabel 2.3 Kisi-kisi Instrumen tentang Motivasi belajar

| No | Aspek | Indikator |
|----|------------|--|
| 1 | Intrinsik | 1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil. |
| | | 2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. |
| | | 3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan. |
| 2 | Ekstrinsik | 4. Adanya penghargaan dalam belajar. |
| | | 5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. |
| | | 6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik. |

3.8 Uji Persyaratan Instrumen

a) Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjang tingkat validitas atau kesahihan suatu instrumen, sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur, sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel Untuk mengukur tingkat validitas angket yang yang diteliti secara tepat (Arikunto, 2009: 58). Untuk mengukur tingkat validitas angket digunakan rumus korelasi product moment dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan

R_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

X = Skor butir soal

Y = Skor total

n = Jumlah sampel

(Arikunto, 2007: 72).

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan 0,05, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak valid.

b) Uji Reliabilitas

Reliabilitas berhubungan dengan hal kepercayaan. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan dalam penelitian. Menurut Sugiyono, instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono,

2012:173). Reliabilitas instrumen dikatakan baik jika dapat memberikan hasil pengukuran yang relatif tetap maksudnya meskipun diujikan pada waktu dan tempat berbeda cenderung memberikan hasil yang tidak jauh berbeda.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

keterangan:

r_{11} : reliabilitas yang dicari

n : banyaknya butir soal

$\sum \sigma_i^2$: jumlah varians skor tiap-tiap item

σ_t^2 : varians total

(Arikunto, 2010: 109)

Untuk menentukan reabilitas yaitu menggunakan kriteria sebagai berikut :

Tabel 2.4 Kriteria Reliabilitas

| Koefisien relibilitas (r_{11}) | Kriteria |
|------------------------------------|---------------|
| $0,80 < r_{11} \leq 1,00$ | Sangat tinggi |
| $0,60 < r_{11} \leq 0,80$ | Tinggi |
| $0,40 < r_{11} \leq 0,60$ | Cukup |
| $0,20 < r_{11} \leq 0,40$ | Rendah |
| $0,00 < r_{11} \leq 0,20$ | Sangat rendah |

Sumber: Suharsimi Arikunto 2010:75

c) Tingkat Kesukaran

Setelah soal dinyatakan valid dan reliabel, selanjutnya setiap butir soal dihitung tingkat kesukarannya. Sebab soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau terlalu sukar.

Untuk menghitung tingkat kesukaran suatu butir soal digunakan rumus sebagai berikut:

$$TK = \frac{NP}{N}$$

Keterangan:

TK : Angka indeks kesukaran item

NP : Banyaknya siswa yang dapat menjawab dengan betul

N : Jumlah siswa yang mengikuti tes hasil belajar (Sudijono,2008:372)

Setelah diketahui indeks kesukaran tiap butir soal, maka untuk menginterpretasikan tingkat kesukarannya dapat ditentukan dengan menggunakan tabel berikut ini:

Tabel 2.5 Interpretasi Nilai Tingkat Kesukaran

| Besarnya P | Interpretasi |
|------------------|----------------|
| Kurang dari 0,30 | Sangat Sukar |
| 0,30 - 0,70 | Cukup (Sedang) |
| Lebih dari 0,70 | Mudah |

Sumber : Sudijono (2008:372)

d) Daya Pembeda

Daya Beda adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Daya beda soal dapat dicari dengan menggunakan

$$D = P_A - P_B \text{ dimana } P_A = \frac{B_A}{J_A} \text{ dan } P_B = \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

D : daya beda soal

BA : banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu benar

BB : banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu benar

JA : banyaknya peserta kelompok atas

JB : banyaknya peserta kelompok bawah

PA : proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar butir soal yang diolah

PB : proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar butir soal yang diolah

Klasifikasi daya beda:

Tabel 2.6 Klasifikasi Daya Beda

| Besarnya D | Interpretasi |
|------------------|-------------------------|
| Kurang dari 0,20 | Jelek (poor) |
| 0,20-0,40 | sedang(satisfactory) |
| 0,40-0,70 | baik (good) |
| 0,70-1,00 | baik sekali (excellent) |
| negatif | semuanya tidak baik |

Sumber : Sudijono (2008:372)

3.9 Teknik Analisi Data

Kegiatan analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan Sugiyono (2014: 207). Data yang terkumpul perlu diolah untuk mengetahui kebenaran sehingga diperoleh hasil yang meyakinkan. Oleh karena itu teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

3.9.1 Uji Asumsi Klasik

Uji Asumsi Klasik bertujuan untuk memberikan kepastian bahwa persamaan regresi yang didapatkan memiliki ketepatan dalam estimasi, tidak bias dan konsisten. Terdapat kemungkinan data aktual tidak memenuhi semua asumsi klasik ini. Menurut Ghozali (2011) model regresi yang digunakan akan menunjukkan hubungan yang signifikan dan representatif (*BLUE = Best Linier Unbiased Estimator*) apabila memenuhi asumsi dasar klasik regresi yaitu apabila tidak terjadi gejala:

a) Uji Normalitas

Uji normalitas data adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya persebaran data yang akan dianalisis. Uji normalitas yang digunakan yaitu Kolmogrov-Smirnov dengan menggunakan SPSS 21 *for Windows*. Berikut adalah hipotesis dalam uji ini. H_0 : Data berdistribusi normal H_a : Data tidak berdistribusi normal Jika nilai signifikansi Kolmogrov-Smirnov lebih dari α ($\text{sig} > 0,05$), maka H_0 diterima dan dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Akan tetapi, jika nilai signifikansi Kolmogrov-Smirnov kurang dari α ($\text{sig} < 0,05$), maka H_0 ditolak dan dapat dinyatakan bahwa data tidak berdistribusi normal.

b) Multikolinialitas

Uji Multikolinieritas bertujuan untuk menguji dalam model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel-variabel bebas (Ghozali, 2001). Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel independen. Jika variabel bebas saling berkorelasi, maka variabel ini tidak ortogonal. Variabel ortogonal adalah variabel bebas yang nilai korelasi antar sesama variabel bebas sama dengan nol, dalam penelitian ini teknik untuk mendeteksi ada atau tidaknya multikolinieritas didalam model regresi adalah melihat dari nilai Variance Inflation Factor (VIF), dan nilai tolerance. Apabila nilai tolerance mendekati 1, serta nilai VIF disekitar angka 1 serta tidak lebih dari 10, maka dapat disimpulkan tidak terjadi multikolinieritas antara variabel bebas dalam model regresi (Santoso, 2000).

c) Uji heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari satu pengamatan kepengamatan yang lain (Ghozali, 2001). Cara mendeteksinya adalah dengan melihat ada tidaknya pola tertentu pada grafik Scatterplot antara SRESID dan ZPRED, dimana sumbu Y adalah Y yang telah diprediksi, dan sumbu x adalah residual ($Y \text{ prediksi} - Y \text{ sesungguhnya}$) yang telah di-standardized (Ghozali, 2001).

Sedangkan dasar pengambilan keputusan untuk uji heteroskedastisitas

adalah (Ghozali, 2001):

- a) Jika ada pola tertentu, seperti titik yang ada membentuk pola tertentu teratur (bergelombang, melebur kemudian menyempit), maka mengindikasikan telah terjadi heteroskedastisitas.
- b) Jika tidak ada pola yang jelas, serta titik-titik menyebar diatas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

d) Uji Auto Korelasi

Auto korelasi bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya korelasi antar kesalahan pengganggu pada periode t dengan kesalahan pada periode t-1 (sebelumnya). Untuk mendeteksi ada atau tidaknya korelasi maka dilakukan pengujian Durbin – Watson (D – W) dengan ketentuan sebagai berikut (Santoso, 2000 :219)

- a) Angka D-W di bawah -2 ada autokorelasi positif
- b) Angka D-W di antara -2 sampai +2, berarti tidak ada autokorelasi
- c) Angka D-W di atas +2, berarti ada autorelasi negatif.

3.9.2 Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana adalah hubungan secara linier antara satu variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Analisis ini digunakan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen (Y) apabila nilai variabel independen (X) mengalami kenaikan atau penurunan dan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dan variabel dependen, apakah positif atau negative.

Adapun bentuk persamaan dari regresi linier sederhana ini adalah sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + b_x + \varepsilon$$

Keterangan:

Y = (nilai yang diprediksikan)

a = Konstanta (apabila nilai X = 0)

b = Koefisien regresi sederhana

X = (nilai variabel independen)

ε = standard error

3.9.3 Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis tersebut digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas yaitu: Pengaruh Pemanfaatan Bahan ajar berbasis flipbook (X1) dan Motivasi Belajar IPS (X2) terhadap variabel terikat yaitu Hasil Belajar IPS (Y).

Persamaan regresi linier berganda adalah sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3$$

Keterangan

Y = Variabel dependen (Hasil belajar IPS)

a = Konstanta

b₁ = koefisien regresi pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook

b₂ = koefisien regresi motivasi belajar IPS

b₃ = koefisien regresi hasil belajar IPS

x₁ = variabel pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook

x₂ = variabel motivasi belajar IPS

x₃ = variabel hasil belajar IPS

3.10 Uji Hipotesis (Uji t)

Uji t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variable independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel independen (Ghozali, 2001).

Uji statistik t digunakan untuk melihat apakah masing-masing variabel bebas secara parsial berpengaruh pada variabel terikatnya. Hipotesis uji t sebagai berikut:

Jika hipotesis signifikan positif

$$H_0 : \beta_i \leq 0$$

$$H_1 : \beta_i > 0$$

Jika hipotesis signifikan negatif

$$H_0 : \beta_i \geq 0$$

$$H_1 : \beta_i < 0$$

Menentukan tingkat signifikan (α) yaitu sebesar 5%

Kriteria Pengujian :

- a) Jika nilai pengujian prob. t-statistik > 0.05 maka, H₀ diterima artinya variabel bebas tidak mempengaruhi variabel terikat secara signifikan
- b) Jika nilai pengujian prob. t-statistik ≤ 0.05 maka, H₀ ditolak artinya variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh dari pengumpulan data yang menjadi fokus dalam penelitian ini dapat diambil beberapa simpulan.

1. Pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook memberikan pengaruh dengan kategori tinggi terhadap motivasi belajar siswa di SMPN 13 Bandar Lampung dengan hasil nilai t hitung sebesar 91,22 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 karena nilai signifikansi kurang dari 5%, yang berarti bahwa ada pengaruh antara variabel Pengaruh Pemanfaatan Bahan ajar berbasis flipbook terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMPN 13 Bandar Lampung.
2. Pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook memberikan pengaruh dengan kategori tinggi terhadap hasil belajar siswa di SMPN 13 Bandar Lampung dengan nilai t hitung sebesar 16,31 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti bahwa ada pengaruh antara variabel Pengaruh Pemanfaatan Bahan ajar berbasis flipbook terhadap Hasil Belajar Siswa di SMPN 13 Bandar Lampung.
3. Pengaruh motivasi belajar memberikan pengaruh dengan kategori tinggi terhadap hasil belajar siswa di SMPN 13 Bandar Lampung dengan nilai t hitung sebesar 19,368 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti bahwa Ada pengaruh antara variabel Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di SMPN 13 Bandar Lampung.

4. Pengaruh pemanfaatan pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook dan motivasi belajar memberikan pengaruh dengan kategori tinggi terhadap hasil belajar siswa di SMPN 13 Bandarlampung ditunjukkan dengan nilai F hitung sebesar $29,967 > F$ tabel sebesar 2,77 dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti bahwa semua variabel bebas (Pengaruh Pemanfaatan Bahan ajar berbasis flipbook dan Motivasi Belajar Siswa) secara bersama-sama mampu mempengaruhi variabel terikat (Hasil Belajar) di kelas VII SMPN 13 Bandar Lampung.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dibuat, maka saran yang dapat peneliti berikan terkait dengan pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan lebih meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook akan memberikan kemudahan dalam mempelajari suatu materi karena dapat dibuka dimana saja dan lebih menarik perhatian pembaca sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dari pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook tersebut

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memberikan bahan ajar yang bervariasi seperti bahan ajar berbasis flipbook dan bahan ajar lainnya dalam pembelajaran di kelas dan diharapkan bahan ajar flipbook menjadi alternatif bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan pemanfaatan teknologi sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah, agar lebih meningkatkan sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran di sekolah

5.3 Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Menyajikan suatu wawasan tentang pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Bahan ajar berbasis flipbook tidak hanya berupa teks, dengan flip book maker dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, link, dan video pada e-book. Ebook atau elektronik book adalah digital buku yang tersimpan dalam bentuk aplikasi elektronik, sehingga bisa dibuka melalui komputer atau perangkat lainnya yang dirancang untuk tujuan tertentu. Aplikasi yang digunakan pada penelitian ini adalah PDF Flip. Secara umum, perangkat multimedia ini dapat memasukkan file berupa pdf, gambar, video dan animasi sehingga flip book yang dibuat lebih interaktif. Selain itu, PDF Flip memiliki desain template dan fitur seperti background, tombol kontrol, navigasi bar, hyperlink dan back sound. Fitur-fitur tersebut menjadikan flip book menjadi lebih menarik dan interaktif. Pengguna dapat membacadengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik, karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik. Hasil akhir bisa disimpan ke format html, exe, zip, dan app

Pemanfaatan bahan ajar dalam pembelajaran telah banyak dilakukan oleh para pendidik. Ini didukung oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Banyak alternatif bahan ajar yang dapat digunakan, para pendidik perlu menggunakan kemampuannya dalam menetapkan pilihan agar tepat sasaran. Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan bahan ajar dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya, siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik tiper atau gaya

belajarnya. Berdasarkan landasan rasional empiris tersebut, maka pemilihan bahan ajar hendaknya jangan atas dasar bkesukaan guru, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pebelajar, karakteristik materi pelajaran dan karakteristik bahan ajar itu sendiri.

Pembelajaran pasti terjadi interaksi antara guru dan siswa. Interaksi ini sebetulnya merupakan proses mencari makna secara bersama, yaitu penguasaan materi pembelajaran. Proses pembelajaran tidak lepas dari usaha pencarian kebenaran yang terdiri dari kegiatan berlogika, beretika, dan berestetika. Usaha memahami dan menemukan makna pembelajaran secara sistematis, radikal, dan empiris melalui landasan filosofis. Untuk memahami landasan filosofis ini, guru perlu memahami tentang landasan filsafat itu sendiri. Guru dalam memilih bahan ajar belum sesuai dengan materi yang akan disampaikan berarti bahan ajar tersebut tidak benar, tidak bagus, dan tidak indah. Artinya, pemanfaatan bahan ajar yang tidak tepat belum mempertimbangkan landasan filosofis.

Interaksi yang tercipta dalam situasi pembelajaran seharusnya sesuai dengan kondisi psikologis para peserta didik maupun kondisi pendidikannya. Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan bahan ajar dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Menurut Midun (2009) pemanfaatan bahan ajar adalah alasan atau rasionalitas pemanfaatan bahan ajar ditinjau dari kondisi belajar dan bagaimana proses belajar itu terjadi. Belajar adalah suatu proses yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku pembelajar karena adanya pengalaman belajar. Perubahan perilaku tersebut dapat berupa bertambahnya pengetahuan, diperolehnya keterampilan atau kecekatan dan berubahnya sikap seseorang yang telah belajar.

Perkembangan teknologi pembelajaran, bahan ajar memiliki multimakna, baik dilihat secara terbatas maupun secara luas. Munculnya berbagai macam definisi disebabkan adanya perbedaan dalam sudut pandang, maksud, dan tujuannya. Dalam teknologi pembelajaran pada

dasarnya kedudukan bahan ajar dalam teknologi pembelajaran sepertihalnya apayang dimaksud dalam landasan teknologis, dalam landasan tersebut dijelaskan bahwa pemecah masalah dalam teknologi pendidikan dilakukan dalam bentuk kesatuan komponen sistem pembelajaran yang telah disusun sesuai dengan fungsinya. Komponen-komponen dalam teknologi pembelajaran tersebut diantaranya adalah pesan, orang, bahan, bahan ajar, peralatan, teknik, dan latar.

2. Secara Praktis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pengembangan keilmuan tentang pentingnya pengaruh pemanfaatan bahan ajar berbasis flipbook, sehingga dapat memberikan informasi secara akurat dan relevan agar dapat membantu dalam membentuk peserta didik yang berkualitas.

Kemajuan dibidang teknologi Pendidikan maupun teknologi pembelajaran, menuntut digunakannya sebagai bahan ajar serta peralatan-peralatan yang semakin canggih. Boleh dikatakan bahwa dunia pendidikan dewasa ini hidup dalam dunia bahan ajar, dimana kegiatan pembelajaran telah bergerak menuju dikurangnya sistem penyampaian bahan pembelajaran secara konvensional yang lebih mengedepankan metode ceramah, dan diganti dengan sistem penyampaian bahan pembelajaran modern yang lebih mengedepankan peran siswa dan pemanfaatan multimedia.

Setiap jenis bahan ajar memiliki karakteristik masing-masing dan menampilkan fungsi tertentu dalam menunjang keberhasilan proses belajar peserta didik. Agar peran bahan ajar belajar tersebut menunjukkan pada suatu jenis bahan ajar tertentu, maka pada bahan ajar bahan ajar belajar itu perlu diklasifikasikan menurut suatu metode tertentu sesuai dengan karakteristik dan fungsinya terhadap pembelajaran. Pengelompokkan itu penting untuk memudahkan para pendidik dalam memahami sifat bahan ajar dan dalam menentukan bahan ajar yang cocok untuk pembelajaran atau topik pembelajaran tertentu.

Menurut Scharmm, kita dapat melihat bahan ajar menurut karakteristik ekonomisnya, lingkup sasarannya yang dapat diliput, dan kemudahan kontrol pemakai. Jadi antara klasifikasi bahan ajar, karakteristik bahan ajar dan pemilihan bahan ajar merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran.

Belajar melalui stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep. Belajar melalui stimulus verbal membuahkan hasil yang lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan yang berurut-urutan. Belajar menggunakan indra ganda (pandang dan dengar) akan memberikan keuntungan bagi siswa. Dengan menggabungkan beberapa bahan ajar akan memberikan pengalaman yang mencerminkan suatu pengalaman belajar dalam kehidupan sehari-hari. Suatu pengalaman belajar akan diperoleh karena adanya penggabungan aneka bahan ajar itu hingga menjadi suatu kesatuan kerja yang menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi yang sangat tinggi. Bahan ajar telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan, walaupun dalam derajat yang berbeda-beda. Di negara-negara yang telah maju bahan ajar telah mempengaruhi kehidupan hampir sepanjang waktu. Bahkan seorang arsitek amerika terkemuka, Buckminster fuller dalam Haney & Ulmer menyatakan bahwa bahan ajar adalah orang tua ketiga (guru adalah orangtua kedua). Di indonesia kecenderungan ke arah itu sudah mulai tampak, dengan telah diudarakannya oleh pihak swasta "Televisi Pendidikan" mulai tahun 1991, yang disiarkan ke seluruh pelosok tanah air.

Kedudukan bahan ajar dalam dunia pendidikan tidak hanya sekedar alat bantu guru, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran guru yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian seorang guru dapat memusatkan tugasnya pada aspek-aspek lain seperti pada kegiatan bimbingan dan penyuluhan individual dalam kekuatan pembelajaran.

Kedudukan bahan ajar dalam proses belajar mengajar dalam proses belajar mengajar bahan ajar memiliki kedudukan diantaranya sebagai berikut: 1) Alat untuk memperjelas bahan pengajaran saat pengajar menyampaikan pelajaran. 2) Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh siswa dalam proses belajarnya dan pengajar bisa menempatkan bahan ajar sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa. 3) Sumber belajar bagi siswa. 4) Alat untuk mempertinggi proses interaksi guru siswa, dan interaksi siswa dengan lingkungan sehingga mempertinggi kualitas proses belajar-mengajar

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Taufik, dkk. (2011). Pendidikan Anak di SD. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Alisuf, M. Sabri. 2007. Pengantar Psikologi Umum dan Perkembangan. Jakarta: CV Pedoman Ilmu Jaya.
- Anitah, Sri. 2009. Media Pembelajaran. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS Surakarta.
- Aqib, Zainal. 2013. Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. 2002. Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asri, Budiningsih,C.2004. Belajar dan Pengajaran. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, R. (2011). Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Bagus Putra & Rina Harimurti. 2016. “*Penerapan Inovasi Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pengenalan Php Kelas Xi Rpl Di Smk Negeri 2 Mojokerto*”. Dalam jurnal IT-Edu. Vol 1. No 02.
- Bawden, D. (2001). Information and Digital Literacies: A Review of Concepts. in Journal of Documentation, 57(2), 218-259.
- Benny A. 2009. Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat.
- D G H Divayana, P W A Suyasa dkk. 2019. “ *The Design of Digital Book Content for Aseessment and Evaluation Course by Adopting Superitem Concept*”

Based on Kvisoft Flipbook Maker in era of Industry 4.0". Journal of Physics: Conference Series. Vol 1165. 2019.

Darmawan, D. (2012). "Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi". Bandung. PT Remaja Rosdakarya.

Daryanto. (2010). Media dan Bahan Ajar Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.

Dimiyati dan Mudjiono. 2002. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah Syaiful Bahri. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta

Edi Setiyo, Zulhermanan & Harlin. 2018. "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Flip Book pada Mata Kuliah Elemen Mesin 1 di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya*". Jurnal Invotek. Vol 18. No 1.

Hakim, Thursan. 2005. Belajar Secara Efektif. Jakara : Puspa Swara.

hamalik, Oemar.2008. Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Jakarta: Bumi Aksara.

Hidayati (2005). Dasar-dasar Kependidikan. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Kazuyuki Fujita, Hiroyuki Kidokoro dkk. 2012. "*Paranga : An Interactive Flipbook*". *International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology. Vol 7624. 2012.*

Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. Media Pembelajaran; Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.

Muhson, Ali. (2010) " Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi." Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Vol 8 No 2 Tahun 2010. Ha 1-10.

Nasution. 2000. Ditaktik Asas-asas Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.

Nazeri. 2013. "Penggunaan e-Flipbook dalam Topik Elektrik dan Elektronik: Inovasi dalam Pengajaran Reka Bentuk dan Teknologi PISMP RBT". Prosiding Seminar Penyelidikan IPG Zon Timur Vol 1, No 1 (2013).

- Nenden Mulyaningsih & Dandan Luhur Saraswati. 2017. *“Penerapan Media Pembelajaran Digital Book dengan Kvisoft Flipbook Maker”*. Jurnal Pendidikan Fisika. Vol 5. No 1.
- Nur Cemelelioglu Altin, Hami Onur Bingol. 2018. *“Place Flipbook Animation Technique in Communication Design Education”*. Vol 15. No 2.
- Nurseto, Tejo. (2011). *“Membuat Media Pembelajaran yang Baik”*.Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 8, Nomor 1: halaman 19-35.
- Saminanto. 2010. Model-model pembelajaran, Bandung : PT. Refika.
- Simple Jain. 2017. *“Development and Field-Testing of A Flipbook on ‘Vegetables in Diet’ for Rural Women”*. *Journal of Community Mobilization and Sustainable Development*. Vol 12. No 136-140.
- Slameto. 2003. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Pers
- Slameto. 2012. Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi. Jakarta : Rineka Cipta.
- Solihatini, Etin dan Raharjo. 2007. Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sri Hayati, Agus Setyo & Erfan Handoko. 2015. *“ Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”*. Prosiding Semnas Fisika UNJ. Vol 4.
- Sudjana, Nana. 2005. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung :Sinar Baru Algensido Offset.
- Sugihartono, dkk, 2007. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Pers
- Sungkono.2003.Pengembangan dan Pemamfaatan Bahan Ajar Modul Dalam Proses Pembelajaran.Yogyakarta.FIP UNY.
- Suryani dan Agung (dalam Nunuk Suryani, 2018). Media Pembelajaran Inovatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Sutopo (2012). Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Virus pada Manusia Berbasis Android.
- Syah, Muhibbin. (2012). Psikologi Belajar. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Syamsuri(2017). Guru, Generasi Z, Dan Pembelajaran Abad 21.
- Uno, Hamzah B. 2007. Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Warsita, Bambang. (2008) Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya, Jakarta: Rineka.
- Yuli Wahyuliani, Supriadi dkk. 2016. *“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Sma Negeri 4 Bandung”*. Dalam jurnal Tarbawy. Vol 3. No 1.