PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *FLIPBOOK MAKER* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI PENDAPATAN NASIONAL BAGI SISWA KELAS XI SMA YP UNILA BANDAR LAMPUNG

(Skripsi)

Oleh:

JULEHA

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025

ABSTRAK

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *FLIPBOOK MAKER* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI PENDAPATAN NASIONAL BAGI SISWA KELAS XI SMA YP UNILA BANDAR LAMPUNG

Oleh:

JULEHA

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan belum adanya variasi bahan ajar yang menggunakan multimedia serta kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran, khususnya materi Pendapatan Nasional. Oleh karena itu, diperlukan sebuah bahan ajar yang menarik berupa e-modul pembelajaran interaktif agar siswa lebih termotivasi dan mampu memahami materi dengan baik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul berbasis *flipbook maker* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi Pendapatan Nasional bagi siswa kelas XI SMAYP Unila Bandar Lampung yang valid dan layak digunakan. Subjek dalam penelitian pengembangan ini adalah dosen validasi ahli, parktisi dan siswa kelas XI SMA YP Unila Bandar Lampung.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis statistik deskriptif. Dalam penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari *Analyze, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation.*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul berbasis flipbook maker untuk meningkatkan hasil belajar pada materi pendapatan nasional dinyatakan valid dan layak untuk digunakan setelah dilakukan validasi ahli dan praktisi. Pada uji coba terbatas yang dilakukan oleh siswa menunjukkan bahwa e-modul sangat menarik dan sangat mudah digunakan. E-modul pembelajaran ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: E-modul, Flipbook Maker, Hasil Belajar dan Pendapatan Nasional

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF FLIPBOOK MAKER-BASED E-MODULES TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES ON NATIONAL INCOME MATERIAL FOR CLASS XI STUDENTS AT YP UNILA HIGH SCHOOL BANDAR LAMPUNG

By:

JULEHA

This development research is motivated by the low student learning outcomes caused by the absence of a variety of teaching materials that use multimedia and students' difficulties in understanding learning materials, especially National Income materials. Therefore, an interesting teaching material in the form of an interactive learning e-module is needed so that students are more motivated and able to understand the material well during the learning process. This study aims to develop e-modules based on flipbook maker to improve learning outcomes on National Income material for class XI SMAYP Unila Bandar Lampung students who are valid and feasible to use. The subjects in this development research are expert validation lecturers, parktisi and students of class XI SMA YP Unila Bandar Lampung. Data analysis in this study used descriptive statistical analysis method. In this research, the development model used is ADDIE, which consists of Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results showed that flipbook maker-based e-modules to improve learning outcomes on national income material were declared valid and feasible to use after expert and practitioner validation. The limited trial conducted by students showed that the e-module was very interesting and very easy to use. This learning e-module is effective for improving student learning outcomes.

Keywords: *E-module, Flipbook Maker, Learning Outcomes and National Income*

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *FLIPBOOK MAKER* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI PENDAPATAN NASIONAL BAGI SISWA KELAS XI SMA YP UNILA BANDAR LAMPUNG

Oleh

Juleha

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar Sebagai
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Ekonomi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025

Judul Skripsi	:	**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS FLIPBOOK MAKER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI PENDAPATAN NASIONAL BAGI SISWA KELAS XI SMA YP UNILA BANDAR LAMPUNG**
Nama Mahasiswa	:	Juleha
Nomor Pokok Mahasiswa	:	**2113031061**
Program Studi	:	**Pendidikan Ekonomi**
Jurusan	:	**Pendidikan IPS**
Fakultas	:	**Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama	Pembimbing Pembantu
Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M. Pd.	**Rahmawati, S.Pd., M.Pd.**
NIP 19870504201404 1 001	NIDN 0016078905

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,	Kepala Program Studi Pendidikan Ekonomi,
Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.	**Suroto, S.Pd., M.Pd.**
NIP 19741108 200501 1 003	NIP 19930713 201903 1 016

MENGESAHKAN

1. **Tim Penguji**

Ketua : **Dr. Albet Maydiantoro, M. Pd.** .....

Sekretaris : **Rahmawati, S. Pd., M. Pd.** .....

Penguji
Bukan Pembimbing : **Suroto, S. Pd., M. Pd.** .....

2. **Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 28 Mei 2025

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMPUNG
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1 Gedong Meneng - Bandar Lampung 35145
Telepon (0721) 704624, Faximile (0721) 704624
e-mail: fkip@unila.ac.id, laman: http://fkip.unila.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Juleha
NPM	: 2113031061
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/Program Studi	: Pendidikan Ekonomi

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 10 Juni 2025

METERAI TEMPEL
0A33EAMX351256111

Juleha
2113031061

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Juleha, yang lahir di Tulang Bawang 04 April 2003. Penulis merupakan anak ke empat dari pasangan Bapak Jamsuri dan Ibu Siti Misiah. Penulis berasal dari Marga Jaya, Meraksa Aji, Tulang Bawang.

Pendidikan formal yang telah ditempuh penulis yaitu:

1. Sekolah Dasar (SD) Negeri 01 Marga Jaya, lulus pada tahun 2015
2. Madrasah Tsanawiyah (MTs) Mathla'ul Anwar, lulus pada tahun 2018
3. Madrasah Aliyah (MA) Mathla'ul Anwar, lulus padatahun 2021
4. Pada tahun 2021 penulis diterima sebagai mahasiswa Pendidikan Ekonomi Jurusan PIPS FKIP Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN

Selama menjadi mahasiswa penulis pernah aktif di ASSETS sebagai anggota Departemen Dana dan Usaha, Himpunan Mahasiswa Pendidikan IPS sebagai Sekretaris Bidang Dana dan Usaha, menjabat sebagai Sekretaris Dinas PSDM BEM FKIP Unila, menjadi Dirjen Advokasi dan Kesejahteraan Mahasiswa BEM KBM Unila, dan organisasi eksternal kampus Himpunan Mahasiswa Islam (HMI) sebagai Wakil Sekretaris bidang Penelitian, Pengembangan, dan Pembinaan Anggota periode 2023/2024, serta Menjadi Sekretaris Umum Himpunan Mahasiswa Islam periode 2024/2025. Pada tahun 2023, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) ke Jakarta, Jogja, Bali, Malang dan Surabaya. Pada tahun 2024, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Way Galih, Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan. Serta melaksanakan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SMP Tunas Dharma, Desa Way Galih, Kec. Tanjung Bintang, Kab. Lampung Selatan.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmannirrahim

Alhamdulillahirabbil'alamin, Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis sampai pada tahap ini. Dengan bangga dan penuh rasa syukur penulis mempersembahkan karya ini kepada:

Kedua Orang Tuaku

Ayah, Mamah terima kasih banyak sudah tulus, ikhlas dan sabar membesarkan, merawat, dan mendidik putri kecilmu ini dengan penuh cinta dan kasih sayang. Terima kasih untuk do'a, usaha, dan pengorbanan yang dicurahkan untuk mendukung setaip langkah kecil ini menuju kesuksesan. Terima kasih untuk segala hal yang mungkin tidak bisa putrimu balas.

Kakak dan Adikku

Terima kasih banyak kepada kakak-kakakku yang sudah selalu mendukung dan membantu adikmu dalam hal apapun. Kepada adikku terima kasih banyak karena sudah mewarnai hari-hari saya dengan canda tawa. Semoga dimanapun kalian berada selalu dikelilingi dengan hal-hal baik.

Kelurga Besar

Terima kasih untuk keluarga besar yang sudah mendukung dan mendoakan keberhasilanku, semoga aku dapat menjadi kebanggan kalian.

Sahabat-sahabatku

Terima kasih untuk semua cerita dan perjuangan yang pernah terlukis, tak mampu kuhitung berapa banyak canda dan tangis antara kita, semoga kita dapat bertemu di syurga – Nya

Bapak/Ibu Guru dan Dosen Pengajarku

Terima kasih Bapak/Ibu atas segala kesabaran, arahan, dan bimbingan serta ilmu yang telah diberikan selama ini, terima kasih pahlawan tanpa tanda jasa.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

MOTTO

“*Sesunggunanya bersama kesulitan ada kemudahan***”**

(Q. S Al- Insyirah:6)

“*Dan bersabarlah kamu sesungguhnya janji Allah adalah benar*”

(Q. S Ar- Ruum:60)

Tugas kita bukanlah untuk berhasil, tugas kita adalah untuk mencoba karena di dalam mencoba itulah kita menemukan kesempatan untuk berhasil

(Buya Hamka)

Hidup bukan saling mendahului, bermimpilah sendiri-sendiri

(Baskara Purtra-Hindia)

Yakin, Usaha, Sampai

(Himpunan Mahasiswa Islam)

Setetes keringat orang tuaku yang keluar, ada seribu langkahku untuk maju

(Juleha)

SANWACANA

Puji syukur atas kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan hidayah – Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Penulisan skripsi yang berjudul "Pengembangan E-modul Berbasis Flipbook Maker untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Pendapatan Nasional bagi Siswa Kelas XI SMA YP Unila Bandar Lampung merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D. E. A., I. P. M., ASEAN Eng., selaku Rektor Universitas Lampung beserta seluruh jajaran Pimpinan Universitas Lampung, yang telah memberikan dukungan dalam setiap aspek pendidikan di kampus ini.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S. Pd., M. Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, sekaligus Dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing I skripsi penulis yang telah bersedia membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih Bapak atas segala bimbingan, arahan, motivasi dan saran yang telah diberikan dalam perkuliahan dan penyusunan skripsi ini. Semoga Bapak selalu diberikan kesehatan, keberkahan, umur yang panjang dan dipermudah segala urusannya.
3. Bapak Dr. Riswandi, M. Pd, selaku Wakil Dekan Bidan Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

4. Bapak Bambang Riyadi S. Pd., M. Pd, selaku Wakil Dekan Bidang Keuangan dan Umum.
5. Bapak Hermi Yanzi, S. Pd., M. Pd, selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Dr. Dedy Miswar, S. Si., M. Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
7. Bapak Suroto, S. Pd., M. Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, sekaligus Dosen Pembahas skripsi penulis yang telah bersedia membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini. Semoga Bapak selalu diberikan kesehatan, keberkahan, umur yang panjang dan dipermudah segala urusannya.
8. Ibu Rahmawati, S. Pd., M. Pd, selaku Dosen Pembimbing 2 skripsi penulis yang bukan hanya membimbing secara akademik, tetapi juga menjadi pengarah, penyemangat dan motivator yang luar biasa. Terima kasih yang sebesar-besarnya atas waktu, kesabaran, dan perhatian yang Ibu berikan selama proses penyusunan skripsi ini. Tanpa bimbingan dan dukungan Ibu yang tulus, mungkin skripsi ini belum bisa selesai. Terima kasih telah mempermudah setaip proses, selalu membuka pintu konsultasi dengan lapang, dan menemani setiap kesulitan yang penulis hadapi. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, serta balasan terbaik untuk setiap kebaikan yang Ibu berikan.
9. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikn Ekonomi Universitas Lampung. Terima kasih atas ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga yang telah diberikan kepada penulis selama menjadi mahasiswa.
10. Bapak/ Ibu staf tata usaha dan karyawan Universitas Lampung.
11. Ibu Rizky Prasastifani, S. Pd., Gr, selaku Guru Ekonomi SMA YP Unila Bandar Lampung yang telah membimbing pada proses penelitian skripsi ini.

Terima kasih banyak Ibu atas ilmu yang diberikan, motivasi, bimbingan dan semangat yang diberikan.

12. Validator dan praktisi produk e-modul pembelajaran yang saya kembangkan. Bapak Dr. M. Kaulan Karima, S.Pd., M. Pd (Ahli Media), Bapak Drs. Nurdin, M. Si (Ahli Materi), Bapak Dr. I Wayan Ardi Sumarta, M. Pd (Ahli Bahasa), dan Ibu Rizky Prasastifani, S. Pd., Gr (Praktisi), terimakasih untuk bimbingan, arahan dan masukan selama penelitian pengembangan produk saya untuk penyelesaian skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, serta balasan terbaik untuk setiap kebaikan yang berikan.
13. Juleha, Ya! Diri saya sendiri. Apresiasi yang sebesar-besarnya karena sudah bertanggung jawab menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini, mampu mengatur waktu, tenaga, dan pikiran. Mampu mengendalikan diri dari berbagi tekanan di luar keadaan dan tidak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan diri sendiri sampai dititik ini, walaupun sering merasa putus asa atas apa yang diusahakan, namun terima kasih tetap menjadi manusia yang mau terus berusaha dan mencoba. Ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapu kamu berada, Jule. Apapun kurang dan lebihmu mari rayakan diri sendiri.
14. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Jamsuri dan pintu surgaku Ibunda Siti Misiah. Terimakasih banyak atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan. Mereka memang tidak sempat merasakan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Semoga ayah dan mamah sehat, panjang umur, dan bahagia selalu.

15. Kakak-kakakku tercinta Febri Nur Siami, Juni Yanti, dan Ayun Sundari, terimakasih banyak atas segala do'a dan dukungannya, yang telah berhasil membawa penulis sampai sejauh ini, sehingga akhirnya mampu menyelesaikan studinya hingga sarjana. Semoga dimanapun kalian berada selalu dikelilingi hal-hal baik.
16. Adik-adikku tersayang Lena Safitri dan Zaki Ibnu Alfaris, terimakasih banyak karena telah mewarnai hari-hari penulis dengan penuh canda dan tawa. Semoga pencapaian kecil kakakmu ini bisa menjadi contoh dan motivasi kalian kedepannya.
17. Kelurga besarku yang selalu mendukung dan mendoakan penulis hingga berada pada titik ini.
18. Kepada yang tak kalah penting kehadirannya, Rika Yuli Ariyanti dan Dian Lestari, terimakasih telah mendengarkan keluh kesah penulis sedari mahasiswa baru sampai menjadi mahasiswa akhir. Terimakasih untuk segala dukungan, motivasi, dan semangat yang diberikan. Terimakasih sudah menjadi bagian dalam perjalanan penyusunan skripsi ini hingga selesai. Semoga dimanapun kalian berada selalu dalam perlindungan dan dimudahkan urusannya.
19. Sahabatku, Yola Fatika Zikas, Danisa Hannaputri, dan Roudak Kuntara Sakti terimakasih telah memberikan *support,* selalu mengingatkan, menasehati dan menjaga penulis selama di perantauan. Semoga dimanapun kalian berada selalu dikelilingi hal-hal baik.
20. Penghuni kontrakan pink, Kak Rena, Fitri, Marifa, dan Pitria, terimakasih banyak telah menemani hari-hari penulis selama masa perkuliahan dan menjadi pendengar yang baik. Semoga dimanapun kalian berada selalu dalam perlindungan dan dimudahkan urusannya.
21. Temanku, Intan Ara dan Nurmita, terimakasih banyak sudah melengkapi perjalanan hidup penulis. Semoga dimanapun kalian berada selalu dikelilingi hal-hal baik.

22. Kakanda, ayunda, dan adindaku di Himpunan Mahasiswa Islam Komisariat Keguruan dan Ilmu Pendidikan, terimakasih banyak telah berproses bersama dengan penulis, terimakasih untuk setiap canda tangis bersamanya, terimakasih untuk semua monent-monent yang terlukis. Semoga dimanapun kalian berada selalu dikelilingi dengan hal-hal baik.
23. Nadin Amizah, Sal Priadi, Tulus, Rony Parulian serta Hindia, terimakasih telah melahirkan karya-karya yang dapat memberi semangat dan dorongan kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan tugas akhir ini.
24. Temen- temen kelompok KKN dan PLP desa Way Galih yang telah memberikan banyak pengalaman dan mengajarkan arti kesabaran dan kebersamaan.
25. Siswa-siswi kelas XI SMA YP Unila Bandar Lampung terimakasih atas bantuan kelancaran dalam proses penelitian penulis serta canda tawa kalian sangat menghibur penulis.
26. Kelurga Besar Pendidikan Ekonomi Angkatan 2021 yang telah saling melengkapi, memotivasi, menyemangati, mendukung dan bantuannya selama perkuliahan ini.
27. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini baik langsung ataupun tidak langsung semoga bernilai ibadah, semoga Allah SWT balas dengan beribu-ribu nikmat-Nya.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, Juni 2025

Penulis

Juleha

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI
DAFTAR TABEL
DAFTAR GAMBAR
DAFTAR LAMPIRAN
I. PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Pembatasan Masalah 7
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan Pengembangan 8
F. Manfaat Penelitian Pengembangan 8
1. Manfaat Teoritis 8
2. Manfaat Praktis 9
G. Ruang Lingkup Penelitian Pengembangan 9
1. Objek Penelitian 9
1. Subjek Penelitian 10
2. Tempat Penelitian 10
4. Waktu Penelitian 10
5. Ilmu Penelitian 10
H. Spesifikasi Produk 10
II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS 11
A. Tinjauan Pustaka 11
1. Penelitian Pengembangan 11
2. Hasil Belajar 12
3. Mata Pelajaran Ekonomi 15
4. Modul Pembelajaran 22
5. Kvisoft Flipbook Maker 27

6. Pengembangan E-modul Berbasis *Flipbook Maker* 29
B. Penelitian Yang Relevan 30
C. Kerangka Pikir 39
III. METODOLOGI PENELITIAN 41
A. Jenis Penelitian 41
B. Desain Penelitian 42
1. *Analysis* (analisis) 43
2. *Design* (perencanaan) 43
3. *Development* (pengembangan) 43
4. Implementation (implementasi) 44
5. *Evalution* (evaluasi) 44
C. Tempat dan Waktu Penelitian 44
D. Prosedur Pengembangan 44
E. Instrumen Penelitian 47
F. Teknik Pengumpulan Data 51
G. Jenis dan Teknik Analisis Data 53
1. Jenis Data 53
2. Teknik Analisis Data 53
IV. HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN 56
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan 56
1. Analisis *(Analysis)* 56
2. Desain (Design) 59
3. Pengembangan (Development) 62
4. Implementasi (Implementation) 70
5. Evaluasi (Evaluation) 85
B. Pembahasan 87
1. Validitas E-Modul yang Dikembangkan dengan Flipbook Maker dalam Pembelajaran Materi Pendapatan Nasional. 88
2. Keefektivan E-modul Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pendapatan Nasional Pada Siswa Kelas XI SMA YP Unila Bandar Lampung 90
C. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan 93

D. Kelebihan dan Kekurangan Produk Pengembangan 93
V. SIMPULAN DAN SARAN 95
A. Simpulan 95
B. Implikasi 96
C. Saran 96
DAFTAR PUSTAKA 97
LAMPIRAN 104

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

1. 1 Daftar Nilai Rata-rata Ujian Tengah Semester Ganjil Kelas XI Tahun Ajaran 2024/2025..... 4
2. 1Perbedaan Modul Cetak dan Modul Elektronik..... 25
2. 2 Hasil Penelitian yang relevan..... 30
3. 1 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media..... 48
3. 2 kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi. 49
3. 3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa..... 49
3. 4 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Praktisi..... 50
3. 5 Kisi-kisi Angket Kemenarikan..... 51
3. 6 Kisi-kisi Validasi Kemudahan 51
3. 7 Kriteria Kelayakan. 54
3. 8 Skor Penilaian Berdasarkan Skala Likert..... 55
3. 9 Kriteria Skor Penilaian..... 55
4. 1 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media..... 71
4. 2 Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi 72
4. 3 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi 73
4. 4 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa 74
4. 5 Hasil Revisi Ahli Bahasa 75
4. 6 Rekapitulasi Hasil Validasi Praktisi..... 75
4. 7 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli dan Praktisi..... 76
4. 8 Uji Kemenarikan dan Kemudahan. 77
4. 9 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal Tes..... 79
4. 10 Daftar Interpretasi Koefisien r 80
4. 11Hasil Uji Reliabilitas Saol Tes. 81
4. 12 Rangkuman Rerata Nilai Evaluasi Pesrta Didik pada Tahap Treatment 83

4. 13 Komentar dan Saran dalam Penelitian Pengembangan E-modul Berbasis Flipbook Maker pada Materi Pendapatan Nasional. 86

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

1 1Tampilan Kvisoft Flipbook Maker..... 28
1. 2 Kerangka Pikir 41
2. 1 Desain Pengembangan ADDIE..... 42
2. 2 Diagram alur penelitian..... 45
4. 1 Tampilan Petunjuk Penggunaan Modul 64
4. 2 Tampilan Glosarium..... 65
4. 3 Tampilan Peta Konsep. 66
4. 4 Tampilan Pendahuluan..... 67
4. 5 Tampilan Deskripsi 68
4. 6 Tampilan Video Pembelajaran..... 69
4. 7 Hasil Pre Test Kelas Kontrol dan Eksperimen..... 82
4. 8 Hasil Post-Test Kelas Kontrol dan Eksperimen..... 85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran **Halaman**

1 Surat Izin Penelitian Pendahuluan 104
2 Surat Balasan Sekolah Izin Penelitian Pendahuluan 105
3 Surat Izin Penelitian 106
4 Surat Balasan Sekolah Izin Penelitian 107
5 Pedoman Wawancara Guru 108
6 Hasil Wawancara Need Assesment dengan Guru 109
7 Analisis Kebutuhan untuk Pendidik 110
8 Angket analisis kebutuhan peserta didik 115
9 Surat Permohonan Kesediaan Menjadi Ahli Media 119
10 Surat Permohonan Kesediaan Menjadi Ahli Materi 120
11 Surat Permohonan Kesediaan Menjadi Ahli Bahasa 121
12 Surat Permohonan Kesediaan Menjadi Praktisi 122
13 Hasil Uji Validasi Media 123
14 Hasil Uji Validasi Materi 128
15 Hasil Uji Validasi Bahasa 132
16 Hasil Uji Praktisi 136
17 Uji Kemenarikan dan Kemudahan 140
18 Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker 145
19 Tampilan Produk Pengembangan 147
20 Soal Pre Test dan Post Test 150
21 Daftar Sampel 154
22 Uji Validasi Soal Tes 156
23 Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes 158
24 Nilai Evaluasi tahap treatment Kelas Kontrol 159
25 Nilai Evaluasi tahap treatment Kelas Eksperimen 161

26 Nilai Pre Test dan Post Test Kelas Kontrol 163
27.Nilai Pre Test dan Post Test Kelas Kontrol 165
28 dokumentasi observasi di kelas..... 167
29 dokumentasi wawancara dan pengisian angket kebutuhan pendidik oleh guru mata pelajaran ekonomi 168
30 dokumentasi pelaksaan penelitian di kelas eksperimen..... 169

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Paradigma inovasi pembelajaran saat ini berorientasi pada teknologi. Inovasi pembelajaran yang dimaksud yaitu penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran seperti penerapan e-*learning*, aplikasi pembelajaran interaktif, dan platfrom digital untuk mempermudah siswa dalam mengakses pendidikan. Kelebihan dari inovasi pembelajaran tersebut yaitu bisa diakses kapan saja dan di mana saja menggunakan aplikasi interaktif yang bisa didesain khusus untuk mendukung pembelajaran agar lebih dipahami oleh siswa. Inovasi pembelajaran dan kemajuan ilmu pengetahuan senantiasa berjalan seiring dengan perkembangan teknologi, perkembangan ini dapat mempermudah berbagai aktivitas kegiatan dalam pembelajaran, termasuk proses belajar siswa dan kegiatan mengajar guru. Pada saat proses pembelajaran, guru harus mampu menyampaikan materi secara jelas dan menarik, sehingga menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran agar siswa mampu memahami materi yang disampaikan dengan baik.

Kegiatan pembelajaran saat ini tidak dapat dipisahkan dari penggunaan media digital, karena media dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, media digital yang dimaksud seperti platform *e-learning* dan perangkat multimedia yang memberikan kemudahan bagi guru dan siswa untuk berkolaborasi dan berbagi materi secara fleksibel tanpa terbatas ruang dan waktu. Oleh karena itu, pemanfaatan media harus menjadi perhatian utama bagi guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat diciptakan dengan memanfaatkan teknologi dan ilmu pengetahuan sebagai

bahan ajar yang mendukung kegiatan pembelajaran. Bahan ajar dan media pembelajaran merupakan aspek ataupun komponen penting yang harus menjadi prioritas dalam proses pembelajaran. Keduanya memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Bahan ajar bisa memberikan informasi dan referensi untuk membantu siswa memahami materi, sementara media pembelajaran menjadi alat atau sarana yang membuat penyampaian materi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Bahan ajar saat ini telah mengalami perkembangan yang signifikan seiring dengan kemajuan teknologi, jika sebelumnya bahan ajar cenderung bersifat konvensional seperti buku cetak, modul, atau lembar kerja manual serta hanya dapat diakses di tempat tertentu. Akan tetapi, kini bahan ajar bertransformasi menjadi lebih modern dengan memanfaatkan teknologi seperti e-modul, *e-book*, video pembelajaran, aplikasi edukasi, hingga platfrom *e-learning* yang memungkin siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Salah satu bentuk bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran saat ini adalah elektronik modul karena bisa diakses dimana dan kapan saja oleh siswa, selain itu elektronik modul bisa dilengkapi dengan fitur multimedia seperti video, audio dan animasi yang membuat penyampaian materi menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Sebagaimana yang disampaikan oleh Oktavia (2022) elektronik modul merupakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang memiliki keunggulan dibandingkan modul cetak. Keunggulan tersebut meliputi sifatnya yang interaktif dan mampu untuk menampilkan video, gambar, animasi, teks, dan latihan soal. Siswa dapat belajar secara mandiri karena elektronik modul dilengkapi dengan panduan belajar dan tujuan pembelajara. Panduan ini membantu siswa memahami langkah-langkah yang harus dilakukan dalam proses belajar, sementara tujuan pembelajaran memberikan arahan tentang kompetensi yang harus dicapai. Dengan fitur ini, siswa dapat mengatur waktu belajar sendiri, mengulang materi sesuai

kebutuhan, dan mengevaluasi pemahaman secara mandiri tanpa ketergantungan penuh pada guru. E-modul dapat diakses melalui berbagai media penyimpanan, seperti *harddisk, flashdisk, cloud storage* dan server jaringan yang dapat dibuka menggunakan komputer, *smartphone* atau perangkat pembaca buku elektronik lainnya. Salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk mengubah file PDF menjadi buku digital adalah *kvisoft flipbook maker.* Perangkat lunak ini mampu mengonversi file PDF menjadi tampilan yang lebih menarik, menyerupai sebuah buku nyata. Penggunaan media ini diharapkan dapat menghasilkan bahan ajar seperti e-modul yang dirancang untuk membuat siswa lebih menikmati proses pembelajaran.

Elektronik modul sendiri dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam bentuk pelajaran ekonomi. Mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang mempunyai materi sangat kompleks dan mempunyai relevansi tinggi dalam kehidupan sehari-hari, yang salah satu pembahasannya meliputi topik tentang pendapatan nasional. Materi pendapatan nasional memerlukan media pembelajaran sebagai sarana pendukung untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kompleksitas materi pendapatan nasional seperti keberagaman konsep, dan teori yang tidak dapat disampaikan secara optimal hanya melalui media pembelajaran yang konvensional, terutama pada materi perhitungan dengan kondisi siswa yang saat ini dituntut untuk belajar mandiri. E-modul diharapkan mampu menjadi solusi yang efektif, baik untuk pembelajaran mandiri maupun konvensional. Pengembangan bahan ajar berupa e-modul memerlukan penerapan metode tertentu dalam proses pembelajaran agar proses belajar menjadi efektif dan menarik. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah pendekatan interaktif, di mana e-modul dilengkapi dengan elemen seperti kuis, simulasi, atau animasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah satu guru ekonomi kelas XI SMA YP Unila Bandar

Lampung diperoleh hasil bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran serta dalam menjawab soal – soal latihan, ulangan, dan ujian tengah semester. Hal ini dapat dilihat dari hasil ujian tengah semester yang menunjukkan bahwa pencapaian siswa belum memenuhi standar ketuntasan belajar siswa. Dalam hal ini, kesulitan siswa dalam memahami materi disebabkan oleh ketidakmampuan dan keterbatasan siswa dalam memahami konsep dasar atau teori yang diajarkan. Data yang diperoleh dari guru mata pelajaran ekonomi menunjukkan bahwa hasil ujian tengah semester siswa masih rendah berada dibawah rata-rata kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), yaitu 70. Berikut nilai ujian tengah semester pelajaran ekonomi siswa kelas XI SMA YP Unila Bandar Lampung tahun ajaran 2024/2025.

Tabel 1. 1 Daftar Nilai Rata-rata Ujian Tengah Semester Ganjil Kelas XI Tahun Ajaran 2024/2025.

No	Kelas	Nilai Peseta Didik		Jumlah Siswa
		0≤x≤70	71≤x≤100	
1	XI 1	23	13	36
2	XI 2	20	16	36
3	XI 11	25	11	36
4	XI 12	25	10	35
	Jumlah	93	50	143
	Presentase	66%	34%	100%

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA YP Unila Bandar Lampung

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa dari 143 siswa kelas XI hanya 50 siswa (34%) yang sudah tuntas dan mencapai nilai diatas rata-rata, sedangkan 93 siswa (60%) masih belum tuntas dan masih di bawah KKTP. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong sangat rendah. Menurut Hulu dan Telaumbanua (2022) kualifikasi sangat rendah berada pada taraf keberhasilan 0% - 54%.

Rendahnya kemampuan pemahaman siswa terhadap materi pendapatan nasional di SMA YP Unila Bandar Lampung. Hal ini dapat dilihat dari hasil

studi pendahuluan yang telah dilakukan di kelas XI 1 SMA YP Unila Bandar Lampung dari 36 siswa saat diberikan soal tentang materi pendapatan nasional hanya 15 siswa (41%) yang mampu menjawab pertanyaan yang diberikan. Sedangkan pada materi badan usaha dalam perekonomian dan ketenagakerjaan lebih banyak siswa yang bisa menjawab pertanyaan yang diberikan, dengan persentase 52% (19 siswa) untuk materi ketenagakerjaan dan 63% (23 siswa) pada materi badan usaha dalam perekonomian. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pemahaman pada materi pendapatan nasional siswa kurang dibandingkan dengan materi lainnya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMA YP Unila Bandar Lampung diperoleh hasil bahwa sekolah telah menyediakan buku tema untuk siswa, akan tetapi materi yang terdapat dalam buku tersebut sulit dipahami oleh siswa karena penggunaan Bahasa yang sulit dimengerti dan kurangnya ilustrasi dalam buku tema tersebut. Pada saat peneliti melakukan observasi di kelas diketahui bahwa pembelajaran masih menggunakan bahar ajar yang hanya berupa buku tema dan *power point* saja sehingga siswa cenderung bosan dengan kegiatan pembelajaran. Metode yang digunakan guru berupa ceramah sehingga hasil yang diperoleh belum memuaskan serta belum sepenuhnya membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dilihat dari 36 siswa yang mengikuti pembelajaran hanya 8 siswa (22%) yang mengikuti proses diskusi tanya jawab saat proses pembelajaran. Karena bahan ajar dan metode yang digunakan guru belum efektif, yang artinya keduanya belum mampu membantu siswa dalam mencapai pemahaman materi pembelajaran. Hal ini disebabkan, karena guru cenderung mengandalkan buku paket dan *power point* dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa pasif karena penjelasannya terlalu bertele-tele dan sulit dipahami. Proses pembelajaran akan lebih efektif dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplor bahan ajar secara mandiri sesuai dengan kebutuhannya.

E-modul berbasis *flipbook maker* yang dikembangkan dapat membantu siswa dalam menemukan hal-hal baru dan lebih interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan lebih aktif dalam proses pembelajaran ekonomi. Metode yang digunakan memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajarnya masing-masing, sementara guru hanya berperan sebagai fasilitator untuk membantu tercapainnya tujuan pembelajaran dan penggunaan *flipbook maker* diharapkan mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *Flipbook maker* merupakan s*oftware* atau perangkat lunak yang digunakan untuk membuat buku, majalah, atau jurnal dalam format digital.

Penelitian ini relevan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan pentingnya pendekatan pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan siswa. Berikut ini adalah beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini: Pengembangan media e-modul untuk materi pendapatan nasional mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 19 Surabaya yang menunjukkan hasil kajian validasi ahli materi dan ahli media layak untuk digunakan (Syai'I, 2022). Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Yuliyanto (2022) Pengembanga e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker* untuk meningkatkan hasil belajar materi siklus akuntansi perusahaan jasa pada siswa kelas XII SMA N 1 Seputih Banyak dengan hasil penelitiannya yang menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan dengan bantuan *flipbook maker* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMA. Pengembangan e-modul berbasis metode inkuiri pada materi pecahan kelas IV SD dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan oleh peneliti dikatakan valid dengan kriteria sangat layak sehingga dapat digunakan sebagai alat bantu siswa dalam proses pembelajaran (Oktavia, 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **"Pengembangan E-modul Berbasis *Flipbook Maker* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Pendapatan Nasional bagi Siswa Kelas XI SMA YP Unila Bandar Lampung".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Sebagian besar hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah. Hanya 50 siswa (34%) dari 143 siswa yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh sekolah.
2. Data studi pendahuluan menunjukkan masih rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pendapatan nasional, dari 36 siswa hanya 15 siswa (41%) yang mampu menjawab pertanyaan yang diberikan.
3. Sebagian besar siswa kurang aktif saat proses pembelajaran di kelas. Pada saat proses diskusi tanya jawab hanya 8 siswa dari 36 siswa yang terlibat di dalamnya.
4. Sumber belajar hanya berupa buku tema yang kurang kontekstual dan sulit dipahami oleh siswa.
5. Bahan ajar yang ada hanya berupa buku tema dan *power point* serta belum memanfaatkan teknologi informasi yang tersedia dalam proses pembelajaran sehingga belum bisa membuat siswa aktif dalam pembelajaran dan membutuhkan bahan ajar mandiri yang lebih fleksibel yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan, maka penelitian ini difokuskan pada pengembanga e-modul berbasis *flipbook maker* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi pendapatan nasional.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan e-modul berbasis *flipbook maker* yang valid dan layak digunakan pada materi Pendapatan Nasional di SMA YP Unila Bandar Lampung?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker* pada materi Pendapatan Nasional dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA YP Unila Bandar Lampung?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengembangan e-modul berbasis *flipbook maker* yang valid dan layak digunakan pada materi Pendapatan Nasional di SMA YP Unila Bandar Lampung.
2. Mengetahui keefektifan penggunaan e-modul berbasis *flipbook maker* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi Pendapatan Nasional siswa kelas XI SMA YP Unila Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian pengembanga ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan terkait mata pelajaran ekonomi melalui pengembanga e-modul berbasis *flipbook maker* pada materi pendapatan nasional di kelas XI. E-modul ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri tanpa harus sepenuhnya bergantung padaguru. Selain itu, penyampaian mataeri pada mata pelajaran ekonomi menjadi lebih variatif sehingga siswa dapat lebih

terbantu dalam memahami pembelajaran dengan dukungan bahan ajar berbasis e-modul.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

E-modul pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif sumber belajar untuk mendukung kegiatan belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang lebih variatif dan menarik bagi siswa, serta memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam mempelajari materi pendapatan nasional.

c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan memperluas pemahaman dalam mengembangkan e-modul pembelajaran sebagai persiapan untuk mengajar dan sekaligus menjadi referensi bagi penelitian lebih lanjut.

d. Bagi Sekolah

Dapat menjadi masukan dalam meningkatkan dan mengembangkan kualitas proses belajar mengajar yang lebih efektif dalam mencapai keberhasilan dan keberlangsungan hasil belajar siswa.

G. Ruang Lingkup Penelitian Pengembangan

Ruang lingkup dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi e-modul berbasis *flipbook maker* (X) dan hasil belajar pada materi pendapatan nasional (Y).

1. **Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA YP Unila Bandar Lampung.

2. **Tempat Penelitian**

Penelitian dan pengembangan e-modul berbasis *flipbook maker* materi pendapatan nasional ini akan dilaksanakan di SMA YP Unila Bandar Lampung.

4. **Waktu Penelitian**

Penelitian dan pengembangan ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025.

5. **Ilmu Penelitian**

Ilmu Pendidikan ekonomi mencakup berbagai aspek yang fokus pada pengajaran dan pembelajaran dalam bidang ekonomi. Ruang lingkupnya meliputi pengembangan kurikulum ekonomi, strategi pembelajaran yang efektif, penggunaan media dan teknologi digital, serta evaluasi pembelajaran dalam konteks ekonomi. Berdasarkan hal tersebut, maka pengembangan e-modul berbasis *flipbook maker* ini termasuk ke dalam ruang lingkup ilmu Pendidikan Ekonomi.

H. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker* yang dilengkapi dengan materi, video, audio, dan animasi. E-modul ini dirancang untuk mencakup: 1) Materi tentang pendapatan nasional dan 2) latihan soal terkait sebagai simulasi pembelajaran.

Pada pengembangan produk ini materi pada e-modul terbatas pada materi pendapatan nasional sedangkan *software* yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah *kvisoft flipbook maker.* E-modul ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan proses pengumpulan, analisis, pengolahan, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif dengan tujuan memecahkan masalah atau menguji hipotesiss guna merumuskan prinsip-prinsip umum. Pengembangan sendiri merujuk pada serangkaian langkah yang dilakukan untuk meningkatkan sesuatu agar menjadi lebih baik dan lebih sempurna.

Penelitian dan pengembangan adalah metode yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk sekaligus menguji keefektifannya (Rumetna, 2020). Menurut Seels & Richey (dalam Andrizal & Arif, 2017) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai analisis sistematis terhadap perancangan, pengembangan, dan evaluasi proses maupun produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria efektivitas, validitas, dan kepraktisan. Sementara Gay (dalam Dewi *et al*., 2018) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan adalah upaya untuk menciptakan produk yang efektif, seperti bahan ajar, media, atau strategi pembelajaran yang dirancang untuk digunakan di sekolah tanpa tujuan untuk menguji teori.

Menurut Sugiyono (2015), penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilakn produk tertentu sekaligus menguji keefektifannya. Sementara itu, Penelitian dan pengembangan adalah proses yang bertujuan untuk menciptakan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada agar menjadi lebih baik (Sukmadinata, 2015).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat diketahui bahwa penelitian pengembangan adalah sebuah proses, metode, atau pendekatan ilmiah untuk memperoleh data yang digunakan dalam menciptakan, mengembangkan, dan memvalidasi suatu produk. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilakan produk berupa pengembangan e-modul berbasis *flipbook maker* yang valid digunakan siswa berdasarkan penilaian validator.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar yang diakhiri dengan evaluasi menjadi cerminan keberhasilan dalam mencapai tujuan proses pembelajaran. Hal ini tidak dapat dipisahkan dari aktivitas belajar mengajar, karena proses belajar berperan penting dalam memengaruhi hasil belajar. Di akhir proses pembelajaran hasil belajar digunakan sebagai tolak ukur sekaligus referensi untuk menilai efektivitas pembelajaran serta kemampuan siswa dalam memahami dan menyerap materi yang diberikan.

Menurut Winkel dalam Prabowo *et al*, (2022) hasil belajar merupakan bukti pencapaian yang diaraih siswa selama proses pembelajaran. Sedangkan menurut Dimyati dan Mudjiono (2016) hasil belajar adalah buah dari interaksi anatara aktivitas mengajar dan belajar. Bagi guru proses mengajar diakhiri dengan penilaian terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan dari sudut pandang siswa, hasil belajar menjadi tujuan akhir sekaligus puncak dari perjalanan proses belajar.

Menurut Gagne dalam Dimyati dan Mudjiono, (2016) mengemukakan bahwa “belajar adalah aktivitas yang kompleks dimana hasil belajar mencakup kapabilitas yang diperoleh seseorang seperti keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Hasil belajar biasanya berupa angka yang menunjukkan keberhasilan siswa dalam memahami konsep-konsep mata pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Umumnya, hasil belajar disajikan dalam bentuk nilai baik dalam bentuk mentah maupun nilai yang telah diolah. Namun, hasil belajar juga dapat berupa perubahan perilaku siswa.

Suprijono (2015) mengatakan bahwa belajar melibatkan pola-pola tindakan, nilai, pemahaman, sikap, apresiasi, dan keterampilan. Sementara itu, menurut Gagne dalam Suprijono, (2015) hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis:

a. Informasi lisan yaitu kemampuan untuk menyampaikan pengetahuan dalam bentuk Bahasa, baik secara lisan maupun tertulis.
b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan untuk merepresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan ini mencakup kemampuan mengkategorikan, menganalisis fakta konsep, dana mengembangkan prinsip-prinsip ilmiah. Keterampilan intelektual ini berkaitan dengan aktivitas kognitif bersifat khas.
c. Strategi kognitif yaitu kemampuan untuk mengarahkan dan mengelola aktivitas kognitif sendiri. Strategi kognitif meliputi penerapan konsep dan kaidah untuk memecahkan masalah.
d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan untuk melakukan serangkaian aktivitas fisik secara terkoordinasi, yang pada akhirnya menghasilkan otomatisasi mobilitas jasmani.
e. Sikap adalah kemampuan untuk menerima atau menolak suatu objek berdasarkan evaluasi terhadap objek tersebut. Sikap mencakup proses internalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai sehingga nilai-nilai tersebut dapat dijadikan standar perilaku.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui, hasil belajar adalah bukti pencapaian seseorang yang mencakup perubahan dalam sikap, perilaku, dan kemampuan intelektual sesuai dengan nilai serta norma yang dipelajari. Hasil belajar dapat berupa informasi lisan, kemampuan intelektual, keterampilan kognitif, keterampilan motorik, maupun sikap.

Hasil belajar dapat dibagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah ini secara eksplisit tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena setiap mata pelajaran selalu melibatkan ketiganya, meskipun dengan penekanan yang berbeda. Mata pelajaran praktik lebih menekankan pada ranah psikomotorik, sedangkan mata pelajaran yang

fokus pada pemahaman konsep lebih menekankan pada ranah kognitif. Ranah psikomotorik berkaitan dengan pencapaian hasil belajar melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berfikir, termasuk menghafal, memahami, mengaplikasikan, dan mengevaluasi. Sementara itu, ranah afekti mencakup aspek perilaku seperti sikap, minat, konsep diri, nilai, dan moral (Haryati *et al.*, 2016).

Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar sangat beragam, namun dapat dikelompokkan menjadi dua kategori utama yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Slameto, 2015).

a. Faktor Internal
   Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal ini meliputi faktor jasmani (seperti kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (termasuk intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan), serta faktor kelelahan.

b. Faktor Eksternal
   Faktor-faktor yang berasal dari luar individu. Faktor eksternal meliputi faktor keluarga (cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, kondisi ekonomi keluarga, pemahaman orang tua, serta latar belakang budaya), faktor sekolah (termasuk model pengajaran kurikulum, hubungan antara guru dan siswa, interaksi antar siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, serta metode pembelajaran), dan faktor masyarakat (kegiatan siswa di masyarakat, media massa, teman bergaul, serta gaya hidup masyarakat). Dalam hal ini, penggunaan bahan ajar, media, metode, dan model pembelajaran termasuk kedalam faktor eksternal yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa sehingga guru harus mampu memaksimalkan penggunaannya, contohnya penggunaan bahan ajar yang menarik dengan menggunakan aplikasi *interaktif* seperti e-modul *interaktif* dengan bantuan *software flipbook maker*.

3. Mata Pelajaran Ekonomi

a. Pengertian Mata Pelajaran Ekonomi

Mata pelajaran ekonomi adalah bidang studi yang mengajarkan cara individu memenuhi kebutuhan yang tak terbatas dengan sumber daya yang terbatas. Alam (2022) menyatakan bahwa ekonomi diajarkan sebagai mata pelajaran di tingkat sekolah menengah atas (SMA).

Menurut Raharja (2016) mengungkapkan bahwa ekonomi merupakan ilmu yang mengkaji perilaku manusia dan masyarakat dalam membuat keputusan terkait pemanfaatan sumber daya yang terbatas untuk meningkatkan kualitas hidup. Maharani (2022) menjelaskan bahwa mata pelajaran ekonomi bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam bidang ekonomi melalui pengenalan berbagai fakta dan peristiwa ekonomi, pemahaman konsep serta teori, dan latihan memecahkan masalah ekonomi yang muncul di masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa mata pelajaran ekonomi adalah mata pelajaran di tingkat sekolah menengah atas (SMA) yang membahas perilaku manusia dan masyarakat dalam mengambil keputusan terkait penggunaan sumber daya yang terbatas untuk meningkatkan kualitas hidup. Selain itu, mata pelajaran ini bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam bidang ekonomi melalui pengenalan fakta dan peristiwa ekonomi, pemahaman konsep serta teori, dan latihan dalam menyelesaikan berbagai masalah ekonomi di masyarakat.

b. Materi Mata Pelajaran Ekonomi

Materi mata pelajaran ekonomi berdasarkan kurikulum merdeka untuk SMA memiliki fokus yang berbeda-beda. Pada kelas 11 SMA materi pelajaran ekonomi meliputi: Badan Usaha dan Perekonomian,

Pendapatan dan kesenjangan Ekonomi, Ketenagakerjaan, Teori Uang, Indeks Harga, Inflasi, kebijakan Moneter dan Kebijakan Fiskal. Pada penelitian ini berfokus pada materi Pendapatan Nasional.

Pelajaran ekonomi adalah bagian dari ilmu sosial yang berkaitan dengan teori dan pemikiran yang membutuhkan pemahaman materi yang baik. Pemahaman terhadap teori dan pemikiran sangat penting untuk mempelajari materi-materi ekonomi lainnya. Salah satu topik yang dibahas dalam pelajaran ekonomi adalah pendapatan nasional.

Pendapatan nasional adalah jumlah total pendapatan yang diterima oleh seluruh masyarakat di suatu negara dalam periode tertentu, biasanya dalam satu tahun. Pendapatan nasional ini digunakan untuk mengukur kondisi perekonomian suatu negara dan menetukan tingkat kehidupan di negara tersebut. Tujuan dari pendapatan nasional adalah untuk mengetahui sejauh mana kemajuan dan pertumbuhan yang telah dicapai oleh suatu negara, serta untuk menghitung pendapatan yang dihasilkan oleh rakyat dalam satu tahun (Aprilia *et al.*, 2022).

Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi pendapatan nasional (Setiadi dan Hastyorini, 2015), diantaranya sebagai berikut:

a. Keseluruhan permintaan dan penawaran (*aggregate demand and aggregate supply)*

   Keseluruhan permintaan mengacu pada total permintaan masyarakat terhadap barang barang dan jasa yang akan dibeli dalam suatu perekonomian pada tingkat harga. Sementara itu, keseluruhan penawaran adalah total penawaran barang dan jasa yang tersedia untuk dijual sesuai dengan tingkat harga tertentu.

b. Konsumsi dan tabungan

Konsumsi merupakan bagian dari pendapatan masyarakat yang dialokasikan untuk membeli barang atau jasa demi memenuhi kebutuhan sehari hari. Pada masyarakat dengan pendapatan rendah seluruh pendapatan mereka biasanya habis untuk konsumsi (Y=C). Sebaliknya, pada masyarakat berpenghasilan tinggi sebagian pendapatan digunakan untuk konsumsi sementaranya sisanya untuk ditabung (Y=C+S).

Secara keseluruhan pengeluaran yang dilakukan untuk memperoleh barang dan jasa dalam perekonomian dihitung selama periode tertentu, seperti satu tahun. Sementara itu, tabungan merupakan bagian pendapatan yang tidak digunakan untuk konsumsi melainkan disimpan sebagai cadangan.

c. Investasi

Investasi merujuk pada seluruh pengeluaran yang digunakan untuk menciptakan modal baru. Tujuan utama dari investasi adalah untuk menggantikan modal yang sudah tidak efektif lagi serta meningkatkan jumlah modal yang tersedia.

Jenis-jenis pendapatan nasional (Mulyasari, 2020)

1. Produk Domestik Bruto/*Gross Domestic Product* (PDB/GDP)

   Produk domestik bruto adalah total nilai barang dan jasa yang dihasilkan oleh berbagai unit produksi dalam suatu negara selama satu periode.

2. Produk Nasional Bruto/*Gross National Product* (PNB/GNP)

   Produk nasional bruto adalah total nilai barang dan jasa yang dihasilkan oleh warga negara, baik yang tinggal di

dalam negeri maupun di luar negeri dalam satu periode. Dalam perhitungan PNB, penghasilan faktor produksi warga negara Indonesia yang bekerja di luar negeri turut dihitung, sementara penghasilan faktor produksi orang asing yang berada di dalam negeri tidak terhitung.

Secara sistematis, nilai PDB dan PNB suatu negara dapat diketahui dengan persamaan berikut:

PNB = PDB + (PFLN – PFDN)

Keterangan:

PNB = Produk Nasional Bruto

PDB = Produk Domestik Bruto

PFLN = Pendapatan faktor produksi warga negara di luar negeri

PFDN = Pendapatan faktor produksi asing di dalam negeri

3. Produk Nasional Neto/ *Net National Product* (PNN/NNP)

Produk nasional neto adalah nilai barang dan jasa yang dihasilakan setelah mempertimbangkan penyusutan (depresiasi) akibat kebutuhan untuk mengganti barang modal yang sudah using atau menambah penyediaan modal. Untuk menghitung besar PNN, dapat digunakan persamaan berikut:

PNN = PNB – Depresiasi

4. Pendapatan Nasional Neto/ *Net National Income* (PN/NNI)

Pendapatan nasional neto adalah pendapatan nasional yang dihitung dari total balas jasa yang diterima oleh

warga negara sebagai pemilik faktor produksi. Produk nasional neto diperoleh dengan mengurangi pendapatan nasional neto dengan pajak tidak langsung, lalu menambahkan balas jas atas faktor produksi. Sementara subsidi ditambahkan karena merupaka balas jasa atas faktor produksi yang tidak terhitung dalam produk nasional neto.

PN = PNN – Pajak tidak langsung + subsidi

5. Pendapatan Perseorangan/Personal Income (PI)

   Pendapatan perseorangan adalah total pendapatan yang diterima oleh setiap individu dalam masyarakat termasuk pendapatan yang diperoleh tanpa melakukan kegiatan apapun. Perhitungan pendapatan perseorangan dapat dilakukan denga persamaan berikut:

   PI = (PN + Tranfer payment) – (laba ditahan + iuran asuransi + pajak perseroan + iuran jasmani social)

6. Pendapatan Disposabel/*Disposable income* (DI)

   Pendapatan disposable adalah pendapatan yang dapat digunakan untuk membeli barang dan jasa. Besar pendapatan disposable diperoleh dari pendapatan perseorangan yang dikurangi dengan pajak langsung, seperti pajak penghasilan yang tidak dapat dipindahkan kepada pihak lain.

   DI = PI – Pajak langsung

Perhitungan pendapatan nasional bergantung pada metode atau pendekatan yang diterapkan. Terdapat tiga pendekatan dalam menghitung pendapatan nasional (Suparmoko, 2018), diantaranya sebagai berikut:

a. Pendekatan Produksi

Dalam pendekatan produksi perhitungan pendapatan nasional dilakukan dengan menjumlahkan nilai produksi dari setiap sector ekonomi dengan menghitung total nilai tambahan yang dihasilakan dari semua kegiatan ekonomi.

Secara sistematis pendapatan nasional dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = \{(Q_1P_1) + (Q_2P_2) + \ldots\ldots(Q_nP_n)\}$$

Keterangan:

Y = Pendapatan Nasional

Q = Jumlah barang dan jasa

P = Harga barang dan jasa

1,2,3…, n = Jenis barang dan jasa

b. Pendekatan Pendapatan

Dalam pendekatan pendapatan perhitungan pendapatan nasional dilakukan dengan menjumlahkan total pendapatan yang diterima masyarakat di suatu negara selama satu periode. Masyarakat sebagai pelaku ekonomi memiliki faktor produksi seperti sumber daya alam, sumber daya manusia, tenaga kerja, modal dan kewirausahaan. Jika faktor produksi ini digunakan dalam proses produksi, maka balas upah yang diterima oleh pemilik faktor ekonomi antara lain:

1. Balas jasa untuk tenaga kerja berupa upah
2. Balas jasa untuk modal berupa bunga
3. Balas jasa untuk kewirausaahn berupa laba atau keuntungan

Secara sistemastis, pendapatan nasional dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = W + R + I + л$$

Keterangan:

Y = Pendapatan nasional

W = Upah kerja

R = Sewa tanah

I = Bunga modal

л = Laba/keuntungan

c. Pendekatan pengeluaran

Pendekatan pengeluaran adalah penjumlahan seluruh pengeluaran yang dilakukan oleh semua pelaku ekonomi untuk membeli barang dan jasa dalam satu tahun. Secara sistematis, pendapatan nasional dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = C + I + G + (X – M)$$

Keterangan:

Y = Pendapatan nasional

C = Konsumsi rumah tangga

I = Investasi

G = Pengeluaran pemerintah

X = Ekspor

M = Impor

Pendapatan nasional (Y) yang dihitung menggunakan metode pengeluaran melibatkan beberapa komponen, yaitu konsumsi rumah tangga (C), investasi (I), dan pengeluaran pemerintah (G). Jika sektor perdagangan luar negeri terbuka, maka ekspor (X) dan impor (M) juga akan memengaruhi perhitungan. Hal ini akan menentukan keseimbangan pendapatan nasional. Pendapatan nasional dapat dihitung

dengan rumus Y = C + I + G. Rumus ini berlaku untuk perekonomian negara yang tertutup, di mana tidak ada hubungan ekonomi dengan negara lain. Namun, jika perekonomian bersifat terbuka, maka rumus tersebut akan berubah menjadi Y = C + I + G + (X – M).

4. Modul Pembelajaran

Modul mencakup perencanaan tujuan pembelajaran yang jelas, penyediaan materi ajar dan evaluasi keberhasilan siswa dalam menyelesaikan pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa modul harus mampu menjalankan peran dan fungsi seorang guru. Sebagaimana guru berfungsi untuk menjelaskan materi, maka modul juga harus mampu menyampaikan penjelasan dengan Bahasa yang mudah dipahami oleh penggunanya.

Modul adalah bahan ajar yang dirancang secara spesifik dan ringkas untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran (Telaumbanua *et al.,* 2017). Modul umumnya berisi rangkaian kegiatan yang tersutruktur dengan baik mencakup materi, media, dan evaluasi (Harta *et al,* 2014). Dalam proses pembelajaran modul memiliki perang penting sebagai media pendukung dan alat bantu yang memudahkan siswa memahami materi pelajaran sekaligus berfungsi sebagai panduan bagiguru dalam menyampaikan materi secara sistematis.

Modul sering dianggap sebagai media pembelajaran mandiri karena sudah dilengkapi dengan panduan yang memungkinkan siswa belajar sendiri tanpa perlu bergantung kepada guru. Sebuah modul dapat dikatakan baik dan menarik apabila memenuhi beberapa karakteristik berikut (Depdiknas dalam Haryanto 2018):

1. *Self instruction* yaitu modul memungkinkan siswa belajar mandiri tanpa bergantung pada guru. Oleh karena itu, modul harus memuat tujuan yang jelas, materi yang spesifik, contoh dan ilustrasi pendukung, latihan soal, Bahasa yang mudah dipahami, rangkuman materi, serta referensi atau sumber tambahan yang relevan.
2. *Self contained* yaitu modul harus memuat seluruh materi pembelajaran secara lengkap dalam satu paket yang mencakup satu unit kompetensi sehingga siswa dapat memahami isi pembelajaran secara menyeluruh.
3. *Stand alone* yaitu modul dirancang agar bisa digunakan tanpa perlu bergantung pada media atau sumber belajar lainnya. Sehinggan hanya dengan modul saja siswa mampu memahami materi pembelajaran.
4. *Adaptive* yaitu modul harus disusun dengan fleksibilitas agar dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga tetap relevan dan mudah digunakan.
5. *User friendly* yaitu modul perlu menggunakan bahasa yang sederhana, istilah umum, dan mudah dipahami sehingga memudahkan pembaca.

Dari beberapa uraian tersebut dapat diketahui bahwa modul sebagai bahan ajar harus disusun secara tersutruktur dengan Bahasa yang mudah dipahami, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri tanpa kehadiran guru atau instruktur. Kemudian melalui modul tersebut siswa dapat mengukur pemahaman mereka terhadap materi di setiap bagian dan menentukan apakah dapat melanjutkan materi selanjutnya atau perlu mengulang.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran berupa bahan ajar (Marpaung, 2018). Menurut Abdullah (2017) mengatakan bahwa ketersediaan media pembelajaran yang beragam sangat membantu siswa belajar sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Selain itu, pembaharuan sistem pembelajaran yang berfokus pada *individualized instruction* telah diterapkan seperti melalui pengajaran terprogram atau *modular instruction* (Lasmiyati, 2014).

Seiring perkembangan zaman, bahan ajar tidak lagi terbatas pada bentuk cetak seperti buku tetapi kini dapat diakses melalui internet atau sumber lain seperti jurnal, artikel, dan elektronik modul sehingga dapat

mempermudah siswa dalam mengakses berbagai materi pembelajaran yang dibutuhkan (Nufus, 2020). Modul elektronik atau yang dikenal dengan e-modul merupakan bahan ajar yang disusun secara terstruktur berdasarkan kurikulum tertentu. E-modul dirancang untuk membantu mencapai tujuan pembelajarang yang telah ditetapkan dengan penyajian dalam format digital atau elektronik (Kemendikbud, 2017). Menurut Elma dalam Yuliyanto (2022) menjelaskan bahwa e-modul adalah suatu bahan pembelajaran yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum dan dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan teknologi seperti komputer atau perangkat android. Sedangkan menurut Samiasih dalam Ricu Sidiq dan Najuah (2020:5) modul merupakan bahan ajar berbasis komputer yang dirancang dengan bagian-bagian pertanyaan untuk membantu siswa lebih mudah memahami materi yang terdapat dalam e-modul tersbut.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, diketahui bahwa e-modul sebagai bahan pembelajaran yang dirancang secara terpadu dan disajikan melalui perangkat elektronik seperti komputer atau android sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Media elektronik yang dapat diakses oleh siswa memiliki manfaat dan karakteristik khusus. Manfaatnya meliputi kemampuan membuat proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, fleksibel untuk kapan saja dan dimana saja serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Karakteristik e-modul menurut Salsabila (2020) antara lain ukuran file yang relatif kecil sehingga mudah disimpan di *flashdisk*, portable dan dapat digunakan tanpa koneksi internet serta fleksibel untuk dipelajari kapan kapan dan dimanapun.

Menurut Irawati *et al* (2023) terdapat beberapa perbedaan antara modul cetak dan modul elektronik seperti pada table berikut:

Tabel 2. 1Perbedaan Modul Cetak dan Modul Elektronik.

Modul Cetak	Modul Elektronik
Format hanya tersedia dalam bentuk cetak (kertas).	Format berupa elektronik (file *doc, exe, dan swf*).
Tampilannya berupa sekumpulan lembaran kertas yang dicetak.	Ditampilkan melalui perangkat elektronik dan perangkat lunak khusus seperti laptop, komputer, ponsel, dan internet).
Berbentuk fisik sehingga memerlukan ruang untuk menyimpan dan menbawanya.	Lebih mudah dan praktis untuk dibawa.
Biaya produksi cenderung lebih mahal.	Biaya produksi lebih rendah.
Daya tahan kertas terbatas seiring waktu.	Tahan lama dan tidak mudah rusak seiring berjalannya waktu.
Tidak dapat menyertakan audio atau video dalam penyajiannya.	Dapat dilengkapi dengan audio atau video.

Sumber: Irawati *et al* (2023)

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa modul elektronik adalah perangkat pembelajaran yang disusun secara sistematis dalam unit-unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang didalamnya mencakup media audio dan visual sehingga membuatnya lebih interaktif dan menarik dibandingkan dengan modul cetak.

Menurut Kemendikbud (2017), prosedur penyusunan e-modul mencakup beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap analisis kebutuhan e-modul
   Tahap ini melibatkan analisis terhadap alur tujuan pembelajaran (ATP) dan capaian pembelajaran (CP) untuk mengidentifikasikan kebutuhan e-modul yang diperlukan siswa dalam mempelajari kompetensi yang telah dirancang.

2. Tahap desain e-modul
   Desain e-modul dirancang berdasarkan modul ajar agar siswa dapat belajar secara mandiri. Isi e-modul mencakup konsep-konsep dan fakta penting yang mendukung pencapaian kompetensi tertentu, serta tugas, latihan, atau praktif yang harus dikerjakan siswa. Selain

itu, terdapat evaluasi atau penilaian untuk mengukur pemahaman siswa serta kunci jawaban untuk tugas dan latihan yang disediakan.

3. Tahap validasi dan penyempurnaan e-modul
   Pada tahap ini e-modul yang telah dibuat dievaluasi dan diperbaiki berdasarkan masukan sehingga mencapai bentuk akhir yang sesuai untuk digunakan.

Kualitas e-modul yang dikembangkang harus memenuhi kriteria valid, praktis, dan efekti. Penilaian kualitas ini dilakukan melalui uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas.

1. Valid

   E-modul dianggap valid jika hasil angket menunjukan bahwa e-modul memenuhi aspek-aspek penilaian validitas seperti aspek kelayakan isi, aspek penyajian, aspek kebahasaan dan aspek kegrafikan (Haryanto, 2018).

   a. Aspek kelayakan isi
      - Kesesuai materi
      - Keakuratan materi
      - Pendukung materi pembelajaran
   b. Aspek kelayakan penyajian
      - Teknik penyampaian
      - Penyajian pembelajaran
      - Kelengkapan penyajian
   c. Aspek kelayakan Bahasa
      - Kesesuaian dengan siswa
      - Komunikatif
      - Runtut dan terpadu
   d. Aspek kelayakan kegrafikan
      - Ukuran tampilan halaman e-modul
      - Desain cover
      - Desain isi

2. Praktis

   E-modul dianggap praktis jika hasil angket menunjukkan bahwa e-modul memenuhi beberapa aspek penilaian praktikslitas, yaitu aspek kemudahan, efisiensi, dan daya Tarik (Haryanto, 2018).

3. Efektif

   E-modul dinyatakan efektif jika hasil tes menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas control.

5. Kvisoft Flipbook Maker

Untuk menciptakan media yang menarik maka diperlukan kesadaran akan pentingnya pengembangan media pembelajaran di masa mendatang. Guru perlu mengasah keterampilan untuk menghasilkan media yang menarik, murah, dan efisien. Salah satu media yang dapat dirancang dengan menarik sekaligus memudahkan proses pembelajaran adalah *flipbook maker*. *Flipbook maker* atau yang dikenal sebagai digital ebook merupakan penyajian media pembelajaran berbentuk buku dalam format virtual. Pembuatan elektronik modul pembelajaran berbasis *flipbook* dilakukan menggunakan perangkat lunak bersifat *open-source.* salah satu perangkat lunak yang digunakan adalah *kvisoft flipbook maker* yang dirancang untuk mengubah tampilan buku atau bahan ajar menjadi buku elektronik digital dalam bentuk *flipbook.* Perangkat ini dapat diunduh secara gratis melalui internet.

Kvisoft flipbook maker adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat berbagai jenis buku elektronik, seperti e-modul, e-paper, dan e-magazine dalam bentuk teks. Selain itu, perangkat ini memungkinkan penyisipan elemen seperti gambar, grafik, suara, tautan, dan video pada halaman kerja (Nufus *et al*., 2020). Menurut Wahyuni (2018), *kvisoft flipbook maker* mampu mengubah PDF menjadi lebih menarik dengan tampilan yang menyerupai buku fisik. Aplikasi flipbook ini sangat mendukung pembelajaran interaktif karena tidak hanya berisi teks tetapi juga dilengkapi dengan tindakan, video, dan audio sehingga menciptakan media pembelajaran yang lebih dinamis dan tidak monoton (Erna, 2021). Dengan menggunakan *kvisoft flipbook maker*, media pembelajaran

menjadi lebih menarik dan variatif memungkinkan integrasi elemen video, gambar, serta audio.

Berikut ini adalah tampilan aplikasi *kvisoft flipbook maker:*

Gambar 1 1Tampilan Kvisoft Flipbook Maker.

Software ini memiliki fitur pengeditan yang memungkinkan pengguna untuk menambahkan gambar, video, audio, *hyperlink*, serta berbagai objek multimedia lainnya. *Kvisoft flipbook maker* menawarkan solusi yang efektif untuk mengintegrasikan elemen multimedia pembelajaran ke dalam sebuah *flipbook*. Aplikasi ini dapat dioperasikan baik secara *offline* maupun *online.*

Flipbook maker memiliki sejumlah keunggulan diantaranya mampu menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk teks, gambar, animasi, dan warna yang menarik perhatian siswa. Media ini mudah dibuat, murah, praktis yang dibawa kemana saja, serta dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Selain itu, *flipbook maker* juga membantu siswa memahami konsep abstrak atau peristiwa yang tidak dapat dihadirkan langsung di dalam kelas. Namun, kelemahan media ini adalah hanya dapat digunakan oleh individua tau kelompok kecil maksimal 4-5 orang. Dengan menggunakan *flipbook maker* sebagai media pembelajaran diharapkan

proses belajar menjadi lebih mudah, komunikati, dan interaktif dalam kelas.

6. Pengembangan E-modul Berbasis *Flipbook Maker*

Dengan kemajuan teknologi saat ini, diperlukan pendekatan baru untuk berdaptasi dengan laju perkembangan kognitif siswa generasi saat ini melalui penerapan strategi pembelajaran interaktif berbasis e-modul. Saat ini, e-modul telah diterapkan diberbagai bidang ilmu dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran siswa. Salah satu jenis e-modul yang diterapkan dalam dunia pendidikan adalah yang menggunakan multimedia interaktif seperti *flipbook maker* (Mardikaningsih & Kurniasar, 2018). Flipbook multimedia adalah media pembelajaran yang berbeda dari buku cetak konvensional. Media ini dilengkapi dengan fitur interaktif bagi siswa serta mendukung berbagai format file, seperti SWF, EXE, atau HTML. Selain itu, perangkat lunak ini dirancang untuk mengubah file PDF menjadi publikasi digital yang interaktif. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat juga berpengaruh dalam proses pembelajaran dan keaktifan siswa.

Kelebihan e-modul ini adalah lebih menarik, dengan pemilihan metode yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa dan menggunakan apalikasi kvisosoft flipbook maker yang dapat ditambahkan multimedia berupa animasi, gambar bergerak, video, maupun audio (Salsabila, 2020).

B. Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dari penelitian pengembangan e-modul pembelajaran pendapatan nasional berbasis *flipbook maker* adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Hasil Penelitian yang relevan

No	Penulis	Judul	Hasil
1.	Nabil Ihza Maghriza Noor Syafi'I (2022)	Pengembangan Media E-modul untuk Materi Pendapatan Nasional Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 19 Surabaya	Dari hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa uji ahli materi memperoleh persentase 96% sedangkan uji ahli media mencapai persentase 95%. Berdasarkan hal tersebut maka media e-modul tersebut layak untuk digunakan. **Persamaan** Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah pada materi yang dikembangakan yaitu Pendapatan Nasional. **Perbedaan** Perbedaan penelitian ini terletak pada tujuan pengembangan ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. **Kebaruan** Menggunakan *software flipbook maker* untuk mendukung pembelajaran.
2.	Tasya Salsabela, Lucia Tri Pangesthi, Mauren Gita Miranti, Niken Purwidiani (2022)	Pengembangan e-modul berbasis flipbook maker untuk meningkatkan hasil belajar pada materi soup	Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut: 1) materi soup pada e-modul berbasis

Tabel 2.2 Lanjutan

			flipbook layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan kategori sangat baik (rata-rata 4,8 atau > 4,2); 2) media e-modul berbasis flipbook materi soup layak di gunakan sebagai media pembelajaran dengan kategori sangat baik (rata-rata 4,5 atau > 4,2); 3) hasil posttest materi soup pada kelas XI program keahlian tata boga lebih baik dari padahasil prettestnya setelah diterapkan e-modul berbasis flipbook dalam pembelajaran; 4) respons siswa terhadap e-modul berbasis flipbook materi soup berada pada kategori sangat baik (rata-rata 4,28 atau > 4,2). **Persamaan** Menggunakan *Flipbook Maker* untuk membuat e-modul interaktif dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa **Perbedaan** berfokus pada pembelajaran teori ekonomi di tingkat pendidikan menengah **Kebaruan** Penerapan teknologi Flipbook Maker dalam pengembangan e-modul untuk materi spesifik.
3.	Ade Sari Oktavia (2022)	Pengembangan E-modul Berbasis	Berdasarkan hasil penelitian analisis penilaian e-modul yang

Tabel 2.2 Lanjutan

		Metode Inkuiri pada Materi Pecahan IV SD	dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain, diperoleh nilai rata-rata sebesar 91,69% sehingga dikatakan valid dengan kriteria sangat layak. **Persamaan** Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah sama-sama mengembangkah e-modul. **Perbedaan** Perbedaan penelitian ini terletak pada tujuan pengembangan yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan materi yang dikembangkan yaitu materi pendapatan nasional. **Kebaruan** Mengintegrasi teknologi flipbook maker dan berfokus pada peningkatan hasil pembelajaran
4.	Sarah Rizqi Ramadhina dan Khavisa Pranata (2022)	Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi *Flipbook* di Sekolah Dasar	Pada penelitian ini diperoleh hasil bahwa media elektronik modul berbasis digital *flipbook* masuk kedalam kategori sangat layak. Berdasarkan uji coba ahli media dan ahli materi diperoleh hasil bahwa prsesentase yang didapat sebesar 81.60% dan 84.80%. **Persamaan** Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah

Tabel 2.2 Lanjutan

			sama-sama menggunakan aplikasi *flipbook* dalam mengembangkan e-modul. **Perbedaan** Perbedaan penelitian ini subjek penelitiannya adalah siswa SMA **Kebaruan** Materi pengembangan e-modul lebih spesifik yaitu materi pendapatan nasional.
5.	Riyan Yuliyanto (2022)	Pengembangan E-modul Pembelajaran Berbasis *Flipbook maker* untuk Meningkatkan Hasil belajar materi Siklus Akuntansi Perusaahan Jasa pada Siswa Kelas XII SMA N 1 Seputih Banyak	Penelitian menunjukkan bahwa hasil penilaian dari validasi ahli dan praktisi diperoleh persentase skor total 76% dengan kategori sangat layak, dan dan penilaian siswa menunjukkan persentase sebesar 91% dengan kategori sangat layak. Selain itu, pengembangan e-modul menggunakan *flipbook maker* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. **Persamaan** Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah sama-sama menggunakan desain penelitian dan pengembangan ADDIE **Perbedaan** Perbedaan penelitian ini terletak mata materi yang dikembangkan yaitu siklus akuntansi perusahaan jasa.

Tabel 2.2 Lanjutan

			Kebaruan Penerapan teknologi Flipbook Maker dalam pengembangan e-modul untuk materi spesifik, yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa pada tingkat kelas yang berbeda
6.	Rosed A. Y., dkk (2023)	Pengembangan E-modul Berbasis Inkuiri Berbantuan *Flipbook Maker* pada Materi Kubus dan Balok Untuk Peserta Didik MTS	Berdasarkan penelitian diperoleh hasil bahwa e-modul berbasis inkuiri berbantuan flipbook maker masuk kedalam kategori sangat valid dengan rerata persentase 80,17%. Rerata persentasi oleh ahli materi sebesar 80% oleh ahli desain 78%. Selanjutnya dari hasil angket kepraktisan diperoleh rerata kepraktisan 82,50% termasuk dalam kategori sangat praktis. **Persamaan** Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah sama- sama mengembangkan e-modul berbasis flipbook maker. **Perbedaan** Perbedaan penelitian ini terletak pada tujuan pengembangan yaitu untuk meningkatkan hasil belajar dan materi yang dikembangkan yaitu materi pendapatan nasional. **Kebaruan**

Tabel 2.2 Lanjutan

			mengintegrasi evaluasi hasil belajar ke dalam e-modul berbasis flipbook maker
7	Ferlinda Herdianti Widiana, Brillian Rosy (2021)	Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran	Hasil dari angket respons peserta didik ialah tanggapan dari pengembangan e-modul berbasis flipbook maker pada mata pelajaran teknologi perkantoran. Setelah melakukan proses penyebaran angket kepada 24 peserta didik siswa kelas X OTKP 1 SMKN 1 Sooko Mojokerto untuk mengetahui hasil dari pengembangan e-modul berbasis flipbook maker pada mata pelajaran teknologi perkantoran memperoleh rata-rata 95,45% dengan kategori sangat layak **Persamaan** Menggembangkan e-modul dengan menggunakan *software flipbook maker* **Perbedaan** Mata pelajaran yang dikembangkan berbeda, pada penelitian ini mengembangkan materi pendapatan nasional **Kebaruan** fokus pada penelitian ini adalah pencapaian hasil belajar yang lebih baik melalui media pembelajaran interaktif untuk materi pendapatan nasional.

Tabel 2.2 Lanjutan

8.	A.A.M. Maharcika, N.K.Suarni, I.M. Gunamantha (2021)	Pengembangan modul elektronik (e-modul) berbasis flipbook maker untuk subtema pekerjaan di sekitarku kelas iv sd/mi	Berdasarkan uji validitas oleh para ahli diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 95,56% yang berada pada interval 81%-100% sehingga modul elektronik (e-modul) memiliki kriteria sangat valid. Selain itu, rata-rata respon guru dan siswa terhadap modul elektronik (e-modul) sebesar 87,19% berada pada interval 81%-100% dengan kategori sangat praktis. **Persamaan** e-modul dirancang untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran dengan elemen-elemen interaktif seperti gambar, animasi, video, dan hyperlink yang memudahkan siswa memahami materi **Perbedaan** Objek pada penelitian ini adalah siswa kelas XII **Kebaruan** Penggunaan media interaktif untuk menjelaskan materi ekonomi makro yang kompleks.
9	Edi Wibowo (2018)	Pengembangan bahan ajar e-modul dengan menggunakan aplikasi kvisoft flipbook maker	Pada tahap validasi produk yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli bahasa diperoleh nilai rata-rata dengan kriteria baik, sedangkan untuk ahli media diperoleh

Tabel 2.2 Lanjutan

			nilai rata-rata dengan kriteria sangat baik. Respon guru terhadap e-modul dengan menggunakan aplikasi kvisoft flipbook maker diperoleh nilai rata-rata skor 3,64 dengan kriteria sangat menarik. Sedangkan respon peserta didik terhadap e-modul dengan menggunakan aplikasi kvisoft flipbook maker diperoleh nilai rata-rata skor 3,49 dengan kriteria sangat menarik. **Persamaan** Menggunakan Flipbook Maker untuk membuat e-modul interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui media digital. **Perbedaan** Lebih spesifik dalam tujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada materi pendapatan nasional untuk siswa kelas XII SMA. **Kebaruan** Pendekatan khusus dalam memanfaatkan e-modul untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep ekonomi makro yang lebih kompleks**.**
10	Siti Akhlaqul Karimah, Madziatul Churiyah (2021)	Meningkatkan kemandirian dan hasil belajar peserta didik	E-Modul pada penelitian dan pengembangan ini

Tabel 2.2 Lanjutan

	menggunakan Kvisoft Flipbook Maker berbasis Android	dinyatakan “sangat valid” dan layak digunakan dalam pembelajaran humas menurut ahli media, ahli materi dan uji kelompok kecil. Selain itu, E-Modul telah terbukti efektif dan juga dapat meningkatkan hasil belajar dan kemandirian peserta didik pada uji coba kelompok besar berdasarkan hasil persentase. EModul ini juga bisa digunakan untuk pembelajaran dimanapun dan kapanpun secara mandiri tanpa harus tatap muka di sekolah, sehingga E-Modul ini berguna ketika pembelajaran tidak bisa tatap muka secara langsung dengan guru seperti saat adanya pandemic Covid-19. **Persamaan** menggunakan Flipbook Maker untuk membuat e-modul interaktif dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendekatan digital yang memungkinkan akses materi secara lebih fleksibel dan menarik **Perbedaan** fokus pada pencapaian hasil belajar dalam materi pendapatan nasional di kelas XII SMA

Tabel 2.2 Lanjutan

	Kebaruan penggunaan e-modul untuk mempermudah pemahaman materi ekonomi makro yang lebih kompleks dengan pendekatan interaktif dan multimedia.

Sumber: Google Scholar

C. Kerangka Pikir

Permasalahan yang dihadapi di dunia Pendidikan sangat beragam dan kompleks. Salah satunya terletak pada proses pembelajaran dimana siswa masih kurang termotivasi untuk belajar dan kurang aktif sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar pada materi pendapatan nasional menjadi tantangan bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang efektif. Selain itu guru cenderung kurang aktif dalam menerapkan model pembelajaran yang efektif, sehingga baik guru maupun siswa belum sepenuhnya memanfaatkan potensi yang dimiliki untuk mendukung keberhasilan dalam pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, diperlukan media pendukung yang mampu menyampaikan materi secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Namun kenyataannya pembelajaran masih berlangsung tanpa memanfaatkan unsur multimedia terlebih lagi sekolah sudah tidak menyediakan buku pegangan siswa seperti LKS.

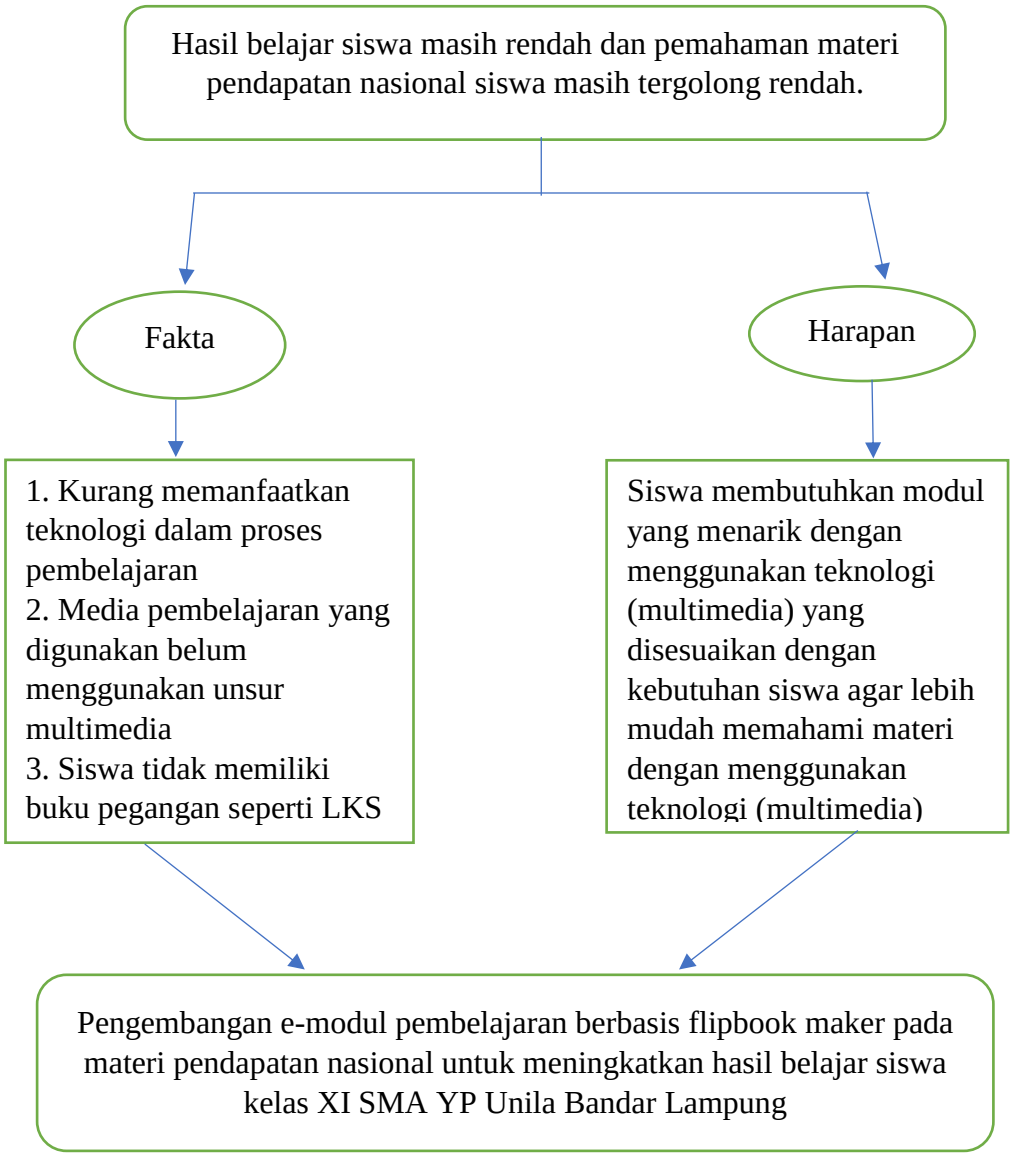
Berdasarkan studi pendahuluan awal yang dilakukan di SMA YP Unila Bandar Lampung melalui observasi dan wawancara kepada guru mata pelajaran dan siswa, peneliti menemukan adanya berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran yang dihadapi oleh guru dan siswa. Masalah yang dihadapi dalam pembelajaran yaitu bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran masih konvensional berupa buku tema dan ppt.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu media pendukung yang dapat digunakan adalah elektronik modul. E-modul sangat membantu siswa dalam

memahami materi yang disampaikan oleh guru. E-modul ini sebaiknya mencakup berbagai komponen, seperti teks, gambar, video, suara, dan animasi yang disajikan dalam satu program terpadu agar siswa lebih memahami materi pembelajaran. E-modul pembelajaran berbasis multimedia dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar salah satunya dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker*. Dengan menggunakan e-modul yang berbasis *flipbook maker* dapat meningkatkan hasil belajar pada materi pendapatan nasional.

Tahapan dalam pengembangan e-modul berbasis *flipbook maker* yaitu dimulai dengan mengidentifikasi potensi dan situasi, dilanjut dengan pengumpulan data sebagai dasar awal, selanjutnya dilakukan perancangan produk berupa e-modul pembelajaran. Dalam proses pengembangan ini diperlukan kolaborasi antar disiplin ilmu, yang melibatkan *need assessment*, validasi ahli, uji coba, serta revisi. Setelah e-modul dirancang sesuai prosedur, tahap berikutnya adalah uji efektivitas untuk mengevaluasi sejauh mana produk tersebut dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar pada materi pendapatan nasional.

Kerangka pikir tersebut digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. 2 Kerangka Pikir

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

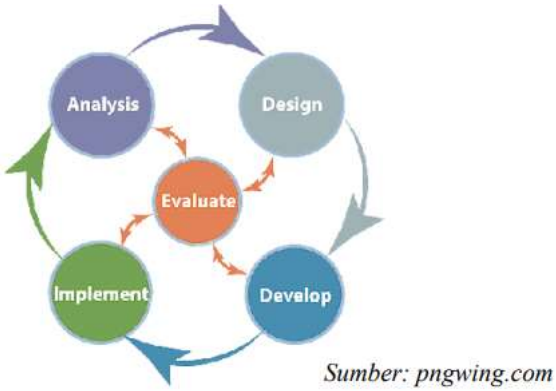
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Sugiyono (2015) menjelaskan bahwa metode R&D bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus menguji kelayakannya. Sementara itu, Borg dan Gall (dalam oktavia, 2022) menyebutkan bahwa penelitian R&D merupakan proses untuk mengembangkan serta memvalidasi sebuah produk. Berdasarkan pendapat tersebut, penelitian R&D dapat diartikan sebagai upaya dalam menciptakan, memvalidasi, dan menghasilakan suatu produk.

Terdapat beberapa istilah mengenai penelitian dan pengembangan. Borg and Gall menggunakan istilah *Research and Development* (R&D) yang diterjemahkan sebagai penelitian dan pengembangan. Richey dan Kelin memperkenalkan istilah *Design and Development Research,* yang berarti perancangan dan penelitian pengembangan. Sementara itu, Thiagarjana menggunakan istilah *Design, Development, and Dissemination.* Hingga kini, model pengembangan yang sering digunakan dalam penelitian dan pengembangan adalah model ADDIE yang dikemukakan oleh Dick and Carry. Model ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu analisis (*analysis),* perencanaan *(design),* pengembangan *(development),* dan evaluasi *(evaluation).* Penelitian *Research and Development* dalam pengembangan e-modul berbasis *flipbook maker* menggunakan model ADDIE. Peneliti memilih model ADDIE karena model ini mudah dipahami dan sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Menurut Mulyatiningsih (dalam Putri, 2023), model penelitian dan pengembangan ADDIE dianggap lebih rasional dan lengkap dibandingkan dengan model *Define, Design, Development, and Disseminate* (4D). Model ADDIE dapat diterapkan dalam beberapa jenis pengembangan produk, seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian pengembangan menggunakan pendekatan ADDIE. Model pengembangan ADDIE adalah suaru pendekatan yang menitikberatkan pada analisis bagaimana setiap komponen saling berinteraksi dan berkoordinasi sesuai dengan tahapan atau fase pengembangan yang terjadi (Maydiantoro, 2019).

B. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Adapun prosedurnya sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Desain Pengembangan ADDIE.

1. ***Analysis* (analisis)**

   Tahap pertama adalah proses analisis yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan awal sebelum pengembangan dilakukan. Penjelasan tahap analisis adalah sebagai berikut:

   a. Analisis kebutuhan

      Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan awal yang perlu dipenuhi dalam pembelajaran di sekolah.

   b. Analisis kurikulum

      Analisis kurikulum dilakukan dengan memilih materi yang akan dimasukan ke dalam modul, serta mengkaji standar kompetensi, alur tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, indikator yang harus dicapai siswa setelah mempelajari materi tersebut. Langkah ini bertujuan agar materi dalam media pembelajaran sesuai dengan yang diterapkan disekolah.

   c. Analisis karakteristik siswa

      Analisis ini dilakukan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran dan siswa untuk menggali informasi tentang modul dan proses pembelajaran.

2. ***Design* (perencanaan)**

   Pada tahap ini, peneliti menetukan bagian-bagian yang akan disusun dalam e-modul yang dikembangkan. Penyusunan e-modul mencakup garis besar komponen media, meliputi desain, isi materi, penentuan alur pembelajaran, serta perencanaan komposisi penyajian materi.

3. ***Development* (pengembangan)**

   Tahap pengembangan meliputi proses pengetikan materi, penyusanan animasi, dan pengelolaan gambar. Selanjutnya dilakukan validasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli Bahasa dan ahli media, serta divalidasi oleh seorang praktisi.

4. **Implementation (implementasi)**
   Pada tahap ini, seluruh hasil pengembangan diantur sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya agar siap diimplementasikan. Setelah produk divalidasi oleh para ahli maka selanjutnya dilakukan uji coba melalui tahap uji individu dan uji kelas., kemudian dievaluasi dan direvisi. Selanjutnya, uji coba dilakukan pada kelompok besar, kemudian dievaluasi dan direvisi hingga menghasilkan produk akhir yang siap untuk disebarluaskan.
5. ***Evalution* (evaluasi)**
   Langkah terakhir adalah evaluasi terhadap proses yang telah dilakukan untuk memastikan apakah sistem pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi harapan awal. Evaluasi ini dilakukan di atas empat tahap sebelumnya dan disebut evaluasi formatif, karena bertujuan untuk kebutuhan revisi.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

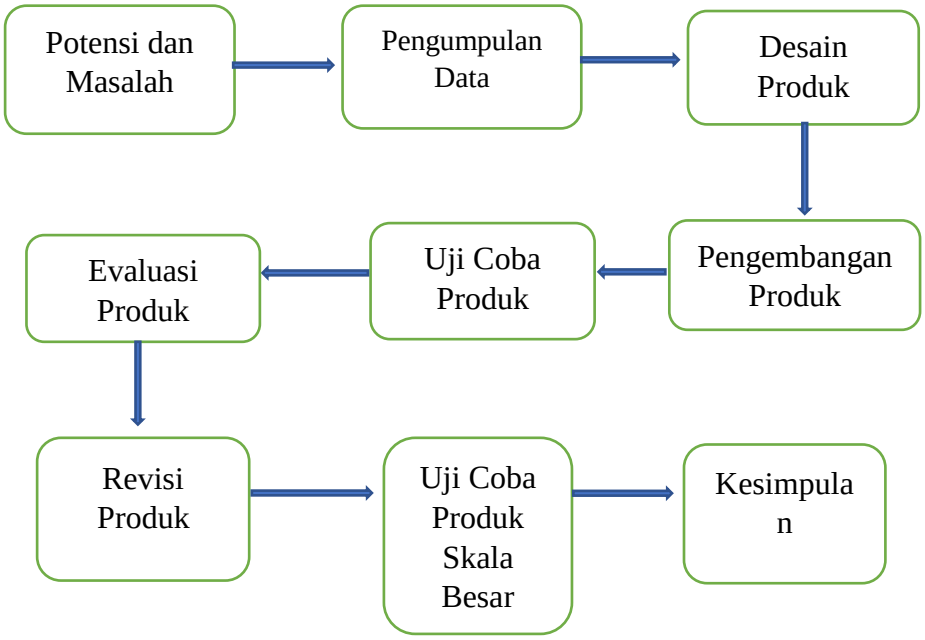
Penelitian ini dilaksanakan di SMA YP Unila Bandar Lampung. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA YP Unila Bandar Lampung. Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembanga ini melibatkan ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan praktisi. Selain itu juga melibatkan 2 kelas untuk uji coba lapangan, yaitu kelas kontrol kelas XI 12 sebanyak 36 siswa dan kelas eksperiman kelas XI 1 sebanyak 38 siswa untuk kemudian dilaksanakan uji efektivitas produk penelitian pengembang. Kurun waktu penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025.

D. Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah pengembangan ini berpedoman pada model pengembangan instruksional ADDIE yang terdiri dari lima langkah, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, *Evaluation*. Model tahapan pengembangan ini dipilih karena langkah-langkahnya sesuai

dengan rancangan penelitian untuk menghasilakan e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker*.

Langkah-langkah prosedur pengembangan penelitian disajikan secara ringkas pada gambar 2.2 berupa diagram alur penelitian yang mengacu pada Utari (2022) dan digunakan sebagai pedoman dalam penelitian ini.



Gambar 2. 2Diagram alur penelitian.

1. Analisis Potensi dan Masalah

   Potensi adalah segala hal yang dapat memberikan nilai tambah jika dimanfaatkan. Masalah adalah perbedaan antara harapan dan kenyataan.

2. Pengumpulan Data

   Langkah berikutnya adalah mengumpulkan berbagai informasi yang dapat dijadikan bahan perencanaan untuk menghasilkan produk tertentu yang diharapkan mampu mengatasi masalah tersebut.

3. Desain Produk

   Desain produk perlu direpresentasikan dalam bentuk gambar atau diagram agar dapat menjadi acuan dalam proses evaluasi dan pembuatannya.

4. Pengembangan Produk

   Pada tahap ini peneliti mengembangkan produk yang sudah direncanakan sebelumnya. Pada tahapan ini dilakukan penilaian validasi oleh beberapa ahli dan praktisi.

5. Uji Coba

   Produk yang telah selesai dikembangkan kemudian diujicobakan dalam proses pembelajaran. Uji coba ini dimaksudkan untuk mendapat informasi apaka produk yang dikembangkan efektif, bermanfaat dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibanding dengan bahan ajar lainnya. Pada tahap uji coba pertama dilakukan uji coba skala kecil. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh respons siswa serta dalam evaluasi mengenai produk yang telah dikembangkan. Pengujian dilakukan dengan memberikan angket kepada sejumlah siswa secara terbatas untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap e-modul pembelajaran yang telah dibuat.

   Seteleh dievaluasi dan direvisi maka produk diuji cobakan dalam skala luas. Uji coba skala luas ini merupakan tahap akhir dari evaluasi formatif. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan masukan, saran, dan perbaikan konstruktif terhadap e-modul yang telah dikembangkan.

   Populasi dalam penelitian pengembangan ini mencakup siswa kelas XI di SMA YP Unila Bandar Lampung. Populasi ini terdiri dari empat kelas dengan total 143 siswa. Sampel penelitian dan pengembangan ini terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

6. Evaluasi

   Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap produk yang telah diuji cobakan secara terbatas. Hasil rekomendasi dan perbaikan yang telah diperbaiki, maka selanjutnya dilakukan uji coba dengan skala luas.

7. Revisi

   Pada tahap ini, revisi dilakukan berdasarkan hasil uji coba produk. E-modul yang telah melalui uji coba dan revisi akan dilakukan uji coba dalam skala besar dan dinyatakan layak untuk digunakan.

8. Kesimpulan

   Setelah melaksanakan tahapan-tahapan sebelumnya, pada tahap ini diketahui apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak.

E. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket, terdiri dari tiga jenis, yaitu angket analisis kebutuhan, uji validitas produk, serta uji kemenarikan dan kemudahan.

1. Angket Analisis Kebutuhan

   Angket ini ditujukan kepada siswa dan guru, serta dilengkapi dengan observasi dan wawancara kepada guru mata pelajaran yang berkaitan dalam hal ini yaitu guru mata pelajaran ekonomi. Tujuan penggunaanya adalah untuk mengidentifikasi bahan ajar yang saat ini digunakan dan yang dibutuhkan.

2. Angket Uji Validitas Produk

   Angket ini ditujukan kepada dosen ahli dan praktisi atau pendidik yang relevan dengan bidang tersebut. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi tingkat kelayakan program pembelajaran yang dikembangkan sehingga dapat digunakan guru sebagai bahan ajar di kelas. Para validator ahli dan praktisi diberikan e-modul pembelajaran untuk dipelajari,

kemudian dimintai mengisi angket serta memberikan pendapat mengenai e-modul tersebut. Masukan dari para validator dijaikan acuan oleh peneliti untuk merevisi e-modul agar memenuhi kelayakan untuk tahap uji coba terbatas. Berikut adalah daftar validator dalam uji coba ini:

a. Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media dilakukan untuk menilai kualitas media yang dikembangkan. Kisi-kisi lembar penilaian ahli media diukur berdasarkan indikator, sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.

No	Aspek yang direview	Indikator
1.	Fungsi dan Manfaat Media	a. Memperjelas penyajian b. Mempermudah pembelajaran c. Meningkatkan motivasi belajar siswa d. Meningkatkan Pemahaman siswa
2.	Karakteristik tampilan dan materi e-modul pembelajaran	a. Menarik minat belajar siswa b. Bentuk dan ukuran huruf c. Kesesuaian judul dengan isi e-modul pembelajaran d. Daya Tarik
3.	Karakteristik e-modul pembelajaran sebagai media pembelajaran	a. Belajar secara mandiri (*self instructional)* b. Memiliki daya adaptip terhadap IPTEK (*adaptitive*) c. Bersahabat dengan penggunanya (*user friendly)* d. Meningkatkan minat belajar siswa e. Urutas pembelajaran secara sistematis

Sumber: Hamong et al.*, (2017)*

b. Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk menilai kesesuaian materi yang dikembangan dengan Alur Tujuan Pembelajaran dan Modul Ajar yang hendak dicapai. Kisi-kisi lembar penilaian ahli materi diukur berdasarkan indikator, sebagai berikut:

Tabel 3. 2 kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi.

No	Aspek	Indikator
1.	Aspek Kelayakan Isi	a. Cakupan materi b. Akurasi materi c. Kemutahiran dan kontekstual d. Ketaatan pada hukum dan perundang-undangan
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	a. Teknik penyajian b. Pendukung penyajian materi c. Kelengkapan penyajian

Sumber: Balitbang (2015)

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi oleh ahli Bahasa dilakukan untuk menilai dan memberikan informasi terkait keterbacaan materi yang dikembangkan. Kisi-kisi lembar penilaian ahli Bahasa diukur berdasarkan indikator, sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa.

No	Aspek	Indikator
1.	Aspek kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa	a. Kesesuaian dengan tingkat berfikir siswa b. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan social-emosional siswa
2.	Aspek keterbacaan	a. Keterbacaan siswa terhadap pesan
3.	Kemampuan memotivasi	a. Kemampuan memotivasi siswa b. Kemampuan mendorong siswa untuk berpikir kritis

Tabel 3.3 Lanjutan

4.	Kelugasan	a. Ketepatan struktur kalimat b. Kebakuan istilah
5.	Koherensi dan keruntutan alur pikir	a. Ketertautan antara bab/sub bab/kalimat b. Keutuhan makna dalam bab/sub bab/kalimat
6.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	a. Ketepatan tata bahasa b. Ketetapan ejaan
7.	Penggunaan istilah dan simbol/lambang	a. Konsistensi penggunaan istilah b. Konsistensi penggunaan simbol/lambing c. Ketetapan penulisan nama ilmiah/asing

Sumber: Yuliyanto (2022)

d. Validasi Praktisi

Validasi oleh ahli praktisi bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai penilaian efektivitas, keterlaksaan, dan kelayakan e-modul pembelajaran. Kisi-kisi lembar penilaian untuk praktisi disusun berdasarkan standar BSNP, yang mencakup aspek kelayakan isi, penyajian, pendekatan pembelajaran, proses evaluasi, dan manfaat (Balitbang, 2015).

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Praktisi.

No	Aspek	Indikator
1.	Aspek kelayakan isi	a. Kesesuaian CP & ATP b. Keakuratan materi c. Pendukung materi pembelajaran d. Kemutakhiran materi
2.	Aspek kelayakan penyajian	a. Teknik penyajian b. Pendukung penyajian materi c. Penyajian pembelajaran
3.	Aspek kelayakan bahasa	a. Lugas b. Komunikatif c. Interaktif

Sumber: Balitbang (2015)

3. Uji Coba Terbatas

Pengisian angket ini bertujuan untuk menilai keterbacaan siswa terhadap e-modul yang didukung oleh *flipbook maker.* Angket tersebut dirancang untuk mengukur tingkat kemudahan dan daya tarik produk sehingga dapat digunakan guru sebagai bahan ajar. Kisi-kisi lembar penilaian uji kemenarikan dan kemudahan diukur berdasarkan indikator, sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Kemenarikan

No	Aspek	Indikator
1.	Tampilan	a. Kemenarikan tulisan b. Kemenarikan desain c. Kesesuaian visual d. Kesesuaian audio
2.	Isi konten	a. Kesesuaian isi dalam e-modul

Sumber: Murfi & Rukun (2020)

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Validasi Kemudahan

No	Aspek	Indikator
1.	Isi	a. Kejelasan isi
2.	Tampilan	b. Kelancaran pengoperasian c. Tampilan e-modul
3.	Kebahasaan	a. Kejelasan penggunaan bahasa

Sumber: Murfi & Rukun (2020)

F. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan empat metode pengumpulan data, yaitu wawancara, dokumentasi, kuesioner (angket), dan tes.

1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data pada saat peneliti melakukan penelitian awal (studi pendahuluan) untuk menemukan permasalahan dan potensi yang harus diteliti. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data awal penelitian yang kemudian

dimanfaatkan sebagai dasar dalam pengembangan e-modul pembelajaran berbasis inkuri berbantuan *flipbook Maker*.

2. Dokumentasi

   Dokumentasi ini dilakukan untuk memperoleh gambaran langsung tentang lokasi penelitian, termasuk buku-buku yang relevan, laporan kegiatan, foto, dan data yang berkaitan dengan penelitian.

3. Kuesioner (Angket)

   Angket adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan kepada responden untuk dijawab. Pada saat evaluasi dan uji coba e-modul pembelajaran, angket digunakan untuk mengumpulkan *feedback*. Evaluasi bahan ajar dilakukan oleh validator yang ahli dibidang materi, media, bahasa, serta praktisi.

4. Tes

   Menurut arifin (dalam Yuliyanto, 2022) tes adalah metode untuk melakukan pengukuran yang melibatkan serangkaian pertanyaan, pernyataan, atau tugas yang harus dijawab oleh siswa untuk mengukur aspek perilaku mereka. Dalam penelitian pengembangan ini, tes yang digunakan adalah tes awal *(pre-test)* dan tes akhir *(post-test).* Tes pilihan ganda diterapkan untuk mengevaluasi apakah pemahaman siswa terhadap materi pendapatn nasional meningkat setelah menggunakan modul pembelajaran *flipbook maker*.

G. Jenis dan Teknik Analisis Data

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian adalah berupa data kualitatif dan kuantitatif.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian dan pengembangan ini diperoleh melalui studi pendahuluan (wawancara dan observasi), validasi produk (saran dan masukan dari validator ahli dan praktisi.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian dan pengembangan ini diperoleh melalui validasi produk (lembar ceklis/penilaian produk), uji coba satu persatu (penilaian siswa), serta hasil tes awal *(pre-test)*, dan tes akhir *(post-test)* yang dilakukan pada uji kelas.

2. Teknik Analisis Data

Analisis data produk e-modul pembelajaran pada tahap uji lapangan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial.

a. Analisis Data Deskriptif

Tahapan analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut;

1. Angket yang diisi oleh responden diperiksa untuk memastikan kelengkapan jawabannya, lalu disusun berdasarkan kode jawaban;
2. Menghitung jumlah jawaban setiap pertanyaan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditetapkan,
3. Membuat tabulasi data;
4. Menghitung skor dari komponen angket menggunakan rumus yang telah ditentuan, sebagai berikut:

$$P = \frac{xi}{x} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum xi$ = Jumlah jawaban subjek

$\sum x$ = Jumlah jawaban tertinggi

Berikut adalah kriteria kelayakan skor validasi ahli dalam penelitian pengembangan ini:

Tabel 3. 7 Kriteria Kelayakan.

Skor rata-rata	Kategori
76% - 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Kurang Layak
0% - 25%	Tidak Layak

Sumber: Sugiyono. (2016)

5. Skor penilaian dipindahkan ke dalam tabel untuk mempermudah pembacaan hasil penelitian. Penentuan kriteria kualitatif dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:
   a) Menghitung skor ideal dan maksimum
   b) Menghitung skor terendah
   c) Menentukan rentang kriteria kualitatif
   d) Menentukan lebar interval

Adapun penentuan kriteria kualitatif dalam penelitian ini dilakukan melalui:

a) Kriteria kualitatif dari studi lapangan, uji ahli, dan uji satu persatu.

Tabel 3. 8 Skor Penilaian Berdasarkan Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat setuju/Selalu/Sangat Positif	4
Setuju/sering/Positif	3
Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/Negatif	2
Sangat Tidak Setuju/Tidak Pernah	1

Sumber: Sugiyono. (2015)

b) Kriteria kualitatif uji kelas (*pre test* dan *post test)*

Tabel 3. 9 Kriteria Skor Penilaian

Pencapaian tujuan pembelajaran	Kualifikasi
> 80	Sangat baik
> 60 – 80	Baik
> 40 – 60	Cukup
> 20 – 40	Kurang
≤ 20	Sangat kurang

Sumber: Widoyoko. (2014)

Penelitian dan pengembangan ini merupakan studi yang bertujuan untuk merekonstruksi dan mengembangkan penelitian sebelumnya berdasarkan data yang diperoleh baik dari sumber langsung ataupun tidak langsung dengan tujuan menghasilkan hasil yang lebih baik.

Data dari hasil penilaian formatif disusun, dideskripsikan dan dianalisis dalam format tabel dan persentase. Revisi telah dilakukan berdasarkan hasil tes uji satu-satu. Revisi ini selanjutnya digunakan untuk uji coba kelas, diikuti dengan pelaksanaan penilaian formatif kedua. Data dari penilaian formatif kedua digunakan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan efekti dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pendapatan nasional.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Hasil penilaian setelah melalui proses validasi oleh para ahli dan praktisi menunjukkan bahwa produk memperoleh skor total sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Sementara itu, pada tahap uji coba terbatas, penilaian dari siswa mencapai persentase skor total sebesar 91% untuk uji kemenarikan dengan kategori sangat menarik dan uji kemudahan memperoleh persentase skor total sebesar 94% dengan kategori sangat mudah. Oleh karena itu, e-modul berbasis flipbook maker pada materi Pendapatan Nasional dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. E-modul berbasis flipbook maker terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI pada materi pendapatan nasional di SMA YP Unila Bandar Lampung. Efektivitas ini ditunjukkan melalui nilai perbandingan antara *pre-test* dan *post-test.* Hasil uji kelas menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai *pre test* sebesar 50,53 dan nilai *post test* sebesar 80, 66, dengan peningkatan sebesar 30,13 poin. Sementara itu, kelas kontrol memiliki rata-rata *pre test* sebesar 51,53 dan *post test* sebesar 75, 83 dengan peningkatan sebesar 24,3 poin. Berdasarkan hasil uji kelas maka e-modul berbasis flipbook maker yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pendapatan Nasional di SMA YP Unila Bandar Lampung.

B. Implikasi

Implikasi dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai bahan ajar alternatif. Selain itu, e-modul juga dapat berperan dalam mendukung siswa dalam mempelajari dan memahami materi khususnya materi pendapatan nasional. Terlebih lagi, produk yang dikembangkan ini disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru sehingga dinilai layak digunakan dalam proses pembelajaran.

C. Saran

Adapun saran pada penelitian pengembangan e-modul berbasis flipbook maker untuk meningkatkan hasil belajar pada materi pendapatan nasional bagi siswa kelas XI SMA YP Unila Bandar Lampung sebagai berikut:

1. E-modul berbasis *flipbook maker* pada materi pendapatan nasional bisa digunakan sebagai bahan ajar di sekolah. Guru bisa membantu siswa dalam menyimpulkan pembelajaran menggunakan e-modul pembelajaran interaktif ini.

2. Sekolah sebaiknya memfasilitasi proses pembelajaran dengan e-modul pembelajaran berbasis *flipbook maker* dalam setiap mata pelajaran mata pelajaran lainnya. Tujuannya agar siswa dapat lebih termotivasi serta memahami materi yang diberikan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, R. 2017. Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35-49.

Alam, S. 2022. Pengaruh Kompetensi Guru dan Fasilitas Sekolah terhadap Kesiapan Guru Ekonomi dalam Implementasi Kurikulum 2013 di Kabupaten Purbalingga. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 45-60.

Andrizal, A., & Arif, A. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang. INVOTEK: *Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 17(2), 1–10. https://doi.org/10.24036/invotek.v17i2.75

Aprilia, N., Kustiawati, D., Ali, H., & Nasution, F. R. D. 2022. Pengaruh Pemerintah Terhadap Keseimbangan Pendapatan Nasional Provinsi DKI Jakarta. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*(6), 4807.

Apriliyani, S. W., & Mulyatna, F. 2021. Flipbook E-LKPD dengan Pendekatan Etnomatematika pada Materi Teorema Phytagoras. *Seminar Nasional Sains, 2(1), 491–500.*

Asrial, A., Syahrial, S., Kurniawan, D. A., Alirmansyah, A., Aufa, Z., Yulistranti, A. E., .. & Endari, S. B. 2022. Diseminasi Modul Elektronik Berbasis Kearifan Lokal Balumbo Biduk Pada Sekolah Dasar Binaan. ABDI MOESTOPO: *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 244-252.

Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. 2022. Capaian Pembelajaran Mata pelajaran Ekonomi Fase E - Fase F. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi*, 1–23.

Balitbang Kemdikbud RI. (2015). Hasil Ujian Nasional Tahun 2015. Jakarta: *Balitbang Kemdikbud RI.*

Dewi, P. C., Hudiyono, Y., & Mulawarman, W. G. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur Kompleks Dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Media Audio Visual (Video) Di Kelas XI SMA Negeri 1 Samarinda. DIGLOSIA : *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(2), 101–112. https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i2.pp101-

112

Dimyati, & Mudjiono. 2016. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.

Edi, J. 2015. Model Latihan Inkuiri (Inquiry Training Model) Pembelajaran Bermakna Yang Melatih Ketrampilan-Ketrampilan. *Jurnal Pendidikan Biologi* (Volume 07 No 01 2015).

Erna, M., & Dewi, C. A. 2021. The Development of E-Worksheet Using Kvisoft Flipbook Maker Software Based on Lesson Study to Improve Teacher's Critical Thinking Ability. *International Journal of Interactive Mobile Technologies,* 15(1).

Febilia, I. 2018. *Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Himpunan Kelas VII Di SMP N 21 Bandar Lampung*. http://repository.radenintan.ac.id/4272

Hamong, S. M. K., Pakem, P., Subject, E., Smk, I. N., & Putera, H. 2017. *Pengembangan Media Augmented Reallity Pada Mata Pelajaran Dasar Elektonika DI.* 7(3), 266–274.

Haristah, H., Azka, A., Setyawati, R. D., & Albab, I. U. 2019. Imajiner: Jurnal Matematika dan pendidikan Matematika Pengembangan Modul Pembelajaran. *Jurnal Matematikan Danpendidikan Matematika,* 1(5), 224–236.

Harta, I., Tenggara, S., & Kartasura, P. 2014. Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP. Pythagoras. *Jurnal Pendidikan Matematika,* 9(2), 161-174.

Haryanti, F., & Saputro, B. A. 2016. Pengembangan Modul Matematika Berbasis Discovery Learning Berbantuan Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Segitiga. Kalamatika: *Jurnal Pendidikan Matematika,* 1(2), 147-161.

Haryanto, A. 2018. Pengembangan E-Modul Pembelajaran Mandiri. *Jurnal Pendidikan,* 2(1), 45-60.

Herawati, N. S., & Muhtadi, A. 2018. Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas Xi Sma. *Jurnal Inovasi Teknologi pendidikan,* 5(2), 180–191.

Hulu, Y., & Telaumbanua, Y. N. 2022. Analisis Minat Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, *1*(1), 283–290. https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.39

Husna, K., Kusasi, M., & Zuwida, H. 2021. Development of Flipbook E-module Problem-Based Learning (PBL) Learning Model to Increase Students' Learning Outcomes in Oxidation-Reduction Reaction Material. *In Journal of*

Physics: Conference Series (Vol. 2104, No. 1, p. 012024). IOP Publishing.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul.* Jakarta, 2017.

Laili, Ismail., Ganefri., Umeldi. 2019. Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3): 306-315.

Lasmiyati, L., & Harta, I. 2014. Pengembangan modul pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep dan minat SMP. Pythagoras: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 161-174.

Magdalena, I dkk. 2020. Analisis Bahan Ajar. *Jurnal pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2 (2) 2020

Maharani, S. 2020. Penerapan Pembelajaran Aktif dalam Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 78-85.

Maharcika, A. A. M, Suarni, N. K & Gunamantha, I. M. 2021. Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flipbook Maker Untuk Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Kelas Iv Sd/Mi. Pendasi: *Jurnal pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2),165–174. Https://Doi.Org/10.23887/Jurnal_Pendas.V5i2.240

Mardikaningsih, A., & Kurniasari, P. 2018. *Development of Learning Materials Based on Flipbook Contents to Support Blended Learning Learning Process at IKIP Budi Utomo Malang*. Taman Vokasi, 6(2), 215-217.

Marpaung, T. J., & Syahputra, M. R. 2018. Making Learning Teaching Materials in School Based On Information And Communication Technology. ABDIMAS TALENTA*: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 202-206.

Maydiantoro, Albet. 2019. "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)." *Jurnal Metode Penelitian*, no. 10: 1–8.

Mulyasari, Wahyu Rini. 2020. *"Ekonomi Kelas XI*." Repositori Kemdikbud 1: 7–8.

Murfi, M. S., & Rukun, K. 2020. *Pengembangan Rancangan Media Pembelajaran Augmented Reality Perangkat Jaringan Komputer*. 20(1), 69–76. https://doi.org/10.24036/invotek.v20i1.702

Nufus, H., Susilawati, S., & Linda, R. 2020. Implementation Of E-Module Stoiciometry Based On Kvisoft Flipbook Maker For Increasing Understanding Study Learning Concepts Of Class X Senior High School. *Journal of Educational Sciences*, 4(2), 261-272.

Oktavia, A. S. 2022 *Pengembangan E-modul Berbasis Metode Inkuiri pada Materi Pecahan Kelas IV SD*

Pendidikan, B. S. N., & Perbukuan, P. 2014. Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Tahun 2014. *Diakses melalui http://bsnpindonesia. org/id.*

Prabowo, A., & Santosa, B. 2022. Analisis Metode Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(3), 67-75.

Prabowo, A., & Santosa, B. 2022. Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(3), 67-75.

Purwadewi, R., & Ruqoyyah, S. 2021. Kemampuan pemahaman pada materi bangun datar untuk siswa kelas II di sekolah dasar melalui metode inkuiri berbantuan media kertas lipat. *Collase: Creative of LEarning Students Elemntary Education*, *04*(01), 9–15.

Putri, G. A. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis H5p Berbantuan Lms Moodle Pada Materi Content Management System Bagi Siswa Smp Di Bandar Lampung*

Raharja, A. 2016. Pendidikan Ekonomi di Sekolah Menengah Atas: Tujuan dan Implementasi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1), 15-25.

Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 7265–7274. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470

Ricu Sidiq, & Najuah. 2020. Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 09 (01) 2020.

Rijal, B. S. 2014. Pengembangan Modul Elektronik Perakitan dan Instalasi Komputer Sebagai Sumber Belajar untuk Kelas X SMK Piri 1 Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika* UNY, 2(5), 12-22.

Ritiauw, S.P., & Salamor, L. 2020. Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Melalui Implementasi Model Pembelajaran Sosial Inkuiri. *Jurnal Pedagogika dan Dinamika pendidikan*, 4(1) 2020

Rosed, A. Y., Amrullah, H., Wawan, W., Choirudin, C., & Setiawan, A. 2023. Pengembangan E-Modul Berbasis Inkuiri Berbantuan Flipbook Maker Pada Materi Kubus Dan Balok Untuk Siswa Mts. *EMTEKA: Jurnal pendidikan Matematika*, *4*(2), 328–338. https://doi.org/10.24127/emteka.v4i2.3626

Rumetna, M. S., Lina, T. N., & Santoso, A. B. 2020. Rancang Bangun Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Menggunakan Metode Research and Development. Simetris: *Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 11(1), 119–128. https://doi.org/10.24176/simet.v11i1.3731

Rusman, Tedi. 2023. *Statistik Inferensial dan Aplikasi SPSS*. Bahan Ajar FKIP Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung

Safitri, A., Permata, M. D., & Wilujeng, I. 2021. The Effect Of Using The E-module Assisted By The Kvisoft Flipbook Maker In Improving Student's Critical Thinking Skills During The Covid-19 Pandemic. *Adcances in Social Science, Education and Humanities Research*, 541, 545-551.

Salsabila, S. S. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Modul Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker Pada Materi Relasi Dan Fungsi Kelas VIII SMP Budi Satrya Medan.* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara).

Setiadi, I.O, and I.R Hastyorini. 2015. *Ekonomi Peminatan Ilmu-Ilmu Sosial*. Edited by Kartika Sari. Pertama. Klaten: PT Intan Perwira.

Setiyadi, M. W. 2017. Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal Of Educational Science And Technology (Est),* 3(2), 102. Https://Doi.Org/10.26858/Est.V3i2.3468

Simatupang, N. I. 2021. *Effectiveness Using Flipbook Maker to Improve Student Learning Interest in Chemistry*. learning, 5, 16-20.

Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugianto, D. *et al.* 2017. Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital", *Innovation of Vocational Technology Education*, 9 (2), pp. 101– 116. doi: 10.17509/invotec.v9i2.4860.

Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. 2013. *Modul virtual: Multimedia flipbook dasar teknik digita*l. Invotec, 9 (2).

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Sukardi, A. 2015. Metode Pembelajaran yang Efektif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan,* 3(1), 45-60.

Sukmadinata, N. S. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Suparmoko, M. 2018. *Ekonomi Makro: Teori dan Kebijakan*. Yogyakarta: BPFE.

Suprijono, A. 2015. *Model-Model Pembelajaran.* Jakarta: Penerbit Erlangga.

Suroto, S., Rizal, Y., Rahmawati, R., & Hestiningtyas, W. 2019. Kebutuhan media pembelajaran mahasiswa: analisis pada mahasiswa pendidikan ekonomi. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, *2*(2), 74-83.

Suryani, N., & Ardianto, D. T. 2020. Digital Flipbook Empowerment as A Development Means for History Learning Media. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia),* 8(2), 266-275.

Syafi'i, N. I. M. N., & Mariono, A. 2022. Pengembangan Media E-Modul Untuk Materi Pendapatan Nasional Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 19 Surabaya. *Journal Mahasiswa Teknologipendidikan*, *12*(2), 1–7.

Telaumbanua, Y. N., Sinaga, B., & Surya, E. 2017. Development Of Mathematics Module Based On Metacognative Strategy In Improving Students'mathematical Problem Solving Ability At High School. *Journal of Education and Practice,* 8(19), 73-80.

Umaroh, L. 2017. *Penerapan Metode Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips*. IAIN Metro, 117–127.

Violadini, R., & Mustika, D. 2021. Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Inkuiri Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(3), 1210–1222. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.899.

Wahyuni, S. I., Noer, A. M., & Linda, R. 2018. Development Of Electronic Module Using Kvisoft Flipbook Maker Application On The Chemical Equilibirium. In *Proceedings of the UR International Conference on Educational Sciences (*pp. 178-189).

Wati, M. 2016. Penerapan Metode Inkuiri dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa kelas III MIN Bukit Baro II Inrapuri Aceh Besar

Widiana, F. H., & Rosy, B. 2021. Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. Edukatif: *Jurnal Ilmu pendidikan*, 3(6), 3728-3739.

Widoyoko, E. P. 2014. *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik* (cetakan ke-VI). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Winatha, K. R, N., Suharsono, & Agustin, K. 2018. Pengembangan E Modul Interaktif Berbasis Proyek Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran p-ISSN : 1858-4543 e-ISSN : 2615- Matematika. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 4(2), 188–199.

Winanto, A., & Makahube, D. 2016. Implementasi Strategi Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*,06(02) 2016.

Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. 2023. Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Siswa (Literature Review). *Jurnal pendidikan Siber Nusantara*, *1*(1), 13–24. https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14

Yuliyanto, R., Pujiati, P., Suroto, S., & Maydiantoro, A. 2022. Analisis kebutuhan pengembangan e-modul pembelajaran berbasis Flipbook Maker untuk meningkatkan hasil belajar siklus akuntansi perusahaan jasa. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 5(1), 74-84.