

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-BOOK*
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
MENGUNAKAN APLIKASI *FLIP PDF PROFESIONAL*
PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
DI MADRASAH TSANAWIYAH AL- AMIN SILO JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq
untuk memenuhi persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh :
Wazi'atus Santiyah
NIM : T20179096

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
2022**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-BOOK*
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
MENGUNAKAN APLIKASI *FLIP PDF PROFESIONAL*
PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
DI MADRASAH TSANAWIYAH AL- AMIN SILO JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq
untuk memenuhi persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh :

Wazi'atus Santivah
NIM : T20179096

Di Setujui Pembimbing:



Dr. MOH. SUTOMO, M.Pd.
NIP. 19711015 199802 1 003

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-BOOK*
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
MENGUNAKAN APLIKASI *FLIP PDF PROFESIONAL*
PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
DI MADRASAH TSANAWIYAH AL- AMIN SILO JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**


SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial

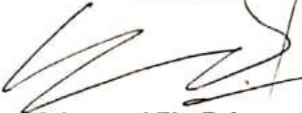
**Hari : Jum'at
Tanggal : 28 Oktober 2022**

Tim Penguji


Ketua



Musvarofah, M.Pd.
NIP. 19820802201102004

Sekretaris


Muhammad Eka Rahman, M.SEI.
NUP.201708167

Anggota :

1. Dr. Dyah Nawangsari, M.Ag. ()

2. Dr. Moh. Sutomo, M.Pd ()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Mukni'ah, M.Pd.I
NIP. 194408111999032001

MOTTO

"Rahasia untuk maju adalah memulai."

-Mark Twain-¹

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ

Artinya : “Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.” (Q.S

Ar- Ra’d ayat 11)²



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

¹ <https://www.google.com/amp/s/www.medcom.id/amp/Obz4wXYK-kumpulan-contoh-motto-skripsi-terbaik-penuh-makna-dan-memotivasi> diakses pada hari selasa, tanggal 1 november 2022

² Tim Penyempurnaan Terjemahan Al-Qur'an. 2019 *.Al- Qur'an dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2019, Juz 1—10.*(Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an),h 346 <https://pustakalajah.kemenag.go.id/detail/136> diakses pada hari selasa, tanggal 1 november 2022

PERSEMBAHAN

Dengan Bimbingan yang disertai rahmat dari Allah SWT serta dan do'a dari kedua orang tua serta dukungan dari orang-orang yang tercinta skripsi ini dapat terselesaikan. Rasa syukur yang mendalam penulis mengucapkan beribu terimakasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT, Karena hanya atas izin Allah dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini pada waktunya.
2. Kedua orang tua saya, terimakasih tiada batas untuk ummi yang selalu memberikan yang terbaik baik dari dzohir maupun bathin. Untuk almarhum abi yang telah menanamkan bekal motivasi pada saat itu. saya ingat dan saya pakai hingga saat ini, sehingga skripsi ini juga terselesaikan dan insyaallah bisa menjadi apa yang kalian harapkan dan yang saya cita-citakan yaitu menjadi seorang guru.
3. Saudari saya terkasih Nur Asia JAMIL dan Mas Samhadi selaku orang tua ke dua bagi saya. Terimakasih untuk segala do'a dan usaha terbaik selama saya kuliah di Universitas yang saya inginkan hingga sampai pada saat ini saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Keluarga besar saya, terimakasih atas dukungan dan do'a kalian untuk saya.
5. Para guru saya di YPI Al-Amin, terimakasih atas do'a, bimbingan dan semangat serta motivasi sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Muhammad Fairon. Terimakasih atas usaha terbaik, tutur kata, dan do'amu yang menjadi penyemangat dalam hidupku, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa menjadi kado terindah dariku untukmu.
7. Semua teman-teman seperjuangan Tadris IPS angkatan 2017 yang selalu memberikan dukungan serta semangat selama proses penyelesaian skripsi.

KATA PENGANTAR

Subhanallah Alhamdulillah, segala puji atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan kesempatan waktu, kesehatan, kekuatan dan kesabaran serta sholawat terhadap kekasih - Nya yaitu Nabi Muhammad SAW, sehingga penyusun skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar *E-book* berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Flip PDF Profesional* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Madrasah Tsanawiyah Al- Amin Silo Jember Tahun Pelajaran 2021/2022” dapat terselesaikan dengan baik dan berjalan dengan lancar.

Dalam penyelesaian skripsi ini banyak pihak yang senantiasa membantu, karena itu penulis ucapkan terimakasih, semoga Allah selalu memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya, *jazakumullah* . khususnya kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. H. Babun Soeharto, S.E, MM, selaku rector UIN KHAS Jember, yang telah mendukung dan selalu membuat kampus kami tercinta semakin maju.
2. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memfasilitasi selama studi di FTIK.
3. Dr. Indah Wahyuni, M.Pd, selaku ketua jurusan Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
4. Musyarofah, M.Pd, selaku Koordinator Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan arahan selama proses kuliah
5. Dr. Moh. Sutomo, M.Pd, Selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta bersedia memberikan arahan dan bimbingan selama pembuatan skripsi
6. Dosen Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah menyalurkan ilmunya dan do'a sehingga penulis sampai sekarang ini
7. Bapak Abdul Mufid Hasyim. A. S.Pd, selaku kepala madrasah Tsanawiyah Al- Amin Silo yang telah memberikan ijin pelaksanaan penelitian
8. Bapak Slamet Riyadi, S.Pd, selaku guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IX yang turut membantu dalam penelitian dan penyusunan skripsi

9. Ibu Mamluatul Hasanah. S.Pd, selaku kepala Tata Usaha Madrasah Tsanawiyah Al-Amin yang telah membantu dalam administrasi dokumentasi selama penelitian
10. Siswa siswi kelas IX Madrasah Tsanawiyah Al- Amin Silo, yang sudah berpartisipasi dalam penelitian skripsi.

Jember,

Wazi'atus Santiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Wazi'atus Santia, 2021: *Pengembangan Bahan Ajar E-book berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi Flip PDF Profesional Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Madrasah Tsanawiyah Al- Amin Silo Jember Tahun Pelajaran 2021/2022*

Kata kunci : Pengembangan , Bahan Ajar, *Flip PDF Profesional*

Pada era globalisasi guru harus bisa membaca situasi dan menyiapkan sumber belajar serta media pembelajaran yang cocok dengan apa yang digemari oleh siswa, sehingga perhatian siswa bisa fokus pada pembelajaran, bahkan yang digunakan guru di madrasah hanya mengandalkan buku paket, LKS saja, sehingga membuat Sebagian peserta didik merasa bosan dan jenuh. dan cara penyampaian yang monoton.

Bahan ajar *e-book* Interaktif kemudian dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran lebih inovatif dan memacu semangat belajar siswa agar lebih efektif.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui produk bahan ajar *e-book* berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi *flip PDF profesional* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tahun pelajaran 2021/2022 efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model *4D* yaitu: *Define, designe, develop, dan dessiminate*. Penelitian ini dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Al-Amin Silo. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode berupa Angket dan Dokumentasi.

Berdasarkan penelitian diperoleh hasil : 1) bahan ajar e-book berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi Flip PDF Profesional telah tervalidator oleh 3 ahli diantaranya ahli materi dengan skor 4,4 , ahli media bahasa 4,2 dan ahli media 4,8 semua berkriteria sangat baik 2) bahan ajar e-book berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi Flip PDF Profesional , memiliki 10 ciri – ciri yaitu, (1) Halaman Sampul,(2) petunjuk penggunaan,(3) Kata Pengantar (4) Pendahuluan; (5) Peta Konsep; (6) uraian materi; (7) rangkuman; (8) latihan soal; (9) daftar pustaka (10) dan biodata penulis memiliki efektifitas dalam pembelajaran IPS di MTs A- Amin Silo Jember dan memperoleh hasil nilai belajar siswa sebesar 86%..

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Spesifikasi Produk.....	6
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian	11
G. Definisi Istilah dan Definisi Operasional	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Penelitian Terdahulu.....	14
B. Kajian Teori.....	20

1. Pengembangan Bahan Ajar	20
2. E-Book Multimedia Interaktif.....	31
3. <i>Flip PDF Profesional</i>	35
4. Ilmu Pengetahuan Sosial.....	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
A. Metode dan Model .Pengembangan.....	40
B. Prosedur Pengembangan dan Penelitian.....	41
C. Produk Uji Coba.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	61
A. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	61
B. Analisis Data.....	83
C. Revisi Produk.....	88
BAB V KESIMPULAN.....	90
A. Kajian Produk yang telah direvisi	90
B. Diseminasi, dan Pengembangan Produk lebih lanjut serta Saran Pemanfaatan.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	93

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR TABEL

2.1 Tabel Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu	18
3.1 Tabel Kisi-kisi Instrumen Ahli materi	49
3.2 Tabel Kisi-kisi instrumen ahli Bahasa	49
3.3 Tabel Kisi-kisi instrument ahli desain.....	50
3.4 Tabel Skorskala likert berkriteria lima.....	53
3.5 Tabel Presentase uji kelayakan	54
3.6 Tabel Indeks validasi	56
3.7 Tabel Hasil uji validitas soal	58
3.8 Tabel Rekapitulasi hasil uji veliditas	59
3.9 Tabel Indikator tingkat keefektifan bahan ajar	60
4.1 Tabel Penyajian hasil validasi ahli materi.....	75
4.2 Tabel Penyajian hasil komentar dan saran ahli materi	76
4.3 Tabel Penyajian hasil komentar dan saran ahli Bahasa.....	77
4.4 Tabel Penyajian komentar dan saran ahli bahasa	78
4.5 Tabel Penyajian validasi ahli desain	79
4.6 Tabel Penyajian komentar dan saran ahli desain	80
4.7 Tabel Penyajian data nilai tes peserta didik	82
4.8 Tabel Kriteria uji kelayakan	83
4.9 Tabel Kriteria uji kelayakan	84
4.10 Tabel Kriteria uji kelayakan	85
4.11 Tabel Hasil nilai tes peserta didik.....	86
4.12 Tabel Indikator Tingkat Keefektifan bahan ajar.....	87
4.13 Revisi Ahli Desain	88

DAFTAR GAMBAR

1.1 Gambar Tampilan Awal aplikasi	8
2.1 Gambar Tampilan awal pada software flip PDF professional.....	36
3.1 Gambar Tahapan pengembangan perangkatpembelajaran model 4D	42
3.2 Gambar Lembar ke 1 soal peserta didik	51
3.3 Gambar Lembar ke 2 soal peserta didik	52
3.4 Gambar Lembar ke 3 soal peserta didik	52
3.5 Gambar Converte hasil SPSS forwindows versi 25.....	57
4.1 Gambar Flow chart bahan ajar e-book.....	65
4.2 Gambar Menyusun materi berformat nucrosoft word.....	67
4.3 Gambar Ruang kosong untuk video berformat Microsoft word.....	68
4.4 Gambar Tombol / butuh link dan soal quiz	68
4.5 Gambar Tampilan projek desain lover dengan canva.....	69
4.6 Gambar Convert word to PDF.....	70
4.7 Gambar Tampilan menu awal aplikasi.....	71
4.8 Gambar Tampilan Jendela <i>Import PDF Flip PDF Profesional</i>	71
4.9 Gambar Tampilan edit pages	72
4.10 Gambar login sebelum upload online.....	73
4.11 Gambar Proses upload e-book.....	73

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah akumulasi dari konsep mengajar dan belajar, terletak diantara perpaduan keduanya, kepada penumbuhan subjek aktivitas. Konsep ini dapat dipandang sebagai suatu sistem. Sehingga dalam sistem belajar ini terdapat komponen siswa, tujuan, materi untuk mencapai tujuan, fasilitas, prosedur, dan alat / media serta bahan ajar yang harus dipersiapkan.³

Tugas dari seorang guru membelajarkan siswa. Masalah utama yang dihadapi dan perlu dipecahkan adalah apakah yang dapat dan harus dilaksanakan, selanjutnya bagaimana ia harus melakukannya. sehubungan dengan itu, seorang guru perlu memahami dan menghayati kinerja belajar dan pembelajaran dengan penggunaan bahan ajar yang kiranya nanti dapat memotivasi siswa.

Bahan ajar merupakan segala jenis bahan yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar yang digunakan bisa dalam bentuk tertulis atau lainnya. Bahan ajar didalamnya dapat berisikan informasi atau teks dan alat pembelajaran yang disusun secara efektif serta sistematis agar dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.⁴

Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan sebuah materi atau bahan yang disusun berdasarkan kebutuhan maupun karakteristik siswa, dengan tujuan agar memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar

³ Suardi, Moh. Belajar dan Pembelajaran (Yogyakarta : CV Budi Utama)hlm,19

⁴ Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2015), hal. 15.

mengajar. Bahan ajar yang digunakan dapat berisi berita, informasi, bacaan, teks atau lainnya yang sesuai dengan materi yang akan dikaji dalam bahan ajar tersebut serta mempermudah siswa mempelajarinya.

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, bahan ajar sebagai media dan sumber pembelajaranpun mengikuti perkembangan yang cukup pesat mulai dari bahan ajar, media, dan sumber pembelajaran yang bersifat rumit. Dalam hal ini muncul perangkat pembelajaran berbasis computer seperti *e-book*.

E-Book merupakan sebuah buku dalam bentuk digital, sebuah media dimana informasi diorganisasikan dan terstruktur sehingga dapat dipresentasikan pembaca. *E-book* juga diartikan sebagai publikasi buku dalam bentuk digital, terdiri dari teks, gambar atau keduanya, dan mudah dibaca dari computer atau peralatan elektronik lainnya. Dalam versi yang sederhana itu merupakan sebuah buku cetak. Dari pengertian yang ada, dapat disimpulkan bahwa buku digital atau elektronik merupakan publikasi buku dalam bentuk digital yang mendukung unsur-unsur multimedia dan dapat dibaca melalui pembaca elektronik, termasuk *smartphone* atau tablet.⁵

Bahan ajar yang dikembangkan adalah bahan ajar *e-book* berbasis Multimedia interaktif yang dapat dibaca pada komputer atau perangkat genggam yang dirancang untuk tujuan pembacaan *e-book* berbasis Multimedia interaktif, bukan hanya terdapat gambar dan teks saja melainkan dengan teks, gambar serta video interaktif sehingga Guru dan peserta didik yang ingin

⁵ Dwi Prasetya Didik, "Kesiapan Pembelajaran Berbasis Buku Digital" (Jurnal Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Malang :2015. Vol 24 No.2), 60-61

menggunakan bahan ajar *e-book* berbasis Multimedia interaktif tinggal melihat dikomputer maupun handphone genggam maka materi akan muncul ketika telah menginstal aplikasi sigil yang berisikan *e-book* berbasis Multimedia interaktif tersebut

Bahan ajar *e-book* berbasis Multimedia interaktif ini juga dapat dibaca menggunakan *handphone*. Karena tujuan utama penulisan bahan ajar berbasis *e-book* berbasis Multimedia interaktif adalah untuk tujuan tersebut, karena peserta didik dimana dan kemanapun selalu membawa dan menggunakan *handphone*. Sehingga mereka bisa dengan mudah belajar. *e-book* berbasis Multimedia interaktif dianggap cocok jika digunakan untuk kegiatan pembelajaran karena mudah, simple dan dapat digunakan berulang-ulang kapanpun dan dimanapun.

Dalam perancangan bahan ajar berbasis *e-book* berbasis Multimedia interaktif ini memilih Aplikasi *Flip PDF Profesional*.

Flip PDF Profesional merupakan software yang bisa menghasilkan *flip book* yang menarik karena dapat memuat gambar, video animasi, teks interaktif, audio dan dapat dibolak balik ketika digunakan tanpa aplikasi tambahan.⁶

Mata pelajaran IPS bertujuan mengembangkan mengasah pola pikir kritis serta kreatifitas peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat saat ini, memiliki sikap mental positif terhadap

⁶ Nurlatifah S. Chusni, dkk. *Pengembangan Modul Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Flip Pdf Profesional Pada Tema Udara Yang Sehat*. (Program Studi Pendidikan IPA Universitas Sultan Ageng Tirtayasa . *PENDIPA: Journal Of Science Education* . Serang Banten : 2022), Vol. 6 No. 1, Hal : 226 . <http://dx.doi.org/10.33369/pendipa.6.1.226-232> diakses pada hari kamis, tanggal 30 oktober 2022

perbaiki segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat.⁷

Bahan ajar *e-book* berbasis multimedia interaktif ini memiliki posisi penting sebagai satu sistem. Mata pelajaran IPS merupakan integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ilmu sosial lainnya. IPS sebagai salah satu mata pelajaran yang membahas dinamika permasalahan sosial yang memerlukan dukungan bahan ajar interaktif untuk mengungkap aspek-aspek tersebut.. akan tetapi pada pembelajaran IPS Materi Ekonomi Kreatif, masih terdapat guru yang tidak mengaplikasikan bahan ajar *e-book* interaktif yang bervariasi, guru hanya terpaku pada penjelasan dari materi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Al-Amin terdapat permasalahan terkait pembelajaran IPS, Seperti penggunaan bahan ajar oleh guru yang monoton hanya mengandalkan buku paket, LKS saja, sehingga membuat siswa merasa bosan dan jenuh. Tidak hanya menggunakan buku dan LKS, guru kerap sekali menggunakan PPT, hanya PPT yang disajikan tidak terlalu dapat menarik perhatian siswa, dikarenakan desain PPT yang terlalu sederhana, berupa tulisan saja.

Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa guru IPS di Madrasah Tsanawiyah Al-Amin Silo belum memanfaatkan teknologi secara maksimal yang mengakibatkan menurunnya hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Sehingga menimbulkan kesenjangan antara teori dan realita pembelajaran

⁷ Nurhayati Elisabeth. Karakteristik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Di Smp Negeri 1 Selogir. (Program Pasca Sarjana Magister Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta:2011),7

dikelas, maka dari itu diperlukan upaya penyelesaian terhadap masalah tersebut. Solusi yang tepat terhadap masalah tersebut yakni penggunaan bahan ajar yang tepat dan bervariasi, bahan ajar *e-book* berbasis multimedia interaktif akan memberikan suasana berbeda yang dapat mengubah persepsi siswa mengenai pembelajaran IPS pada materi Ekonomi Kreatif.

Salah satu penggunaan media yang tepat adalah aplikasi *Flip PDF Profesional* merupakan suatu *software* yang dapat dimanfaatkan membuat bahan ajar *e-book* yang berbasis multimedia interaktif kerana memiliki beberapa keunggulan tersendiri yaitu, dapat mengkomplikasikan antara teks interaktif, gambar, video, audio dan menyertakan berbagai macam link. Sehingga dapat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas maka penulis akan mengembangkan suatu media pembelajaran dengan bantuan kemajuan teknologi di era sekarang yang semakin canggih agar mempermudah serta membantu peserta didik dalam proses pembelajaran IPS yang umumnya masih dianggap rumit dan membosankan. Maka untuk mengembangkan suatu bahan ajar tersebut peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* Berbasis *Multimedia Interaktif* Menggunakan *Applikasi Flip PDF Profesional* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Madrasah Tsanawiyah Al- Amin Silo Jember Tahun Pelajaran 2021/2022”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah kevalidan bahan ajar *e-book* berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Flip PDF Profesional* dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs A- Amin Silo Jember tahun pelajaran 2021/2022?
2. Bagaimanakah keefektifan bahan ajar *e-book* berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Flip PDF Profesional* dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs A- Amin Silo Jember tahun pelajaran 2021/2022?

C. Tujuan Penelitian

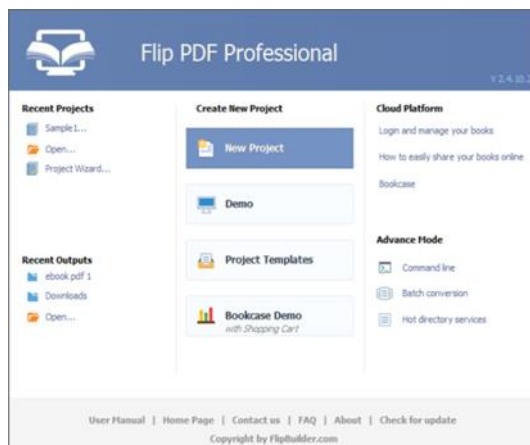
1. Untuk Mengetahui kevalidan bahan ajar *e-book* berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Flip PDF Profesional* dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs A- Amin Silo Jember tahun pelajaran 2021/2022?
2. Untuk mengetahui Keefektifan bahan ajar *e-book* berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Flip PDF Profesional* dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs A- Amin Silo Jember tahun pelajaran 2021/2022

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar *E-book* berbasis multimedia interaktif yang memanfaatkan program *Flip PDF Profesional* untuk pembelajaran IPS di MTs A-Amin Silo Jember untuk tahun ajaran 2021–2022, yang dirancang menggunakan pendekatan

pengembangan 4D, akan menjadi hasil akhir dari proyek ini . bahan ajar *E-Book* Berbasis Multimedia Interaktif adalah yang memiliki informasi pendukung interaktif yang selanjutnya dapat digunakan untuk membuat cerita yang menarik tentang pembelajaran ekonomi kreatif. Diantaranya adalah :

1. Bahan ajar : dengan penggunaan bahan ajar menghemat waktu dalam mengajar, cukup memberi arahan kepada siswa tentang topik yang akan dibahas. Sehingga nantinya guru tidak perlu menjelaskan sangat rinci dan siswa dapat belajar secara mandiri atau individual tanpa harus selalu dihadiri guru.
2. *E-book* : Buku elektronik atau buku digital mudah dipelajari dimana saja dan kapanpun, nantinya akan membantu mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran karena dijalankan secara mandiri, tidak pernah lupa dan bosan serta sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan
3. Multimedia interaktif : penyampaian materi dalam produk ini disertai dengan teks, gambar, video interaktif, dan soal latihan serta *link* untuk menuju pada halaman tertentu
4. *Flip PDF Profesional* : Aplikasi yang dipilih untuk pembuatan *e-book* berbasis multimedia interaktif ini dengan berbantuan aplikasi lainnya seperti *Microsoft word* dilengkapi gambar yang kemudian di *convert to PDF* kemudian di import pada aplikasi *Flip PDF Profesional* yang nantinya disertai teks, video, gambar, soal latihan dan link interaktif tambahan.



Gambar 1.1 Tampilan Awal aplikasi

5. Penggunaan e-book interaktif akan lebih mudah untuk memahami dan menyampaikan materi IPS yang susah untuk dipahami dan diingat. dalam e-book interaktif terdapat fitur-fitur menarik diantaranya:
 - a. Halaman Sampul pada halaman sampul dibuat menarik dengan bantuan aplikasi Canva bisa diunduh di aplikasi *playstore*.
 - b. Petunjuk penggunaan bahan ajar *e-book*, pada bagian petunjuk penggunaan selain terdapat instrumen, teks yang digunakan adalah interaktif dengan degradasi warna yang terang
 - c. Kata Pengantar, pada bagian kata pengantar disertai suara instrumen
 - d. Pendahuluan; pada bagian kata pengantar disertai suara instrumen
 - e. Peta Konsep; pada bagian ini terdapat tombol atau *button* interaktif pada halaman-halaman materi yang diinginkan juga disertai instrumen
 - f. Uraian materi; pada bagian ini terdapat gambar dan sumber rujukan gambar menggunakan scan kode QR.

- g. Pada bagaian akhir materi terdapat video pembelajaran serta link sumber video pembelajaran, Di bagian ini video dapat dilihat secara full layar.
- h. Latihan soal; pada bagaian ini terdapat petunjuk pengerjaan soal baik pilihan ganda ataupun *essay* . Pada bagian soal pilihan ganda jika di klik , secara otomatis langsung mengerjakan soal dan terlihat nilai dari siswa tersebut. Kemudian soal *essay* jika di klik pada *button* maka secara otomatis masuk pada link Google form dan jawaban akan terkirim pada email peneliti/guru.

6. Keterbatasan dan kelebihan produk

Bahan ajar ebook berbasis multimedia interaktif mempunyai keterbatasan antara lain :

- a. Materi yang dimuat dalam e-book ini hanya untuk kelas IX (Sembilan) saja dengan sub materi dari bab 1 yaitu Ekonomi kreatif (upaya meningkatkan Ekonomi Kreatif berdasarkan wilayah untuk mensejahterakan masyarakat indonesia)
- b. Bisa dilakukan secara *online* ketika menggunakan *handphone android* dan laptop , namun hanya bisa menggunakan laptop jika secara *offline*.
- c. Dapat membantu peserta didik yang lamban pemahaman, sehingga dapat mempelajari materi secara mandiri
- d. Guru sebagai fasilitator peserta didik, menyampaikan materi secara terampil dan kreatif

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Semua pihak yang berkepentingan diharapkan untuk memperoleh manfaat dari temuan studi baik secara konseptual maupun praktis.

1. Manfaat Konseptual

Peneliti dalam penelitian ini dapat memberikan kontribusi teori pengembangan bahan ajar buku ebook interaktif sebagai alternatif dengan membuat bahan ajar e-book interaktif berbasis multimedia menggunakan aplikasi Flip PDF Professional dalam pembelajaran IPS di MTs A- Amin Silo Jember tahun 2021. – tahun ajaran 2022. Bahan ajar yang digunakan siswa disusun secara logis untuk memudahkan mereka belajar sendiri.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, pembuatan *e-book* di bidang teknologi dan pendidikan menjadi titik tolak informasi yang nantinya akan dikembangkan dan diterapkan dalam profesi guru.
- b. Bagi guru, sebagai pengganti yang menawarkan informasi interaktif untuk mendukung proses belajar mengajar.
- c. Menggunakan program *flip PDF profesional* dengan model *4D* untuk kelas IX MTs Al-Amin Silo, dapat dibuat *e-book* interaktif berbasis multimedia untuk siswa sebagai salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan kurikulum materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka.
- d. Pembuatan *e-book* berbasis multimedia interaktif untuk tujuan pendidikan menggunakan flip yang memenuhi syarat Aplikasi PDF

topik IPS dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar oleh guru yang ingin mengarahkan siswa ke arah pembelajaran IPS yang lebih menghibur dan menarik bahan.

- e. Pembuatan *e-book* interaktif berbasis multimedia untuk tujuan pendidikan dengan menggunakan flip yang berkualitas Agar pembelajaran tentang Ekonomi Kreatif lebih menarik dan sukses, siswa dapat memanfaatkan aplikasi PDF di kelas IPS sebagai panduan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, minat baca, dan motivasi.
- f. Dengan menggunakan keahlian ahli ini, buatlah *e-book* interaktif berbasis multimedia sebagai sumber pembelajaran. Akademisi masa depan diharapkan dapat memanfaatkan aplikasi PDF sebagai inspirasi untuk melakukan studi pengembangan serupa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Uraian asumsi dan kendala perkembangan berikut dibahas dalam bagian ini:

1. Asumsi

Berikut pedoman dalam pembuatan sumber ajar *e-book interaktif* berbasis multimedia untuk konten IPS dengan memanfaatkan aplikasi flip PDF profesional:

Seiring dengan sumber daya instruksional, tujuan mendasar dari mempelajari ilmu-ilmu sosial adalah untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Untuk meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk memahami, menerima, menyerap, dan memahami pengertian

pengetahuan, lembaga pendidikan menggunakan *e-book* berbasis multimedia interaktif dalam ilmu-ilmu sosial. untuk mencapai hasil belajar yang sebaik mungkin.

2. Pembatasan penggunaan alat flip PDF profesional untuk membuat e-book interaktif berbasis multimedia, khusus untuk kelas IX dan memiliki jangka waktu penggunaan yang singkat dengan materi pokok "Mengembangkan Ekonomi Kreatif Berbasis Potensi Daerah untuk Meningkatkan Kesejahteraan."

G. Definisi Istilah dan Definisi Operasional

1. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah alat pembelajaran yang mencakup isi, proses pembelajaran, dan teknik evaluasi yang dibuat secara metodis dan kreatif untuk mencapai tujuan yang konsisten dengan keterampilan belajar dalam segala kompleksitasnya.⁸ Tomlinson menegaskan bahwa "Penulis, instruktur, dan siswa mengembangkan bahan ajar untuk memberikan sumber masukan untuk pengalaman bervariasi dimaksudkan untuk meningkatkan pembelajaran."⁹ Dari uraian ini, jelas bahwa studi tentang pembuatan bahan ajar adalah penelitian dan menghasilkan produk yang khas yang dibuat secara metodis dan memiliki konten yang relevan untuk meningkatkan pembelajaran.

⁸ Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, (Padang:Academia Permata, 2013), hal. 1.

⁹ Kurniawan dkk, Tesis: *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa dan Bahasa Indonesia dengan Pendekatan Tematis (Studi Pengembangan di SMA Negeri 2 Sambas)*.Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2009, hal. 35.

2. *E-book* multimedia interaktif

E-book, dikenal sebagai buku digital, sekarang muncul *versi softfile* dari buku cetak. Dalam pembelajaran jarak jauh, menggunakan *ebook* dapat meningkatkan komunikasi antara pengajar dan siswa. Dalam penelitian ini, Multimedia Interaktif akan digunakan untuk membuat *E-book* lebih menarik secara visual. Pengertian multimedia menurut Winarno, dkk., menurut Hackbarth. Akibatnya, informasi disampaikan menggunakan kombinasi teks, grafik, atau animasi grafis, film, video, dan audio.¹⁰

3. *Flip PDF Profesional*

flip PDF profesional menggabungkan banyak format media ke dalam buku Flip dalam bentuk drag-and-drop atau tautan YouTube, hyperlink, teks animasi, foto, dan elemen lain yang dapat menambah orisinalitas..¹¹

4. Ilmu Pengetahuan sosial

Berbagai gagasan yang dipilih dengan cermat dari beberapa subbidang ilmu sosial dan ilmu-ilmu lain digabungkan untuk membentuk bidang ilmu sosial. Kemudian diolah sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan agar dapat dimanfaatkan sebagai program pengajaran di tingkat sekolah..¹²

¹⁰ Winarno, "Pengantar Multimedia dalam Pembelajaran", dalam *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*, (Malang: Genius Prima Media, 2009), h. 6

¹¹ Irna sari Desi, "Pengaruh model Pembelajaran *Meaningful Instructinal Design (MID)* Dengan *Multimedia Interaktif Flip book Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII*" (*Repository : UIN Raden Intan Lampung, 2021*), Hal 26

¹² Moch.Sutomo, *Diktat Bahan Ajar Pengembangan Kurikulum IPS* (Jember: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember, 2017), 1.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Berikut akan diuraikan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian saat ini:

1. Penulis dalam penelitian ini adalah Ni Nyoman Widiyanti. Jurnal pendidikan multikultural Indonesia Vol. 4, No. 1 dengan Judul Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Bali Tema Indah diterbitkan tahun 2021. Sebagai hasil dari penggunaan papan interaktif yang telah dibuat dan digunakan dalam proses pembangunan rumah .Model ADDIE yang digunakan dalam contoh ini digunakan dalam proses manufaktur. Namun, meskipun ada pandemi Covid-19, implementasi dan evaluasi tidak akan dapat dilakukan selama periode ini. Materi, media, dan praktik adalah topik yang dibahas dalam artikel ini, dengan tanggung jawab pribadi didelegasikan kepada lima orang dan tanggung jawab sosial didelegasikan kepada satu orang. Gunakan metode penelitian ini. Rumus Gregory digunakan untuk menganalisis data yang digunakan pada saat itu, dan ambang batas diubah untuk mencerminkan hal ini. untuk dinding terbuka yang digunakan.Skor yang digunakan dari keempat ahli adalah seratus dolar dengan jaminan kualitas rendah untuk produk. Hasil tes respon individu rata-rata 4,00, sedangkan hasil tes respon kelompok kecil rata-rata 4,00, dengan kualitas skor yang lebih tinggi.

Berdasarkan topik lokal Bali, kelompok interaktivitas menentukan bahwa nama Sekolah IV valid dan dapat digunakan dalam proses perekrutan .¹³

2. Ayu Febrianti Fitri Judul makalah, “Pengembangan Buku Digital Berbasis Flip PDF Profesional untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Ilmiah Siswa”, muncul dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar nomor 4(2) tahun 2021. upaya peningkatan literasi sains siswa pada mata pelajaran IPA dan menentukan tingkat validitas dan efektivitas buku digital. Model *4D Research and Development* (R&D) digunakan sebagai metode dalam penelitian ini. Rata-rata skor hasil kedua validator adalah 4,7 , dan tiga faktor yang berkontribusi terhadap hasil efektivitas, yaitu: *N-Gain*, *pretest*, dan *posttest*, yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa adalah 50 dan nilai posttest adalah 87, dengan nilai N-Gain tinggi sebesar 0,74. Dengan demikian, pembelajaran ekosistem di kelas V SD dapat memanfaatkan produk buku digital yang dikembangkan berbasis *Flip PDF Professional*.¹⁴
3. Siti Chusni Nurlatifah, dkk. Jurnal PENDIPA Pendidikan Sains Edisi 6 Tahun 20221 dengan judul “Pengembangan Modul Berbasis Multimedia Menggunakan *Flip PDF Profesional* Bertema Udara Sehat.” dengan maksud untuk mengembangkan modul pembelajaran dan menentukan tingkat validitasnya. . Penelitian ini menggunakan model penelitian Research and Development (R&D) yang diadaptasi dari Sugiyono. Berdasarkan validasi ahli media, validitas modul berbasis multimedia tema udara sehat mendapat skor 89,4%, menempatkan termasuk dalam kategori

¹³ DOI: <http://dx.doi.org/10.23887/jpmu.v4i1.34796> diakses pada hari senin, tanggal 7 Februari 2022

¹⁴ DOI : [Http://dx.doi.org/10.33603/v4i2.5354](http://dx.doi.org/10.33603/v4i2.5354) diakses pada hari senin, tanggal 7 Februari 2022

sangat valid. Untuk validasi ahli materi skornya 86 dengan kategori sangat valid.¹⁵

4. Pada tahun 2021, Irpan Ansyari, JPSS:Vol.1 No.1 dengan judul Pemanfaatan Buku Sekolah Elektronik (BSE) Melalui Smartphone dalam Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Eremerasa untuk mengetahui upaya peningkatan prestasi belajar siswa dan pemanfaatan buku sekolah elektronik sebagai sumber belajar. Dalam setiap siklus, tes formatif dan lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini.. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Keberhasilan belajar diukur dengan membandingkan skor dari siklus yang berbeda. Salah satu ukuran keberhasilan belajar adalah ketuntasan 85% pada pendidikan klasikal. Dari 15 orang yang menyelesaikan siklus I (75 persen) menjadi 18 orang yang menyelesaikan siklus II (90 persen), ketuntasan belajar meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan dan prestasi belajar dapat ditingkatkan dengan menggunakan *smartphone* sebagai sumber belajar.¹⁶
5. Imam Solikin dkk 2019. SISTEM:Artikel ini diterbitkan dengan judul Materi Digital Berbasis Web Seluler Menggunakan Model 4d pada Jurnal Sistem Informasi, Volume 8, Nomor 3. Karena dapat diakses dimana saja secara *online* dengan *smartphone*, kemajuan pendidikan ini bertujuan

¹⁵ <http://dx.doi.org/10.33369/pendipa.6.1.226-232> diakses pada hari senin, tanggal 7 Februari 2022

¹⁶ Irpan Ansyari, 2021. *Pemanfaatan Buku Sekolah Elektronik (Bse) Melalui Smartphone pada Mata Pelajaran Ips Terpadu di Smp Negeri 1 Eremerasa*. SMP Negeri 1 Eremerasa Jalan Ulugalung, Eremerasa Bantaeng JPSS: Vol. 1 No. 1. P-2443-1915 E-ISSN. <https://jurnal.umbulukumba.ac.id/index.php/jpss/article/view/33> diakses pada hari senin, tanggal 7 Februari 2022

untuk mempermudah siswa dalam mempelajari kembali materi dan mempelajari materi yang telah dilupakan. Wawancara, observasi, dan dokumentasi menggunakan model empat dimensi dengan beberapa tahapan “define, design, develop, dan sosialisasikan” digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data. Untuk memudahkan siswa dalam memperoleh bahan dan bahan belajar dari lokasi manapun, Sebuah aplikasi yang dapat diakses secara *online* dengan *smartphone* merupakan hasil dari penelitian ini. Pengembangan aplikasi bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran siswa. .Karena kenyataan bahwa sistem ini diterbitkan secara *online*, untuk mengaksesnya memerlukan koneksi internet. Untuk mencapai hasil yang lebih baik dan lebih bermanfaat, itu harus dapat diakses secara *offline*. Studi ini merekomendasikan untuk bergerak maju dengan pengembangan *online* dan *offline* untuk membuat pembelajaran dan akses lebih mudah.¹⁷

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan penelitian terdahulu

No	Nama Peneliti, tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Ni Nyoman Widiantari, dkk (2021) Pengembangan Bahan Ajar Interaktif berbasis kearifan local Bali tema Indahnya Kebersamaan	-Mengembangkan bahan ajar interaktif -pengumpulan data menggunakan koesioner	Produk lebih fokus ke e-book Model pengembangan ADDIE
2	Fitri Ayu Febrianti, (2021) Pengembangan <i>Ebook</i>	-Produk yang dikembangkan	-pengumpulan data

¹⁷ Solikin imam, 2019 . *MATERI DIGITAL BERBASIS WEB MOBILE MENGGUNAKAN MODEL 4D*, SISTEMASI : Jurnal Sistem Informasi, Volume 8, Nomor 3, September: 321 –328. <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id/index.php/stmsi/issue/view/28> diakses pada hari Rabu, tanggal 6 April 2022

	berbasis <i>Flip PDF Profesional</i> untuk meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa	merupakan <i>digital book</i> -aplikasi yang digunakan pembuatan <i>ebook</i> -Model pengembangan 4D -Teknis analisis data.	-mata pelajaran IPA -tujuan di jenjang SD
3	Chusni Nurlatifah, dkk (2022) dengan Pengembangan Modul berbasis Multimedia dengan Menggunakan <i>Flip PDF Profesional</i> Pada Tema Udara Yang Sehat	-Jenis penelitian pengembangan R&D -Aplikasi Flip PDF Profesional Jenjang SMP/MTs	- Produk yang dikembangkan -mata pelajaran IPA -Model penelitian Sugiyono
4	Irpan Ansyari ,(2021) Pemanfaatan Buku Sekolah Elektronik (BSE) Melaluismartphonepada Mata Pelajaran Ips Terpadu di Smp Negeri 1 Eremerasa.	-Buku elektronik (<i>E-book</i>) - untuk SMP/MTs - IPS -Metode analisis	- fokus pada pemanfaatan buku elektronik (<i>e-book</i>) -metode pengumpulan data
5	Imam Solikin, dkk., (2019) Materi Digital Berbasis <i>Web Mobile</i> Menggunakan Model <i>4d</i>	-Buku elektronik (<i>E-book</i>) -mata pelajaran IPS - jenjang SMP/MTs	-Metode Penelitian -Metode Pengumpulan Data

Penjelasan tabel tersebut, penelitian terdahulu 1 yang ditulis oleh Ni Nyoman Widiantari, dkk pada tahun 2021. Dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Interaktif berbasis kearifan lokal Bali tema Indahnya Kebersamaan. Alasan peneliti memilih penelitian ini sebagai rujukan yaitu Terdapat persamaan yaitu sama – sama mengembangkan bahan ajar interaktif dan pengumpulan datanya menggunakan koisioner, namun pada model pengembangannya menggunakan yang diadaptasi dari model ADDIE.

Menurut penelitian sebelumnya Fitri Ayu Febrianti 2 yang diterbitkan pada tahun 2021, pembuatan buku digital flip profesional berbasis PDF dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan literasi sains mereka.. jurnal ini dipilih karena sebagai rujukan yaitu terdapat persamaan dari penelitian ini dengan penelitian ini adalah mengembangkan Produk yang sama yaitu *digital book* dan menggunakan aplikasi yang sama yaitu *Flip PDF Profesional* dengan model pengembangan 4D serta tehnik analisis data , namun ada beberapa hal yang berbeda yaitu tehnik dalam pengumpulan data dan jenjang pendidikan dasar yang di fokuskan pada Ilmu Pengetahuan Alam saja.

Berikut penelitian terdahulu 3 karya Chusni Nurlatifah dkk pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Modul Berbasis Multimedia Menggunakan Flip PDF Profesional Bertema Udara Sehat”. Alasan peneliti memilih jurnal ini sebagai rujukan yaitu terdapat Persamaan . dengan pengembangan R&D menggunakan Aplikasi *Flip PDF Profesional* pada Jenjang yang setara yaitu SMP/ MTs namun difokuskan pada mata pelajaran IPA juga hasil yang dikembangkan berupa modul serta model penelitiannya diadaptasi dari Sugiyono.

Selanjutnya penelitian terdahulu 4 berjudul pemanfaatan Buku Sekolah Elektronik Melalui *smartphone* pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada jenjang menengah Negeri 1 Eremerasa. yang ditulis oleh Irpan, A . Alasan peneliti memilih penelitian ini karena sebagai rujukan pada Ilmu Pengetahuan Sosial yang menggunakan buku elektronik untuk jenjang SMP/MTs yang banyak memberikan manfaat untuk peserta didik

erakhir, peneliti menyebutkan jurnal Materi Berbasis Digital Imam Solikin. Model yang digunakan pada *mobile web* adalah 4D, karena dalam penelitian ini terdapat model 4D dan tahapannya dan produk yang dikembangkan juga merupakan buku digital (*E-book*).

B. Kajian Teori

1. Pengembangan Bahan Ajar

a. Pengembangan dan Bahan Ajar

Proses mewujudkan rancangan atau rencana ke dalam bentuk fisik itulah yang dimaksud dengan istilah "pengembangan" dengan cara yang unik. Dengan kata lain, proses pembuatan materi pendidikan disebut sebagai "pengembangan".¹⁸

Bahan ajar adalah alat pembelajaran yang meliputi sumber daya, proses pembelajaran, dan teknik evaluasi yang dibuat secara metodis dan kreatif untuk mencapai tujuan sesuai dengan keterampilan belajar dan segala kompleksitasnya..¹⁹

Dari uraian tersebut, jelas bahwa kajian penciptaan bahan ajar adalah penelitian dan menghasilkan barang-barang baru, inovatif yang diciptakan secara metodis dan memiliki sumber daya pendidikan yang dapat meningkatkan proses pembelajaran.

¹⁸ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 197.

¹⁹ Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, (Padang:Academia Permata, 2013), hal. 1

b. Karakteristik bahan ajar

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Abdul Majib 4 karakteristik bahan ajar yaitu:

- 1) Buku, handout, modul, LKS, foto, dan brosur merupakan contoh bahan ajar cetak.
- 2) Sumber daya instruksional berbasis audio seperti radio, kaset, LP, dan compact disk interaktif;
- 3) Bahan ajar audio-visual seperti video;
- 4) Bahan untuk instruksi interaktif²⁰

c. Model desain Pengembangan Bahan Ajar

- 1) Model Kemp dalam Pengembangan Bahan Ajar Model Kemp

Kemp dkk. mengklaim bahwa (1994), pengembangan bahan ajar mengikuti siklus berkelanjutan. Bergantung pada siklus, model bahan ajar ini dapat dikembangkan pada setiap langkah. Akibatnya, pendekatan Kemp terhadap penciptaan sumber daya pendidikan dapat memungkinkan pengembang untuk memulai pada setiap tahap dalam sesuai dengan kurikulum yang bersangkutan. (Kemp dkk, 1994) sejumlah langkah dalam produksi materi pendidikan, yaitu:

- a) Menemukan Hambatan Belajar (*Instructional Obstacles*)

²⁰ Prastowo dan Andi, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2015), hal. 31.

- b) Menelaah Karakteristik Siswa (*Leaner.Characteristics*)
Memahami karakteristik, kemampuan, dan pengalaman siswa, baik secara individu maupun kolektif.
 - c) Tugas Penelitian (*Analysis of Tasks*)
 - d) Merumuskan Indikator (*Instructional Objectives*)
 - e) Menyusun Materi Pembelajaran (*Content Squencing*)
 - f) Strategi Pembelajaran (Strategi Pembelajaran)
 - g) Media atau Sumber Belajar (*Intruactional Delivery*)
 - h) Instrumen Evaluasi
 - i) Sumber Pembelajaran
 - j) Layanan Pendukung
 - k) Evaluasi Formatif
 - l) Evaluasi Sumatif
 - m) Revisi Perangkat Pembelajaran (*Revision*)
- 2) Briggs and Gagne. Perancangan Model Bahan Ajar Pembuatan bahan ajar didasarkan pada desain sistem, yang menekankan pada memastikan bahwa tujuan, metode untuk mencapainya, dan ukuran keberhasilan semuanya selaras.. Menurut Gagne dan Briggs , berikut ini adalah beberapa langkah dalam proses pembuatan bahan ajar:²¹
- a) Analisis dan identifikasi kebutuhan;
 - b) Penetapan tujuan umum dan tujuan khusus;

²¹ Effendi, 2012: <http://saipuleffendiipunk.blogspot.com> diakses pada hari senin, tanggal 4 Juli 2022

- c) Metode alternatif untuk memenuhi persyaratan dan desain sistem;
 - d) Sumber daya yang dibutuhkan, sumber daya yang tersedia, dan kendala;
 - e) Kegiatan mengatasi hambatan;
 - f) Pemilihan atau pengembangan mata pelajaran;
 - g) Desain prosedur penelitian mahasiswa;
 - h) Uji coba lapangan: pendidikan guru dan evaluasi formatif
 - i) Modifikasi, revisi, dan evaluasi tambahan
 - j) Evaluasi sumatif
 - k) pelaksanaan operasional
- 3) Perancangan Pengembangan Bahan Ajar Melalui pengembangan pengajaran, model *Borg and Gall* bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang berkaitan dengan penelitian. Menurut *Brog and Gall*, dalam membuat bahan ajar ada beberapa langkah adalah:

Kh

- a) Penelitian dan pengumpulan informasi;
- b) Perencanaan;
- c) Formulir Produk Awal;
- d) Uji Lapangan Awal;
- e) Revisi Produk Utama;
- f) Uji Lapangan Produk Utama; dan
- g) Revisi Produk Operasional

- h) Uji Lapangan Produk Akhir (Operasional) Pengujian Lapangan)
 - i) Perbaikan penyelesaian produk
 - j) Penyebaran dan pengimplementasian produk²²
- 4) Perancangan Bahan Ajar Model ASSURE, juga dikenal sebagai model berorientasi kelas, merupakan rumusan untuk Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Smaldino et al. Menurut (2008), model perencanaan pembelajaran ASSURE memiliki enam hal berikut tahapannya:²³
- a) Pengujian peserta didik (*Analyze Learners*)

Langkah pertama adalah memeriksa siswa. Biasanya, kita mengajar sekelompok siswa dengan karakteristik tertentu. Siswa harus dipertimbangkan karena dua alasan: Spesifikasi Kemampuan Awal dan Karakteristik Umum
 - b) Menetapkan Standar dan Tujuan
 - c) Memilih Strategi, Teknologi, Media, dan Bahan
 - d) Memanfaatkan Teknologi, Media, dan Bahan Tahap keempat melibatkan pemanfaatan teknologi, bahan, dan media. Tahap ini berpusat pada perencanaan dan peran kita sebagai pendidik dalam memanfaatkan teknologi, media, dan materi. Menerapkan metode "5P". untuk menyelesaikan tahap ini:

²² Aka, 2013: <http://belajarpendidikanku.blogspot.com> diakses pada hari senin, tanggal 4 Juli 2022

²³ Smaldino, et al, 2011: <https://core.ac.uk/download/pdf/132420917.pdf> 114 diakses pada hari senin, tanggal 4 Juli 2022

Menyiapkan Lingkungan Belajar (*Prepare the Environment*),
 Mempersiapkan Siswa (*Prepare the Learner*), Menentukan
 Pengalaman Belajar (*Provide the Learning Experience*),
 Meninjau Bahan Ajar (*Preview the Materials*), Menyiapkan
 Bahan Ajar (*Prepare the Materials*),

e) dan Evaluasi dan Revisi

5) Rancangan Pengembangan Bahan Ajar Model Dick and Carey

Pendekatan sistem model Dick and Carey, yang diciptakan oleh Walter Dick dan Lou Carey, digunakan dalam desain pengajaran. Baik model melingkar dan model prosedural dapat ditemukan dalam model ini. Dick dan Carey mengatakan bahwa tahapan model ini adalah :²⁴

- a) Identifikasi tujuan pembelajaran
- b) Perform Pembelajaran
- c) Menganalisis siswa dan konteks
- d) Merumuskan tujuan kinerja
- e) Pengembangan Instrumen Penilaian
- f) Mengembangkan Strategi Pembelajaran
- g) Pengembangan dan pemilihan bahan ajar
- h) Merancang dan melayani formatif evaluasi
- i) Revisi pengajaran

²⁴ Aka, 2013 <http://belajarpendidikanku.blogspot.com> diakses pada hari senin, tanggal 4 Juli 2022

- 6) Peck dan Hannafin. Model desain pengembangan bahan ajar yang dikembangkan oleh Hannafin dan Peck adalah model desain pembelajaran tiga fase. Setiap fase model ini memerlukan penilaian kerusakan dan perbaikan. Tahapan model Hannafin dan Peck, yang lebih fokus pada produk, adalah sebagai berikut:²⁵
- a) Pada tahap pertama, persyaratan untuk pengembangan media pembelajaran diidentifikasi. Persyaratan tersebut meliputi tujuan persyaratan media dan perangkat pembelajaran, media pembelajaran yang dibuat, serta pengetahuan dan kemampuan khalayak sasaran.
 - b) Tahap desain adalah tahap kedua, di mana informasi yang dikumpulkan selama tahap analisis dimasukkan ke dalam dokumen yang akan berfungsi sebagai dasar untuk produksi media pembelajaran. Selama tahap desain, pedoman terbaik untuk mencapai tujuan media dicari dan didokumentasikan. Salah satu dokumen yang dibuat pada tahap ini adalah dokumen *story board*. pada tahap analisis kebutuhan, mengikuti urutan kegiatan pembelajaran yang ditentukan oleh tujuan media pembelajaran dan kebutuhan pembelajaran.
 - c) Tahap pengembangan dan implementasi, yang meliputi pengujian dan penilaian formatif dan sumatif serta pembuatan diagram alur. Landasan untuk membuat diagram alur yang

²⁵ Aka, 2013: <http://belajarpendidikanku.blogspot.com> diakses pada hari senin, tanggal 4 Juli 2022

dapat membantu dalam produksi media pembelajaran adalah dokumen yang berfungsi sebagai storyboard. Evaluasi dan pengujian adalah dilakukan selama fase ini untuk menilai kelancaran media yang dihasilkan, seperti kontinuitas tautan. Menurut model Hannafin dan Peck (1988), penilaian dan proses iterasi harus mencakup pengujian berkelanjutan dan melihat materi pembelajaran.

- 7) Model Pengembangan Bahan Ajar *Analytical, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE) dikembangkan pada tahun 1990-an oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu tanggung jawab ADIDE adalah menciptakan alat dan infrastruktur untuk program pelatihan yang efektif, dinamis, dan mendukung. Hasil pelatihan Model ini melewati lima tahap pengembangan:
- a) Analisis;
 - b) Desain
 - c) Pembangunan;
 - d) Implementasi (Pelaksanaan/Eksekusi);
 - e) Evaluasi (umpan balik).
- 8) Thiagarajan mengusulkan model pengembangan perangkat Model 4D. Empat tahapan pengembangan dalam model ini adalah :
- a) Define Pada tahap ini, kegiatan dilakukan untuk mengidentifikasi dan mendefinisikan kebutuhan

pengembangan. Pada tahap selanjutnya, lima kegiatan diperiksa oleh Thiagarajan.

(1) Analisis di awal Guru melakukan diagnosis awal pada titik ini untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran

(2) Analisis siswa Pada tahap ini, karakteristik siswa diperiksa, seperti: kemampuan, motivasi belajar, pengalaman sebelumnya, dan faktor lainnya.

(3) Tugas pokok yang harus dikuasai siswa untuk mencapai kompetensi minimal diperiksa oleh pengajar

(4) Analisis konsep menyusun langkah-langkah yang akan diambil dan menganalisis konsep yang akan diajarkan.

(5) Perumusan tujuan pembelajaran (termasuk definisi tujuan instruksional). Tuliskan tujuan pembelajaran dan perubahan perilaku yang diharapkan yang akan dihasilkan dari pembelajaran menggunakan kata kerja operasional.

KH (6) Tahap pendefinisian dilakukan dalam rangka pengembangan bahan ajar (buku, LKS, modul) dengan cara: 1) Menelaah kurikulum, 2) Meneliti karakteristik peserta didik, 3) Meneliti bahan, dan 4) Membuat sasaran

b) Desain

Pada fase desain, perangkat pembelajaran dibuat. Empat langkah yang harus diselesaikan pada saat ini dalam proses desain adalah sebagai berikut:

- 1) Persiapan tes referensi kriteria bangunan Tes referensi benchmark dibuat menggunakan siswa analisis dan spesifikasi tujuan pembelajaran.
- 2) Pemilihan media, Langkah ini dilakukan untuk mencari media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi.
- 3) Pemilihan format

c) Pengembangan (*Development*)

Evaluasi ahli dan pengujian pengembangan yang terdiri dari tahap pengembangan. Sebuah metode untuk ahli di bidangnya memvalidasi atau mengevaluasi kelayakan desain produk dikenal sebagai penilaian ahli. Tes desain produk yang dilakukan pada subjek target yang sebenarnya dikenal sebagai pengujian pengembangan. Hasil pengujian tersebut digunakan untuk membuat produk menjadi lebih baik sehingga dapat dilakukan pengujian kembali untuk mendapatkan hasil yang baik.

d) Diseminasi (*Dissemination*)

Pengertian kata “*dissemination*” adalah “*dissemination*”, yang dalam konteks ini merujuk pada pendistribusian produk yang baru dikembangkan dan ditingkatkan. Tahap pengujian validasi, tahap pengemasan, dan tahap penyerapan (difusi) merupakan bagian dari tahap diseminasi. Model 4D dipilih karena menjelaskan secara rinci setiap langkah proses pengembangan, termasuk apa yang akan dilakukan peneliti ketika membuat bahan ajar seperti buku atau bahan ajar lainnya. *Fase Define, Design, Develop, dan Dissemination* terdiri dari model 4D yang dikembangkan. .

d. Manfaat Bahan Ajar

Menurut Tian Belawati, beginilah materi ajar dijelaskan:

- 1) Menggunakan bahan ajar memungkinkan guru mengajar lebih efektif karena mereka hanya perlu mengarahkan siswa pada mata pelajaran yang akan mereka bahas. sehingga instruktur tidak perlu terlalu mendalami nanti.
- 2) Fungsi guru lebih sebagai fasilitator bagi kebutuhan murid-muridnya.
- 3) Berkontribusi untuk membuat kegiatan pendidikan lebih kreatif, efisien, dan menarik.
- 4) Siswa tidak harus selalu didampingi guru untuk belajar sendiri atau sendiri-sendiri

- 5) Fleksibilitas bagi siswa dalam waktu maupun tempat untuk belajar
- 6) Bisa di sesuaikan dengan kecepatan belajar siswa
- 7) Bisa mengurut materi pembelajaran yang diinginkannya
- 8) Dapat membantu anak-anak menjadi lebih mampu belajar secara mandiri.²⁶

2. E-Book Multimedia Interaktif

a. Pengertian ebook multimedia interaktif

Istilah "*e-book*" (kependekan dari buku elektronik) atau "buku digital" mengacu pada sebuah buku versi elektronik . *ebook* berisi informasi digital yang juga dapat menyertakan teks atau gambar, sedangkan buku biasanya terdiri dari kumpulan makalah yang mungkin menyertakan teks atau gambar.²⁷

Buku digital, juga dikenal sebagai *e-book*, saat ini sedang muncul versi softfile dari buku cetak. Karena meningkatnya interaksi antara guru dan siswa selama pembelajaran jarak jauh, ada banyak sumber belajar yang tersedia saat ini yang sebelumnya adalah buku teks.²⁸

Dalam pembuatan modul/buku ajar yaitu sesuai ketentuan bada standar Nasional Pendidikan (BSNP). Syarat tersebut meliputi tiga kriteria yaitu krateria kelayakan isi, kebahsaan dan penyajian pengembangan e-book telah banyak perubahan, dalam penelitian ini

²⁶ Tian Belawati dkk, *Pengembangan Bahan Ajar*, (Jakarta: Pusat Penerbitan UT, 2003), hal 14

²⁷ Haris. D. 2011. *Panduanlengkap-e-book Strategi Pembuatan& Pemasarane-book*.Jakarta:PT.BuanaIlmu Populer (Kompas GramediaGroup)hal.13

²⁸ Shiratuddin, N 2003."EBook Technologyand Ist Potential Applicationin Distance Education" *JournalofDigital Information*, 3(4).hal 34

E-book akan di desain lebih menarik dengan disertakan Multimedia Interaktif.

b. E-book Multimedia Interaktif memiliki Kelebihan dan keterbatasan

Berikut diantaranya adalah :

- 1) Siswa didorong untuk berpartisipasi secara visual, membuat materi menjadi interaktif sehingga setiap siswa dapat memanfaatkannya secara mandiri. Hal ini memungkinkan informasi yang akan mudah ditangkap.
- 2) Menciptakan lingkungan yang penuh kasih sayang bagi setiap siswa menyiratkan bahwa dapat menampung mereka yang belajar dengan lambat karena mereka bekerja secara mandiri, tidak pernah bosan, dan sangat sabar dalam mengikuti arahan.
- 3) lebih insentif untuk belajar karena dapat memenuhi kebutuhan siswa.
- 4) Segera berikan umpan balik terhadap hasil belajar siswa.
- 5) Karena aplikasi dirancang untuk belajar mandiri, pengguna memiliki kendali penuh atas penggunaannya..²⁹

Kelebihan multimedia interaktif antara lain sebagai berikut.

- 1) Memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih langkah mereka sendiri untuk urutan pembelajaran, memberi mereka banyak pengaruh atas hasil belajar.

²⁹ Mulyadi, Ahmad Wisnu. 2010. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Cai Model Instructional Games Untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.*

- 2) Anak-anak berkebutuhan khusus, seperti siswa berisiko, siswa dari latar belakang budaya yang berbeda, dan siswa penyandang disabilitas, dapat diakomodasi dalam pengajaran yang berlangsung dengan kecepatan yang sesuai.
- 3) Teks, gambar, dan musik semuanya dapat dikontrol sebagai informasi.
- 4) Ini menawarkan pengalaman multimodal dan dapat digunakan untuk instruksi dasar, fine-tuning, atau pengayaan.
- 5) Meningkatkan keterlibatan siswa.³⁰

Sedangkan keterbatasan multimedia interaktif meliputi :

- 1) Aplikasi multimedia interaktif tidak sepenuhnya tersedia untuk umum karena hak cipta perangkat lunak.
- 2) Harapan tinggi guru terhadap pembelajaran berbantuan komputer, meskipun faktanya ini tidak bisa terjadi begitu saja.
- 3) Tingkat kerumitan perangkat lunak yang tinggi dapat bertindak sebagai hambatan pengguna.
- 4) Informasi yang kurang terstruktur dikumpulkan

c. Komponen dan karakteristik *ebook*

Teks, gambar, animasi, musik, video gerak penuh, video langsung, dan tautan interaktif ada enam elemen yang membentuk multimedia interaktif.

³⁰ Smaldino, E. Sharon 2011. Hlm. 173- 174

- 1) Pengolah kata dan informasi berbasis multimedia dibangun di atas teks. Konten ini disajikan sebagai kata yang terdiri dari huruf-huruf yang menyampaikan arti tertentu;
- 2) Istilah "gambar" mengacu pada gambar statis, seperti foto atau gambar yang sangat baik untuk mengirimkan informasi karena manusia adalah makhluk yang sangat visual;
- 3) Animasi, yang berbentuk gambar bergerak atau video. Ide animasi menjadi contoh betapa sulitnya menyampaikan informasi hanya dengan menggunakan satu gambar, kumpulan gambar, atau bahasa. Dengan animasi, objek latar belakang dapat bergerak untuk mengirimkan informasi dengan cara yang diinginkan;
- 4) Audio, yang digunakan untuk menggambarkan detail dari sebuah video atau gambar; misalnya, kualitas gambar dapat dikomunikasikan melalui musik atau efek suar.
- 5) Video langsung adalah keluaran pemrosesan yang diperoleh dari kamera, sedangkan video gerak penuh dihubungkan ke penyimpanan sebagai klip video;
- 6) Fitur tautan interaktif memungkinkan pengguna untuk memberikan instruksi khusus aplikasi.³¹

³¹ Ariesto Hadi Sutopo. 2003. *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Yogyakarta : Graha Ilmu

3. *Flip PDF Profesional*

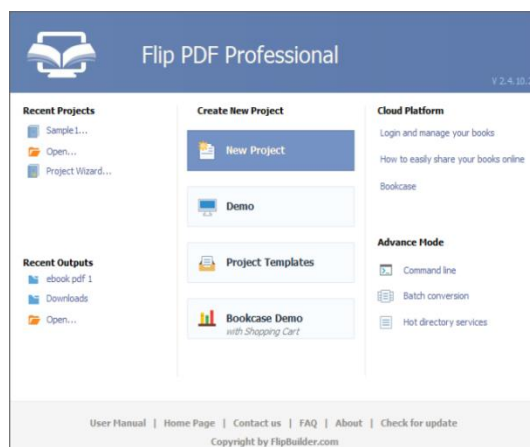
a. Pengertian *Flip PDF Profesional*

Sebuah buku digital yang disebut "*Flip Book*" menggunakan multimedia interaktif, termasuk teks, animasi interaktif, dan video. Karena menggabungkan pengguna dan media, media *flip book* disebut sebagai multimedia interaktif karena memungkinkan pemirsa untuk memutar video dan membolak-balik halaman yang mereka inginkan. Serupa dengan ini, teknologi modern menawarkan berbagai aplikasi, seperti *Flip PDF Profesional*, yang dapat meningkatkan orisinalitas dan daya tarik buku flip.

Alat yang disebut *Flip PDF Profesional* digunakan untuk mengubah file PDF menjadi halaman Flash sehingga setiap halaman dapat diubah seperti buku asli. Video pembelajaran meliputi multimedia yang tergabung dalam bentuk musik, grafik, animasi flash, dan film pembelajaran. Output aplikasi ini dapat berupa berbagai bentuk, termasuk HTML, ZIP, APP, FBR, dll. Karena hasil dari program ini dapat diperoleh melalui PC dan perangkat seluler, yang sering digunakan oleh siswa ini, itu jauh lebih unggul daripada aplikasi lain.³²

Tampilan awal pada *Software Flip PDF Profesional* adalah :

³² E Watin and R Kustijono, "Efektivitas Penggunaan E- Book Dengan Flip PDF Profesional Untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains," "Seminar Nasional Fisika (SNF),2017,h. 125



Gambar 2.1. Tampilan awal pada Software Flip PDF Profesional

Prosedur Software Flip PDF Profesional cukup mudah diakses yaitu :

- 1) Mendownload aplikasi Software Flip PDF Profesional , lalu menginstallnya
- 2) Setelah aplikasi berjalan maka tinggal “klik” pada menu computer bagian menu “New Project” yang berarti membuat produk baru
- 3) Kemudian akan di arahkan untuk mengupload pdf pada menu “Browser” kemudian “klik” barulah kita bisa mencari e-book berbasis pdf di computer kita atau bisa juga “import image” jika ada bagian pdf yang perlu disertai gambar tambahan.
- 4) Setelah itu pilih” all page” dan “import now “ pada “type html”
- 5) Tahap berikutnya adalah mendesain sesuai petunjuk yang ada di aplikasi Flip PDF Profesional .
- 6) Tahap terakhir yaitu mempublish hasil produk kita , secara online bisa berentuk link maupun secara offline pada CP index.

b. Kelebihan *Flip PDF Profesional*

- 1) Media *Flip PDF Profesional* berupa media yang dapat dibolak-balik (bolak-balik) seperti buku asli. Saat membuka halaman demi halaman akan muncul gerakan dan suara aplikasi sehingga menjadi unik dan memiliki daya tarik tersendiri
- 2) Aplikasi ini memiliki fitur yang dapat menambahkan video, gambar, link video *youtube* dan animasi yang dapat menunjang materi pembelajaran.
- 3) Ada beberapa tambahan template, tema, background, dan plugin untuk mempercantik tampilan *flip book*
- 4) Hasil aplikasi bisa dalam format seperti *hml, exe, zip, mac app, mobile version* dan *burn to CD*

c. *Flip PDF Profesional* juga memiliki keterbatasan yaitu :

Salah satu kelemahan *Flip PDF Profesional* adalah penglihatan beberapa siswa mungkin menjadi lelah karena menatap layar ponsel atau laptop mereka untuk waktu yang lama ³³

4. Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Kesepakatan yang dicapai oleh para ahli Indonesia pada Seminar Nasional Pendidikan Kewarganegaraan tahun 1972 di Tawangmangu Solo menyebabkan penggunaan istilah "IPS".

Kurikulum 1975 memperkenalkan IPS sebagai topik akademik formal³⁴.

Ilmu-ilmu sosial (IPS) adalah bidang studi yang mengintegrasikan humanisme dengan ilmu-ilmu sosial dan diajarkan oleh pendidik kompetensi kewarganegaraan. Istilah "ilmu sosial" mengacu pada integrasi banyak disiplin ilmu sosial, termasuk sosiologi, antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, psikologi, ilmu politik, dan filsafat politik.

b) Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS diajarkan untuk menjadikan warga negara yang religius, jujur, demokratis, kreatif, kritis, dan analitis, gemar membaca, memiliki keterampilan belajar, ingin tahu tentang dunia, dan peduli dengan masalah sosial, lingkungan, yang aktif secara fisik, dan yang mampu berkolaborasi dan berkomunikasi secara efektif.³⁵

b. Manfaat mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial

- 1) Memberikan siswa keterampilan sosial yang akan mereka butuhkan dalam masyarakat sebagai orang dewasa.
- 2) Untuk mengenali, mengevaluasi, dan menciptakan jawaban alternatif untuk masalah sosial yang muncul di masyarakat.
- 3) Menghubungkan siswa dengan teman sebaya dan profesional di banyak domain ilmiah.

³⁴ Moch.Sutomo, *Diktat Bahan Ajar Pengembangan Kurikulum IPS*

³⁵ Moch.Sutomo, *Diktat Bahan Ajar Pengembangan Kurikulum IPS*,

- 4) Memberikan anak-anak pengetahuan, pandangan yang baik, dan keterampilan untuk menggunakan lingkungan tempat mereka tinggal

Memfasilitasi peserta didik untuk memperluas pemahaman mereka tentang ilmu sosial dan penelitian mereka sejalan dengan kemajuan dalam kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.³⁶



³⁶ Nana Syaodih dan Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 169.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Model Pengembangan

Pengembangan (R&D), digunakan dalam penelitian ini untuk memvalidasi keefektifan produk pendidikan dan pembelajaran atau membuat produk baru.³⁷ Bahan ajar berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi *flip PDF profesional* adalah Produk dalam penelitian pengembangan yang dihasilkan dalam penelitian ini bagi guru maupun siswa kelas IX dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *E-book* berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi *flip PDF profesional* tersebut dengan beberapa cara yaitu dengan internet ataupun secara *offline* Dimana pada setiap kegiatan belajarnya terdapat materi pembelajaran IPS tertentu pada kelas IX. Dengan membagikan aplikasi tersebut kepada siswa.

Diharapkan siswa dapat mempelajarinya dengan mandiri karena didalamnya terdapat penjelasan materi berupa teks, video, gambar interaktif.

Diadaptasi dari model 4-D (Four D), aplikasi *flip PDF profesional* yang menghasilkan eBook multimedia interaktif ini dikembangkan melalui sepuluh tahap R&D.jenis pengembangan perangkat pembelajaran. Model Pengembangan 4-D dibuat oleh S. Thiagarajan, Melvyn I. Semmel, dan Dorothy S. Semmel. Empat fase utama terlibat: Mengembangkan,

³⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 407

mendefinisikan, merancang, dan menyebar.³⁸ Studi pengembangan ini menggunakan model prosedural untuk menggambarkan langkah-langkah proses pengembangan produk.³⁹ Dengan menggunakan aplikasi flip pdf profesional, penelitian ini membuat bahan ajar e-book berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dan akan divalidasi oleh beberapa ahli bertujuan meminimalisir permasalahan terkait pembelajaran IPS kelas IX di MTs Al-Amin Silo.

B. Prosedur Pengembangan dan Penelitian

Langkah-langkah atau model Penelitian dan Pengembangan (R&D) berbasis pengembangan 4-D prosedural digunakan dalam penelitian ini. Agustina dan Vahlia mengatakan “Pemilihan model pengembangan 4D ini mempunyai kelebihan yaitu Tujuan pembelajaran khusus akan diidentifikasi melalui analisis materi dan tugas, sehingga lebih mudah untuk membedakan antara tujuan pembelajaran umum dan khusus.”⁴⁰ Fakta bahwa model 4D memberikan penjelasan yang mendalam tentang setiap tahapan proses pengembangan—apa yang akan dilakukan peneliti ketika mengembangkan produk berupa buku, bahan ajar, atau bahan ajar lainnya merupakan faktor utama dalam memutuskan untuk menggunakannya. Model 4D yang

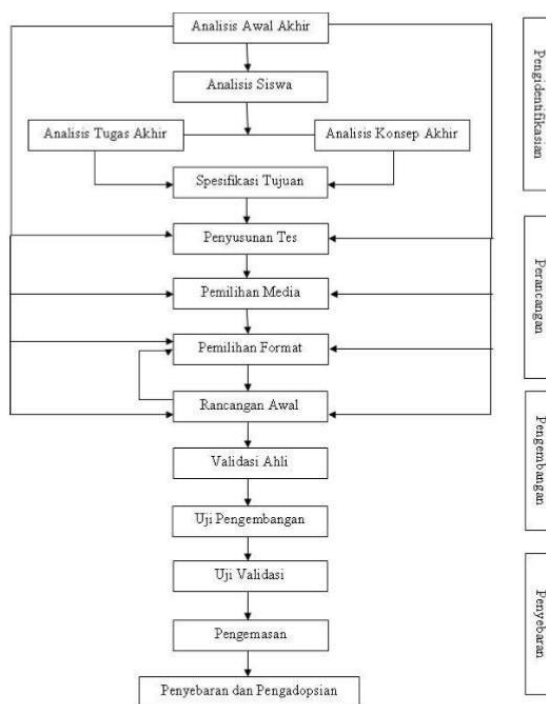
³⁸Agustina, R dan Vahlia, I. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Masalah Pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi Program Studi Pendidikan Matematika*. AKSIOMA Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Metro. 5. (2).h. 155

³⁹Yuniastuti,dkk.*Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial (tinjauan teoritis dan pedoman praktis)*(Surabaya: Scopindo media pustaka, 2021),Hlm 80.

⁴⁰Agustina, R dan Vahlia, I. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Masalah Pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi Program Studi Pendidikan Matematika*. AKSIOMA Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Metro. 5. (2)

dikembangkan meliputi fase Define, Design, Develop, dan Dissemination.

Gambar di bawah menunjukkan tahapan model 4D:



Gambar 3.1. Tahapan pengembangan perangkat pembelajaran model 4D

(Sumber: Thiagarajan 1974: 6-9)⁴¹

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Peneliti memenuhi syarat di MTs Al-Amin Silo dengan memperhatikan dan menyesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa kelas

IX.

⁴¹ Zuhair Muhammad Zahid, *Aplikasi Berbasis Android untuk Pembelajaran: Potensi dan Metode Pengembangan* (PRISMA Department of Mathematics, Universitas Negeri Semarang : (2018) vol 1 ,h.192 <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>) diakses pada hari senin, tanggal 4 Juli 2022

Dalam tahap desain, Terdapat lima langkah utama :

a. Ujung Depan

Tahapan pertama ini menganalisis Permasalahan pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi ekonomi kreatif pada Madrasah Tsanawiyah Al-amin yang menggunakan bahan ajar yang monoton sehingga menyebabkan pembelajaran yang membosankan bagi peserta didik sehingga diperlukan suatu pengembangan bahan pembelajaran. dalam permasalahan yang dijelaskan yakni menggunakan *e-book* berbasis multimedia interaktif yang memiliki beberapa keunggulan dalam meningkatkan keefektifan belajar peserta didik yaitu disertai gambar, video, audio, link serta teks yang interaktif.

1) Analisis Peserta didik

Peserta didik menjadi langkah awal yang harus di analisis pada madrasah tsanawiyah al amin silo yang memiliki karakteristik belajar yang berbeda dan cukup unik, ketika pembelajaran berlangsung.

2) Analisis Konsep

Bagian ini menganalisis keterampilan yang sesuai dengan kurikulum yang digariskan peneliti, mulai dari sub bab Ekonomi Kreatif (Upaya Peningkatan Ekonomi Kreatif Berbasis Potensi Daerah untuk Meningkatkan Kesejahteraan Rakyat). bangsa Indonesia), menentukan kesejahteraan, pendidikan, dan materi dalam Bab Ketergantungan Antar Ruang dan pengaruhnya terhadap

kesejahteraan masyarakat mengacu pada Keterampilan Dasar "Menganalisis ketergantungan antar ruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga pasar) dan efeknya tentang migrasi penduduk, transportasi, kelembagaan sosial dan ekonomi, dan ketenagakerjaan" merupakan keterampilan yang akan dianalisis.

3) Analisis tujuan pembelajaran

Peneliti menentukan Tujuan pembelajaran karena diperlukan pada tahap ini dalam pengembangan bahan ajar *e-book* berbasis multimedia interaktif.

Tujuan pembelajaran adalah agar siswa mampu menjelaskan konsep ekonomi kreatif secara tepat dan kritis dengan membaca materi *ebook* interaktif

Kemudian untuk mengetahui Tujuan pembelajaran bisa tercapai, diperlukan evaluasi pembelajaran dari kisi- kisi soal yang telah dibuat sesuai analisis materi dan kurikulum 2013.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Tujuan dari tahap perencanaan adalah membuat prototipe perangkat pembelajaran tiga langkah, yang harus dilakukan pada tahap ini :

- a. Media pendukung pembuatan bahan ajar *e-book* berbasis multimedia interaktif

Peneliti memilih berbagai media selama tahap perencanaan untuk menentukan media mana yang relevan dan dapat mendukung produksi

bahan ajar e-book. Hal ini dilakukan untuk memperoleh hasil yang dapat disesuaikan dengan analisis konsep, analisis tugas, karakteristik penggunaan target, dan metode distribusi dengan atribut yang berbeda dari beberapa media dan didukung dengan menyertakan gambar, teks video, dan audio interaktif dalam bahan ajar yang dikembangkan Ini untuk memperoleh keterampilan dasar siswa.

b. Format yang dipilih

Dalam penelitian Pemilihan Format yang digunakan kiranya dapat memenuhi kriteria mudah dibaca, menarik, dan guna membantu dalam pembelajaran IPS.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Sehingga menghasilkan suatu bentuk bahan ajar yang telah direvisi pada tahap pengembangan berdasarkan data uji coba dan saran ahli

a. Ahli Validitas

Pada titik ini, banyak ahli diperlukan untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan cocok untuk pengujian pada siswa. Beberapa ahli di bidangnya digunakan untuk validasi, antara lain:

- 1) Ahli materi, validator materi terhadap materi produk penelitian ini adalah bapak Slamet Riyadi, S.Pd. selaku guru Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Tsanawiyah A- Amin Soli
- 2) Ahli bahasa, validator Bahasa yaitu bapak Dr. Khotibul Umam, M.A. Selaku dosen di Universitas Kiai Achmad Siddiq Jember pada bahan ajar *e-book* ini

3) Ahli desain, validator desai bahan ajar pada produk yang peneliti kembangkan adalah bapak Dr. Moh. Sahlan, M.Ag. dosen di Universitas Kiai Achmad Siddiq Jember.

b. Uji coba pengembangan

Produk yang dikembangkan agar konsisten efektif dan efisien Uji coba dilakukan pada suatu lembaga Madrasah Tsanawiyah, uji coba dilakukan peneliti setelah mendapat persetujuan dari validasi ahli dan sudah di revisi

4. Penyebaran (*Disseminate*)

Setelah uji coba terbatas dan instrument telah direvisi, tahap selanjutnya adalah diseminasi. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan bahan ajar *e-book* berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi *flip PDF profesional*. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan dan mempromosikan produk akhir bahan ajar *e-book* berbasis multimedia interaktif secara terbatas kepada guru IPS di Madrasah Tsanawiyah Al-Amin Silo Jember.

C. Produk Uji Coba

1. Uji Coba Desain

Tes validasi dengan menggunakan instrumen seperti kuesioner, membuat saran untuk peningkatan produk, dan memberikan umpan balik.

2. Subjek Uji Coba

a. Bahan ajar *e-book* di Validasi ahli materi

Ahli materi yang sekurang-kurangnya telah menyelesaikan studi sarjana dan memiliki pengalaman di bidangnya memenuhi persyaratan dosen untuk menjabat sebagai validator. Dalam hal ini, peneliti menetapkan bahwa dosen memenuhi kriteria tersebut di atas, yaitu Bapak Slamet Riyadi, S.Pd.

b. Validator ahli Bahasa bahan ajar *e-book*

Dosen yang akan mengevaluasi struktur kalimat berdasar tata Bahasa dan kaidahnya peneliti menggunakan kriteria sebagai berikut untuk memilih dosen ahli Bahasa adalah Bapak Dr. Khotibul Umam, M.A.

c. Validator ahli desain bahan ajar *e-book*

Persyaratan minimal yang harus dipenuhi dosen untuk menyelesaikan studi S1/S2 yang akan mengevaluasi tampilan bahan ajar. Dalam hal ini, peneliti menetapkan dosen memenuhi kriteria tersebut di atas, yaitu Dr. Moh Sahlan, M.Ag.

3. Jenis Data

Seluruh data kuantitatif yang terkumpul divalidasi dan diuji. Data kuantitatif mengacu pada data fundamental berupa angka-angka yang sedang dikembangkan untuk produk.

4. Instrumen Pengumpulan Data dan Metode

Dalam hal ini terdapat dua metode diantaranya

a. Angket

proses pengumpulan informasi dengan menanyakan sekelompok orang yang berperan sebagai responden serangkaian pertanyaan atau komentar sehingga mereka dapat bereaksi terhadap pertanyaan dari peneliti. Penelitian ini menggunakan sejumlah ahli validasi, antara lain ahli desain, ahli materi serta ahli Bahasa. Tujuan dalam pengumpulan data yaitu untuk menguji tingkat kelayakan suatu produk bahan ajar *e-book*.

b. Dokumen

Catatan kejadian masa lalu dapat ditemukan dalam dokumen. Tulisan, gambar, atau karya penting seseorang dapat dianggap sebagai dokumen.⁴²

Pada penelitian ini tahap pengumpulan dokumentasi berdasarkan lembar tes soal yang diberikan terhadap peserta didik untuk mengukur tingkat keefektifan belajar siswa.

5. Instrument pengumpulan data

Untuk menentukan tingkat validitas produk yang dikembangkan. Pada kelas IX, ahli seperti ahli materi, perancang, ahli bahasa, dan guru IPS memvalidasi materi awal. Skor penilaian digunakan dalam skala penelitian validasi. Sebagai contoh, perhatikan kisi instrument berikut :

⁴² Sugiyono, metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Penerbit Alfabeta Bandung:2018), h. 240

a. Angket validasi guru IPS

Validasi ini dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS pada suatu lembaga yang akan diteliti, instrumen ini berupa angket yaitu seperti :

Tabel 3.1
Kisi- kisi Instrumen Ahli Materi

No	Nilai Aspek	Indikator
1	2	3
1	Kebenaran Isi	Kecakapan bobot materi untuk pencapaian tujuan
		Kejelasan materi yang disajikan
		System penyajian materi
		Kebenaran materi yang disajikan
		Penggunaan Bahasa mudah dipahami oleh siswa
		penggunaan video sesuai dengan materi
		Relevansi materi sesuai dengan kompetensi dasar
		Rumusan soal yang disajikan sesuai dengan materi
		Contoh ilustrasi materi yang disajikan dapat membantu pemahaman siswa pada materi
		Keluasan dan kedalaman materi sesuai dengan tingkat jenjang pendidikan

b. Angket Validasi ahli Bahasa

Disini dosen ahli bahasa melakukan validasi ahli bahasa dengan menggunakan angket pada instrumen ahli bahasa:

Tabel 3.2
Kisi- kisi Instrumen Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Indikator
1	2	3
1	Kebenaran kaidah Bahasa	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar

	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan pada pokok pembahasan
	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa
	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif mudah dipahami Saran
	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi
	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi
	Ketepatan ejaan
	Konsistensi dalam penggunaan ikon
	Tujuan pembelajaran yang disajikan siswa jelas
	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon

c. Angket Validasi ahli desain bahan ajar

Dosen ahli dalam pembuatan bahan ajar memvalidasi media menggunakan instrumen sebagai berikut::

Tabel 3.3
Kisi- kisi Instrumen Ahli desain

No	Aspek yang dinilai	Indikator
1	2	3
1	Tampilan dan desain	Gambar dalam <i>e-book</i> sederhana dan menarik
		Kalimat yang digunakan dalam <i>e-book</i> mudah dipahami
		Urutan <i>e-book</i> sudah sesuai dengan indicator pencapaian kompetensi dalam silabus materi Ekonomi Kreatif
		Gambar dan tulisan yang diterapkan pada <i>e-book</i> ada penekanan terhadap tujuan pembelajaran yang hendak dicapai
		Kesesuaian ukuran gambar dalam <i>e-book</i> telah seimbang dan ditata sebaik mungkin

	Tata letak tulisan dalam e- book seimbang
	Gambar dan video yang digunakan dalam e-book sesuai dengan tema buku
	Gambar yang digunakan dalam e-book menarik
	Jenis huruf dalam e-book mudah dibaca
	Kombinasi tulisan dan background dalam e-book seimbang dan menarik

6. Lembar Tes Peserta didik

Penelitian ini untuk memperoleh data keefektifan suatu produk menggunakan lembar tes soal dengan skor penilaian yang diperoleh dari setiap peserta didik. Adapun lembar tes yang akan diberikan pada peserta didik adalah sebagai berikut :

Pendidikan Dasar 2-Ara
 Bahasa Matematika
 Menggunakan Aplikasi PPT/Program
 Pada Pembelajaran RPP Pembelajaran
 Di Madrasah Ibtidaiyah 21- Anon Ulu Kuala
 Tahun Pelajaran 2021/2022

NAMA
 NO. KLASIFIKASI

Petunjuk Penyelesaian

- Tentukan nama dan warna objek pada gambar berikut.
- Sebuah persegi panjang memiliki panjang 10 cm dan lebar 5 cm. Berapakah kelilingnya?
- Sebuah persegi panjang memiliki panjang 10 cm dan lebar 5 cm. Berapakah luasnya?
- Sebuah persegi panjang memiliki panjang 10 cm dan lebar 5 cm. Berapakah luasnya?

LEMBAR SOAL SISWA

- Luas persegi panjang adalah ...
 a. 50 cm²
 b. 50 cm²
 c. 50 cm²
 d. 50 cm²

Perhatikan pernyataan - pernyataan berikut

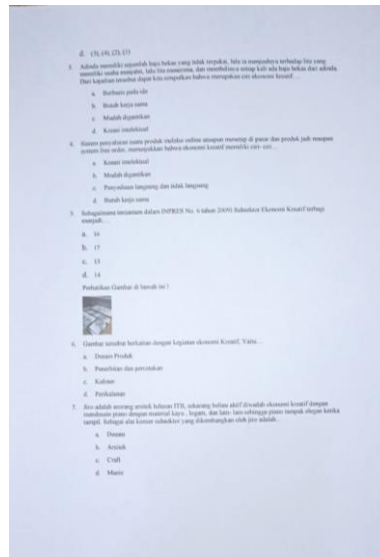
- Sebuah persegi panjang memiliki panjang 10 cm dan lebar 5 cm.
- Sebuah persegi panjang memiliki panjang 10 cm dan lebar 5 cm.
- Sebuah persegi panjang memiliki panjang 10 cm dan lebar 5 cm.
- Sebuah persegi panjang memiliki panjang 10 cm dan lebar 5 cm.

Perhatikan - perhatikan yang merupakan ciri-ciri persegi panjang ...

- 10 cm, 10 cm, 10 cm
- 10 cm, 10 cm, 10 cm
- 10 cm, 10 cm, 10 cm

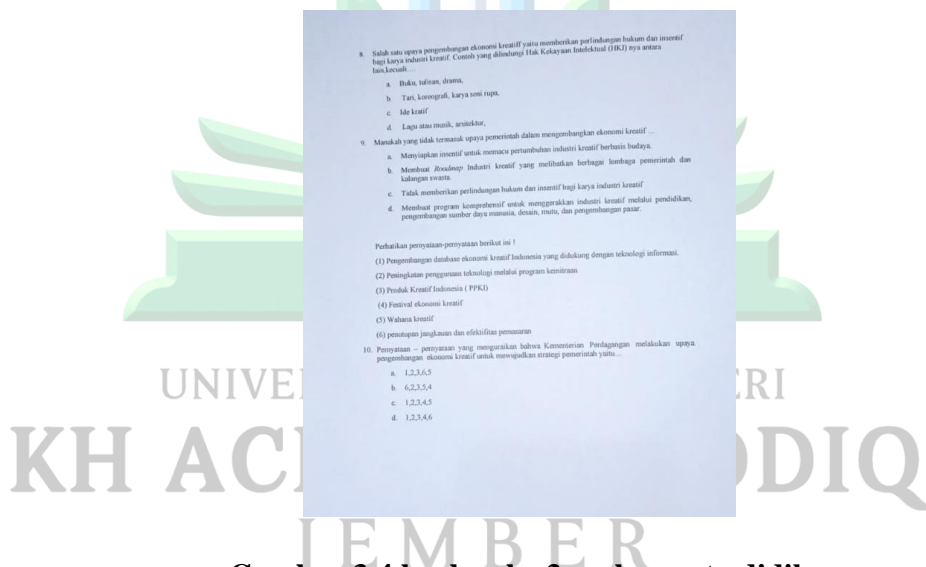
Gambar 3.2 Lembar ke 1 soal peserta didik

Gambar diatas berisi tentang pengisian nama dan petunjuk pengerjaan dan soal mulai nomor 1 samapai soal nomor 2



Gambar 3.3 lembar ke 2 soal peserta didik

Gambar diatas berisi tentang soal nomor 3 sampai soal nomor 7



Gambar 3.4 lembar ke 3 soal peserta didik

Kemudian, pada gambar lembar ke 3 ini berisi soal nomor 8 sampai dengan nomor 10.

7. Teknik Analisis Data

Kategori: analisis hasil validasi dan analisis efektivitas bahan ajar *e-book*, data yang dikumpulkan melalui kegiatan uji coba dibagi menjadi dua.

a. Analisis data hasil validasi

Data skala Likert dengan lima kriteria digunakan untuk analisis teknis dalam penelitian ini. Ini dipilih karena memiliki variabilitas respons yang lebih baik daripada skala Linkert dengan kriteria tiga dan empat, sehingga lebih mampu mencakup berbagai pilihan yang dibuat responden. Evaluasi produk pendidikan meliputi: katagori sangat tidak baik adalah 1, Kurang baik 2, Cukup baik 3. Baik adalah 4 dan Sangat Baik adalah 5 . Dan validator penilaian ahli materi angket, ahli media, dan mata pelajaran IPS dapat menjawab setiap pertanyaan sesuai dengan kriteria angka sesuai skala. Rata-rata persentase skor untuk setiap jawaban pada angket lima level kemudian digunakan untuk menganalisis skala Likert, yang ditunjukkan pada tabel berikut: ⁴³

Tabel 3.4
Skor Skala Linkert berkriteria lima

Skor	Katagori
1	Sangat tidak baik
2	Kurang baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

⁴³ Eko Putro Widyoko, *Teknik...*, hal 135

Referensi konversi menggunakan Pendekatan Acuan Tolok Ukur (PAP) Eko Putro Widoyoko dalam konversi lima skala, penjelesaian berikut ini :

Tabel 3.5
Tabel Presentase uji kelayakan

Data Kuantitatif	Skor		
	Rumus	Rerata Skor	Kriteria
1	$X > Xi + 1,8 Sbi$	$X > 4,2$	Sangat Baik
2	$Xi + 0,6 Sbi < X \leq Xi + 1,8 Sbi$	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
3	$Xi - 0,6 Sbi < X \leq Xi + 0,6 Sbi$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
4	$Xi - 0,6 Sbi < X \leq Xi + 0,6 Sbi$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
5	$X \leq Xi - 1,8 Sbi$	$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

(Sumber : Eko Putro Widoyoko)⁴⁴

Ket :

Xi : (Rata – rata ideal skor) = (maksimal skor ideal + minimal skor ideal)

Sbi : (simpangan baku ideal) = $1/6$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X : (Skor empiris)

Dibawah merupakan hitungan pada tiap skala :

Maksimal Skor = 5

Minimal Skor = 1

⁴⁴ S.Eko Putro Widoyoko,238

$$Xi = \frac{1}{2} (5+1)$$

$$= 3$$

$$Sbi = \frac{1}{6} (5-1)$$

$$= 0,67$$

$$\text{Skala 5} = X > 3 + (1,8 \times 0,67)$$

$$= X > 3 + 1,2$$

$$= X > 4,2$$

$$\text{Skala 4} = 3 + (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (1,8 \times 0,67)$$

$$= 3 + 0,4 < X \leq 4,2$$

$$= 3,4 < X \leq 4,2$$

$$\text{Skala 3} = 3 - (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 - (0,6 \times 0,67)$$

$$= 3 - 0,4 < x \leq 3 + 0,4$$

$$= 2,6 < x \leq 3,4$$

$$\text{Skala 2} = 3 - (1,8 \times 0,67) < X \leq 3 - (0,6 \times 0,67)$$

$$= 3 - 1,2 < X \leq 3 - 0,4$$

$$= 1,8 < X \leq 2,6$$

$$\text{Skala 1} = X \leq 3 - (1,8 \times 0,67)$$

$$= X \leq 3 - 1,2$$

$$= X \leq 1,8$$

Menghitung rata-rata tiap aspek dengan rumus berikut :

$$\text{rata-rata aspek} = \frac{\text{jumlah skor rata-rata tiap indikator}}{\text{jumlah indikator}}$$

Produk merupakan hasil pengembangan jika hasil penilaian akhir memiliki nilai normal, sebagaimana ditentukan dalam penelitian ini, dan nilai kelayakan produk minimal 3,4 dalam kategori baik. Ilmu sosial serta ahli desain, menunjukkan bahwa produk tersebut merupakan hasil pengembangan.

b. Analisis data soal peserta didik

1) Uji validitas soal

Uji ini dilakukan untuk memastikan bahwa seperangkat instrument pengumpulan data sudah mengukur dengan tepat.⁴⁵ Berdasarkan tabel batas signifikan untuk koefisien korelasi, tingkat signifikansi yang digunakan adalah 5% untuk setiap item yang diukur. Jumlah sampel yang digunakan adalah tiga puluh, dan jumlah variabel dalam penelitian adalah dua. Karena k sama dengan dua, $df = n - k = 30 - 2 = 28$. Uji validitas ditunjukkan dengan angka yang dikenal sebagai pertanyaan validasi, yang dapat dihitung, dan r reliabelnya adalah 0,374

Tabel 3.6
Indeks Validasi

No	Nilai	Validitas
1	$\leq 0,374$	Soal yang dinyatakan valid
2	$\geq 0,374$	Soal yang dinyatakan tidak valid

Berdasarkan tabel di atas, soal dianggap valid jika nilai validasinya lebih besar atau sama dengan 0,374, sedangkan soal dianggap tidak valid jika nilainya kurang dari 0,374..

c. Validasi soal peserta didik

Validasi soal peserta didik berisi tentang butir soal yang telah di uji pada aplikasi *SPSS for windows versi 25* ,peneliti menyajikan 20 soal untuk 30 peserta didik untuk dilihat tingkat kevalidannya setiap butir soal.

⁴⁵ Nasrudin, metodologi penelitian pendidikan (Buku Ajar Praktis Cara membuat Penelitian)

Hasil validasi soal peserta didik telah diketahui sesuai dengan analisis data *SPSS for windows versi 25* berikut :

Correlations

	soal1	soal2	soal3	soal4	soal5	soal6	soal7	soal8	soal9	soal10	soal11	soal12	soal13	soal14	soal15	soal16	soal17	soal18	soal19	soal20	tbw
soal1 Pearson Correlation	1	-.131	.288	-.131	.294	.288	.294	.288	1.000 ^{**}	.294	1.000 ^{**}	-.015	1.000 ^{**}	-.131	-.196	.288	.351	-.131	1.000 ^{**}	-.154	.754 ^{**}
Sig. (2-tailed)		.491	.122	.491	.115	.122	.115	.122	.000	.115	.000	.938	.000	.491	.299	.122	.057	.491	.000	.417	.000
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal2 Pearson Correlation	-.131	1	-.089	1.000 ^{**}	-.167	-.089	-.167	-.089	-.131	-.167	-.131	-.201	-.131	1.000 ^{**}	-.167	-.089	-.149	.259	-.131	-.131	.073 [*]
Sig. (2-tailed)	.491		.640	.000	.379	.640	.379	.640	.491	.379	.491	.287	.491	.000	.379	.640	.432	.167	.491	.491	.701
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal3 Pearson Correlation	.288	-.089	1	-.089	.535 ^{**}	1.000 ^{**}	.535 ^{**}	1.000 ^{**}	.288	.535 ^{**}	.288	.141	.288	-.089	-.134	1.000 ^{**}	-.120	-.089	.288	-.105	.875 ^{**}
Sig. (2-tailed)	.122	.640		.640	.002	.000	.002	.000	.122	.002	.122	.457	.122	.640	.481	.000	.509	.640	.122	.581	.000
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal4 Pearson Correlation	-.131	1.000 ^{**}	-.089	1	-.167	-.089	-.167	-.089	-.131	-.167	-.131	-.201	-.131	1.000 ^{**}	-.167	-.089	-.149	.259	-.131	-.131	.073 [*]
Sig. (2-tailed)	.491		.640		.379	.640	.379	.640	.491	.379	.491	.287	.491	.000	.379	.640	.432	.167	.491	.491	.701
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal5 Pearson Correlation	.294	-.167	.535 ^{**}	-.167	1	.535 ^{**}	1.000 ^{**}	.535 ^{**}	.294	1.000 ^{**}	.294	-.113	.294	-.167	-.042	.535 ^{**}	-.224	.111	.294	-.196	.858 ^{**}
Sig. (2-tailed)	.115	.379	.002	.379		.002	.000	.002	.115	.000	.115	.552	.115	.379	.827	.002	.235	.559	.115	.299	.000
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal6 Pearson Correlation	.288	-.089	1.000 ^{**}	-.089	.535 ^{**}	1	.535 ^{**}	1.000 ^{**}	.288	.535 ^{**}	.288	.141	.288	-.089	-.134	1.000 ^{**}	-.120	-.089	.288	-.105	.875 ^{**}
Sig. (2-tailed)	.122	.640	.000	.640	.002		.002	.000	.122	.002	.122	.457	.122	.640	.481	.000	.509	.640	.122	.581	.000
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal7 Pearson Correlation	.294	-.167	.535 ^{**}	-.167	1.000 ^{**}	.535 ^{**}	1	.535 ^{**}	.294	1.000 ^{**}	.294	-.113	.294	-.167	-.042	.535 ^{**}	-.224	.111	.294	-.196	.858 ^{**}
Sig. (2-tailed)	.115	.379	.002	.379	.000	.002		.002	.115	.000	.115	.552	.115	.379	.827	.002	.235	.559	.115	.299	.000
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal8 Pearson Correlation	.288	-.089	1.000 ^{**}	-.089	.535 ^{**}	1.000 ^{**}	.535 ^{**}	1	.288	.535 ^{**}	.288	.141	.288	-.089	-.134	1.000 ^{**}	-.120	-.089	.288	-.105	.875 ^{**}
Sig. (2-tailed)	.122	.640	.000	.640	.002	.000	.002		.122	.002	.122	.457	.122	.640	.481	.000	.509	.640	.122	.581	.000
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal9 Pearson Correlation	1.000 ^{**}	-.131	.288	-.131	.294	.288	.294	.288	1	.294	1.000 ^{**}	-.015	1.000 ^{**}	-.131	-.196	.288	.351	-.131	1.000 ^{**}	-.154	.754 ^{**}

Sig. (2-tailed)	.000	.491	.122	.491	.115	.122	.115	.122		.115	.000	.938	.000	.491	.299	.122	.057	.491	.000	.417	.000
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal10 Pearson Correlation	.284	-.167	.535 ^{**}	-.167	1.000 ^{**}	.535 ^{**}	1.000 ^{**}	.535 ^{**}	.284	1	.284	-.113	.284	-.167	-.042	.535 ^{**}	-.224	.111	.284	-.196	.858 ^{**}
Sig. (2-tailed)	.115	.379	.002	.379	.000	.002	.000	.002	.115		.115	.552	.115	.379	.827	.002	.235	.559	.115	.299	.000
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal11 Pearson Correlation	1.000 ^{**}	-.131	.288	-.131	.284	.288	.284	.288	1.000 ^{**}	.284	1	-.015	1.000 ^{**}	-.131	-.196	.288	.351	-.131	1.000 ^{**}	-.154	.754 ^{**}
Sig. (2-tailed)	.000	.491	.122	.491	.115	.122	.115	.122	.000	.115		.938	.000	.491	.299	.122	.057	.491	.000	.417	.000
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal12 Pearson Correlation	-.015	-.201	.141	-.201	-.113	.141	-.113	.141	-.015	-.113	-.015	1	-.015	-.201	-.113	.141	-.067	.050	-.015	.428 [*]	.115
Sig. (2-tailed)	.938	.287	.457	.287	.552	.457	.552	.457	.938	.552	.938		.938	.287	.552	.457	.723	.792	.938	.018	.516
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal13 Pearson Correlation	1.000 ^{**}	-.131	.288	-.131	.294	.288	.294	.288	1.000 ^{**}	.294	1.000 ^{**}	-.015	1	-.131	-.196	.288	.351	-.131	1.000 ^{**}	-.154	.754 ^{**}
Sig. (2-tailed)	.000	.491	.122	.491	.115	.122	.115	.122	.000	.115	.000	.938		.491	.299	.122	.057	.491	.000	.417	.000
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal14 Pearson Correlation	-.131	1.000 ^{**}	-.089	1.000 ^{**}	-.167	-.089	-.167	-.089	-.131	-.167	-.131	-.201	-.131	1	-.167	-.089	-.149	.259	-.131	-.131	.073 [*]
Sig. (2-tailed)	.491		.640	.000	.379	.640	.379	.640	.491	.379	.491	.287	.491		.379	.640	.432	.167	.491	.491	.701
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal15 Pearson Correlation	-.196	-.167	-.134	-.167	-.042	-.134	-.042	-.134	-.196	-.042	-.196	-.113	-.196	-.167	1	-.134	-.224	.111	-.196	.294	-.082
Sig. (2-tailed)	.289	.379	.481	.379	.827	.481	.827	.481	.296	.827	.296	.552	.296	.379		.481	.235	.559	.299	.115	.828
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal16 Pearson Correlation	.288	-.089	1.000 ^{**}	-.089	.535 ^{**}	1.000 ^{**}	.535 ^{**}	1.000 ^{**}	.288	.535 ^{**}	.288	.141	.288	-.089	-.134	1	-.120	-.089	.288	-.105	.875 ^{**}
Sig. (2-tailed)	.122	.640	.000	.640	.002	.000	.002	.000	.122	.002	.122	.457	.122	.640	.481		.509	.640	.122	.581	.000
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal17 Pearson Correlation	.351	-.149	-.120	-.149	-.224	-.120	-.224	-.120	.351	-.224	.351	-.067	.351	-.149	-.224	-.120	1	-.149	.351	.088	.108
Sig. (2-tailed)	.057	.432	.529	.432	.235	.529	.235	.529	.057	.235	.057	.723	.057	.432	.235	.529		.432	.057	.645	.589
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal18 Pearson Correlation	-.131	.259	-.089	.259	-.111	-.089	-.111	-.089	-.131	-.111	-.131	.050	-.131	.259	-.111	-.089	-.149	1	-.131	-.131	.112

Sig. (2-tailed)	.491	.167	.840	.167	.559	.840	.559	.840	.491	.559	.491	.792	.491	.167	.559	.840	.432		.491	.491	.557
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal19 Pearson Correlation	1.000 ^{**}	-.131	.288	-.131	.294	.288	.294	.288	1.000 ^{**}	.294	1.000 ^{**}	-.015	1.000 ^{**}	-.131	-.196	.288	.351	-.131	1	-.154	.754 ^{**}
Sig. (2-tailed)	.000	.491	.122	.491	.115	.122	.115	.122	.000	.115	.000	.938	.000	.491	.299	.122	.057	.491		.417	.000
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal20 Pearson Correlation	-.154	-.131																			

Berdasarkan gambar – gambar diatas diperoleh Tabel berikut menampilkan hasil uji validitas menggunakan *SPSS for Windows versi25* :

Tabel 3.7
Hasil Uji Validitas Soal

No Soal	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,754	0,374	Valid
2	0,073	0,374	Tidak Valid
3	0,675	0,374	Valid
4	0,073	0,374	Tidak Valid
5	0,685	0,374	Valid
6	0,675	0,374	Valid
7	0,658	0,374	Valid
8	0,675	0,374	Valid
9	0,754	0,374	Valid
10	0,658	0,374	Valid
11	0,754	0,374	Valid
12	0,115	0,374	Tidak Valid
13	0,754	0,374	Valid
14	0,073	0,374	Tidak Valid
15	0,092	0,374	Tidak Valid
16	0,675	0,374	Valid
17	0,108	0,374	Tidak Valid
18	0,112	0,374	Tidak Valid
19	0,754	0,374	Valid
20	0,027	0,374	Tidak Valid

Berdasarkan tabel diatas dimulai dengan pertanyaan 1 yang memiliki skor awal berbeda yang menentukan apakah dinyatakan valid atau tidak valid, tabel di atas juga menunjukkan hasil dari uji validitas ditunjukkan pada. Suatu pertanyaan dianggap valid jika melebihi 0,374 nilai R tabelnya. Delapan dari 20 pertanyaan dinyatakan tidak valid. 12 pertanyaan dinyatakan valid, tetapi hanya 10, khususnya pertanyaan 1, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3.8
Rekapitulasi Hasil Uji Validitas

Keterangan	No Soal	Jumlah Soal
Valid	1,3,5,6,7,8,9,10,11,13,16,19	12
Tidak Valid	2,4,12,14,15,17,18	8

Dari tabel diatas dijelaskan bahwa ditemukan 12 pertanyaan valid dan 8 pertanyaan tidak valid dengan menggunakan *SPSS for Windows versi 25* di atas. Para peneliti menguji siswa dengan sepuluh pertanyaan yang valid menggunakan ini.

d. Analisis data keefektifan bahan ajar e-book interaktif

Lembar soal dan tes valid yang diberikan kepada siswa setelah treatment bahan ajar e-book berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madsrah Tsanawiyah Al-Amin Silo pada materi ekonomi kreatif untuk mengevaluasi keefektifan data yang dikumpulkan dari hasil belajar siswa.

Siswa yang hasil belajarnya memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM) menjadi dasar pengumpulan data keefektifan.

KKM ditetapkan oleh sekolah dan sudah ada. Dan dianalisis berdasarkan nilai. Adapun analisis nilai dapat menggunakan rumus berikut ini :

$$Skor = \left(\frac{\text{jumlah skor seluruh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \right)$$

$$Skor = \left(\frac{86,00}{100} \times 100\% = 86\% \right)$$

Tabel 3.9
Tabel Indikator Tingkat Keefektifan bahan ajar

Presentase	Katagori
86%- 100%	Sangat efektif
76%- 85%	Efektif
60%- 75%	Cukup efektif
55%- 59%	Kurang efektif
≤54%.	Sangat tidak efektif

(sumber data diolah)⁴⁶



⁴⁶ Ngalim purwanto, Pinsip prinsip dan teknik EVALUASI Pengajaran, (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2000), h. 103

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uraian tahapan pengembangan, analisis data, dan revisi produk yang telah dikembangkan dijelaskan pada Bab 4. Tahapan yang telah peneliti lakukan selama proses pengembangan produk dibahas pada deskripsi tahapan pengembangan. Hasil validasi dari ahli dan uji coba lapangan yang melibatkan mahasiswa sebagai subjek pengguna produk yang telah mencapai tingkat kelayakan produk tertentu adalah subjek analisis data. Perbedaan antara produk yang dibuat oleh ahli akan dibahas berdasarkan pengembangan dan tanggapan produk siswa.

A. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pengembangan

1. Tahap pendefinisian (*define*)

a. Analisis awal

Berdasarkan wawancara pada hari Kamis tanggal 7 April 2022 dengan Bapak Slamet Riyadi, S.Pd mengenai pentingnya menggunakan media dan bahan ajar, guru hanya menggunakan buku cetak, powerpoint, dan latihan soal selama pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan dan pasif ketika pembelajaran berlangsung. Alasan guru tidak menggunakan karena keterbatasan keterampilan yang mereka miliki untuk mengembangkan bahan ajar.

b. Analisis siswa

Berdasarkan hasil Analisis Siswa MTs Al- Amin ada beberapa hal yang mendorong melaksanakan penelitian:

- 1) Peserta didik Melek Tehnologi untuk dapat mengakses bahan

ajar e-book

- 2) Adanya fasilitas internet di lembaga
- 3) Bahan ajar atau sumber belajar serta media yang digunakan adalah media cetak seperti, buku paket, LKS, dll
- 4) Peserta didik memiliki respon pasif dalam pembelajaran IPS ada juga sebagian peserta didik cenderung memilih tidur, ada sebagian yang memilih komunikasi nonformal bersama teman sebangkunya serta tidak antusias dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

Dari pemaparan hasil observasi tersebut dapat dikatakan pembelajaran cenderung membosankan. percaya bahwa model pembelajaran yang diajarkan saat ini tidak membantu mereka sepenuhnya memahami materi dalam IPS.

Siswa biasanya mengalami kebosanan sebagai akibat dari kegiatan pendidikan yang berulang-ulang. Ketika pembelajaran dilakukan secara *online*, ada lebih banyak masalah, seperti menurunnya prestasi belajar siswa dan menurunnya semangat belajar siswa. Siswa juga beranggapan bahwa guru tidak mengkomunikasikan atau mengarahkan kegiatan pembelajaran seperti yang dilakukannya di dalam kelas, yang mengurangi salah satu faktor yang mempengaruhi minat dan hasil belajar.

c. Analisis data

Dalam bahan ajar e-book bersifat kognitif yang dibuat tugas

berupa *quiz* pilihan ganda dan *Essay*

d. Analisis konsep

Peneliti menentukan materi yang akan dikembangkan dalam bahan ajar *e-book* berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi *flip pdf profesional* sesuai dengan kurikulum 2013 dan memilih materi yang ada pada KD 3.3 “Menganalisis ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga pasar) pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan, Pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat. Berdasarkan KD tersebut peneliti menentukan materi pada bab Ketergantungan Antarruang dan Pengaruhnya Terhadap kesejahteraan masyarakat khusus pada 1 sub bab yaitu Ekonomi kreatif (Upaya meningkatkan Ekonomi Kreatif berdasarkan Potensi wilayah Untuk meningkatkan Kesejahteraan masyarakat Indonesia).

e. Analisis tujuan pembelajaran

Berikut ini cara peneliti menemukan indikator pembelajaran yang sesuai dengan materi IPS kelas IX khususnya ekonomi kreatif:

- 1) Menjelaskan pengertian ekonomi kreatif secara tepat dan kritis dengan membaca materi *e-book* interaktif
- 2) Menjelaskan Ciri- ciri Ekonomi Kreatif secara kritis dengan mengamati materi video dalam *e-book* interaktif
- 3) Menyebutkan bidang- bidang ekonomi kreatif dengan benar dengan mengamati video materi *e-book* interaktif

- 4) Menjelaskan Cara Mengembangkan ekonomi kreatif secara benar dengan membaca materi *e-book* interaktif

2. Tahap Desain (*Design*)

- a. Pemilihan aplikasi pendukung pembuatan bahan ajar *e-book* berbasis multimedia interaktif

Dalam penyusunan bahan ajar *e-book* IPS berbasis multimedia interaktif peneliti membutuhkan beberapa aplikasi pendukung dalam pembuatan produk. Adapun aplikasi yang digunakan :

- 1) Microsoft Word. Ms Word ini digunakan untuk menyusun, merangkai *e-book* dan menyertakan gambar yang tetap, tidak dapat di edit lagi apabila telah di *convert* pada PDF.

- 2) Canva

Aplikasi Canva digunakan untuk membuat Cover sesuai tema *e-book* yang diinginkan.

- 3) Kine master

Aplikasi ini guna pembuatan serta Pengeditan video pembelajaran yang lengkap sehingga dapat membantu penyelesaian pembuatan video pembelajaran yang akan dicantumkan pada *e-book* nantinya.

- 4) Konversi word to pdf

Pada aplikasi pembuat *e-book* hanya bisa mengimpor PDF, *Image*. Maka *e-book* yang dibuat harus di *covert* terlebih dahulu ke PDF baru dapat dilanjutkan ke langkah berikutnya.

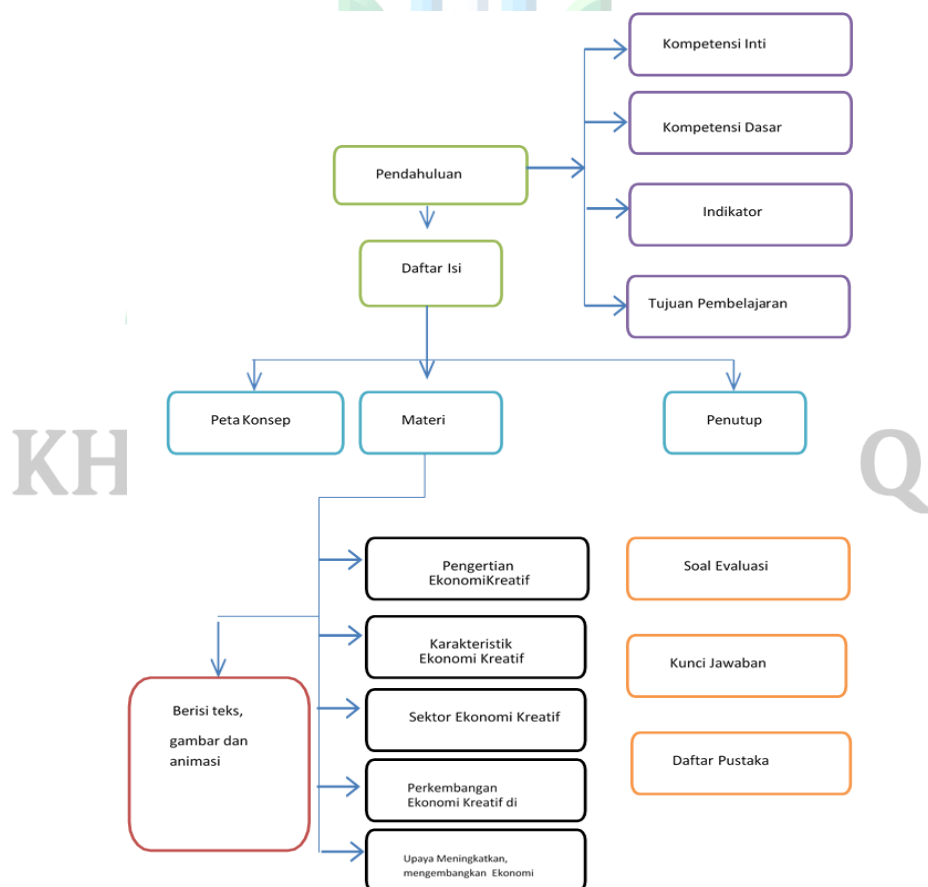
- 5) Filp PDF Profesional

Perangkat lunak utama yang digunakan oleh pengembang untuk membuat *e-book* pembelajaran IPS yang menarik serta efektif. Didalamnya terdapat banyak macam icon yang dapat digunakan untuk pembuatan serta pengeditan bahan ajar, media pembelajaran, dll .dapat memuat video, audio, gambar serta teks interaktif.

b. Pemilihan format

Bahan ajar menggunakan Format yang dibuat dengan *software flip pdf profesioanal* dengan materi ekonomi kreatif sesuai dengan kurikulum 2013.

Adapun flowchart *e-book* berbasis multimedia interaktif yaitu :



Gambar 4.1 flowchart bahan ajar *e-book* (Sumber : shorturl.at/dFHK5)

c. Rancangan awal

1) Menyiapkan draft awal *e-book* dalam format *Word* dan *PDF*

E-book berbasis *Flip PDF Professional* Secara umum memiliki komponen sebagai berikut :

a) Komponen Pendahuluan

Pada bagian Pendahuluan terdapat, petunjuk penggunaan *e-book*, dan daftar isi terdiri dari pendahuluan. Serangkaian petunjuk umum untuk menggunakan *e-book*.

b) Komponen Kompetensi

Kompetensi dasar, indikator, dan peta konsep yang harus dicapai siswa terdapat pada bagian ini.

c) Komponen Kegiatan Pembelajaran

Bagian ini meliputi kegiatan pembelajaran refleksi, tujuan pembelajaran, peran guru dan orang tua, uraian materi, tugas individu dan kelompok, kuis, rangkuman, latihan soal di akhir 1, 2, dan 3, dan kuis.

d) Komponen Evaluasi

Instruksi untuk melakukan tes formatif termasuk dalam bagian ini. Tes formatif terdiri dari bagian pilihan ganda dan deskripsi hasil evaluasi dalam bentuk rubrik penilaian. Setiap modul diakhiri dengan tes ini.

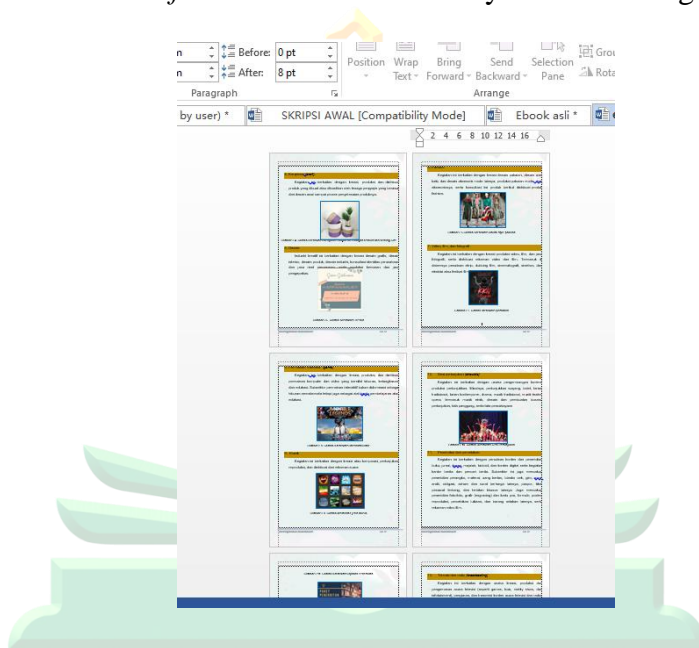
e) Komponen Sampul belakang

Glosarium, daftar pustaka, dan kunci jawaban tes formatif,

serta kunci jawaban untuk kegiatan pembelajaran 1, 2, dan 3 dapat dilihat pada bagian ini.

Dalam penyusunan draf *e-book* format *word* dan *PDF* yang perlu diperhatikan adalah:

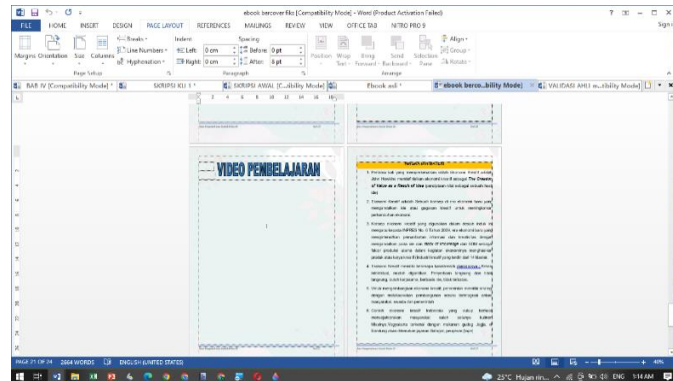
- a) Dengan menyesuaikan keterampilan dasar, dapat menggunakan *Microsoft Word 2010* untuk menyusun dan mengetik buku.



Gambar 4. 2 Menyusun Materi Berformat *Microsoft Word*

Setelah kerangka penyusunan *e-book* selesai, seperti yang ditunjukkan pada **Gambar 4.2** di atas, kompilasi materi berbasis *Microsoft Word*, kegiatan pembelajaran, dan soal latihan IPS yang berasal dari berbagai *literature* Hal yang harus dilakukan, selain menulis konten , adalah mendesain *e-book* dengan menambahkan gambar agar lebih menarik

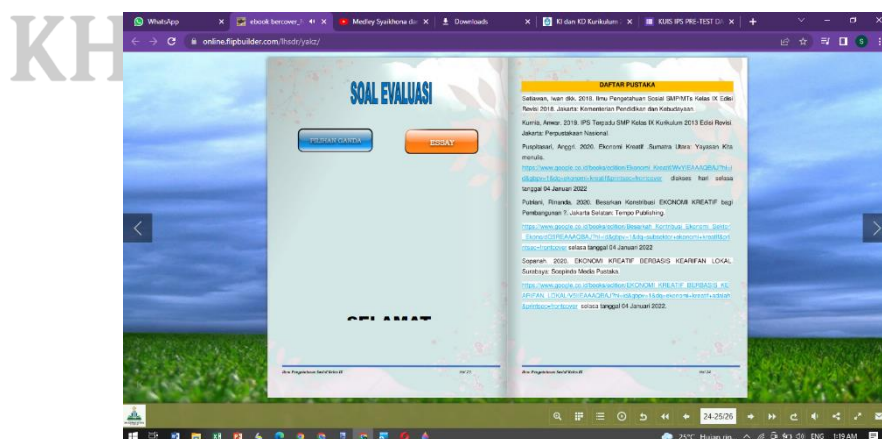
- b) Di *Microsoft Word*, sediakan lembar kosong tempat video atau ilustrasi dapat disisipkan



Gambar 4. 3 Ruang kosong untuk video Berformat *Microsoft Word*

Seperti gambar diatas untuk menyajikan materi video perlu menyediakan ruang kosong pada *word* selanjutnya ketika mengedit *e-book* menggunakan *software Flip Pdf Professional*. Untuk link video akan dimasukkan

- c) Tes formatif dan kegiatan pembelajaran disertai kunci jawaban
d) Tambahkan gambar tombol "*klik*" ke lembar *Microsoft Word*, yang nantinya akan menyertakan *hyperlink*



Gambar 4. 4 Tombol / *button link* dan soal quiz

Pada gambar diatas halaman evaluasi dalam e-book ditambahkan *button* pilihan ganda dan *essay* atau uraian , disana ketika diklik maka akan mengarahkan kita pada pengerjaan *quiz* berbentuk pilihan ganda langsung dari e-book , *essay* secara otomatis mengikuti arah *link google form* .

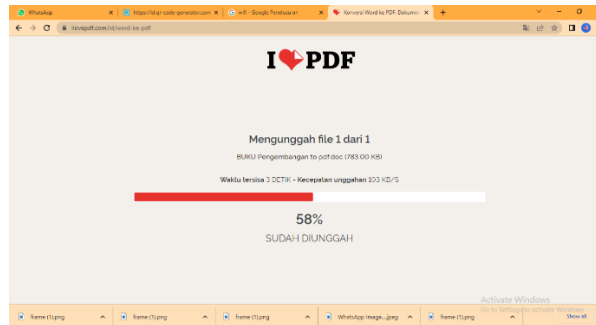
e) Mendesain cover modul dengan *software Canva*



Gambar 4. 5 Tampilan proyek desain cover dengan *Canva*

Gambar 4.5 menjelaskan bahwa membuat cover *e-book* yang di buat memanfaatkan aplikasi *Canva* . Setelah semua materi selesai ditulis, tahap pembuatan cover selesai. Sampul yang sudah jadi ditambahkan ke dokumen Microsoft Word dan ditempatkan di halaman pertama ebook.

- f) Menyimpan semua dokumen *Microsoft Word* ke dalam format PDF



Gambar 4. 6 convert word to PDF

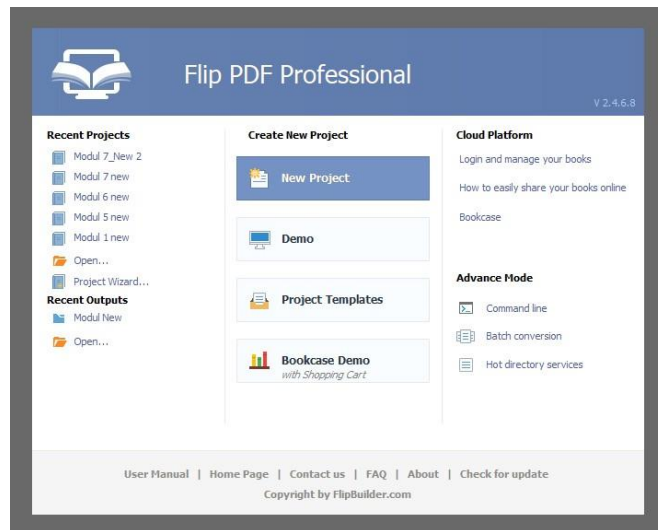
Berdasarkan gambar diatas menunjukkan proses convert dari fil *word* ke file *PDF* untuk diimport pada aplikasi *Flip PDF Profesional*

- 2) Mengkonversi file *e-book* dari format PDF menjadi berformat *flip PDF book*

Pada tahap ini, Anda akan menggunakan perangkat lunak *Flip PDF Profesional* untuk merancang draf PDF buku Anda.

Langkah-langkah untuk mengubah *e-book* menjadi *flipbook* tercantum di bawah ini :

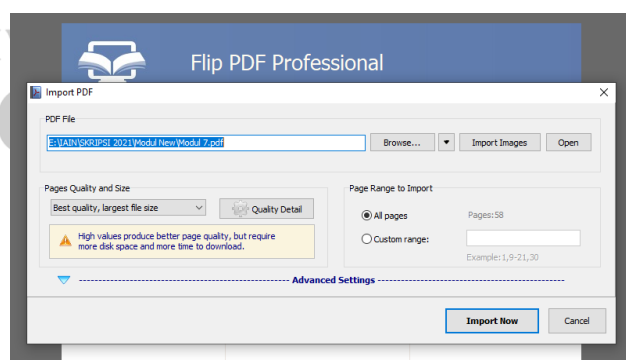
- a) Membuka *software* pembuat buku digital yaitu *Flip PDF Profesional*



Gambar 4. 7 Tampilan Menu Awal Aplikasi

Gambar diatas menunjukkan tampilan awal pada aplikasi aplikasi *Flip Pdf Professional* yang terdiri dari beberapa menu kemudian tampilan yang akan muncul seperti pada gambar 4.8 selanjutnya klik *create new project* untuk memulai projectbaru.

b) Selanjutnya menuju jendela *import pdf*.

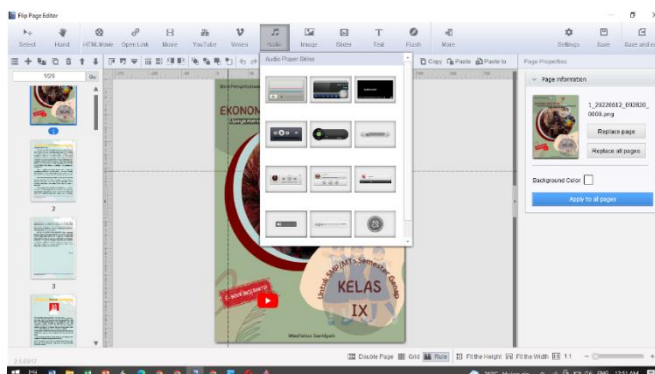


Gambar 4. 8 Tampilan Jendela *Import PDF Flip PDF Profesional*

Gambar 4.8 diatas tata cara import file modul yang sudah disiapkan dalam format pdf dengan cara klik "browse".

Jika sudah memilih file yang akan di download, klik “Import Now” dan tunggu beberapa saat hingga file terbuka seperti pada **gambar 4.9** dibawah ini

- c) Berikutnya klik *edit pages* yang terdapat pada menu atas



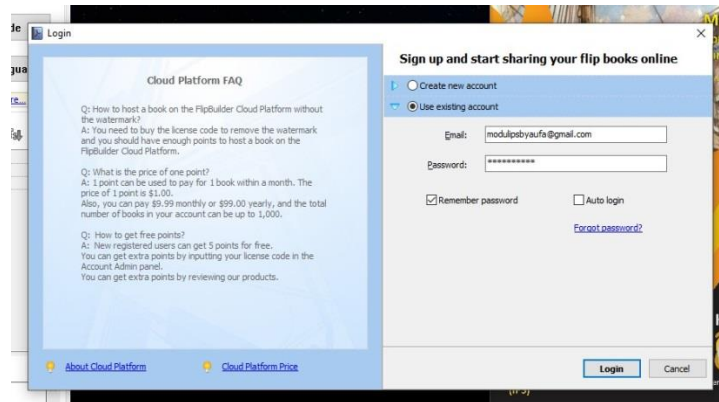
Gambar 4.9 Tampilan *edit pages*

Gambar diatas adalah Metode Masuk ke menu edit halaman seperti yang ditunjukkan pada **Gambar 4.9** untuk memasukkan berbagai link aktif untuk video, kuis, dan kunci jawaban. Tampilan jendela halaman edit seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.10 di bawah ini.

Berbagai bentuk multimedia, termasuk audio dan video, akan disertakan dalam bagian *ebook* ini. Musik akan ditambahkan ke sampul, tautan video akan ditambahkan ke ruang kosong, dan berbagai tautan aktif ke kuis dan kunci jawaban akan ditambahkan

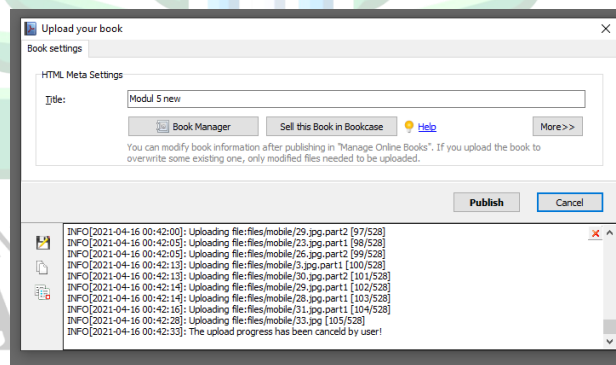
- a) Setelah proses pengeditan halaman selesai, klik Simpan dan keluar.
- b) Ada menu template yang memungkinkan Anda memilih latar belakang yang tepat untuk *e-book* agar terlihat lebih baik.

c) Unggah *e-book* online.



Gambar 4. 10 Gambaran Login Sebelum *Upload Online*

Berdasarkan gambar tersebut menunjukkan proses *log in* dengan akun email serta password setelah registrasi yaitu Klik *apply change* kemudian klik *Uplode Online* dan login terlebih dahulu sebelum uplode *e-book*.



Gambar 4. 11 Proses *Upload E-book*

Selanjutnya gambar diatas menunjukkan proses publish secara *online* , yang nantinya akan berbentuk *link* dan *index* secara *offline* produk

d) Membuat Strategi Pengujian

Pilih bahan evaluasi pada tahap ini untuk menilai

keefektifan belajar siswa dengan memberikan soal latihan pilihan ganda untuk kegiatan pembelajaran di akhir materi kegiatan pembelajaran dan soal tes formatif pilihan ganda di akhir setiap *e-book*. Kunci jawaban untuk formatif tes dan kegiatan pembelajaran terdapat dalam *e-book* ini. Tujuan dari pemberian kunci jawaban ini adalah agar siswa dapat menilai sendiri hasil evaluasi pembelajaran sesuai dengan rubrik penilaian yang telah disediakan. Jika nilai tes formatif memenuhi ambang batas yang diharapkan yaitu 80 atau lebih tinggi. Namun, siswa harus mempelajari kembali *e-book* sampai mereka mencapai nilai yang memuaskan jika mereka menerima nilai di bawah 80.

3. *Development (Pengembangan)*

Mengikuti revisi berdasarkan masukan ahli dan data uji, tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan bentuk akhir produk pengembangan melalui langkah-langkah sebagai berikut::

a. **Validitas Ahli Materi**

Produk bahan ajar *e-book* berbasis multimedia interaktif menggunakan *Plip PDF professional* pada pembelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Al- Amin tahun pelajaran 2021-2022 Evaluasi di lakukan oleh Bapak Selamat Riyadi, S.Pd sebagai guru madrasah tsanawiyah al- amin silo Jember. Tujuan dari konsultasi ahli materi adalah untuk mengumpulkan data yang akan digunakan untuk merevisi

materi pembelajaran yang dibuat sebelum uji lapangan. Aspek pembelajaran yang dievaluasi untuk melihat apakah konten memenuhi kompetensi dasar dalam penyajiannya. Pada 3 Februari , 2022, seorang ahli materi mereview produk. Dosen yang dipilih menjadi ahli materi dilihat dari kemampuannya berpikir kreatif dengan materi. Skala likert dengan lima kemungkinan jawaban digunakan dalam survei, yaitu: 1, 2, 3, 4, dan 5. Tabel berikut menampilkan hasil evaluasi ahli materi dari berbagai aspek kualitas materi:

Tabel. 4.1
Tabel penyajian hasil validasi ahli materi

No	Indikator	Skor	Katagori
1	Keruntutan sistematika penyajian materi	4	Baik
2	Relevansi materi sudah sesuai dengan kompetensi dasar	5	Sangat baik
3	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator	5	Sangat baik
4	Kejelasan materi yang disajikan	4	Baik
5	Keluasan dan kedalaman materi sesuai dengan tingkat jenjang pendidikan	5	Sangat baik
6	penggunaan bahasa dapat dimengerti siswa	5	Sangat baik
7	Penggunaan istilah dapat dimengerti siswa	5	Sangat baik
8	Contoh pemberian ilustrasi materi sudah jelas dan dapat dipahami	4	Baik
9	Tujuan pembelajaran yang disajikan siswa jelas	5	Sangat baik
10	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat baik
Jumlah		44	
Rata – rata		44	Sangat baik

(Sumber : Data primer diolah)

Berdasarkan tabel diatas adalah penyajian hasil validasi materi mendapatkan skor nilai 44 berkrteria sangat baik diperoleh dari 10

poin pertanyaan . pada poin 1,4,8 mendapat skor nilai 4 berkriteria baik, sedangkan poin 2,3,5,6,7,9,10 adalah skor nilai 5 berkriteria sangat baik.

Komentar dan saran dari Validator ahli materi terhadap bahan ajar *e-book* berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Flip PDF Profesioanal* sebagai berikut :

Tabel 4.2
Penyajian hasil komentar dan saran ahli materi

Komentar dan saran
Keseluruhan sudah baik, sesuai dengan kompetensi. Namun untuk referensi harus di perbanyak.

Berdasarkan tabel diatas ahli validasi memberikan komentar pada lembar kertas yang telah diberikan oleh peneliti yaitu secara keseluruhan sudah baik, sesuai dengan kompetensi namun juga disertai dengan saran yaitu memperbanyak referensi pada bahan ajar *e-book*

Kemudian Komentar dan saran dari ahli validator materi telah direvisi oleh pengembang sesuai saran.

b. Validasi Ahli Bahasa

Dilakukan oleh Bapak Khotibul Umam, M.A. selaku tutor ahli Bahasa pada tanggal 03 Februari 2022 yang sudah meluangkan waktunya untuk memvalidasi instrument penelitian pengembangan produk ini, adapun tabel instrument adalah sebagai berikut :

Tabel. 4.3
Tabel penyajian Ahli bahasa

No	Indikator	Skor	Katagori
1	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar	3	Cukup baik
2	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan pada pokok pembahasan	4	Baik
3	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa	5	Sangat baik
4	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif mudah dipahami	5	Sangat baik
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	4	Baik
6	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	5	Sangat baik
7	Konsistensi dalam penggunaan ikon	4	Baik
8	Konsistensi penggunaan istilah	4	Baik
9	Ketepatan ejaan	4	Baik
10	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	4	Baik
Jumlah		42	
Rata – rata		4,2	Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas adalah penyajian hasil validasi Bahasa mendapatkan skor nilai 42 juga ber kriteria sangat baik diperoleh dari 10 poin pertanyaan. Pada poin 1, mendapat skor nilai 3 ber kriteria cukup baik, dan poin 2,5,7,8,9,10 adalah skor nilai 4 ber kriteria baik, sedangkan poin 3,4,6 memiliki skor nilai 5 yang ber kriteria sangat baik.

Berikut komentar dan saran validator linguis mengenai pembuatan bahan ajar e-book interaktif berbasis multimedia berbasis file PDF profesional::

Tabel 4.4
Penyajian komentar dan saran ahli bahasa

Komentar dan saran
Secara umum aspek Bahasa sudah baik, tetapi perlu diperbaiki kesalahan, baik penulisan maupun tanda bacanya

Berdasarkan tabel diatas, ahli validasi Bahasa memberikan komentar pada bahan ajar *e-book* pada lembar instrument yang diberikan peneliti dengan beberapa pertanyaan mengenai bahan ajar *e-book* , komentar ahli Bahasa tersebut tertera bahwa secara umum sudah baik namun ada beberapa kesalahan yang harus diperbaiki yaitu baik penulisan ataupun tanda baca pada bahan ajar *e-book*.

Kemudian komentar dan saran dari ahli Bahasa telah direvisi sesuai saran .

c. Validitas Ahli Desain Bahan Ajar *E-book*

Produk bahan ajar *ebook* berbasis multimedia interaktif menggunakan flip pdf professional pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IX di MTs Al -Amin Silo tahun pelajaran 2021/2022 divalidasi ahli desain yaitu dilakukan oleh Bapak D.r Moh Sahlan, M. A.g sebagai dosen UIN KHAS jember. Untuk mengumpulkan informasi untuk revisi bahan ajar e-book pembelajaran yang dikembangkan sebelum uji lapangan, para ahli desain dikonsultasikan. Tujuan dari layar penilaian ini adalah untuk menentukan apakah siswa menggunakan bahan ajar e-book.

Kemudahan penggunaan, efisiensi teks, dan kejelasan navigasi semuanya dievaluasi oleh aspek pemrograman.

Pada tanggal 4 Februari 2002, dosen dipilih sebagai ahli media/desain untuk mempertimbangkan kemampuannya dalam mengajar *e-book* berbasis multimedia pembelajaran interaktif atau desain bahan ajar menggunakan skor mendekati 0-100. Pada tahap awal pengembangan, pengembang menyatakan maksud dan tujuan meminta izin untuk bersedia menjadi predator dari produk yang sedang dikembangkan. Langkah kedua adalah pengembang memberikan produk yang sedang dikembangkan kepada ahli materi untuk penilaian atau validasi produk. Produk dievaluasi oleh ahli desain pada tanggal 2 Mei Tabel berikut menampilkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh ahli desain mengenai aspek kualitas desain :

Tabel 4.5
Penyajian validasi ahli desain

No	Indikator	Skor	Katagori
1	Gambar dalam <i>e-book</i> sederhana dan menarik	5	Sangat baik
2	Gambar dalam <i>e-book</i> mudah dipahami	5	Sangat baik
3	Kalimat yang digunakan dalam <i>e-book</i> mudah dipahami	5	Sangat baik
4	Urutan <i>e-book</i> sudah sesuai dengan indicator pencapaian kompetensi dalam silabus materi Ekonomi Kratif	5	Sangat baik
5	Petunjuk dalam menggunakan <i>e-book</i> sudah sesuai	4	Baik
6	Gambar dan tulisan yang diterapkan pada <i>e-book</i> ada penekanan terhadap tujuan pembelajaran yang hendak dicapai	5	Sangat baik

No	Indikator	Skor	Katagori
7	Kesesuaian ukuran gambar dalam e-book telah seimbang dan ditata sebaik mungkin	4	Baik
8	Gambar dan video yang digunakan dalam e-book sesuai dengan tema buku	5	Sangat baik
9	Degradasi warna yang digunakan dalam e-book telah sesuai	5	Sangat baik
10	Kombinasi tulisan dan background dalam e-book seimbang dan menarik	5	Sangat baik
Jumlah		48	
Rata – rata		4,8	Sangat baik

Tabel diatas adalah penyajian hasil validasi Bahasa mendapatkan skor nilai 48 berkrteria sangat baik diperoleh dari 10 poin pertanyaan . Pada poin 5 dan 7, mendapat skor nilai 4 berkrteria berkrteria baik, sedangkan poin 1,2,3,4,6,8,9,10 memiliki skor nilai sangat baik dengan skor 5.

Berikut komentar dan saran Validator ahli desain mengenai pengembangan bahan ajar e-book berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi file PDF profesional:

Tabel 4.6
Penyajian komentar dan saran ahli desain

No	Komentar dan saran
1	Biodata diletakkan di halaman belakang
2	Petunjuk penggunaan hendaknya ada
3	Menyeertakan Sumber gambar dan video

Berdasarkan tabel diatas menjelaskan bahwa hasil dari komentar serta saran ahli desain yaitu letak biodata penulis yang harusnya ada di belakang dan harus ada petunjuk penggunaan juga harus menyertai sumber dari gambar- gambar ataupun video

Rekomendasi berikut telah dimasukkan ke dalam revisi saran dan komentar yang dibuat oleh para ahli dalam desain materi pendidikan:

- 1) Biodata sudah terletak halaman dibelakang
- 2) Sudah terdapat petunjuk penggunaan e-book beserta
- 3) Gambar dan video telah disertai sumber

d. Efektivitas uji coba produk

Tahap uji coba terhadap peserta didik kelas IX-A dengan memberikan lembar soal yang sudah diuji kevalidannya dilakukan pada prosedur ini.

Setelah dilakukan Pengembangan suatu produk, validasi, dan revisi, langkah berikutnya adalah melakukan uji coba dengan 30 siswa yang berpartisipasi sebagai responden. Tujuan uji coba adalah untuk memastikan seberapa baik kinerja produk yang baru dikembangkan. Uji coba ini berlangsung pada tanggal 12 April 2022, hari Selasa, menggunakan siswa kelas IX-A sebanyak 30 siswa Madrasah Tsanawiyah Al- Amin Silo. Langkah pertama peneliti menemui peserta didik yang diumumkan melalui WAG sekaligus menghubungi guru IPS yaitu bapak Selamat Riyadi, S.Pd, karena pada bulan puasa siswa Madrasah Tsanawiyah Al-Amin Silo sedang pembelajaran daring dirumah masing-masing karena bertepatan hari libur santri. Selain itu, pengembang dan pendidik sepakat untuk melakukan uji coba di kelas IX-A dengan 30 siswa untuk menguji tingkat keefektifan

pembelajaran. Pengujian dilakukan dengan menggunakan bahan ajar e-book berbasis multimedia interaktif, dan data kuantitatif dikumpulkan dari hasil dari pengujian. Nilai tes siswa memberikan dasar untuk data kuantitatif ini. Format penyajian data nilai siswa adalah sebagai berikut:.

Tabel 4.7
Penyajian data nilai tes peserta didik

No	Nama	KKM	Nilai
1	AAN ANDREAWAN	70	70
2	ABDURRAHMAN	70	90
3	ADIP ALFARIKI	70	80
4	AFANDI	70	90
5	AGIL EKO	70	100
6	AHMAD ROFIKI	70	90
7	ALEX SAPUTRA	70	90
8	ARIFAH MUNAWWAROH	70	90
9	BAGUS PRATAMA	70	100
10	CRYSTALIA SYAVITA	70	80
11	DANI RAHMAN FAWWAZ	70	70
12	DAVIN DAMAN SYAHRONI	70	70
13	DIMAS ANDRA PRATAMA	70	80
14	FARID ALI MUSTAFA	70	90
15	FERI FIRMANSYAH	70	100
16	FINA NOFELIA	70	90
17	HIKMATUL KASIROH	70	90
18	HOLIFIA	70	80
19	ILSEM M	70	80
20	IMELIA KURNIAWAN	70	70
21	JAZIA AZIMA	70	90
22	KESYA AURA BAHRI	70	90
23	M AGUNG FEBRIAN	70	90
24	MAISAROH	70	80
25	MALIK GEMILANG ADITIA	70	90
26	MOCH DANIL FATAH	70	90
27	MOH ALIL IBRAHIM	70	80
28	MOH ANDRE FEBRIANO	70	100
29	MOHAMMAD FARHAN	70	80
30	MUHAMAD FISAL ROMADONI	70	90
MEAN			86,00

(Sumber : data diolah)

Gambar diatas merupakan hasil dari nilai peserta didik yang telah mengerjakan soal 30 peserta didik dapat kita ketahui mendapati nilai dengan rata –rata 86,00

B. Analisis Data

Hasil penilaian ahli dan nilai tes seberapa baik siswa menggunakan produk dimasukkan dalam analisis data .

1. Analisis Validasi Ahli

a. Analisis Ahli Materi

Materi tersebut berisi tentang evaluasi bahan ajar e-book berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi flip pdf profesional berdasarkan perhitungan data kuantitatif berdasarkan hasil validator ahli. Berikut hasil validasi ahli materi sebagai berikut:

Gunakan rumus di bawah ini untuk menentukan rata-rata setiap aspek.:

$$\text{Rata – rata tiap aspek: } \frac{\text{jumlah skor rata-rata tiap indikator}}{\text{jumlah indikator}}$$

$$\text{Rata- rata tiap aspek : } \frac{44}{10}=4,4$$

Tabel 4.8
Kriteria uji kelayakan

Rerata Skor	Kriteria
$X > 4,2$	Sangat Baik
$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel diatas terdapat hasil penilaian ahli materi produk bahan ajar *e-book* berbasis multimedia interaktif menggunakan *flip pdf profesional*, rata-rata penilaian ahli materi adalah 4,4. Ada

beberapa kriteria hasil penilaian,: $X > 4,2$ dalam kategori sangat baik,.34 $X < 4,2$ dalam kategori baik, 2,6 $X < 3,4$ dalam kategori sedang, 1,8 $X < 2,6$ dalam kategori kurang , dan $X < 1,8$ dalam Hasil penilaian dapat diterima untuk digunakan tanpa modifikasi dan berada dalam kisaran $X > 4,2$, sehingga termasuk dalam kategori sangat baik.

b. Analisis Hasil Validasi Ahli Bahasa

Analisis data hasil validasi dari ahli bahasa berisi tentang penilaian terhadap bahan ajar e-book berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi *flip pdf profesional* sesuai dengan perhitungan data kuantitatif. Berdasarkan validasi oleh ahli bahasa, diperoleh hasil sebagai berikut :

Rata – rata tiap aspek $\frac{\text{jumlah skor rata-rata tiap indikator}}{\text{jumlah indikator}}$

Rata- rata tiap aspek $\frac{42}{10}=4,2$

Tabel 4.9
Kriteria uji kelayakan

Rerata Skor	Kriteria
$X > 4,2$	Sangat Baik
$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

Terlihat pada tabel diatas hasil penilaian hasil oleh ahli bahasa pada produk bahan ajar *e-book* berbasis multimedia interaktif menggunakan *flip pdf profesional*, rata-rata penilaian oleh ahli bahasa adalah 4,2. Penilaian hasil oleh ahli bahasa pada produk bahan ajar *e-book* berbasis multimedia interaktif menggunakan *flip pdf profesional*,

rata-rata penilaian oleh ahli bahasa adalah 4.2. Hasil penilaian dapat diterima untuk digunakan dengan revisi dan masuk dalam rentang $X > 4.2$, memberikan mereka kategori sangat baik.

c. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain

Evaluasi bahan ajar e-book berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi flip pdf profesional sesuai dengan perhitungan data kuantitatif termasuk dalam analisis hasil validasi data ahli desain. Berikut hasil yang diperoleh berdasarkan validasi ahli desain::

Rata – rata tiap aspek : $\frac{\text{jumlah skor rata-rata tiap indikator}}{\text{jumlah indikator}}$

Rata- rata tiap aspek : $\frac{48}{10}=4,8$

Tabel 4.10
Kriteria uji kelayakan

Rerata Skor	Kriteria
$X > 4,2$	Sangat Baik
$3,4 < X \leq 4,2$	Bak
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

Tabel tersebut menjelaskan hasil penilaian hasil perancangan bahan ajar e-book berbasis multimedia interaktif menggunakan flip pdf profesional, rata-rata penilaian ahli desain adalah 4,8. Berdasarkan tabel di atas, terdapat beberapa kriteria hasil: $X > 4,2$ dalam kategori sangat baik, $3,4 < X \leq 4,2$ dalam kategori baik, $2,6 < X \leq 3,4$ dalam kategori sedang, $1,8 < X \leq 2,6$ dalam kategori kurang, dan $X \leq 1,8$ dalam kategori sangat kurang. Hasil penilaian yang memiliki kategori baik dan berkisar dari $X > 4,2$ dapat digunakan dengan revisi.

2. Hasil Keefektifan Uji Coba Produk

Hasil analisis data uji coba produk bahan ajar e-book berbasis multimedia interaktif yang tersedia untuk siswa melalui aplikasi flip pdf profesional dijelaskan pada tahap ini. Keefektifan produk baru akan dievaluasi menggunakan hasil tes sebagai patokan.

Berikut adalah hasil nilai tes yang diperoleh selama pelaksanaan tes yang diberikan kepada 30 siswa :

Tabel 4.11
Hasil nilai tes peserta didik

No	Nama	KKM	Nilai
1	AAN ANDREAWAN	70	70
2	ABDURRAHMAN	70	90
3	ADIP ALFARIKI	70	80
4	AFANDI	70	90
5	AGIL EKO	70	100
6	AHMAD ROFIKI	70	90
7	ALEX SAPUTRA	70	90
8	ARIFAH MUNAWWAROH	70	90
9	BAGUS PRATAMA	70	100
10	CRYSTALIA SYAVITA	70	80
11	DANI RAHMAN FAWWAZ	70	70
12	DAVIN DAMAN SYAHRONI	70	70
13	DIMAS ANDRA PRATAMA	70	80
14	FARID ALI MUSTAFA	70	90
15	FERI FIRMANSYAH	70	100
16	FINA NOFELIA	70	90
17	HIKMATUL KASIROH	70	90
18	HOLIFIA	70	80
19	ILSEM M	70	80
20	IMELIA KURNIAWAN	70	70
21	JAZIA AZIMA	70	90
22	KESYA AURA BAHRI	70	90
23	M AGUNG FEBRIAN	70	90
24	MAISAROH	70	80
25	MALIK GEMILANG ADITIA	70	90
26	MOCH DANIL FATAH	70	90
27	MOH ALIL IBRAHIM	70	80

28	MOH ANDRE FEBRIANO	70	100
29	MOHAMMAD FARHAN	70	80
30	MUHAMAD FISAL ROMADONI	70	90
MEAN		86,00	

Seperti yang dilihat pada tabel diatas nilai rata-rata siswa yang mengikuti tes. Pretest dilakukan dengan bahan ajar e-book berbasis multimedia interaktif dan aplikasi pdf flip profesional. Nilai rata-rata untuk 30 siswa adalah 86,00.berdasarkan nilai rata-rata saat menggunakan aplikasi flip pdf profesional untuk mengajar dengan e-book berbasis multimedia interaktif.untuk menggunakan rumus untuk menentukan seberapa baik pendidikan IPS bekerja. :

$$\text{Skor} = \left(\frac{\text{jumlah skor seluruh siswa}}{\text{skor maksimal}} \right) \times 100\%$$

$$\text{Skor} = \left(\frac{86,00}{100} \right) \times 100\% = 86\%$$

Tabel 4.12
Tabel Indikator Tingkat Keefektifan bahan ajar

Presentase	Kriteria
86%-100%	Sangat efektif
76%-85%	Efektif
60%-75%	Cukup efektif
55%-59%	Kurang efektif
≤54%	Sangat tidak efektif

Berdasarkan tabel indikator tingkat keefektifan bahan ajar diatas 86%-100% termasuk pada kategori Sangat efektif, 76%-85% kategori Efektif, 60%-75% kategori Cukup efektif, 55%-59% kategori Kurang efektif, dan yang paling rendah adalah ≤54% termasuk kategori Sangat tidak efektif.


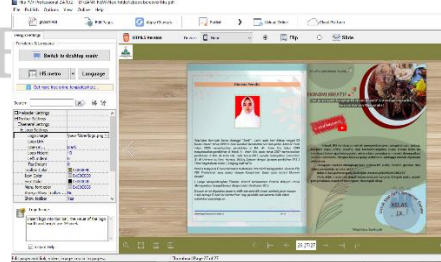
Berdasarkan efektivitas penggunaan aplikasi flip pdf profesional dengan bahan ajar e-book berbasis multimedia interaktif sebesar 86%. Penggunaan bahan ajar e-book berbasis multimedia interaktif menggunakan flip pdf profesional dapat mendukung kegiatan pembelajaran IPS menjadi sangat efektif jika Hal ini disesuaikan dengan tabel efektivitas uji coba produk. Oleh karena itu, kesimpulan yang ditarik dari hasil tersebut di atas adalah dapat diklasifikasikan sebagai sangat efektif.

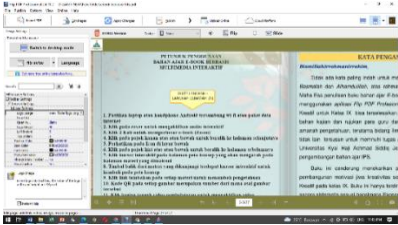
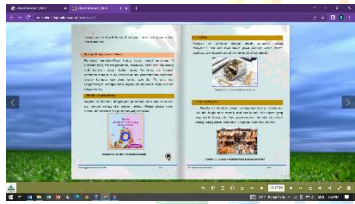

C. Revisi Produk

1. Revisi berdasarkan saran Ahli desain bahan ajar *e-book* berbasis multimedia interaktif

Berdasarkan hasil produk oleh uji coba ahli desain , perlu dilakukan revisi guna menyempurnakan produk. Revisi dilakukan berdasarkan data dari ahli desain.

Tabel 4.13
Revisi Ahli Desain

No	Uji coba	Bagian yang perlu direvisi	Bagian yang telah direvisi
1	Ahli desain	<p>Peletakan biodata</p>  <p>Sebelum direvisi, biodata penulis terdapat pada awal yaitu halaman sebelum kata pengantar</p>	 <p>Biodata penulis setelah direvisi, terletak pada halaman belakang setelah daftar pustaka</p>

		<p>Petunjuk penggunaan</p>	 <p>Adanya petunjuk penggunaan bahan ajar e-book dan Setelah direvisi</p>
<p>No</p>	<p>Uji coba</p>	<p>Bagian yang perlu direvisi</p>	<p>Bagian yang telah direvisi</p>
		<p>Sumber gambar dan video interaktif</p>  <p>Sebelum direvisi, tidak disertakan sumber gambar dan video</p>	 <p>Setelah direvisi, sumber gambar dan video memakai scan kode QR /link dibawah/disamping gambar</p>

BAB V

KESIMPULAN

A. Kajian Produk yang telah direvisi

Berikut kesimpulan yang dapat diambil dari analisis dan perhitungan data penelitian yang dilakukan:

1. Pada penelitian model 4D Mengembangkan suatu produk berupa *e-book* berbasis multimedia interaktif memanfaatkan aplikasi yang dapat membantu pembuatan bahan ajar yang disertai gambar dan teks interaktif yaitu *Flip PDF Profesional* pada materi Ekonomi Kreatif memberikan output berupa *software* buku digital (*e-book*) yang berisi gambar video, teks, interaktif sebagai penunjang pembelajaran Ekonomi Kreatif dengan cara yang menarik dengan 10 ciri meliputi : (1) Halaman, (2) Petunjuk penggunaan, (3) Pengantar penulis, (4) Pendahuluan, (5) mind map materi, (6) Uraian materi, (7) Rangkuman, (8) Soal Latihan, (9) daftar pustaka, (10) Dan biodata penulis.
2. Karena telah divalidasi oleh pakar sekaligus guru IPS, maka evaluasi *e-book* yang digunakan memenuhi syarat kelayakan. Ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain semuanya berkontribusi terhadap hasil rekapitulasi. Rata-rata skor ahli materi untuk penilaian hasil rata-rata adalah 4,4. Nilai rata-rata untuk ahli bahasa adalah 4,2. Semua ahli validasi, termasuk kriteria sangat baik, menerima skor penilaian rata-rata 4,8 dari ahli desain. Produk diuji pada siswa setelah memiliki telah melalui serangkaian revisi. Kegiatan pembelajaran dapat dibuat lebih efektif dengan

memanfaatkan bahan ajar multimedia interaktif berbasis e-book. Hal ini didasarkan pada tes dengan siswa yang menunjukkan tingkat keefektifan penggunaan bahan ajar e-book. Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata ketiga puluh siswa adalah 86,00. Kategori Sangat Efektif meliputi indikator keefektifan bahan ajar di atas 86%-100%. Sehingga flip pdf profesional mampu mendukung pada kegiatan khususnya pembelajaran IPS dengan menggunakan e-book berbasis multimedia interaktif

B. Diseminasi, dan Pengembangan Produk lebih lanjut serta Saran Pemanfaatan

Beberapa saran untuk penggunaan produk, diseminasi, dan penggunaan berikutnya :

1. Anjuran pengguna
 - a. Diharapkan peserta didik membaca buku dan materi pembelajaran lainnya untuk mempelajari lebih dalam tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari.
 - b. Diharapkan siswa memperhatikan dan mengikuti petunjuk penggunaan *e-book* interaktif sehingga nantinya bisa menjawab pertanyaan tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari.
 - c. Diharapkan siswa mengerjakan soal-soal yang tersedia sesuai dengan petunjuk guru dalam rangka meningkatkan pengetahuannya..

2. Perencanaan Penggunaan produk lebih luas

Rekomendasi berikut dibuat untuk perencanaan pengembangan produk langkah berikutnya

- a. Karena produk ini hanya berisi konten untuk sub bab ekonomi kreatif, semua pihak yang ingin melanjutkan pengembangan ini diharapkan dapat menambahkan pertanyaan tambahan, video pembelajaran, dan materi untuk membuat produk akhir lebih komprehensif.
- b. Produk yang dibuat tersedia secara offline maupun online, sehingga memungkinkan siswa untuk mempelajarinya secara mandiri di rumah. Namun untuk menghasilkan produk yang benar-benar sesuai, masing-masing harus memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Prastowo. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press, 2015.
- Ika Lestari. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang:Academia Permata, 2013.
- Winarno. “*Pengantar Multimedia dalam Pembelajaran*”, dalam *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Malang: Genius Prima Media, 2009.
- Moch.Sutomo. *Diklat Bahan Ajar Pengembangan Kurikulum IPS*. (IAIN) Jember, 2017
- Punaji Setyosari. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Tian Belawati dkk, *Pengembangan Bahan Ajar*, (Jakarta: Pusat Penerbitan UT, 2003)
- Haris. D. *Panduanlengkap-e-book Strategi Pembuatan& Pemasarane-book*. Jakarta: PT. BuanaIlmu Populer (Kompas GramediaGroup), 2011.
- Mulyadi, Ahmad Wisnu. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Cai Model Instructional Games Untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, 2010.
- Ariesto Hadi Sutopo. *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Yogyakarta : Graha Ilmu, 2003.
- Nana Syaodih dan Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung:Remaja Rosdakarya), 2009
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta), 2017
- Yuniastuti,dkk.*Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial (tinjauan teoritis dan pedoman praktis)*(Surabaya: Scopindo media pustaka), 2021
- Nasrudin, *metodelogi penelitian pendidikan (Buku Ajar Praktis Cara membuat Penelitian)*
- Ngalim purwanto, *Pinsip prinsip dan teknik EVALUASI Pengajaran*, (Bandung:Remaja Rosdakarya).
- Nurlatifah S, Chusni, dkk. *Pengembangan Modul Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Flip Pdf Profesional Pada Tema Udara Yang Sehat*. (Program Studi Pendidikan IPA Universitas Sultan Ageng Tirtayasa .

PENDIPA: Journal Of Science Education . Serang Banten 6, no. 1 (2022)
[:http://dx.doi.org/10.33369/pendipa.6.1.226-232](http://dx.doi.org/10.33369/pendipa.6.1.226-232)

Nurhayati , Elisabeth. "Karakteristik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Di Smp Negeri 1 Selogir." Program Pasca Sarjana Magister Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2011.

Kurniawan, dkk. "*Pengembangan Bahan Ajar Bahasa dan Bahasa Indonesia dengan Pendekatan Tematis (Studi Pengembangan di SMA Negeri 2 Sambas.*" Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2009.

Irna sari Desi. "Pengaruh model Pembelajaran *Meaningful Instructinal Design (MID) Dengan Multimedia Interaktif Flip book Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII*" . UIN Raden Intan Lampung, 2021.

Irpan Ansyari. *Pemanfaatan Buku Sekolah Elektronik (Bse) Melalui smartphone pada Mata Pelajaran Ips Terpadu di Smp Negeri 1 Eremerasa.* SMP Negeri 1 Eremerasa Jalan Ulugalung, Eremerasa Bantaeng 1, no. 1.(2021)

<https://jurnal.umbulukumba.ac.id/index.php/jpss/article/view/33>

Solikin imam. *Materi Digital Berbasis Web Mobile Menggunakan Model 4d,*

Sistemasi : Jurnal Sistem Informasi 8, No. 3 (2019)

<http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id/index.php/stmsi/issue/view/28>

Shiratudin, N. "EBook Technology and Its Potential Application in Distance Education" *Journal of Digital Information*, 3(4), 2003

E Watin and R Kustijono, "Efektivitas Penggunaan E- Book Dengan Flip PDF Profesioanl Untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains, " Seminar Nasional Fisika (SNF), 2017.

Agustina, R dan Vahlia, I. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Masalah Pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi Program Studi Pendidikan Matematika.* AKSIOMA Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Metro. 5. (2), 2016.

Dwi Prasetya Didik,. "*Kesiapan Pembelajaran Berbasis Buku Digital*" Jurnal Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Malang 24, no. 2 (2015)

Zuhair Muhammad Zahid, *Aplikasi Berbasis Android untuk Pembelajaran: Potensi dan Metode Pengembangan (PRISMA* Department of Mathematics, Universitas Negeri Semarang : vol 1 (2018)

<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>

Tim Penyempurnaan Terjemahan Al-Qur'an, *.Al-Qur'an dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan Juz 1—10*. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019.
<https://pustakalajnah.kemenag.go.id/detail/135>

DOI: <http://dx.doi.org/10.23887/jpmu.v4i1.34796>

DOI : <Http://dx.doi.org/10.33603/v4i2.5354>

<http://dx.doi.org/10.33369/pendipa.6.1.226-232>

Effendi, 2012: <http://saipuleffendiipunk.blogspot.com>

Aka, 2013: <http://belajarpendidikanku.blogspot.com>

Smaldino, et al, 2011: <https://core.ac.uk/download/pdf/132420917.pdf> 114

Aka, 2013 <http://belajarpendidikanku.blogspot.com>

Aka, 2013: <http://belajarpendidikanku.blogspot.com>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wazi'atus Santiyah
NIM : T20179096
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN KH. Achmad Siddiq Jember

Dengan Ini Menyatakan Bahwa Isi Skripsi Ini Dengan Judul "Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Flip Pdf Profesional* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Madrasah Tsanawiyah Al- Amin Silo Jember Tahun Pelajaran 2021/2022." merupakan hasil penelitian/karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 21 Oktober 2022
Saya yang menyatakan



Wazi'atus Santiyah
T20179096

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

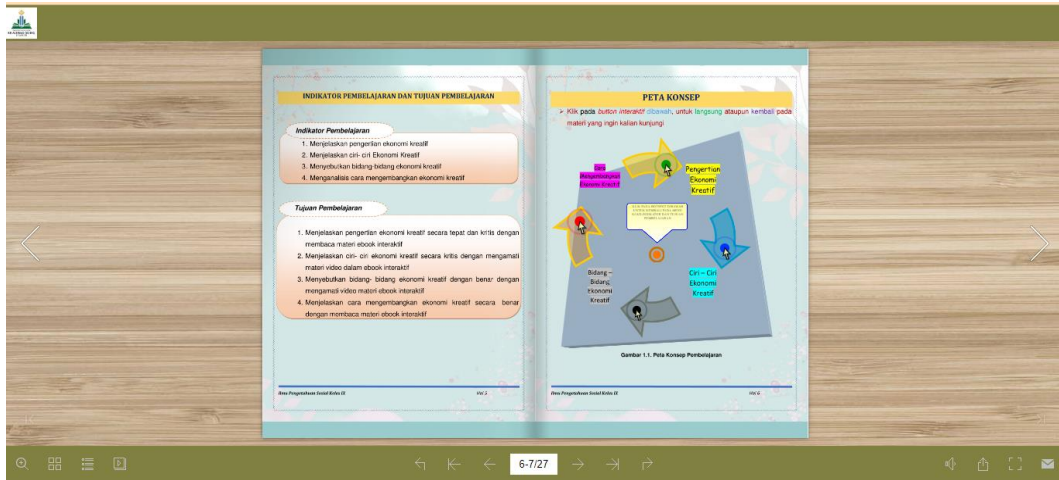
LAMPIRAN 1

STORY BOARD BAHAN AJAR E-BOOK

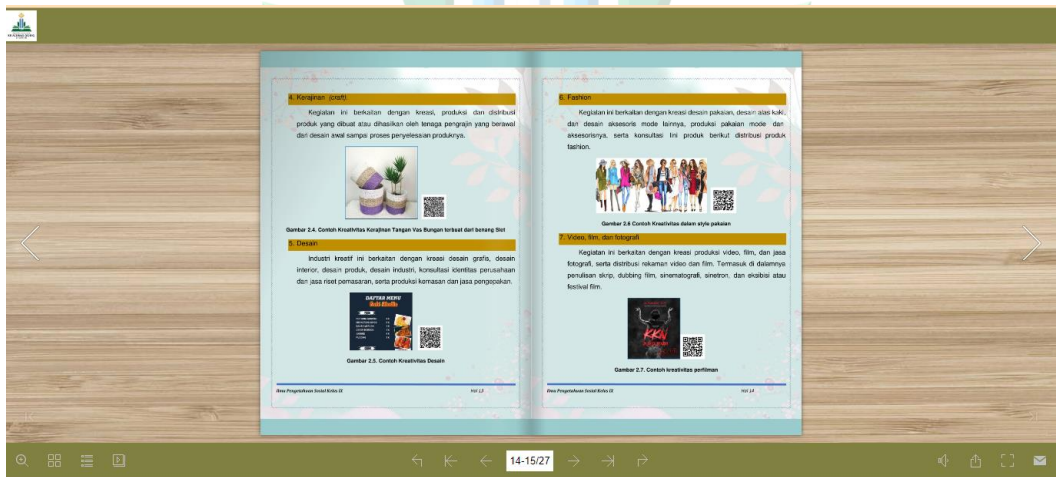


Tampilan	Interaksinya	Gambar dan video	Audio
Teks pada cover : Judul <i>E-Book</i>	Klik tanda (>/<) untuk melewati dan langsung menuju petunjuk	Gambar	Suara audio musik

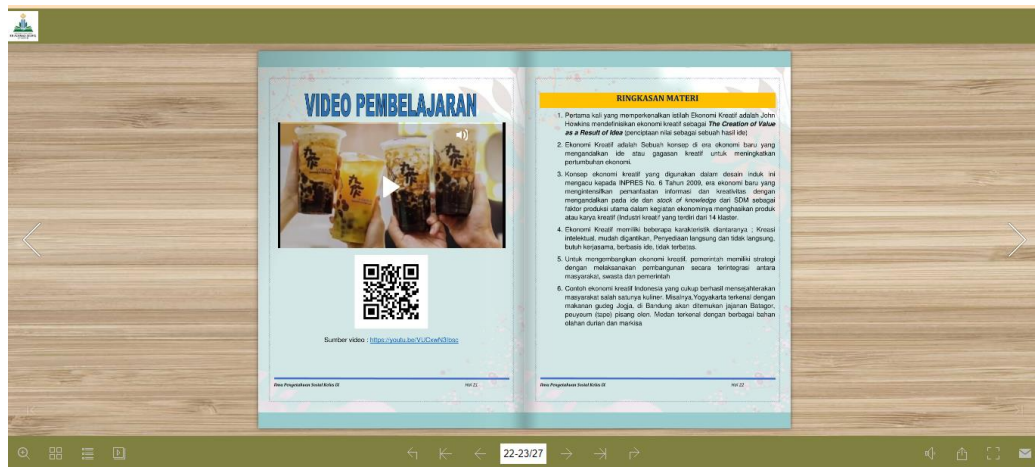
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



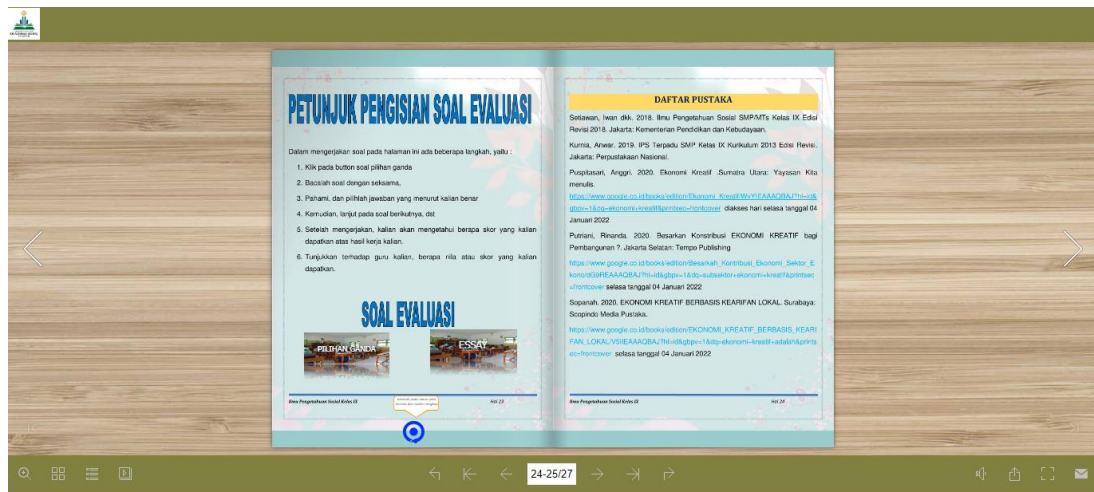
Tampilan	Interaksinya	Gambar / video / <i>button</i> interaktif	Audio
Teks : Peta konsep	Klik <i>Button</i> pada tanda panah untuk menuju pada materi	<i>Button</i> interaktif	Suara audio musik



Tampilan	Interaksinya	Gambar / video / <i>button</i> interaktif
Teks : materi pembelajaran	Scan kode QR untuk mengetahui sumber gambar	Kode QR



Tampilan	Interaksinya	Gambar dan video	Audio
Teks : video pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Klik tanda play pada tengah video pembelajaran • Scan kode QR untuk mengetahui sumber video pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Video pembelajaran • Gambar kode QR 	Suara video pembelajaran



Tampilan	Interaksinya
Teks : petunjuk pengisian soal evaluasi	Klik tanda play pada tengah soal evaluasi baik pilihan ganda maupun soal essay

LAMPIRAN 2

FOTO HASIL VALIDASI AHLI MATERI

VALIDASI GURU IPS
"PENILAIAN OLEH GURU IPS BAHAN AJAR E-BOOK
PADA MATERI EKONOMI KREATIF"

Nama : Bapak Selamat Riyadi, S.Pd
 Ahli Bidang : Guru IPS MtsS. Al- Amin

Jawablah dengan memberi symbol (✓) Centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :
 5 = Sangat Baik
 4 = Baik
 3 = Kurang Baik
 2 = Tidak Baik
 1 = Sangat Tidak Baik

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor					Komentar
			1	2	3	4	5	
1	Pembelajaran	Kecakapan bobot materi untuk pencapaian tujuan				✓	✓	
2		Kejelasan materi yang disajikan					✓	
3		System penyajian materi					✓	

JEMBER

4	Kebenaran materi yang disajikan					✓
5	Penggunaan Bahasa mudah dipahami oleh siswa					✓
6	penggunaan video sesuai dengan materi					✓
7	Relevansi materi sesuai dengan kompetensi dasar					✓
8	Rumusan soal yang disajikan sesuai dengan materi					✓
9	Contoh ilustrasi materi yang disajikan dapat membantu pemahaman siswa pada materi					✓
10	Keluasan dan kedalaman materi sesuai dengan tingkat jenjang pendidikan					✓
Jumlah		:				
Rata-rata		:				

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Komentar dan Saran Umum :

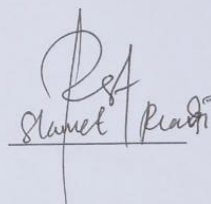
Celakanya banyak referensi referensi

Kesimpulan

E-Book Ini Layak dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan/ Uji Coba Lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/ Uji Coba Lapangan revisi sesuai sasaran
3. Tidak Layak untuk digunakan/ Uji Coba Lapangan

Jember, 03 Februari, 2024


Slamet Pradi

LAMPIRAN 3

FOTO HASIL VALIDASI AHLI BAHASA

VALIDASI AHLI BAHASA
"PENILAIAN OLEH AHLI BAHASA BAHAN AJAR E-BOOK
PADA MATERI EKONOMI KREATIF"

Nama : Dr. Khotibul Umam, M.A
 Ahli Bidang : Bahasa

Jawablah dengan memberi symbol (✓) Centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

5 = Sangat Baik
 4 = Baik
 3 = Kurang Baik
 2 = Tidak Baik
 1 = Sangat Tidak Baik

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor					Komentar
			1	2	3	4	5	
1	Pembelajaran	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar			✓			<i>Konvensi dalam penulisan</i>
2		Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan pada pokok pembahasan				✓		<i>Dunabon Kata Buku</i>
3		Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa				✓		<i>Sangat baik</i>

4	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif mudah dipahami					✓	
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi					✓	Hindari kata yang beragam
6	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan					✓	
7	Konsistensi dalam penggunaan ikon					✓	Hindari ejaan yg tidak baku
8	Konsistensi penggunaan istilah					✓	
9	Ketepatan ejaan					✓	
10	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon					✓	Simbol / Ikon harus Jelas terbaca
Jumlah						24	
Rata-rata							

Komentar dan Saran Umum :

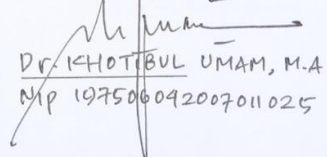
selain umum aspek bahasa sudah baik, tetapi perlu diperbaiki kesalahan baik penulisan maupun tanda bacanya

Kesimpulan

E-Book Ini Layak dinyatakan :

- Layak untuk digunakan/ Uji Coba Lapangan tanpa revisi
- Layak untuk digunakan/ Uji Coba Lapangan revisi sesuai sasaran
- Tidak Layak untuk digunakan/ Uji Coba Lapangan

Jember, 13 Februari -2022


Dr. ICHOTBUL UMAM, M.A
NIP 197506092007011025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN 4

FOTO HASIL VALIDASI AHLI DESAIN

VALIDASI AHLI DESAIN
"PENILAIAN OLEH AHLI DESAIN BAHAN AJAR E-BOOK
PADA MATERI EKONOMI KREATIF"

Nama : Bapak Dr. Moh. Sahlan, M.Ag
 Ahli Bidang : Desain

Jawablah dengan memberi symbol (✓) Centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

5 = Sangat Baik
 4 = Baik
 3 = Kurang Baik
 2 = Tidak Baik
 1 = Sangat Tidak Baik

No	Indikator	Skor					Katagori
		1	2	3	4	5	
1	Gambar dalam <i>e-book</i> sederhana dan menarik					✓	
2	Gambar dalam <i>e-book</i> mudah dipahami					✓	
3	Kalimat yang digunakan dalam <i>e-book</i> mudah dipahami					✓	
4	Urutan <i>e-book</i> sudah sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi dalam silabus materi Ekonomi Kratif					✓	
5	Petunjuk dalam menggunakan <i>e-book</i> sudah sesuai					✓	Harus ada petunjuk
6	Gambar dan tulisan yang diterapkan pada <i>e-book</i> ada penekanan terhadap tujuan pembelajaran yang hendak dicapai					✓	

No	Indikator	Skor					Komentar
		1	2	3	4	5	
7	Kesesuaian ukuran gambar dalam e-book telah seimbang dan ditata sebaik mungkin				✓		
8	Gambar dan video yang digunakan dalam e-book sesuai dengan tema buku					✓	
9	Degradasi warna yang digunakan dalam e-book telah sesuai					✓	
10	Kombinasi tulisan dan background dalam e-book seimbang dan menarik					✓	
Jumlah		28					
Rata – rata							

Komentar dan Saran Umum :

1. Brochure diletakkan di belakang e-b.
2. Petunjuk penggunaan e-book hendaknya ada
3. Petunjuk pengerjaan evaluasi
4. Sumber gambar dan video harus ditulis.

Kesimpulan

E-Book Ini Layak dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan/ Uji Coba Lapangan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan/ Uji Coba Lapangan revisi sesuai sasaran
3. Tidak Layak untuk digunakan/ Uji Coba Lapangan


Jember ,



MOTT. SATUAN

LAMPIRAN 5

FOTO SURAT IZIN PENELITIAN


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136
 Website: [www.http://tik.uinkhas-jember.ac.id](http://tik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3862/In.20/3.a/PP.009/04/2022
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MTsS Al-Amin Silo
 Jalan Banyuwangi, nomor 29


Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM	: T20179096
Nama	: WAZIATUS SANTIYAH
Semester	: Semester sepuluh
Program Studi	: TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Flip PDF Profesional Pada Pembelajaran IPS Kelas IX Di MTsS Al-Amin Silo, Jember Tahun Pelajaran 2021/2022" selama 40 (empat puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Abdul Mufid Hasyim, S.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 11 April 2022
 Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,


 MASHUDI

LAMPIRAN 6

FOTO 1 PROSES UJI COBA



FOTO 2 PROSES UJI COBA

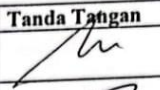
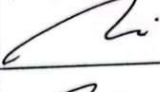
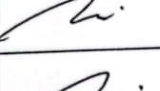
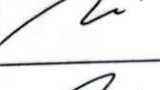
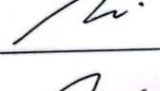
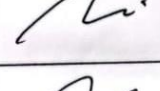
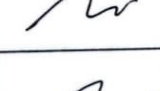



LAMPIRAN 7

FOTO JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Lokasi : MTs. Al- Amin Garahan, Kecamatan Silo, Kabupaten Jember

No	Tanggal	Uraian Kegiatan	Tanda Tangan
1	9 April 2022	Melakukan Pra Penelitian di MTs Al- Amin Garahan, Jember	
2	11 April 2022	Penyerahan Surat Penelitian Kepada Kepala MTs Al- Amin Garahan, Jember	
3	12 April 2022	Melakukan pengenalan di kelas IX A MTs Al- Amin Garahan, Jember	
4	18 April 2022	Pengenalann bahan ajar e-book berbasis multimedia interaktif pada kelas IX A MTs Al- Amin Garahan, Jember	
5	19 April 2022	Melakukan kegiatan pembelajaran di kelas IX A MTs Al- Amin Garahan, Jember	
6	23 Mei 2022	Melihat hasil belajar siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan produk pengembangan	
7	24 Mei 2022	Dokumentasi kegiatan pembelajaran di kelas IX A MTs Al- Amin Garahan, Jember	
	30 Mei 2022	Menyelesaikan surat keterangan selesai penelitian kepada pihak Tata Usaha di MTs Al- Amin Garahan, Jember	

Garahan, 30 Mei 2022


Mengetahui,

Kepala Madrasah Tsanawiyah Al- Amin

Peneliti



 Abdul Mulid Hasim, S.Pd


 Wazi'atus Santiyah

LAMPIRAN 8

FOTO SURAT SELESAI PENELITIAN


YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL AMIN GARAHAN
MADRASAH TSANAWIYAH AL AMIN
 Jalan Banyuwangi Nomor 29 Garahan Silo Jember
 Telepon 083 847 516 503
 E-mail- mtsalamingarahan@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 2228/Mtss.13.12.215/5/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala MTs. Al Amin

Nama : Abdul Mufid Hasyim S.Pd.I
 Tempat, tanggal lahir : Jember, 7 Agustus 1989
 Jenis Kelamin : Laki – laki
 Jabatan : Kepala MTs. Al Amin

Menerangkan dengan sebenarnya, bahwa :


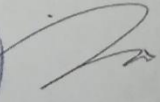
Nama : WAZI' ATUS SANTIAH
 NIM : T20179096
 Semester : 10
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Prodi : Tadris IPS
 Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* Berbasis Multimedia
 Interaktif Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Profesional*
 Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Madrasah
 Tsanawiyah Al- Amin Tahun Pelajaran 2021/2022

Judul :

Adalah benar- benar telah melakukan pengambilan data penelitian di MTs Al- Amin Garahan Silo Jember pada tanggal 11 April 2022 sampai 30 Mei 2022 dalam rangka memenuhi tugas Skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keterangan ini maka akan diadakan perbaikan dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Garahan, 30 Mei 2022
 Mengetahui,
 Kepala Madrasah Tsanawiyah Al- Amin



Abdul Mufid Hasyim, S.Pd.I

LAMPIRAN 9

LEMBAR TES SOAL SISWA

**Pengembangan Baha Ajar E-book
Berbasis Multimedia Interaktif
Menggunakan Aplikasi Flip PDF Profesional
Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
Di Madrasah Tsanawiyah Al- Amin Silo Jember
Tahun Pelajaran 2021/2022**

NAMA	:	
NO ABSEN	:	

Petunjuk Pengerjaan

- Tuliskan nama dan nomor absen anda pada kolom tersedia
- Soal yang harus dikerjakan adalah pilihan ganda sebanyak 10 butir soal
- Pilihlah jawaban yang menurut anda tepat dengan cara memberi tanda silang pada salah satu pilihan (a, b, c, atau d)
- Nilai dari hasil mengerjakan soal ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai belajar anda di sekolah

LEMBAR SOAL SISWA

- Usaha mengembangkan ekonomi dengan mendasar pada ide dan gagasan inovatif individu masyarakat disebut ...
 - Industri Kreatif
 - Ekonomi Kreatif
 - Produk Kreatif
 - Tenaga Kreatif

Perhatikan pernyataan – pernyataan berikut

- kreasi intelektual dapat menghasilkan berbagai kreativitas dan keahlian serta talenta
 - Dalam suatu industry kreatif diperlukan hubungan kerja sama yang terjalin secara baik di antara berbagai pihak yang bersangkutan dengan industry kreatif
 - Gagasan yang terbatas, produk tidak butuh pembaharuan setiap saat
 - Perkembangan akan terus berlanjut begitupula dengan siklus hidup produk dalam perusahaan yang cukup singkat.
 - Adanya ide atau gagasan sudah tentu sangat diperlukan terutama dalam hal pengembangan industri kreatif
- Pernyataan – pernyataan yang menguraikan ciri-ciri Ekonomi Kreatif ada pada poin....
 - (1), (3), (5), (2)
 - (3), (5), (4), (1)
 - (1), (5), (4), (2)
 - (3), (4), (2), (1)
 - Adinda memiliki sejumlah baju bekas yang tidak terpakai, lalu ia menjualnya terhadap lita yang memiliki usaha menjahit, lalu lita menerima, dan membelinya setiap kali ada baju bekas dari adinda. Dari kejadian tersebut dapat kita simpulkan bahwa merupakan ciri ekonomi kreatif....
 - Berbasis pada ide
 - Butuh kerja sama
 - Mudah digantikan
 - Kreasi intelektual

- Sistem penyaluran suatu produk melalui online ataupun menetap di pasar dan produk jadi maupun system free order, menunjukkan bahwa ekonomi kreatif memiliki ciri- ciri ...
 - Kreasi intelektual
 - Mudah digantikan
 - Penyediaan langsung dan tidak langsung
 - Butuh kerja sama

- Sebagaimana tercantum dalam INPRES No. 6 tahun 2009) Subsektor Ekonomi Kreatif terbagi menjadi....

- 16
- 17
- 13
- 14

Perhatikan Gambar di bawah ini !



- Gambar tersebut berkaitan dengan kegiatan ekonomi Kreatif, Yaitu ...
 - Desain Produk
 - Penerbitan dan percetakan
 - Kuliner

d. Perikelanaan

- Jiro adalah seorang arsitek lulusan ITB, sekarang beliau aktif diwadah ekonomi kreatif dengan mendesain piano dengan material kayu , logam, dan lain- lain sehingga piano tampak elegan ketika tampil. Sebagai alat konser subsektor yang dikembangkan oleh jiro adalah ...
 - Desain
 - Arsitek
 - Craft
 - Music
- Salah satu upaya pengembangan ekonomi kreatif yaitu memberikan perlindungan hukum dan insentif bagi karya industri kreatif. Contoh yang dilindungi Hak Kekayaan Intelektual (HKI) nya antara lain,kecuali....
 - Buku, tulisan, drama,
 - Tari, koreografi, karya seni rupa,
 - Ide kreatif
 - Lagu atau musik, arsitektur,
- Manakah yang tidak termasuk upaya pemerintah dalam mengembangkan ekonomi kreatif ...
 - Menyiapkan insentif untuk memacu pertumbuhan industri kreatif berbasis budaya.
 - Membuat Roadmap Industri kreatif yang melibatkan berbagai lembaga pemerintah dan kalangan swasta.
 - Tidak memberikan perlindungan hukum dan insentif bagi karya industri kreatif
 - Membuat program komprehensif untuk menggerakkan industri kreatif melalui pendidikan, pengembangan sumber daya manusia, desain, mutu, dan pengembangan pasar

LAMPIRAN 10

LEMBAR RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: MTs Al Amin	Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas	: IX/Genap	Materi Pokok	: Ketergantungan Antarruang dan Pengaruhnya Terhadap Kesejahteraan Masyarakat
Alokasi Waktu	: (4 JP) 2 X 30 Menit	Sub Materi	: Ekonomi Kreatif (Upaya meningkatkan Ekonomi Kreatif berdasarkan Potensi Wilayah untuk meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat Indonesia)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning, dengan metode literasi, eksperimen, praktikum, dan presentasi dengan menumbuhkan sikap menyadari kebesaran Tuhan, sikap gotong royong, jujur, dan berani mengemukakan pendapat, siswa dapat :

- ❖ Menjelaskan Konsep Ekonomi Kreatif
- ❖ Mengidentifikasi ciri-ciri Ekonomi Kreatif
- ❖ Mengidentifikasi Ekonomi Kreatif
- ❖ Menyajikan hasil analisis (Upaya meningkatkan Ekonomi Kreatif berdasarkan Potensi Wilayah untuk meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat Indonesia)

B. LANGKAH - LANGKAH (KEGIATAN) PEMBELAJARAN**KEGIATAN PENDAHULUAN (10 Menit)****Penguatan Pendidikan Karakter**

- ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran sebagai sikap disiplin
- ❖ Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik terhadap materi sebelumnya,
- ❖ Materi yang akan dipelajari oleh siswa adalah: **Ekonomi Kreatif (Upaya meningkatkan Ekonomi Kreatif berdasarkan Potensi Wilayah untuk meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat Indonesia)**
- ❖ Memberitahukan tentang tujuan pembelajaran, materi, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang sedang berlangsung
- ❖ Pembagian kelompok belajar

KEGIATAN INTI (40 Menit)

Model : Problem Based Learning Pendekatan: Sainifik Deskripsi : Alat, Bahan, dan Media: <ul style="list-style-type: none"> • Buku • Video • Referensi Digital • Alat Tulis • Sumber Internet • Modul 	Orientasi Peserta Didik	Mengamati (Literasi) <ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik diberi stimulus atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada materi Ekonomi Kreatif melalui pendekatan saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/eksperimen, mengasosiasikan mengolah informasi, mengomunikasikan) ❖ Peserta didik secara individu membuka materi pada e-book melalui link atau scan kode QR yang telah dibagikan berkaitan dengan Ekonomi Kreatif (https://online.flipbuilder.com/kjnhx/blax/) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta mengamati materi baik berupa teks atau video yang menyangkan materi Ekonomi Kreatif, ciri-ciri, bidang-bidang atau subsektor serta upaya meningkatkan ekonomi kreatif • Berdasarkan hasil pengamatan terhadap materi peserta didik secara individu diminta untuk mendiskusikan tentang hal-hal yang ingin diketahui. ❖ Peserta didik diminta mendiskusikan hasil pengamatannya dan mencatat fakta-fakta yang ditemukan, serta menjawab pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan yang ada pada e-book
	Mengorganisasikan Peserta Didik	Menanya (Critical Thinking) <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan , yang berkaitan dengan materi/gambar yang terdapat pada buku siswa atau yang disajikan oleh guru dan dijawab melalui kegiatan pembelajaran, ❖ Peserta didik mengajukan pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan terhadap masalah yang dikaji misalnya :
	Membimbing Penyelidikan Individu Dan Kelompok	Mengumpulkan Informasi (Kegiatan Literasi & Collaboration) <ul style="list-style-type: none"> ❖ Secara berkelompok peserta didik mengumpulkan berbagai informasi dengan penuh tanggung jawab , cermat dan kreatif yang dapat mendukung jawaban dan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, baik dari e-book maupun sumber lain seperti internet buku paket melalui kegiatan ❖ Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah mengenai Ekonomi Kreatif yang ada di Indonesia <ul style="list-style-type: none"> • Dengan berdiskusi peserta didik diminta mengumpulkan informasi/ data untuk menjawab pertanyaan yang

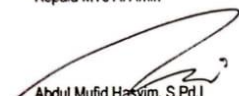
		telah dirumuskan dari berbagai sumber, seperti membaca Buku Siswa, serta referensi lain yang relevan, termasuk internet
	Mengembangkan Dan Menyajikan Hasil Karya	Menalar/Mengasosiasi (Kerjasama & Berpikir Kritis) ♦ Peserta didik mengasosiasi data yang ditemukan dari percobaan dengan berbagai data lain dari berbagai sumber, mengembangkan hasil dan menyajikan hasil karya selanjutnya, menyajikannya dalam bentuk presentasi yang ditanggapi langsung oleh kelompok lain. <ul style="list-style-type: none"> • Masing-masing kelompok membuat analisis sederhana • Peserta didik juga diminta mendiskusikan di dalam kelompok untuk mengambil kesimpulan dari jawaban atas pertanyaan yang telah dirumuskan.
	Menganalisa & Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah	Mengomunikasikan Critical Berkomunikasi) & Creativity (Kreativitas) ♦ Setelah peserta didik mendapat jawaban terhadap masalah yang ada, selanjutnya dianalisis dan dievaluasi. ♦ Peserta melakukan evaluasi dengan menjawab pilihan ganda dan essay yang sudah tersedia di e-book juga refleksi terhadap kegiatan yang telah mereka lakukan. ♦ Guru dan Peserta didik menarik sebuah kesimpulan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan tentang Ekonomi Kreatif
PENUTUP (10 Menit)		
♦ Membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. ♦ Memberikan tugas kepada peserta didik (PR), dan meninggalkan peserta didik untuk mempelajari materi yang akan dibahas dipertemuan berikutnya ♦ Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya ♦ Berdoa dan Memberi salam.		

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN


Penilaian Sikap Keefektifan siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam kelas dan disiplin waktu dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan

Penilaian Pengetahuan Tugas Tertulis

Mengetahui
Kepala MTs Al Amin


Abdul Muftid Hasyim, S.Pd.
NIP.

.....
Guru Mata Pelajaran


Waziratus Santiyah
NIP.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BIODATA PENULIS**A. Identitas penulis**

1. Nama : Wazi'atus Santiyah
2. Tempat, tanggal lahir : Jember, 02 Januari 1999
3. Jenis kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Alamat : Dusun Garahan, Desa Garahan Jati
RT.002/ RW. 001 Kecamatan Silo Kabupaten Jember
6. Email : santiwz199@gmail.com

B. Riwayat pendidikan

1. RA. Al- Amin Garahan
2. MI. Al- Amin Garahan
3. MTsN Sukowono Jember
4. MAN 2 Jember
5. UIN Kiai Haji Acmad Siddiq Jember