

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS FLIPBOOK PADA MATERI “UANG DAN LEMBAGA KEUANGAN” DI SMPI AL-AZHAR 17 PONTIANAK

May Prince Hutabarat¹, Yusawinur Barella², Hadi Wiyono³

f1261211025@student.untan.ac.id¹, yusawinurbarella@untan.ac.id², hadiips@fkip.untan.ac.id³
Universitas Tanjungpura

ABSTRAK

Perkembangan teknologi membentuk pendidikan menjadi lebih inovatif dan interaktif. Keadaan ini dapat dilihat dari penggunaan media pembelajaran yang sudah banyak memanfaatkan teknologi, termasuk teknologi informasi. Salah satu media yang banyak digunakan yaitu flipbook. Flipbook adalah jenis buku digital yang disajikan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis flipbook pada materi uang dan lembaga keuangan di SMP Al Azhar 17 Pontianak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran IPS berbasis flipbook yang dikembangkan valid dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPS dengan persentase kelayakan sebesar 95,45% dan dari sisi materi sangat valid sebesar 89,58%. Uji coba produk terhadap siswa menunjukkan flipbook sebagai media pembelajaran IPS mendapat respons positif. Hasil uji coba produk terhadap siswa memperoleh skor rata-rata adalah 84% dengan kategori (baik). Kesimpulannya, media pembelajaran IPS berbasis flipbook yang dikembangkan berpotensi tinggi dan kuat dalam meningkatkan pendidikan IPS. Penelitian ini dilaksanakan sampai pada tahap development, sehingga sangat diharapkan penelitian lanjutan untuk mengetahui efektifitas flipbook dalam proses pembelajaran dan evaluasi terhadap produk hasil flipbook yang telah dikembangkan dalam penelitian ini.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Flipbook, Uang Dan Lembaga Keuangan.

ABSTRACT

The development of technology makes education more innovative and interactive. This condition can be seen from the use of learning media that have widely utilized technology, including information technology. One of the media that is widely used is flipbook. Flipbook is a type of digital book that is presented interactively. This study aims to develop flipbook-based social studies learning media on the material of money and financial institutions at SMP Al Azhar 17 Pontianak. This study uses a research and development method with the ADDIE model. The results of the study indicate that the developed flipbook-based social studies learning media is valid and effective for use in the social studies learning process with a feasibility percentage of 95.45% and in terms of material it is very valid at 89.58%. Product trials on students showed that flipbooks as social studies learning media received a positive response. The results of product trials on students obtained an average score of 84% with a category (good). In conclusion, the developed flipbook-based social studies learning media has high and strong potential in improving social studies education. This research was carried out until the development stage, so further research is highly expected to determine the effectiveness of flipbooks in the learning process and evaluation of flipbook products that have been developed in this study.

Keywords: Learning Media, Flipbook, Money And Financial Institutions.

PENDAHULUAN

Teknologi adalah satu dari aspek kehidupan yang sangat berkembang pesat dalam dewasa ini. Perkembangan teknologi memberikan dampak terhadap sebagian besar aspek kehidupan manusia, salah satunya adalah pendidikan, sehingga terbentuk paradigma pendidikan untuk menyelaraskan kondisi tersebut (Utomo, 2023). Kemajuan teknologi di dunia pendidikan, mengusung jenis pendidikan yang inovatif dan interaktif. Inovasi pendidikan termasuk didalamnya adalah pengadaan fasilitas dan perangkat pembelajaran,

contohnya media pembelajaran.

Media pembelajaran didefinisikan sebagai perangkat-perangkat yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga penyampaian materi kepada siswa lebih mudah untuk dipahami (Pagarra dkk., 2022). Media pembelajaran memiliki peran menjadi alat bantu guru untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa, sehingga lebih sederhana untuk dipahami (Suhaemi dkk., 2020). Media pembelajaran penting digunakan untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar dan mengajar. Media pembelajaran konvensional dan media digital adalah media pembelajaran yang banyak digunakan di Indonesia (Yuniarti dkk., 2023).

Media pembelajaran konvensional adalah salah satu media pembelajaran tradisional dan biasanya disajikan dalam bentuk tulisan, seperti buku cetak dan sejenisnya, dengan metode pembelajaran ceramah dan pemberian tugas dalam bentuk LKS (Yuniarti dkk., 2023). Media pembelajaran konvensional ini dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang terjadi satu arah, guru menjadi fasilitator dan sumber belajar utama bagi siswa (Fahrudin dkk., 2021; Helmiati, 2012). Pembelajaran yang terjadi satu arah membentuk pembelajaran cenderung monoton dan verbalis, sehingga membuat siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran, yang mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang efektif. Oleh karena itu penting untuk memilih media pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat diwujudkan dengan pendidikan yang memanfaatkan teknologi dan internet (Najib & Maunah, 2022).

Teknologi dapat meningkatkan kualitas pendidikan melalui penyediaan fasilitas pembelajaran, menyelesaikan permasalahan pembelajaran, dan mengefektifkan dan mengefisienkan proses dan produk pembelajaran (Nurillahwaty, 2021). Teknologi telah banyak digunakan di dunia pendidikan saat ini dan memberikan banyak dampak positif terhadap perkembangan pendidikan. Iskandar dkk (2023) menjelaskan bahwa penggunaan teknologi pada pendidikan dapat meningkatkan efektifitas pada pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan siswa. Kebutuhan siswa yang beragam dapat tertutupi dengan pemanfaatan teknologi pada proses belajar dan mengajar. Teknologi dikembangkan dan telah diaplikasikan di dunia pendidikan. Teknologi yang berkembang saat ini yang banyak mempengaruhi dunia pendidikan adalah teknologi digital (Putra, 2024).

Teknologi digital adalah kegiatan yang berhubungan dengan teknologi informasi yang lebih banyak menggunakan teknologi dibandingkan dengan tenaga manusia (Danuri, 2019). Teknologi digital banyak digunakan untuk meringankan pekerjaan manusia. Teknologi digital saat ini juga menjadi salah satu media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran di dunia pendidikan. Teknologi digital saat ini banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, contohnya seperti e-book, termasuk flipbook, video, tutorial online untuk mendukung pembelajaran konvensional (Dewi dkk., 2023).

Flipbook adalah salah satu media pembelajaran pengembangan dari e-book yang disajikan interaktif lebih menarik yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Searmadi & Harimurti, 2016). Sama halnya dalam penelitian ini flipbook adalah salah satu jenis buku digital yang memiliki bahasa digital dan dilengkapi dengan tambahan multimedia pendukung seperti video dan masih banyak lagi. Penerapan media pembelajaran seperti e-book/flipbook dan platform pembelajaran e-learning menjadi pilihan yang tepat untuk memperluas sumber daya pembelajaran di era saat ini (Akbar dkk., 2023). Flipbook merupakan media pembelajaran hasil kemajuan teknologi yang sudah banyak digunakan pada proses pembelajaran dalam dunia pendidikan (Searmadi & Harimurti, 2016), dan dapat

menjadi salah satu media inovasi yang dapat digunakan pada pembelajaran IPS (Widiya, 2024).

Pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang disusun dengan sistematis dan terpadu terkait ilmu sosial secara luas dan mendalam (Aulia & Wandin, 2023). Berdasarkan pengertian tersebut pembelajaran IPS menjadi salah satu mata pelajaran yang penting untuk dikuatkan kepada siswa sebagai modal siswa dalam meningkatkan pengetahuan sosial. Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang mengakomodasi beberapa disiplin ilmu sosial, salah satunya adalah ilmu ekonomi (Hidayat, 2020), dan dirancang untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan analisis terhadap kondisi masyarakat yang dinamis (Aulia & Wandin, 2023).

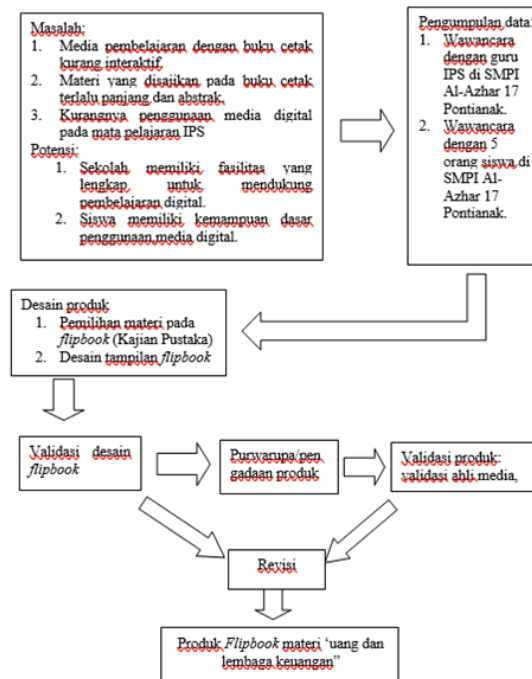
Ilmu ekonomi adalah salah satu pengetahuan penting untuk bekal siswa di dunia kerja pada era globalisasi saat ini (Sadri, 2023). Ilmu ekonomi membahas tentang aktivitas perekonomian yang ada di lingkungan masyarakat. Siswa yang menjadi bagian dari masyarakat terlibat dalam kegiatan ekonomi dan menjadi aktor dalam aktivitas ekonomi, sehingga penting untuk dipahami oleh siswa. Pada proses pembelajaran ekonomi tidak sedikit dari siswa yang mengalami kesulitan dalam menerima pembelajaran, salah satu kesulitan siswa dalam memahami pembelajaran ekonomi pada mata pelajaran IPS dipengaruhi oleh kurangnya media yang tepat (Rahma & Hia, 2015). Pembelajaran IPS, termasuk pembelajaran ekonomi cenderung disajikan dengan menggunakan media buku cetak dan LKS (Melinda dkk, 2018). Buku cetak sebagai media pembelajaran memiliki keterbatasan yaitu ketidaksesuaian dengan keberagaman siswa, materi pada buku teks juga cenderung tidak mendukung pada kondisi perkembangan zaman. Keberagaman siswa meliputi perbedaan gaya belajar yang terdiri dari gaya visual, kinestetik dan auditori. Selain itu, materi pada buku yang tidak interaktif dapat membuat siswa merasa bosan untuk membaca dan mempelajarinya (Asrowi dkk., 2019; Yuanta, 2020). Keterbatasan buku cetak sebagai media pembelajaran ini perlu dicari solusi untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif menjadi salah satu solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Flipbook sebagai media pembelajaran yang interaktif menjadi salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPS di sekolah tersebut, sumber belajar yang utama dalam pembelajaran IPS di SMPI Al-Azhar 17 Pontianak adalah buku cetak. Buku cetak yang digunakan hanya dilengkapi gambar dan tulisan saja. Buku cetak disajikan dengan materi yang terlalu kompleks, yang mengakibatkan materi menjadi abstrak. Gambar pada buku juga tidak menggunakan warna yang cerah sehingga siswa kurang tertarik untuk membaca buku. Selain itu, buku cetak biasa juga tidak dilengkapi dengan fitur interaktif seperti bolak balik halaman, search, ikon-ikon yang berisi video, gambar yang dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran. Kondisi ini menjadi alasan peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa flipbook sebagai tambahan untuk menambah koleksi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa dan guru IPS SMPI Al-Azhar 17 Pontianak. Dengan dilakukannya penelitian ini, peneliti berharap pembelajaran IPS pada materi “Uang dan Lembaga Keuangan” di SMP Islam AL-azhar 17 Pontianak dapat lebih efektif dengan penggunaan flipbook. Peneliti juga berharap hasil penelitian ini dapat meningkatkan literasi siswa pada materi “Uang dan Lembaga Keuangan” di SMPI Al-Azhar 17 Pontianak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMPI Al-Azhar 17 Pontianak dengan bentuk penelitian pengembangan (R and D) yaitu metode penelitian metode penelitian yang digunakan untuk

penelitian yang menghasilkan suatu produk tertentu, dan diuji keefektifan dari produk yang dihasilkan tersebut (Sugiono, 2022). Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Penelitian pengembangan dilaksanakan hingga tahap development. Berikut ini adalah gambaran tahap-tahap penelitian model ADDIE pada penelitian ini:



Gambar 1 Prosedur pengembangan flipbook materi uang dan lembaga keuangan

Data hasil pada penelitian ini berupa validitas dan uji respon siswa. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan lembar validasi dan lembar uji respon siswa dengan interval menggunakan skala likert.

Tabel 1 Interval skala likert

Rating Scale	Instrumen	Skor
KB	Kurang baik	1
CB	Cukup baik	2
B	Baik	3
SB	Sangat baik	4

Tabel 2 Interval skala likert

Rating Scale	Instrumen	Skor
STS	Sangat tidak Setuju	1
TS	Tidak Setuju	2
S	Setuju	3
SS	Sangat Setuju	4

$$V = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Dengan:

- V : validitas gabungan
- Tse : hasil validasi dari ahli
- Tsh : total skor yang diharapkan

Untuk kriteria kevalidan flipbook dan hasil respon siswa disesuaikan dengan tabel kriteria sebagai berikut:

Tabel 3 Kriteria kevalidan (Fayrus & Slamet, 2022)

Interval Skor (%)	Kriteria Penilaian
01,00-50,00	Tidak layak
50,01-70,00	Kurang layak
70,01-85,00	Cukup layak
85,01-100	Sangat layak

Tabel 4 Kriteria uji respon siswa (Fayrus & Slamet, 2022)

Interval Skor (%)	Kriteria Penilaian
01,00-50,00	Tidak Baik
50,01-70,00	Cukup Baik
70,01-85,00	Baik
85,01-100	Sangat baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis (analysis)

Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan terhadap media flipbook dengan tiga bagian analisis yaitu:

1. Kompetensi yang akan dicapai dalam pengembangan produk ini adalah siswa mampu untuk menjelaskan fungsi uang dan lembaga keuangan dalam masyarakat.
2. Karakteristik siswa pengguna produk. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, siswa menyukai pembelajaran visual. Siswa juga menyukai pembelajaran dengan media digital. Siswa juga memiliki pengalaman belajar dengan menggunakan media flipbook dan menyukai pembelajaran dengan media flipbook. Flipbook yang dilengkapi dengan materi yang ringkas, gambar dan video memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, siswa menyukai pembelajaran dengan menggunakan media digital dan memiliki antusias yang tinggi. Siswa juga memiliki jiwa kompetitif sehingga pembelajaran dengan media yang dilengkapi dengan kuis yang lebih kompetitif akan meningkatkan antusias siswa.
2. Materi yang dikembangkan pada flipbook ini adalah uang dan lembaga keuangan. Materi dalam buku ini sesuai dengan buku paket yang digunakan oleh siswa, yaitu memuat tentang: pengertian uang, proses perkembangan uang, jenis-jenis uang, pengertian lembaga keuangan, dan jenis-jenis lembaga keuangan.

2. Tahap Desain (Design)

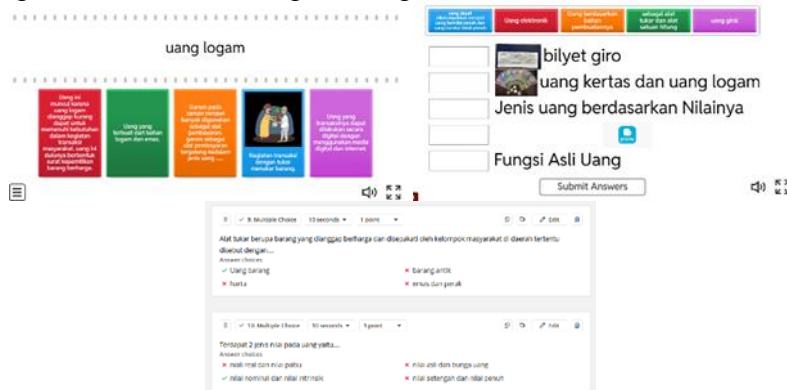
Tahap awal desain dalam pembuatan flipbook meliputi menentukan sketsa tampilan, menentukan materi, membuat games interaktif atau soal latihan, membuat video animasi, menentukan ikon interaktif pada flipbook. Sketsa tampilan flipbook materi uang dan lembaga keuangan adalah dengan background dasar hijau, judul materi, materi, gambar, dan nomor halaman. Desain sketsa tampilan dibuat menggunakan aplikasi canva. Tampilan pada flipbook ini terdiri dari tampilan awal yaitu sampul buku dan tampilan akhir yaitu identitas penulis. Untuk halaman isi terdiri dari halaman capaian pembelajaran, daftar isi, daftar petunjuk penggunaan buku, materi uang dan lembaga keuangan dan glosarium. Total halaman pada buku ini adalah 28 halaman.



Gambar 1. Sketsa tampilan flipbook materi uang dan lembaga keuangan

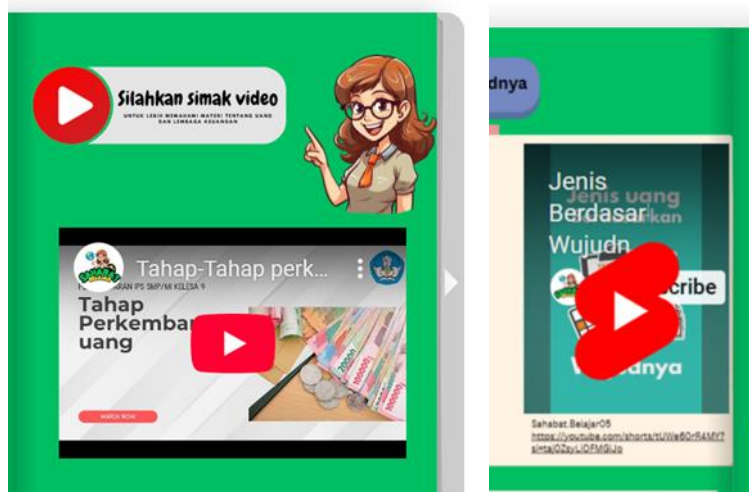
Materi yang dimuat di dalam flipbook materi uang dan lembaga keuangan yang telah dikembangkan adalah sesuai dengan daftar isi yaitu pengertian uang, tahap perkembangan uang, jenis-jenis uang, lembaga keuangan, jenis-jenis lembaga keuangan. Materi flipbook akan disajikan pada tampilan sketsa flipbook dan dalam bentuk infografis. Infografis diedit menggunakan aplikasi canva dan akan di unggah di google drive. Infografis disajikan dalam bentuk hyperlink pada flipbook.

Selanjutnya dalam tahap desain flipbook materi uang dan lembaga keuangan adalah membuat games interaktif. Games interaktif ini disajikan sebagai soal evaluasi dan soal latihan pemahaman terhadap materi yang disajikan. Soal latihan yang dimuat di dalam flipbook materi uang lembaga keuangan terdapat tiga jenis yaitu 2 kelompok soal adalah soal latihan dan satu kelompok soal adalah latihan evaluasi keseluruhan materi pada flipbook. Soal latihan ini dibuat menggunakan aplikasi worldwall. Soal latihan adalah soal menjodohkan. Jumlah setiap kelompok soal adalah 5 soal. Soal latihan evaluasi adalah 10 soal pilihan berganda dan dibuat dengan menggunakan aplikasi quizizz.



Gambar 2. Gambaran kuis atau games edukaasi dalam flipbook

Desain flipbook materi uang dan lembaga keuangan selanjutnya adalah membuat video animasi. Video animasi yang disajikan pada flipbook materi uang dan lembaga keuangan berjumlah 6 video animasi. Video pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi canva dan diunggah di channel youtube penulis. Video yang disajikan pada flipbook materi uang dan lembaga keuangan diantaranya adalah video pembelajaran tentang perkembangan uang, 4 video pendek tentang jenis-jenis uang dan video pembelajaran tentang lembaga keuangan.



Gambar 3. Video Pembelajaran

Penambahan video, kuis interaktif yaitu quizizz dan worldwall, dan infografis adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang tertulis dalam flipbook. Selain meningkatkan pemahaman siswa adanya kuis interaktif juga dapat digunakan sebagai asesmen terhadap pemahaman siswa mengenai materi yang disajikan di flipbook. Penambahan Penambahan video, kuis interaktif yaitu quizizz dan worldwall, dan infografis membuat media pembelajaran flipbook yang dikembangkan ini lebih variatif.

Desain terakhir pada tahap awal pengembangan media flipbook materi uang dan lembaga keuangan adalah menentukan ikon interaktif yang digunakan pada flipbook. Ikon interaktif yang dimuat dalam tampilan flipbook adalah bolak balik halaman, full screen, perbesar dan perkecil, search, daftar isi interaktif, halaman otomatis Kembali ke daftar isi dan dua ikon menuju halaman aplikasi tertentu yang disajikan dalam bentuk hyperlink.



Gambar 4. Ikon interaktif pada flipbook materi uang dan lembaga keuangan

Pada tahap desain selanjutnya adalah menyusun lembar validasi dan lembar uji respon siswa. Lembar validasi dan lembar uji respon ini memuat 4 tanggapan sesuai dengan skala likert yaitu ST (sangat setuju), S (setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju). Validasi media flipbook materi uang dan lembaga keuangan dilakukan oleh dua validator yaitu ahli media dan ahli materi.

Validasi ahli media flipbook materi uang dan lembaga keuangan dilakukan oleh Dosen FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak. Validator ahli kedua adalah ahli materi. Ahli materi flipbook materi uang dan lembaga keuangan adalah guru IPS di SMPI Al Azhar 17 Pontianak. Lembar validasi ahli materi media flipbook materi uang dan lembaga keuangan memuat tentang kesesuaian kurikulum, materi dan bahasa yang digunakan pada flipbook dengan materi IPS yang digunakan di SMPI Al Azhar 17 Pontianak

Selanjutnya pada tahap desain adalah menyusun lembar uji respon siswa. Uji respon siswa pada penelitian pengembangan uang dan lembaga keuangan dilakukan dengan skala kecil. Total siswa sebagai responden adalah 20 orang siswa dari kelas IX A SMPI Al Azhar 17 Pontianak. lembar respon siswa memuat pernyataan terkait respon siswa terhadap media flipbook terkait materi yang disajikan, Bahasa yang digunakan, penyajian dan manfaatnya bagi siswa.

3. Tahap Development

Pada tahap development dilakukan realisasi awal produk flipbook dan validasi serta uji coba produk.

Tabel 5 Hasil Data Validasi Kelayakan Ahli Media

Validator	Dosen FKIP Untan
Skor yang diperoleh	42
Skor maksimal	44
Rata-rata persentase	95,45%

Berdasarkan hasil validasi flipbook oleh ahli media pada tabel 4 diperoleh hasil validasi flipbook dengan persentase nilai adalah 95,45%. Menurut interval skor persentase nilai 85,01-100% sesuai tabel kriteria kelayakan termasuk dalam kriteria sangat layak.

Tabel 6 Hasil Data Validasi Kelayakan Ahli Materi

Validator	Guru IPS SMPI Al-Azhar 17 Pontianak
Skor yang diperoleh	43
Skor maksimal	48
Rata-rata persentase	89,85%

Berdasarkan hasil validasi flipbook oleh ahli materi pada tabel 5 diperoleh hasil validasi flipbook dengan persentase nilai adalah 89,58%. Menurut interval skor persentase nilai 85,01-100% sesuai tabel kriteria kelayakan termasuk dalam kriteria sangat layak.

Tabel 7 Hasil Uji Respon Siswa

<i>Respon Siswa</i>	<i>Skor (Max 48)</i>	<i>Persentase</i>	<i>Kategori</i>
1	37	77%	Baik
2	29	60%	Cukup Baik
3	34	71%	Baik
4	40	83%	Baik
5	39	81%	Baik
6	38	79%	Baik
7	42	88%	Sangat Baik
8	45	94%	Sangat Baik
9	43	90%	Sangat Baik
10	39	81%	Baik
11	40	83%	Baik
12	43	90%	Sangat Baik
13	44	92%	Sangat Baik
14	47	98%	Sangat Baik
15	44	92%	Sangat Baik
16	33	69%	Cukup Baik
17	38	79%	Baik
18	41	85%	Baik
19	44	92%	Sangat Baik
20	44	92%	Sangat Baik
Rata-Rata	804/960	84%	Baik

Berdasarkan hasil uji respon flipbook pada siswa kelas IX A pada tabel 4 diperoleh hasil dengan persentase nilai rata-rata adalah 84%. Menurut interval skor persentase nilai 85,01-100% sesuai tabel kriteria uji respon siswa adalah kriteria baik.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran flipbook pada materi uang dan lembaga keuangan telah dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. Kelayakan flipbook sebagai media pembelajaran rata-rata persentase respon siswa adalah 84% dalam kategori baik.

Kelayakan flipbook ini sebagai media pembelajaran juga sudah dilaksanakan pada penelitian Rahmawati dkk (2017) dalam pengembangan media flipbook dengan model pengembangan 4D pada materi “Gerak Benda” dinyatakan valid digunakan sebagai media pembelajaran dengan persentase validasi ahli media 86,47%, validasi ahli materi 81,43%, dan keefektifan 80,39%. Selanjutnya, hasil penelitian dari Nurakmal dkk (2022) dalam pengembangan multimedia flipbook dengan model pengembangan Sugiyono pada materi “sistem organisasi kehidupan”, dikategorikan valid dan reliabilitas sedang, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian lainnya adalah penelitian dari Prasasti & Anas (2023), yaitu pengembangan media digital berbasis flipbook dengan model pengembangan ADDIE pada materi “Jenis-jenis pekerjaan sesuai tempat tinggal” adalah valid digunakan sebagai media dan sumber belajar, dengan skor nilai rekapitulasi validasi ahli sebesar 3,75.

Maka flipbook menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat dipilih sebagai media pembelajaran yang variatif dan interaktif dalam pembelajaran. Penelitian ini bukanlah penelitian yang sempurna, terdapat kekurangan dan saran untuk melanjutkan penelitian ini karena penelitian ini hanya dilaksanakan hanya sampai pada tahap development. Maka perlu dilaksanakan penelitian lanjutan untuk mengetahui bagaimana efektifitas dan evaluasi media pembelajaran flipbook materi uang dan lembaga keuangan.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengenai pengembangan media pembelajaran IPS berbasis flipbook dengan materi uang dan lembaga keuangan yang dilaksanakan dengan model pengembangan ADDIE dan telah di uji cobakan dengan skala kecil yaitu pada 20 orang siswa kelas IX. Produk akhir pada penelitian berupa flipbook dengan materi uang dan lembaga keuangan yang dilengkapi dengan fitur video games interaktif dan infogravis. Media hasil; telah di ujikan kepada dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi, serta telah di uji coba kepada siswa, dengan hasil uji ahli media dan ahli materi adalah media flipbook materi uang dan lembaga keuangan sangat layak sebagai media pembelajaran. Uji coba terhadap siswa juga dinyatakan baik digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran flipbook materi uang dan lembaga keuangan layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang variatif dan interaktif pada pembelajaran materi uang dan lembaga keuangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, J. Saddam, Ariani, M., Zulhawati, Haryani, Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., Sa'dianoor, D. I. H., Karuru, D. D. P., & Hamsiah, D. A. (2023). Penerapan Media pembelajaran Era Digital. In Efitra (Ed.), PT. Sonpedia Publishing Indonesia (Cetakan Pe, Issue Agustus).
- Asrowi, Hadaya, A., & Hanif, M. (2019). The impact of using the interactive e-book on students' learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 12(2), 709–722. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12245a>
- Aulia, R., & Wandin, R. R. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5 nomor 2(20), 4034–4040. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.13889>
- Danuri, M. (2019). Perkembangan Dan Transformasi Teknologi Digital. *Infokam*, 15(2), 116–123.

- <https://www.researchgate.net/publication/346898118%0APERKEMBANGAN>
- Dewi, A. C., Arfah Maulana, A., Nururrahmah, A., Muh Farid Naufal, A., & Fadhil, M. S. (2023). Peran Kemajuan Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Journal on Education*, 06(01), 9725–9734. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.4588>
- Fahrudin, F., Ansari, A., & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Hikmah*, 18(1), 64–80. <https://doi.org/10.53802/hikmah.v18i1.101>
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). Model Penelitian Pengembangan (R n D) (R. Risdiantoro (ed.)). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Helmiati. (2012). Model Pembelajaran. Aswaja Presindo.
- Hidayat, B. (2020). Tinjauan Historis Pendidikan Ips Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2), 149. <https://doi.org/10.23887/pips.v4i2.3493>
- Iskandar, A., Winata, W., Haluti, F., Kurdi, M. S., Sitompul, P. H. S., Kurdi, M. S., Nurhayati, S., Hasanah, M., & Arisa, M. F. (2023). Peran teknologi dalam dunia pendidikan (A. Iskandar (ed.); Cetakan Pe). Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Melinda, V. A., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ips Berbasis Virtual Field Trip (VFT) Pada Kelas V SDNU Kraton-Kencong. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/94363556/287323037-libre.pdf?1668631865=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPengembangan_Media_Video_Pembelajaran_Ip.pdf&Expires=1733151234&Signature=C10jDJIGACPyAa6mcsNF6c6X1dRA1pbq2SzOUdW7qTa6zIMRHn6P
- Najib, M. A., & Maunah, B. (2022). Inovasi Pendidikan Di Era Digital (Studi Pelaksanaan Pembelajaran Di Jenjang Sd-Smp Kabupaten Tulungagung). *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 10(1), 1–17. <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v10i1.2462>
- Nurakmal, D., Ningsih, K., & Yeni, L. F. (2022). Pengembangan Multimedia Flipbook Pada Materi Sistem Organisasi Kehidupan Di Kelas Vii Smp/Mts. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(5), 1–12. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i5.54850>
- Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Pagarra, H., Sayidiman, A., Krismanto, W., & Syawaluddin. (2022). Media Pembelajaran. In Badan Penerbit UNM.
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694–705. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>
- Putra, R. A. (2024). Peran Teknologi Digital Dalam Perkembangan Dunia Perancangan Arsitektur. *Jupiter: Publikasi Ilmu Keteknikan Industri, Teknik Elektro Dan Informatika*, 2(2), 166–174. <https://doi.org/10.61132/jupiter.v2i2.148>
- Rahma, A., & Hia, Y. D. (2015). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xii Ips Sman 2 Sijunjung. *Economica*, 3(1), 71–78. <https://doi.org/10.22202/economica.2014.v3.i1.239>
- Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di Smp. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4), 326–332. <https://doi.org/https://doi.org/10.19184/jpf.v6i4.6213>
- Sadri, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Digital Pada Materi Uang dan Bank di Kelas X SMA Swasta Persiapan. *Jurnal Sintaksis*, 5. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/Sintaksis/article/view/491%0A>
- Searmadi, B. P. H., & Harimurti, R. (2016). Penerapan Inovasi Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pengenalan Php Kelas Xi Rpl Di Smk Negeri 2 Mojokerto. *Jurnal IT-Edu*, 01(2), 1–7.
- Suhaemi, A., Asih, E. T., & Handayani, F. (2020). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar Ips Sd. *Jurnal Holistika*, 4(1), 36.

- <https://doi.org/10.24853/holistika.4.1.36-45>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar. 5(September), 1–14.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907>
- Widiya. (2024). Pengembangan Media Flipbook Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas III SD. Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa ..., 2(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.61132/bima.v2i2.812>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, 1(02), 91.
<https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. JUTECH: Journal Education and Technology, 4(2), 84–95.
<https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>.