

Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Digital dalam upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMAN 1 Lengayang

Siti Aisyah^{1*}, Rini Afriani²

^{1,2} Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

^{*}sityaisyah0003@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to develop innovative and interesting teaching materials to increase students' interest in learning history subjects, on the material of colonialism and imperialism of western nations in Indonesia. This research provides solutions through the development of digital flipbook teaching materials. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, consisting of five stages: analysis, design, development, implementation and evaluation. The theory used is the theory of behaviorism which emphasizes the importance of the interaction between stimulus and response in the learning process. The validation test of digital flipbook teaching materials was carried out by several experts in their fields, namely material, content and teaching material experts. The practicality stage was carried out by teachers and students at SMAN 1 Lengayang class XI F2 by giving a questionnaire. Analysis of the results of the material expert validity test obtained an average of 3.43 and the teaching material expert validity test obtained an average of 3.50. Analysis of the practicality test by teachers and students at SMAN 1 Lengayang showed very feasible results with an average of 4.00 and 3.58. Analysis of the effectiveness test of digital flipbook teaching materials from student answers indicates that digital flipbook teaching materials are effectively used in learning history can increase stimulus and interest in learning.

Keywords: *History learning, digital flipbook teaching materials, learning interest*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Bahan ajar yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah, pada materi kolonialisme dan imperialisme bangsa barat di Indonesia. Penelitian ini memberikan solusi melalui pengembangan Bahan ajar *flipbook* digital. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Teori yang digunakan yaitu teori behaviorisme yang menekankan pentingnya interaksi antara stimulus dan respon dalam proses belajar. Uji validasi Bahan ajar *flipbook* digital dilakukan oleh beberapa ahli dibidangnya yaitu ahli materi, konten dan bahan ajar. Tahap praktikalitas dilakukan oleh guru dan siswa di SMAN 1 Lengayang kelas XI F2 dengan memberikan angket. Analisis hasil uji validitasi ahli materi mendapatkan rata-rata 3,43 dan uji validitas ahli bahan ajar mendapatkan rata-rata 3,50. Analisis uji praktikalitas oleh guru dan siswa di SMAN 1 Lengayang menunjukkan hasil sangat layak dengan rata-rata 4,00 dan 3,58. Analisis uji efektifitas Bahan ajar *flipbook* digital dari jawaban siswa menunjukan Bahan ajar *flipbook* digital efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan stimulus dan minat belajar.

Kata Kunci: *Pembelajaran sejarah, Bahan ajar flipbook digital, Minat belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk membuat lingkungan belajar yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi diri secara aktif. Tujuannya adalah membentuk individu yang memiliki nilai-nilai spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk berinteraksi dengan masyarakat. Melalui pendidikan, individu diharapkan menjadi berkompeten dan berkarakter. (Rahman et al., 2022) Salah satu mata pelajaran yang ada disekolah SMA/MA yaitu sejarah, Pembelajaran sejarah juga berkontribusi dalam membentuk identitas suatu bangsa dan negara (Afwan et al., 2020). Materi yang dipelajari siswa di kelas XI fase F yaitu materi Kolonialisme dan Imperealisme bangsa Barat di Indonesia , pada materi ini tujuan pembelajaran siswa harus memahami dan menjelaskan Kolonialisme dan Imperealisme bangsa Barat di Indonesia. Pembelajaran sejarah sering kali terdapat permasalahan yaitu, rendahnya minat belajar sejarah siswa. Minat belajar adalah perasaan senang yang dimiliki siswa terhadap suatu hal yang menimbulkan pengetahuan keterampilan dan tingkah laku Ketika siswa memiliki minat terhadap suatu pembelajaran maka siswa akan fokus terhadap pembelajaran tersebut (Putri et al., 2021).

Minat sangat penting dalam pendidikan sebab berdampak besar pada proses belajar. Pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak adanya daya tarik tersendiri baginya. Kurangnya minat dapat membuat siswa malas tidak puas dalam proses pembelajaran. Setiap siswa memiliki minat belajar yang berbeda dan unik jika minat belajar siswa tinggi akan muncul semangat belajar yang lebih baik dan tertarik akan proses pembelajaran yang mendorong siswa tersebut untuk aktif dalam belajar (Audria, 2020). Minat belajar merupakan peran penting dalam diri seseorang. Ketika seseorang memiliki minat, mereka cenderung melakukan sesuatu yang dapat memberikan hasil yang bermanfaat bagi mereka. Guru perlu membangkitkan minat belajar siswa dengan cara yang efektif, seperti membangun sikap positif, perasaan senang dapat mengaju minat belajar sedangkan perasaan yang tidak senang dapat menghambat proses belajar karena tidak menimbulkan sikap yang positif (Ratnasari, 2017). Guru memiliki peran penting dalam mendorong minat belajar siswa dengan menggunakan strategi yang tepat dan memperhatikan kebutuhan siswa. Untuk meningkatkan minat belajar, guru perlu menerapkan strategi yang kreatif, inovatif dan menarik, seperti mengembangkan bahan ajar *flipbook* digital. Bahan ajar merupakan komponen penting dalam mendukung proses pembelajaran siswa dengan demikian, guru dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Cahyadi, 2019). Bahan ajar merupakan segala hal yang dapat digunakan oleh para guru dan siswa untuk kebutuhan proses pembelajaran baik yang berasal dari produk teknologi cetak, audiovisual, berbasis komputer maupun teknologi terpadu (Cahyadi, 2019).

Bahan ajar merupakan bentuk bahan materi yang digunakan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Majid 2008:173). Bahan ajar dapat didefinisikan sebagai bahan materi yang harus dipelajari siswa sebagai sarana dalam pembelajaran. (Depdiknas 2003 dalam kosasih 2021). Guru dapat menentukan atau menyusun bahan ajar dari berbagai sumber untuk menyajikan materi pembelajaran kepada peserta didik, dengan

menggunakan sumber yang beragam, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif (Kosasih:2021:1). Bahan ajar sangat penting dalam proses pembelajaran dikelas, dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif dan membantu siswa memahami materi dengan baik. Tanpa bahan ajar yang tepat, siswa akan kesulitan mengikuti pembelajaran dan pemahaman materi yang diajarkan. Bahan ajar dianggap sebagai alat yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Rustamana et al., 2023). Bahan ajar *flipbook* digital yang dirancang untuk meningkat minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Bahan ajar *flipbook* dibuat untuk mempermudah untuk memahami dan menganalisis suatu peristiwa sejarah atau kejadian dimasa lalu dalam materi Kolonialisme dan Imperealisme di Indonesia. Siswa dapat membaca dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena adanya efek animasi di mana saat perpindahan halaman akan terlihat seperti buku. Bahan ajar *flipbook* dirancang agar bisa menarik dan memotivasi siswa dalam pembelajaran sejarah sedangkan untuk materi yang di tampilkan mengenai kolonialisme dan imperealisme di Indonesia untuk menjelaskan dari latar belakang sampai peristiwa yang terjadi dalam materi tersebut hal ini dilakukan untuk membantu siswa dalam meningkatkan stimulus dan respon siswa dalam pembelajaran sejarah.

Flipbook merupakan jenis perangkat lunak yang profesional untuk dapat mengonversi *file* PDF, gambar teks dan video untuk menjadi satu bentuk seperti buku dan juga halaman dapat ditambah fungsi editing video, gambar, *audio hyperlink* dan objek multimedia ke halaman sehingga membuat halaman buku lebih mudah (Amanullah, 2020). *Flipbook* merupakan suatu inovasi digital yang menyajikan pengalaman membuka buku fisik yang di dalamnya ditambah dengan elemen multimedia seperti animasi, video dan sehingga memberikan makna yang mendalam (Atmaja, 2021). *Flipbook* adalah salah satu penyajian bahan ajar dalam bentuk virtual, *flipbook* menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk teks, gambar yang disesuaikan dengan isi materi, animasi dengan warna yang beragam lebih menarik dan menyenangkan untuk digunakan siswa terlebih pada pembelajaran pada saat sekarang ini siswa harus dibiasakan menggunakan teknologi dalam pembelajaran (Diana Rossa Martatiyana, Lina Novita, 2022). *Flipbook* merupakan suatu animasi yang dibuat dari beberapa tumpukan kertas atau buku yang dapat bergerak dan membuat pembelajaran lebih interaktif yang berisi teks, video, gambar dan quiz sehingga pembelajaran lebih menarik (Widyasari, 2021).

Berdasarkan hasil observasi dari wawancara di SMAN 1 Lengayang, peneliti menemukan rendahnya stimulus siswa dalam proses pembelajaran sejarah, bahwa sekolah tersebut mengalami keterbatasan bahan ajar dalam pembelajaran sejarah. Guru sejarah kelas XI masih terbatas dalam menggunakan bahan ajar dan belum memanfaatkan teknologi digital, sehingga hanya menggunakan buku paket kurikulum merdeka yang jumlahnya terbatas. Belum tersedianya bahan ajar digital yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa untuk belajar secara mandiri dan mengulang kembali materi yang belum dipahami, sehingga dapat menghambat peningkatan stimulus dan keaktifan siswa dalam belajar.

Tabel 1. wawancara siswa

No	Pertanyaan	Jawaban siswa
1.	Bagaimana pendapat ananda mengenai pembelajaran yang sudah dipelajari kelas?	1. Bayu Hamdallah Putra: Menurut bayu materi pembelajaran sejarah itu menarik kita bisa belajar mengenai peristiwa-peristiwa sejarah di masa lalu, namun pembelajaran sejarah itu terlalu banyak tanggal yang harus di ingat jadi terasa membosankan 2. Doly Satria Makruf: saya setuju, dengan bayu materi terkesan monoton dan menggunakan buku paket untuk satu berdua dengan teman sebangku dan membuat saya malas untuk membaca ibuk. 3.Elvinda Yarsinta: sejarah itu penting, saya lebih suka kalau pembelajaran sejarah itu ada diskusinya dan menggunakan video dan gambar mudah dipahami dan menarik. 4.Fauziah Nurul Putri: Pembelajaran sejarah dikelas tidak bervariasi masih banyak meringkas catatan dari buku paket dan dikumpulkan banyak catatan yang tidak dikumpul tepat waktu 5. Siti Khotimah Syahra : saya setuju ibuk karna banyak catatan kami yang numpuk tiap minggunya harus dikumpulkan sehingga banyak mengerjakan tugas dikelas saat guru menerangkan materi ibuk.
2.	Bagaimana pendapat ananda tentang materi kolonialisme dan imperialisme bangsa barat di Indonesia, apakah ananda merasa itu penting untuk dipelajari?	1. Bayu Hamdallah Putra: Menurut bayu materi penting untuk dipahami bagaimana penjajahan kolonial dahulu, tapi penyampaiannya materinya kurang menyenangkan karna membaca buku paket jumlah halaman nya yang banyak jadi susah untuk nyambung buk. 2. Doly Satria Makruf: menurut saya sejarah mengenai penjajahan kolonial itu penting ibu kita tahu jati diri bangsa, tapi saya lebih paham kalau materinya dikelaskan lewat ilustrasi gambar, video dan materi yang ringkas mudah untuk dipahami

		3.Elvinda Yarsinta: saya setuju dengan teman, teman buk karna materi kolonialisme ini hanya dijelaskan menggunakan buku paket saja dan itu hanya bisa digunakan saat pembelajaran sejarah dikelas sulit bagi saya untuk memahami materinya ibuk 4.Fauziah Nurul Putri: Materi nya penting untuk kita pelajari tapi terlalu banyak sekali ibu yang harus dibaca di buku paket tersebut jadi lebih membosankan bagi saya ibuk 5. Siti Khotimah Syahra: saya setuju dengan teman-teman ibu buku paketnya hanya satu berdua dan tidak bisa dibawa pulang ditambah isinya yang terlalu tebal sehingga monoton.
3.	Apa yang ananda harapkan dari pembelajaran sejarah dikelas agar lebih menarik dan meningkatkan minat belajar ananda?	1. Bayu Hamdallah Putra: Menurut bayu buk pembelajaran sejarah lebih menyenangkan dan tidak terlalu banyak membuat catatan di buku paket ibuk 2. Doly Satria Makruf: menurut saya pembelajaran sejarah banyak diskusinya ibu agar tidak monoton dan menggunakan digital lebih menarik. 3.Elvinda Yarsinta: saya setuju dengan adanya teknologi tidak hanya ppt saja tapi yang lebih menarik yang bisa diulang ketika kita belum memahami materi pembelajaran. 4.Fauziah Nurul Putri: saya berharap materi sejarah lebih menyenangkan ibuk dan tidak hanya fokus hafalan tanggal dan peristiwa tapi juga memahami dampaknya ibu 5. Siti Khotimah Syahra: saya berhadap pembelajaran sejarah tidak monoton lagi seperti membaca buku paket saja tapi ada yang bervariasi dan bisa meningkatkan pemahaman materi terhadap pembelajaran sejarah

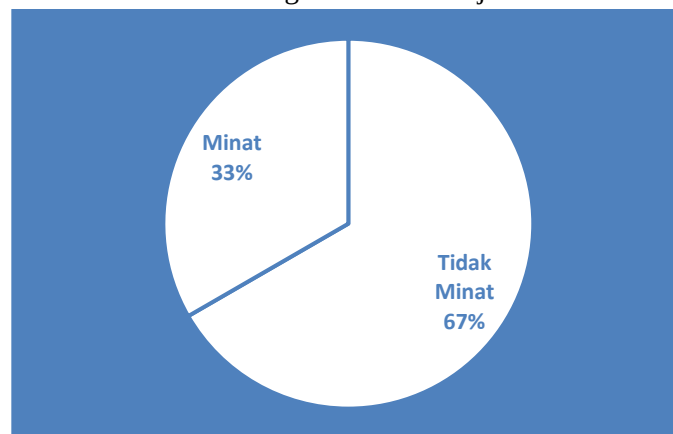
Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa, bahan ajar yang digunakan masih kurang bervariasi dan kreatif tidak sesuai dengan keinginan dari siswa, siswa hanya diberikan berupa buku paket, lembar kerja siswa dan power point, siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran yang monoton membuat siswa tidak tertarik saat belajar, di mana siswa lebih menginginkan bahan ajar yang bersifat teknologi karna lebih efektif dan

praktis digunakan karna sebagian dari mereka telah menggunakan *smartphone*, bahan ajar berbentuk digital masih belum digunakan secara maksimal sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran sejarah. Berdasarkan wawancara tersebut, guru sejarah kelas XI masih terdapat keterbatasan bahan ajar, ditemukan guru masih belum maksimal dalam menggunakan bahan ajar dalam pembelajaran sejarah, dari hasil observasi tersebut peneliti menemukan belum adanya Pengembangan Bahan ajar berbasis *flipbook* digital oleh guru. Sehingga membuat siswa menjadi bosan karena bahan ajar tidak kreatif dan bervariasi yang digunakan cenderung monoton serta kurangnya respon siswa dalam belajar, dan tidak menyenangkan serta masih banyak nya siswa yang kurang minat belajar dalam pembelajaran sejarah.

Tabel 2. Berikut data Pendukung dari angket rendahnya minat belajar siswa

No	Pertanyaan	Tidak Minat	Minat
1.	Apakah ananda kesulitan dalam memahami materi?	20	10
2.	Apakah ananda tepat waktu dalam mengerjakan tugas?	24	6
3.	Apakah ananda selalu memperhatikan ketika guru menjelaskan materi?	25	5
4.	Apakah ananda sering mengajukan pertanyaan terkait materi sejarah?	22	8

Gambar 1. Diagram Minat belajar Siswa



Berdasarkan pertanyaan angket yang telah dibagikan kepada siswa, terdapat rendahnya minat belajar sejarah, hanya 33% siswa yang minat belajar sejarah sedangkan yang tidak berminat 67% , maka terdapat permasalahan terhadap rendahnya minat belajar siswa kelas XI Fase F2 di SMAN 1 Lengayang, dari permasalahan tersebut peneliti mengangkat tema Pengembangan bahan ajar *flipbook* pada materi Kolonialisme dan Imperealisme bangsa Barat di Indonesia.

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan bahan ajar digital yang telah dilakukan oleh beberapa penelitian, Heru Herdianto dan Ridho Yefterson yang mengembangkan bahan ajar e-book sejarah untuk melatih kemampuan berpikir kronologis siswa. Wensi dan yahya (2020) yang mengembangkan bahan ajar seni rupa berbasis *kvisoft flipbook maker* yang

dinyatakan valid dan praktis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Meydia Suryani dan Ridho Bayu Yefterson (2021) yang mengembangkan bahan ajar handout berbasis kronologis siswa. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan siswa.

Penelitian ini berlandaskan kepada teori Behaviorisme yang memandang belajar sebagai perubahan perilaku akibat interaksi stimulus dan respons. Teori ini menekankan pada hasil belajar yang dapat diamati melalui perubahan perilaku, tanpa memperhatikan proses berpikir internal. Belajar dianggap terjadi ketika seseorang dapat menunjukkan perubahan perilaku sebagai respon terhadap stimulus yang diberikan. Fokus utama teori ini adalah pada input (stimulus) dan output (respon), sedangkan proses internal tidak dianggap penting karena tidak dianggap penting karena tidak dapat diamati Edward Harefa, dkk, (2024).

Penelitian Bahan ajar *flipbook* digital ini urgen untuk dilakukan dapat membantu siswa dan guru dalam pembelajaran sejarah khususnya pada materi kolonialisme dan imperialisme bangsa Barat di Indonesia. Peneliti melakukan pengembangan bahan ajar *flipbook* digital sangat penting bagi siswa untuk meningkatkan minat belajar, stimulus dan keaktifan siswa dalam pembelajaran, pengembangan bahan ajar digital salah satu bentuk upaya peneliti dalam mengatasi permasalahan yang terjadi disekolah khususnya rendahnya minat belajar dalam pembelajaran sejarah, jika tidak dilakukan pengembangan bahan ajar digital ini akan memberikan dampak yang besar kepada siswa semakin kurangnya minat belajar siswa, di mana siswa pada saat sekarang ini lebih suka dan senang dengan pembelajaran yang bersifat digital.

Dengan Pengembangan Bahan Ajar *flipbook* digital diharapkan dapat mempermudah guru dan siswa, dengan adanya Bahan ajar dapat menghemat waktu guru dalam menyampaikan materi guru akan memiliki waktu yang lebih leluasa untuk mengawasi proses pembelajaran, yang akan memungkinkan siswa belajar dengan lebih baik dan efisien. Siswa diberikan kesempatan untuk dapat belajar kapan saja sesuai dengan keinginannya, siswa dapat mengulang Kembali materi yang belum dipahami dan siswa tidak hanya bergantung kepada guru. Siswa dapat menentukan bagaimana dan seberapa cepat mereka belajar. Kecepatan belajar siswa sangat beragam, ada yang cepat, yang sedang, dan yang lambat. yang memiliki kecepatan belajar yang lambat, bahkan sangat lambat. Siswa secara bertahap akan menjadi lebih terbiasa dengan bahan ajar yang dapat mereka pelajari secara mandiri sesuai keinginan mereka. Siswa juga akan menjadi lebih sadar akan kewajibannya sebagai siswa untuk pandai mengelola waktu sehingga mereka dapat mempelajari semua materi dalam waktu yang telah ditentukan. Tujuan penelitian pengembangan bahan ajar *flipbook* digital yaitu prosedur atau tahapan yang dilakukan dalam pengembangan Bahan ajar *flipbook* digital dan mengukur kelayakan dan praktikalitas dari bahan ajar yang dikembangkan, fokus bahan ajar *flipbook* digital ini pada materi kolonialisme dan imperealisme bangsa Barat di Indonesia menjelaskan latar belakang kedatangan bangsa barat hingga Kembalinya Belanda ke Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D)

untuk mengembangkan bahan ajar berisi materi kolonialisme dan Imperialisme bangsa Barat di Indonesia untuk siswa kelas XI F2 di SMAN 1 Lengayang. Model pengembangan pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri lima tahap: *analisis, design, development, implementation dan evaluation* untuk menghasilkan produk bahan ajar yang layak dan efektif. Menurut Zafri dan Hera Hastuti (2021:63). Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian banyak sekali alat pengumpul data yang dapat digunakan dalam penelitian, pemilihan terhadap salah satu alat tergantung dalam sifat data yang dikumpulkan. Sifat data yang dimaksud adalah data mengenai minat belajar siswa, pengetahuan, pendapat, tingkat kesukaan, keterampilan data yang sudah tertulis dan sebagainya. Menurut Zafri dan Hera Hastuti (2021). Instrumen pengumpulan data menggunakan menggunakan lembar Validasi dalam bentuk skala likert untuk menguji kelayakan dan kepraktisan dari bahan ajar *flipbook* digital. Lembar validasi untuk uji kelayakan diberikan kepada validator ahli materi, konten dan bahan ajar untuk dapat dinilai dan divalidasi dan untuk uji kepraktisan dari bahan ajar diberikan kepada guru dan siswa setelah mereka menggunakan bahan ajar *flipbook* digital dalam pembelajaran sejarah. Teknik analisis data menggunakan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif pada pendekatan kualitatif ini menganalisis saran dan komentar yang diberikan oleh validator dan untuk kuantitatif didapatkan dari hasil uji kelayakan bahan ajar *flipbook* digital. Angket instrumen kelayakan dan praktikalitas disusun menurut skala Likert yang dimodifikasi oleh Riduwan (2012:17) dalam (Zafri dan Hera hastuti ,2021) Penggunaan kategory pada penilaian instrumen dapat disesuaikan dengan instrumen penelitian. Pada peneliti bisa mengganti kategori menjadi sangat layak, tidak layak, sangat kurang layak

PEMBAHASAN

Tahapan Pengembangan Bahan ajar *flipbook* digital

Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan bahan ajar *flipbook* digital pada materi kolonialisme dan imperialisme kedatangan bangsa barat ke Indonesia untuk meningkatkan minat belajar belajar siswa. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan bahan ajar *flipbook* digital, analisis Kurikulum dan analisis peserta didik di SMAN 1 Lengayang untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Analisis Kebutuhan guru

Analisis kebutuhan ini berkaitan dengan permasalahan-permasalahan yang ada disekolah dalam kegiatan pembelajaran sejarah, analisis ini dilakukan dengan obeservasi disekolah dengan pengamatan langsung saat guru melakukan proses pembelajaran dikelas. Hasil dari analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru sejarah di SMAN 1 Lengayang memiliki beberapa kebutuhan yang perlu dipenuhi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah, guru membutuhkan bahan ajar digital yang dapat membantu menyampaikan materi pembelajaran sejarah dengan lebih efektif dan menarik, serta alternatif bahan ajar selain buku dan power point yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, dengan pengembangan Bahan ajar *flipbook*

digital, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran sejarah dengan lebih sistematis dan terstruktur, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas.

Analisis Kurikulum

Pengembangan bahan ajar *flipbook* digital ini menyesuaikan kurikulum merdeka yang ada di kelas XI F2 di SMAN 1 Lengayang yaitu kurikulum merdeka pada fase F peserta didik mampu mengembangkan konsep-konsep dasar sejarah untuk mengkaji peristiwa sejarah dalam lintasan lokal, nasional dan global. Melalui literasi, diskusi dan penelitian berbasis proyek siswa mampu menganalisis dan mengevaluasi berbagai peristiwa sejarah yang terjadi di Indonesia yang dapat dikaitkan atau dihubungkan dengan berbagai peristiwa yang terjadi yang meliputi materi kolonialisme dan Imperialisme Bangsa barat di Indonesia (Pendidikan et al., 2021).

Analisis Kebutuhan siswa

Hasil analisis peserta didik kelas XI Fase F2 SMAN 1 Lengayang menunjukkan bahwa dari 30 siswa, 10 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan dengan rata-rata usia 16-17 tahun. Meskipun siswa seharusnya belajar secara mandiri, mereka masih bergantung pada guru sebab keterbatasan bahan ajar yang digunakan, seperti buku paket dan power point, sehingga menghambat pengembangan pengetahuan, respon dan menunjukkan kurangnya minat belajar siswa. Berdasarkan wawancara, sebagian besar siswa menyatakan bahan ajar sebagaimana besar siswa menyatakan bahwa bahan ajar *flipbook* digital dapat digunakan untuk belajar mandiri dan meningkatkan stimulus dalam pembelajaran sejarah, berdasarkan hasil wawancara tersebut sehingga peneliti mengembangkan bahan ajar *flipbook* digital yang dapat mempermudah siswa dalam belajar sejarah.

Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap desain, peneliti merancang bahan ajar *flipbook* digital yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah dan pencapaian siswa tahap-tahap ini termasuk :

1. Mencari materi yang berkaitan dengan kolonialisme dan imperialisme negara-negara Barat di Indonesia.

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan sumber referensi yang berkaitan dengan materi untuk membuat bahan ajar *flipbook* digital untuk meningkatkan minat belajar yaitu materi mengenai capaian pembelajaran. Adapun sumber referensi yang digunakan yaitu buku dan internet.

Tabel 3. Referensi yang digunakan pada Bahan ajar

No	Referensi yang digunakan dalam pembuatan materi
----	---

1.	Kebangkitan Nasional dan Masa Akhir Hindia Belanda (1900-1942). Jakarta: Balai Pustaka (Persero)
2.	Martina, Indah Wahyu & Zein Ilyas. 2021. Sejarah. Kemendikbud
3.	Marwati, Poesponegoro & Nugroho Notosusanto. 2008. Sejarah Nasional Indonesia V Zaman
4.	Rochjati, R., & Putri, F. (2019). e-Modul sejarah Indonesia kelas XI: penjelajahan bangsa barat ke Nusantara.
5.	Sardiman & Amurwani Dwi Lestariningsih. 2017. Sejarah Indonesia. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

2. Mencari gambar dan video yang relevan

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan ilustrasi gambar dan video pembelajaran yang berkaitan dengan materi untuk membuat bahan ajar *flipbook* digital dari internet dan youtube, ini dilakukan agar bahan ajar *flipbook* digital menarik dan siswa lebih memahami materi yang ada pada bahan ajar untuk meningkatkan minat belajar yaitu materi mengenai capaian pembelajaran.

Tabel 4. gambar dan Video

No	Gambar dan Video
1	 Ilustrasi Kedatangan Inggris ke Indonesia https://www.inews.id/news/nasional/dimana-bangsa-barat-pertama-kali-mendarat-di-indonesia-ini-sejarahnya

2.	 https://youtu.be/ipAOQuXTwMw?si=3zG77EXJSb047iRI
----	---

3. Menambahkan latihan soal

Pada tahap ini peneliti menggunakan latihan soal pada bahan ajar yang berkaitan dengan materi untuk dapat mengetahui pengetahuan siswa terhadap materi dan daya ingat siswa setelah mempelajari bahan ajar *flipbook* digital.

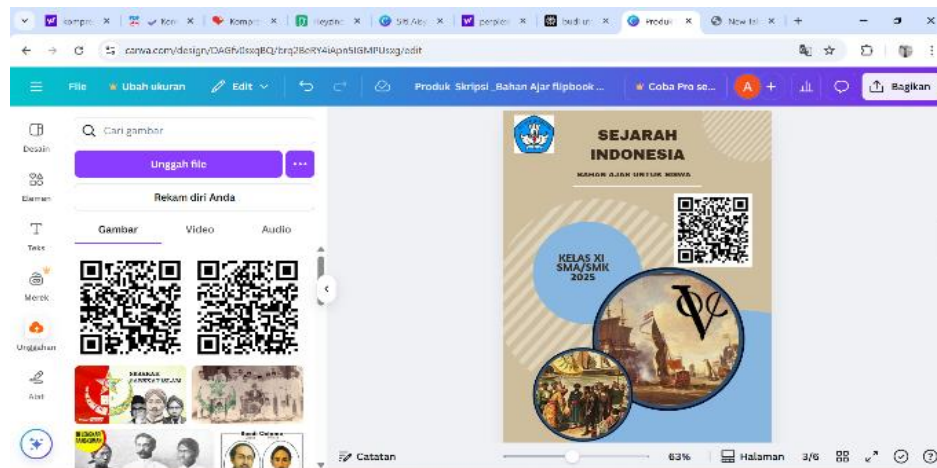
Tabel 5. Pertanyaan pada Latihan soal

No	Pertanyaan pada latihan soal
1.	Menurut Anda, apakah sistem kolonialisme dan imperialisme lebih banyak membawa dampak negatif atau ada dampak positif bagi perkembangan Indonesia saat ini? Berikan argumen yang kuat?
2.	Apakah kebijakan Politik Etis benar-benar membawa perubahan bagi pribumi, atau hanya strategi Belanda untuk mempertahankan kekuasaannya? Berikan pendapat kritis Anda?
3.	motivasi Belanda dalam menjajah Nusantara, yaitu 'Gold, Gospel, Glory'. Bagaimana Anda melihat motivasi serupa dalam konteks dunia saat ini? Berikan contoh dan jelaskan?
4.	Bandingkan kebijakan kolonial antara Belanda dan Inggris selama masa pendudukannya di Indonesia?
5.	jika Anda adalah seorang tokoh perjuangan pada masa kolonial, strategi apa yang akan Anda gunakan untuk melawan penjajah?

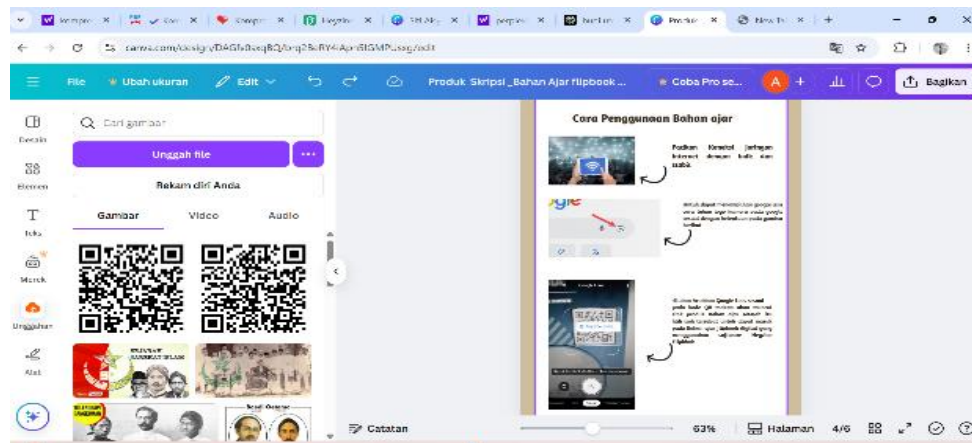
4. Mendesain cover, cara penggunaan , jenis huruf dan halaman

Pada tahap ini, peneliti merancang desain dari bahan ajar *flipbook* yang diawali dengan mendesain *cover* untuk halaman depan, Cara penggunaan dan kemasan pada produk bahan ajar, dan juga merancang tampilan pada halaman-halaman berikutnya dan sampai akhir dan jenis huruf yang digunakan.

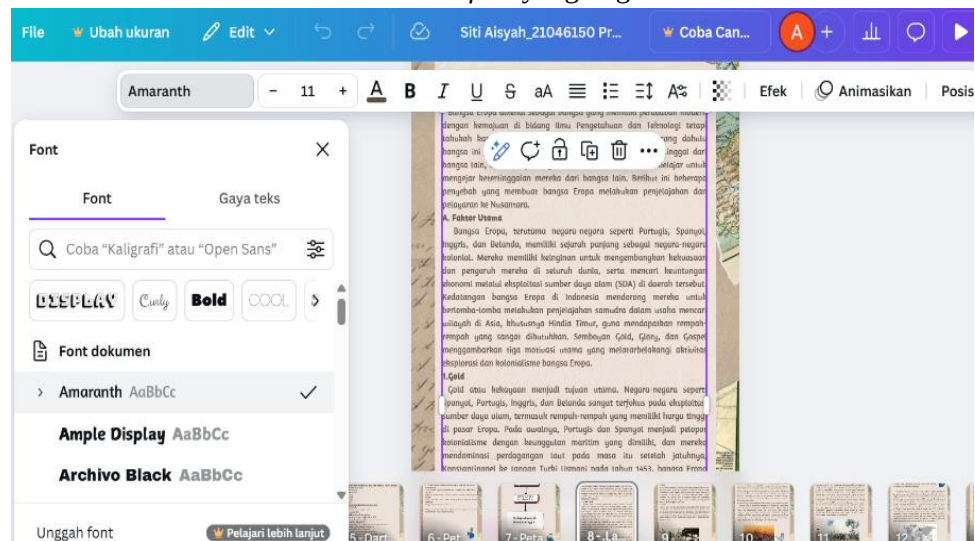
Gambar 2. Desain Cover Produk Bahan Ajar



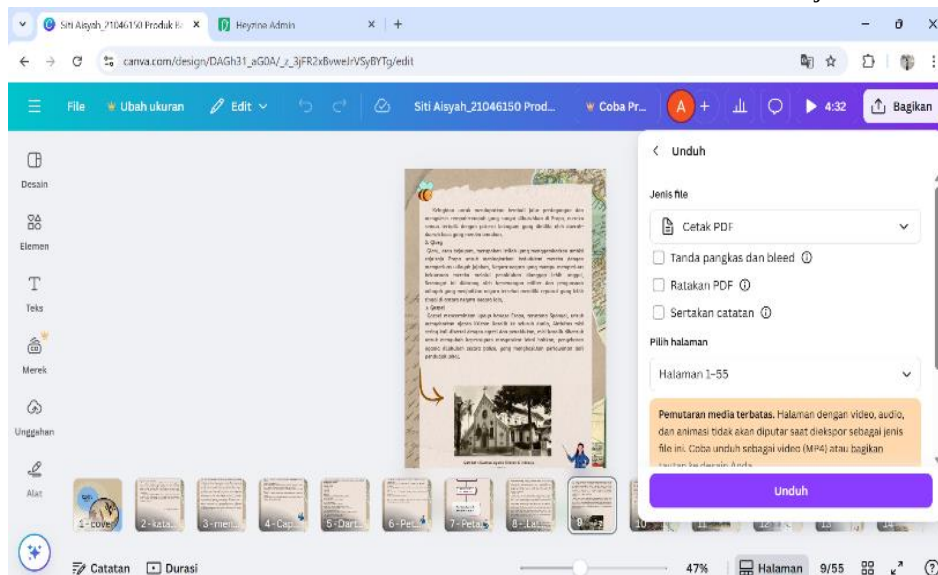
Gambar 3. Cara Penggunaan pada Bahan Ajar



Gambar 4. Jenis font yang Digunakan



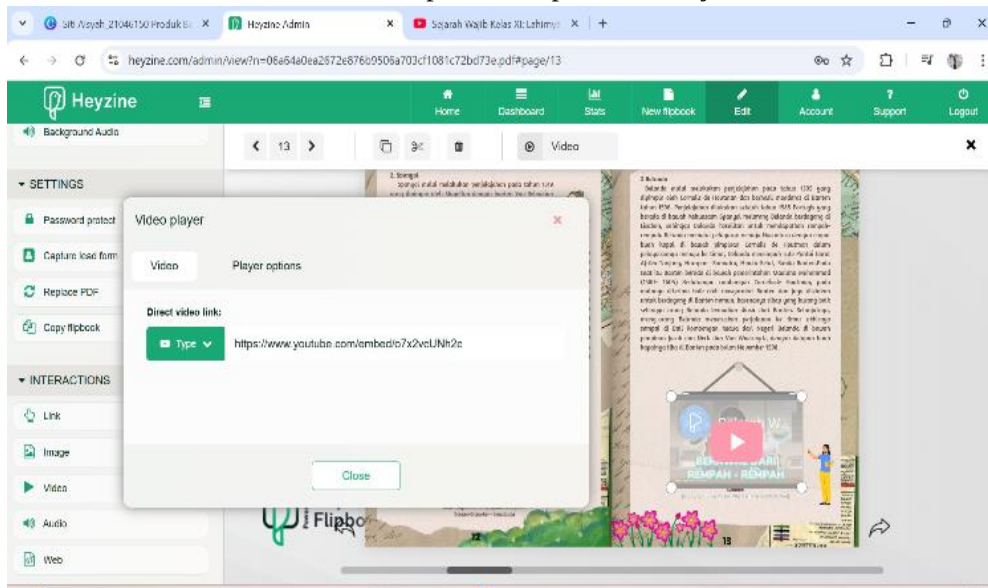
Gambar 5. Cetak Berbentuk Pdf Semua Lembaran Bahan Ajar



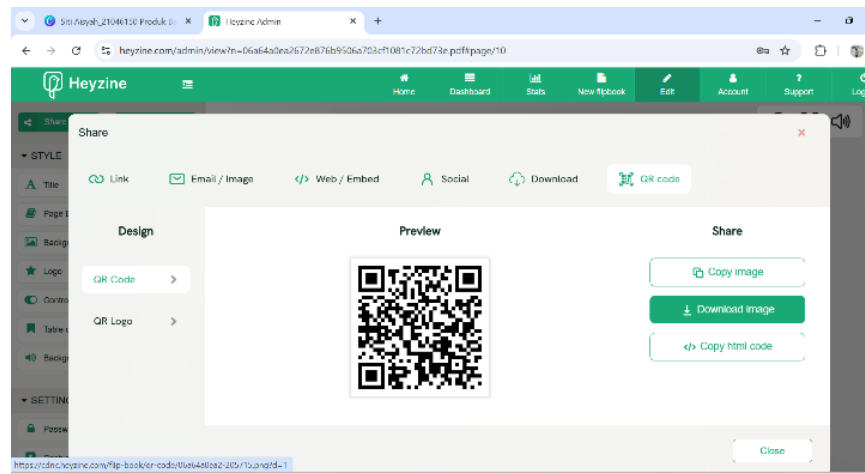
5. Menggabungkan Semua Halaman-halaman pada Bahan Ajar yang Sudah Dirancang

Pada tahap ini, Peneliti akan menyatukan semua bahan-bahan yang sudah dirancang dengan menggunakan web *heyzine flipbooks* dan menyajikan dalam bentuk seperti layaknya *e-book* yang dapat dibolak-balik untuk itu dapat menyajikan bahan ajar yang berbentuk digital dan interaktif dan simpan menggunakan *file pdf*.

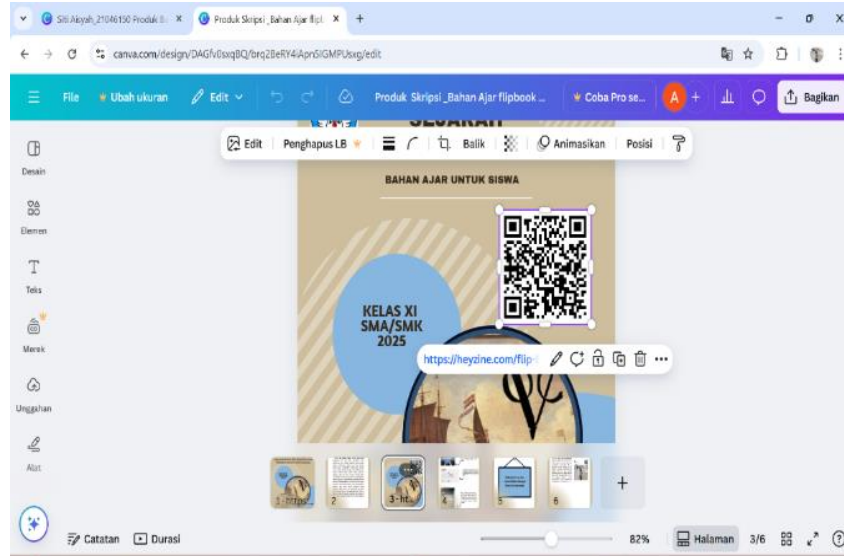
Gambar 6. Upload File pdf Bahan Ajar



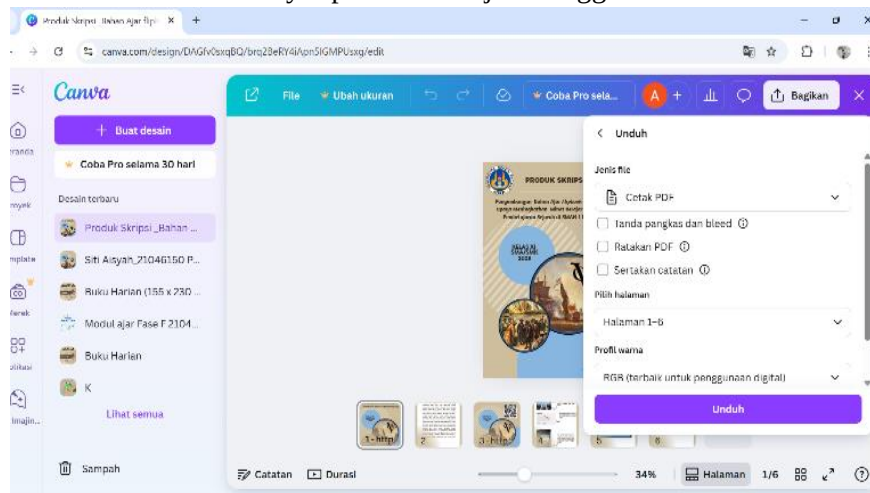
Gambar 7. Download Qr Code Bahan Ajar



Gambar 8. Upload Qr Code dan Masukkan Link Bahan Ajar pada Cover



Gambar 9. Menyimpan Bahan Ajar Menggunakan File Pdf



Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dilakukan dengan uji validasi kelayakan produk, uji kelayakan dilakukan oleh ahli materi, konten dan ahli bahan ajar. Validator memberikan saran dan masukan dan revisi agar bahan ajar *flipbook* layak untuk dikembangkan.

a) Ahli Materi dan Konten

Validasi dilakukan oleh dosen ahli materi dan konten, pada Bahan ajar *flipbook* digital ini di validasi oleh dosen sejarah yaitu ibu Prof, Erniwati, M.Hum dan bapak Dr. Ridho Bayu Yefterson, M.Pd. Pada validasi ahli materi dan konten ini terdapat beberapa pertanyaan yang akan dinilai sesuai dengan aspek penilaian yaitu, Kesesuaian materi, kebahasaan, penyajian pada bahan ajar *flipbook* digital yang sesuai dengan siswa SMA kelas XI lembar validasi ahli materi dan konten sudah dinilai oleh validator yang terdapat pada lampiran, dari beberapa penilaian terdapat beberapa saran dan komentar terhadap pembuatan bahan ajar *flipbook* digital dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa.

Tabel 6. Validasi Materi dan Konten

No	Indikator	VI	V2
A.	Kelayakan isi pada bahan ajar		
1.	Kesesuaian materi dengan CP	3	4
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	4
3.	Materi relevan dengan kebutuhan peserta didik	3	4
4.	Materi pada bahan ajar sesuai dengan fakta sesuai dengan konsep sejarah	4	4
5.	Materi pada bahan ajar dapat meningkatkan siswa berpikir secara sejarah	3	3
B.	Kebahasaan pada bahan ajar <i>flipbook</i> digital		
6.	Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik	4	4
7.	Penggunaan tata Bahasa yang baik dan benar	4	3
8.	Kejelasan informasi pada bahan ajar	3	4
C.	Penyajian bahan ajar <i>flipbook</i> digital		
9.	Penyajian ukuran produk merujuk ukuran unesco	3	4
10.	Penyajian materi dilengkapi dengan gambar, Quiz, latihan soal dan link untuk pengumpulan tugas	3	3
11.	Cara dan petunjuk penggunaan bahan ajar jelas dengan menggunakan barcode yang dapat di scan	3	4
12.	Tampilan gambar video dan Quiz sesuai dengan materi	4	3
D	Meningkatkan Minat belajar		
13.	Bahan ajar ini dapat meningkatkan stimulus siswa untuk belajar secara mandiri karna mudah untuk di akses kapan pun	3	3
14.	Bahan ajar ini dapat meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran	3	3
15.	Tampilan dari gambar video dan Quiz dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran	4	4
16.	Dengan adanya link untuk pengumpulan tugas yang terdapat pada Bahan ajar siswa dapat mengumpulkan tugas dengan tepat waktu	3	3
Jumlah		53	57
Rata-rata		3,31	3,56
Jumlah rata-rata		3,43 (Sangat layak)	

Berdasarkan tabel di atas, Rata-rata hasil uji kelayakan dari validator ahli materi mendapatkan skor 3,31 hasil uji kelayakan dari validator konten 3,56 kategori penilaian dari validator materi dan konten yaitu 3,43 (sangat layak).

b) Ahli bahan ajar

Validasi Bahan ajar dilakukan dosen ahli bahan ajar, pada Bahan ajar *flipbook* digital ini di validasi oleh dosen sejarah yaitu ibuk Dr, Aisiah, M.Pd dan ibu dosen Elfa Michellia Karima, M.Pd Pada validasi ahli bahan ajar ini terdapat beberapa pertanyaan yang akan dinilai sesuai dengan aspek penilai yaitu, Kesesuaian bahan ajar *flipbook* digital dengan kurikulum, Kebahasaan pada bahan ajar, Penyajian bahan ajar dan Kesesuaian kegrafikan pada bahan ajar *flipbook* digital.

Tabel 7. Hasil validasi Bahan ajar

No	Indikator	VI	V2
A.	Kelayakan isi pada bahan ajar		
1.	Kesesuaian materi dengan CP	3	4
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	4
3.	Materi relevan dengan kebutuhan peserta didik	3	4
4.	Materi pada bahan ajar sesuai dengan fakta sesuai dengan konsep sejarah	3	3
5.	Materi pada bahan ajar dapat meningkatkan siswa berpikir secara sejarah	3	4
B.	Kebahasaan pada bahan ajar <i>flipbook</i> digital		
6.	Keterbacaan pada bahan ajar <i>flipbook</i> digital dengan jelas	4	4
7.	Kejelasan informasi pada bahan ajar <i>flipbook</i> digital	3	3
8.	Kesesuaian bahan ajar <i>flipbook</i> digital dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4
9.	Bahasa yang digunakan pada bahan ajar <i>flipbook</i> digital secara efektif dan efisien	3	4
C.	Penyajian bahan ajar <i>flipbook</i> digital		
10.	Urutan penyajian pada bahan ajar <i>flipbook</i> digital logis dan sistematis.	4	4
11.	Penyajian video pada bahan ajar menarik sesuai dengan materi pembelajaran	3	4
12.	Penyajian informasi pada bahan ajar <i>flipbook</i> digital jelas	3	4
13.	Penyajian gambar pada bahan ajar sesuai dengan materi pembelajaran	4	3
D.	Kesesuaian kegrafikan pada bahan ajar <i>flipbook</i> digital		
14.	Penggunaan <i>front</i> pada bahan ajar <i>flipbook</i> digital sesuai.	3	3
15.	Kesesuaian Lay out atau tata letak pada bahan ajar <i>flipbook</i> digital	4	4
16.	Ilustrasi, gambar dan foto pada bahan ajar <i>flipbook</i> digital telah sesuai dengan materi pembelajaran	3	4
17.	Desain tampilan pada bahan ajar <i>flipbook</i> digital menarik	3	3
Jumlah		56	63
Rata-rata		3,29	3,70
Jumlah rata-rata		3,50 (Sangat layak)	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat uji validasi yang sudah dinilai oleh kedua dosen dan hasil penilaian mendapatkan rata-rata dari ibu Dr. Aisiah, M.Pd mendapatkan skor 3,29 dan ibu Elfa Michellia Karima, M.Pd mendapatkan skor 3,70. Sehingga dengan adanya validasi ini bahan ajar *flipbook* digital sangat layak dengan rata-rata 3,50 untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi pada kelas XI F2 SMAN 1 Lengayang dilakukan uji praktikalitas Bahan ajar *flipbook* digital oleh guru dan siswa. Penilaian uji praktikalitas siswa dan guru tersebut menggunakan skala likert dengan spesifikasi skor 1-4. Uji praktikalitas siswa terdapat tiga aspek penilaian yaitu, tampilan, kepraktisan penggunaan dan isi manfaat dari ketiga aspek tersebut mendapatkan rata-rata penilaian, pada aspek tampilan mendapatkan nilai rata-rata 3,59, Praktisan penggunaan mendapatkan nilai 3,55 dan isi manfaat mendapatkan nilai rata-rata 3,60. dari ketiga aspek penilaian tersebut dengan rata-rata 3,58 Hasil praktikalitas siswa Bahan ajar *flipbook* digital sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan stimulus dan minat belajar siswa. Hasil uji praktikalitas Bahan ajar *flipbook* digital oleh guru sejarah memberikan penilaian yang positif dengan rata-rata 4,0 dengan keterangan sangat layak dalam pembelajaran. Dengan adanya uji praktikalitas yang dilakukan kepada guru sejarah di SMAN 1 Lengayang Bahan ajar *flipbook* digital sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah guru dan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membuat proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

Tabel 8. Hasil angket Uji Praktikalitas oleh guru

No	Aspek	Indikator	Skor	Rata-rata
1.	Kelayakan isi	Kesesuaian materi kolonialisme dan imperialisme bangsa barat di Indonesia pada bahan ajar <i>flipbook</i> digital sesuai dengan kurikulum	4	4
		Kesesuaian isi materi dengan CP	4	4
		Materi pada bahan ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4
		Materi pada bahan ajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik	4	4
		Materi pada bahan ajar sesuai dengan fakta sejarah	4	4
2.	Kepraktisan Penggunaan	Bahan ajar <i>flipbook</i> digital dapat digunakan dalam proses belajar mengajar	4	4
		Bahan ajar ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja dengan jaringan internet yang baik	4	4
		Bahan ajar ini dapat mempermudah siswa dalam pengumpulan tugas dengan tepat waktu	4	4
		Bahan ajar ini dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses	4	4

		pembelajaran		
		Bahan ajar ini dapat meningkatkan stimulus siswa dalam pembelajaran	4	4
		Bahan ajar ini dapat mempersingkat waktu bagi siswa untuk memahami materi untuk mencapai tujuan pembelajaran	4	4
3.	Kesesuaian gambar dan video	Video pada bahan ajar menarik sesuai dengan materi pembelajaran	4	4
		Informasih pada video dan gambar pada bahan ajar <i>flipbook</i> digital jelas	4	4
		Gambar pada bahan ajar sesuai dengan materi pembelajaran	4	4
4.	Kebahasaan	Keterbacaan pada bahan ajar <i>flipbook</i> digital dengan jelas	4	4
		Kejelasan informasih pada bahan ajar <i>flipbook</i> digital	4	4
		Kesesuaian bahan ajar <i>flipbook</i> digital dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4
		Bahasa yang digunakan pada bahan ajar <i>flipbook</i> digital secara efektif dan efesien	4	4
5.	Tampilan	Penggunaan front pada bahan ajar <i>flipbook</i> digital sesuai	4	4
		Desain tampilan pada bahan ajar <i>flipbook</i> digital menarik	4	4
		kombinasi warna yang digunakan menarik	4	4
		Kesesuaian Lay out atau tata letak pada bahan ajar <i>flipbook</i> digital	4	4
		Jumlah	88	4,0
		Rata-rata	88	4,0 (Sangat layak)

Berdasarkan tabel uji diatas dilihat bahwa hasil uji praktikalitas bahan ajar *flipbook* digital oleh guru memperoleh nilai rata-rata 4,0 dapat simpulkan bahan ajar *flipbook* digital yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran sejarah pada kelas XI fase F2 pada materi kolonialime dan imperialisme bangsa Barat di Indonesia.

Tabel 9. Hasil angket Uji Praktikalitas oleh Siswa

No	Aspek	Indikator	Skor	Rata-rata
1.	Kelayakan Tampilan	Tulisan dan ukuran huruf yang digunakan pada bahan ajar jelas dan mudah dibaca	109	3,63
		Tampilan gambar dan video menarik	107	3,56
		Kombinasi warna pada bahan ajar yang digunakan menarik	106	3,53
		Desain tampilan pada bahan ajar <i>flipbook</i> digital menarik	109	3,63
2.	Kepraktisan Penggunaan	Bahan ajar <i>flipbook</i> digital dapat digunakan kapan pun dan dimana pun	108	3,60
		Bahan ajar ini dapat mengumpulkan tugas dengan mudah	106	3,53
		Bahan ajar ini dapat digunakan secara berulang-ulang	106	3,53
		Dengan penggunaan barcode mempermudah untuk mengakses bahan ajar	107	3,56
3.	Isi dan manfaat	Materi yang disampaikan didalam bahan ajar jelas dan mudah untuk dipahami	106	3,53
		Bahan ajar ini dapat meningkatkan keaktifan saya dalam belajar	109	3,63
		Bahan ajar ini dapat membuat saya lebih meningkatkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi pembelajaran	107	3,56
		Dengan adanya bahan ajar ini saya dapat merespon pembelajaran dengan baik	110	3,66
Jumlah			1290	3,58
Rata-rata			107,5	3,58 (Sangat Layak

Sumber: Hasil uji praktikalitas Siswa

Berdasarkan table di atas bahwa hasil uji praktikalitas siswa yang dilakukan sebanyak 30 orang siswa, dari ketiga aspek penilaian tersebut dengan rata-rata 3,58 dari hasil praktikalistas siswa Bahan ajar *flipbook* digital sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan stimulus dan minat belajar siswa

Efektifitas Bahan ajar *flipbook* digital dalam pembelajaran sejarah

Uji efektifitas bahan ajar *flipbook* digital yang dikembangkan oleh peneliti dilakukan dengan membagikan googleform kepada siswa. Tujuan dari uji ini adalah untuk melihat seberapa efektif bahan ajar yang telah dikembangkan dengan baik dari segi tampilan, kepraktisan, dan isi manfaatnya. Uji efektifitas ini juga berguna bagi peneliti untuk menentukan apakah pengembangan bahan ajar *flipbook* digital akan memungkinkan siswa untuk mengakses konten lebih mudah dan memahami materi. Ada empat kategori uji

efektifitas: sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Peneliti menyebarkan ujian ini kepada siswa melalui Google Form. Setelah menggunakan *flipbook* digital bahan ajar, siswa akan memilih salah satu penilaian sesuai dengan pendapat mereka.

Tabel 10. Hasil Kuisioner uji efektifitas

No	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak setuju
1.	Bahan ajar membantu pemahaman siswa terhadap materi	13,3% (4)	86,7% (26)	0%
2.	Dengan adanya bahan ajar siswa dalam mengerjakan tugas dengan baik	13,3% (4)	86,7% (26)	0%
3.	Bahan ajar dapat meningkatkan berpikir kritis siswa	13,3% (4)	86,7% (26)	0%
4.	Bahan ajar mempermudah siswa untuk belajar secara mandiri	10% (3)	83,3% (25)	6,7% (2)
5.	Siswa dapat mengulang kembali materi yang belum dipahami	20% (6)	76,7% (23)	3,3% (1)

Tabel 11. Rekapitulasi jawaban efektifitas siswa

Kategori	Jumlah jawaban siswa	Persentase jawaban
Sangat Setuju	21	14%
Setuju	126	84%
Tidak setuju	3	2%
Total	150	100%

Berdasarkan tabel diatas untuk uji efektifitas terhadap 30 orang siswa sebanyak 98% siswa setuju atau sangat setuju dan hanya 2% siswa yang tidak dari uji efektifitas ini dapat disimpulkan bahan ajar *flipbook* digital sangat efektif digunakan dikelas XI F2 memberikan manfaat dan mempermudah siswa dalam pembelajaran sejarah

KESIMPULAN

Penelitian yang peneliti lakukan dilaksanakan dengan melalui beberapa tahapan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Pada tahapan analisis peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis peserta didik serta perancangan yang teliti untuk memastikan produk bahan ajar sesuai dengan standar pendidikan. Pada tahapan desain atau perancangan peneliti menggunakan aplikasi *canva* untuk membuat desain dari bahan ajar *flipbook* digital mulai dari *cover* sampai pembuatan halaman-halaman yang sudah ada isi materi setelah menggunakan aplikasi *canva* maka bahan ajar yang sudah dirancang tersebut dimasukkan ke web *heyzine flipbook* untuk dijadikan bahan ajar berbentuk digital setelah itu save dan download *qrcode* pada bahan ajar, selanjutnya barcode tersebut masukan ke *cover* pada bahan ajar yang sudah di desain setelah itu download menggunakan pdf. Pada tahapan

development materi yang peneliti masukan kedalam bahan ajar yang dikembangkan di uji kelayakannya oleh ahli materi dan bahan ajar, ahli materi yaitu Prof. Erniwati, M.Hum mendapatkan nilai rata-rata 3,31 ahli konten Dr. Ridho bayu yefterson, M.Pd dari uji kelayakan tersebut mendapatkan nilai rata-rata 3,56 dengan rata-rata 3,43 (sangat layak). Hasil uji validasi bahan ajar yang dilakukan oleh dosen Dr. Aisiah, M.Pd mendapatkan penilaian dengan rata-rata 3,29 dan Elfa Michellia Karima, M.Pd mendapatkan penilaian dengan rata-rata 3,70 dari hasil kedua uji validitas tersebut mendapatkan penilaian dengan rata-rata 3,50 (sangat layak). Pada uji praktikalitas bahan ajar *flipbook* digital penilaian dilakukan kepada siswa di SMAN 1 Lengayang dengan jumlah siswa 30 orang dan guru sejarah dengan memberikan angket. Hasil dari uji praktikalitas guru mendapatkan nilai rata-rata 4,0 (sangat layak) dan uji kelayakan praktikalitas siswa mendapatkan penilaian rata-rata 3,58 (sangat layak). Bahan ajar *flipbook* digital ini dapat disimpulkan sangat layak dari ahli materi dan ahli bahan ajar untuk tahap berikutnya bahan ajar *flipbook* digital bisa dikembangkan lagi agar mendapatkan hasil yang lebih menarik. Bahan ajar *flipbook* digital dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah, supaya pembelajaran lebih bervariasi dan menarik, mempermudah siswa dalam pemahaman materi meningkatkan analisis dan stimulus siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>
- Afwan,B.,Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). *Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah Di Era Digital*. *Proceeding Umsurabaya*. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/4813>
- Amanullah,M. A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran flipbook digital guna menunjang proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0*. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1),37-44.
<https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/2300>
- Audria, N., Suhandi, A., & Kurniawan, A. R. (2021). Strategi Guru dalam Membangkitkan Minat Belajar Siswa pada Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Masa Pandemi COVID-19 di Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
<https://repository.unja.ac.id/15934/>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). *Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model*. Halaqa:

<https://halaqa.umsida.ac.id/index.php/halaqa/article/view/1563>

Harefa, E., Afendi, H. A. R., Karuru, P., Sulaeman, S., Wote, A. Y. V., Patalatu, J. S., & Sulaiman, S. (2024). *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Herdianto, H., & Yefterson, R. B. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Pembelajaran Sejarah Guna Melatih Kemampuan Berpikir Kronologis Peserta Didik. *Jurnal Kronologi*. ppj. unp, Vol. 3 No. 1, ISSN 1411-1764, e-ISSN 2722-3515.

<http://kronologi.ppj.unp.ac.id/index.php/jk/issue/view/10>

Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara.

Miyosa, A. S. (2021). Aplikasi *Flipbook* Untuk Pengembangan Modul Animasi. In *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu* (Vol. 3, No. 1, pp. 262-269).

Putri, R. A., Uchtiawati, S., & Fauziyah, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif flip book menggunakan kvisoft flip book maker berbasis seni budaya lokal. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 26(2), 1-13.

Ratnasari, I. W. (2017). Hubungan minat belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 289-293.

<https://journal.umg.ac.id/index.php/didaktika/article/view/1468>

Rustamana, A., Mutiara, A., Aprilia, N., Aini, A. Q., & Yuda, H. (2023). *Peran bahan ajar dalam pembelajaran sejarah*. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 1(7), 81-90.

Suryani, M., & Yefterson, R. B. (2021). Bahan Ajar Handout Berbasis Gambar dalam Melatih Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa. *Jurnal Kronologi*. ppj. unp, Vol. 3 No. 2, ISSN 1411-1764, e-ISSN 2722-3515.

<http://kronologi.ppj.unp.ac.id/index.php/jk/article/view/156>

Wensi, W. W., & Yahya, Y. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Seni Rupa Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Di Kelas Xi Sma Pembangunan Padang. *Serupa The Journal of Art Education*, 11(3), 221-227.

https://scholar.google.com/scholar?cluster=5524841025051056510&hl=id&as_sdt=0,5

Yulaika, N. F., Harti, H., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis flipbook untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *JPEKA: Jurnal Pendidikan*

Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan, 4(1), 67-76.

<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpeka/article/view/7877>

Zafri,Hastuti, H. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Rajawali Pers