

**EFEKTIVITAS PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL
FLIPBOOK MATERI REKLAME MATA PELAJARAN
SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI
MI KARANGANYAR PEKALONGAN**



TESIS

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.)**

Oleh

ANIS ROCHMAWATI BAROKAH

NIM. 50322020

**PASCASARJANA PROGRAM STUDI
MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI K.H. ABDURRAHMAN WAHID
PEKALONGAN
2024**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

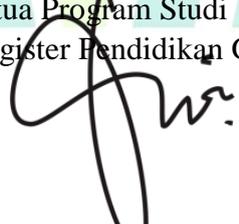
Nama : Anis Rochmawati Barokah
NIM : 50322020
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Tesis : EFEKTIVITAS PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL FLIPBOOK MATERI REKLAME MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI MI KARANGANYAR PEKALONGAN

Tesis ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian Tesis program Magister.

Jabatan	Nama	Tanda tangan	Tanggal
Pembimbing 1	Dr. SITI MUMUN MUNIROH, S.Psi, M.A. 19820701 200501 2 003		01 Juli 2024
Pembimbing 2	Dr. RAHMAT KAMAL, M.Pd.I 19830526 202321 1 015		22 Juli 2024

Pekalongan, 1 Juli 2024

Mengetahui:
a.n. Direktur
Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Dr. Hj. Nur Khasanah, M.Ag.
NIP. 19770926 201101 2 004



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
PASCASARJANA**

Jalan Kusuma Bangsa Nomor 9 Pekalongan Kode Pos 51141 Telp. (0285) 412575
www.pps.uingusdur.ac.id email: pps@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Tesis dengan Judul “EFEKTIVITAS PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL FLIPBOOK MATERI REKLAME MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI MI KARANGANYAR PEKALONGAN” yang disusun oleh:

Nama : Anis Rochmawati Barokah

NIM : 50322020

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah dipertahankan dalam Sidang Ujian Tesis Pascasarjana Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada tanggal 8 Juli 2024.

Jabatan	Nama	Tanda tangan	Tanggal
Ketua Sidang	Prof. Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag. 19710115 199803 1 005		22-7-2024
Sekretaris Sidang	Dr. M. Ali Ghufron, M.Pd. 19870723 202012 1 004		19/7 2024
Penguji Utama	Prof. Dr. Susminingsih, M.Ag. 19750211 199803 2 001		22-7-2024
Penguji Anggota	Dr. Hj. Nur Khasanah, M.Ag. 19770926 201101 2 004		19/7 2024

Mengetahui:

Direktur,



Prof. Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag
NIP. 19710115 199803 1 005

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister), baik di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Pekalongan, 1 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



Anis Rochmawati Barokah
NIM. 50322020

PEDOMAN TRANSLITERASI

Berdasarkan surat keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor : 158/1987 dan 0543 b/U/1987, tanggal 22 Januari 1998.

I. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif		
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	sa'	Ś	s (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	ha'	ḥ	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	z	zet (dengan titik diatas)
ر	ra'	R	Er
ز	Z	Z	Zet
س	S	S	Es
ش	Sy	Sy	es dan ye
ص	Sad	ṣ	es (dengan titik dibawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	T	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	'ain	‘	koma terbalik (didas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
م	M	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We
هـ	ha'	Ha	Ha
ء	hamzah	~	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

II. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap yang disebabkan oleh *syaddah* ditulis rangkap.

Contoh	:	نزل = <i>nazzala</i>
		بِهِنَّ = <i>bihinna</i>

III. Vokal Pendek

Fathah (o`_) ditulis a, *kasrah* (o_) ditulis I, dan *dammah* (o _) ditulis u.

IV. Vokal Panjang

Bunyi a panjang ditulis a, bunyi I panjang ditulis i, bunyi u panjang ditulis u, masing-masing dengan tanda penghubung (~) di atasnya.

Contoh :

1. Fathah + alif ditulis a, seperti فلا ditulis *fala*.
2. Kasrah + ya' mati ditulis I seperti تفصيل: , ditulis *tafsil*.
3. Dammah + wawu mati ditulis u, seperti أصول ,ditulis *usul*.

V. Vokal Rangkap

1. Fathah + ya' mati ditulis ai الزهيلي ditulis *az-Zuhaili*
2. Fathah + wawu ditulis au الدولة ditulis *ad-Daulah*

VI. Ta' Marbuthah di akhir kata

1. Bila dimatikan ditulis ha. Kata ini tidak diperlakukan terhadap arab yang sudah diserap kedalam bahasa Indonesia seperti shalat, zakat dan sebagainya kecuali bila dikendaki kata aslinya.

2. Bila disambung dengan kata lain (frase), ditulis h, contoh: بداية الهداية
ditulis *bidayah al-hidayah*.

VII. Hamzah

1. Bila terletak diawal kata, maka ditulis berdasarkan bunyi vocal yang mengiringinya, seperti أن ditulis *anna*.
2. Bila terletak diakhir kata, maka ditulis dengan lambing apostrof,(,) seperti شئىء ditulis *syai,un*.
3. Bila terletak ditengah kata setelah vocal hidup, maka ditulis sesuai dengan bunyi vokalnya, seperti ربائبء ditulis *raba'ib*.
4. Bila terletak ditengah kata dan dimatikan, maka ditulis dengan lambing apostrof (,) seperti تاخذونء ditulis *ta'khuzuna*.

VIII. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila ditulis huruf qamariyah ditulis al, seperti البقرةء ditulis *al-Baqarah*.
2. Bila diikuti huruf syamsiyah, huruf 'I' diganti denganhuruf syamsiyah yang bersangkutan, seperti النساءء ditulis *an-Nisa'*.

IX. Penulisan Kata-kata Sandang dalam Rangkaian Kalimat

Dapat ditulis menurut bunyi atau pengucapannya dan menurut penulisannya, seperti : ذوى الفردء ditulis *zawi al-furud* atau أهل السنةء ditulis *ahlu as-sunnah*.

MOTTO

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُم مِّنْ دُونِهِ مِنْ وَّالٍ

“... Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri....”

(Q.S Ar Ra'd : 11)

PERSEMBAHAN

Tesis ini saya persembahkan teruntuk orang-orang yang amat berarti dalam hidup saya. Pertama kepada orangtua saya yaitu Bapak Kayun Mulyono (Alm) dan Ibu Chafidoh (Alm), yang dengan kasih sayang dan doa-doa tulusnya, telah membimbing saya menuju kesuksesan di dunia dan akhirat. Tak lupa kepada kakak-kakak saya, Ali Imron (Alm) dan H. Miftachul Ulum, beserta keluarga, yang selalu menjadi sumber kebahagiaan dan kekuatan dalam hidup saya. Juga, terima kasih kepada Suami Tercinta Didiek Syaifulanam, Anak-anakku tersayang Kaylila Sabrina Maisya Putri, Naura Rahma Maulida dan M. Rayhan Hannan, yang tak pernah henti memberikan dukungan dan semangat dalam setiap langkah. Penghargaan juga saya tujukan kepada sahabat-sahabat seperjuangan dari MPGMI UIN K.H Abdurahman Wahid Pekalongan Angkatan 2022, yang senantiasa memberikan dukungan dan doa.

ABSTRAK

Anis Rochmawati Barokah, NIM. 50322020. 2024. Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Materi Reklame Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI MI Karanganyar Pekalongan. Tesis Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing: (1) Dr. Siti Mumun Muniroh, S.Psi, M.A. (2) Dr. Rahmat Kamal, M.Pd.I

Kata Kunci: *Bahan Ajar, Reklame, Seni Budaya dan Keterampilan, Hasil Belajar*

Prestasi belajar merupakan indikator penting dalam menilai pencapaian pendidikan dan mencerminkan kemampuan siswa. Evaluasi metode pengajaran perlu dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar. Masalah seperti kurangnya variasi metode dan interaktivitas dapat menghambat pembelajaran. Inovasi bahan ajar, seperti penggunaan teknologi, bisa meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran. Bahan ajar digital, seperti flipbook, memungkinkan akses mudah dan mendukung pembelajaran mandiri. Pengembangan bahan ajar berbasis flipbook dalam pembelajaran kewirausahaan dapat membantu siswa memahami konsep reklame dan meningkatkan kemampuan promosi produk, mengatasi kendala kurangnya keterampilan promosi.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup: (1) Bagaimana proses pengembangan bahan ajar digital flipbook materi reklame mata pelajaran seni budaya dan keterampilan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI MI Karanganyar Pekalongan?; (2) Bagaimana implementasi pengembangan bahan ajar tersebut?; dan (3) Bagaimana efektivitas pengembangan bahan ajar tersebut?. Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) Menganalisis proses pengembangan bahan ajar digital flipbook materi reklame mata pelajaran seni budaya dan keterampilan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI MI Karanganyar Pekalongan; (2) Menganalisis implementasi pengembangan bahan ajar tersebut; dan (3) menguji efektivitas pengembangan bahan ajar tersebut.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* yang dilakukan dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa angket dan dokumentasi. Analisis data menggunakan proses pengembangan bahan ajar, implementasi bahan ajar (uji skala kecil dan uji skala besar), dan uji efektivitas bahan ajar.

Hasil dari penelitian ini yaitu: (1) Hasil analisis menunjukkan kebutuhan tinggi terhadap materi reklame dan antusiasme besar terhadap metode baru ini, dengan bahan ajar divalidasi oleh ahli bahan ajar, ahli materi, dan ahli bahasa dengan skor rata-rata 89,58%, 90,63%, dan 90,63%, menunjukkan kualitas yang sangat Valid/baik. (2) Uji skala kecil menunjukkan skor 3.77 (94.13%) dan uji skala besar menunjukkan skor 3.76 (94.11%), menunjukkan bahan ajar sangat praktis. (3) Nilai t hitung $9,657 > 2,032$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ serta $Ngain$ 0,58 (57,76%) menunjukkan bahwa bahan ajar digital flipbook cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

ABSTRACT

Anis Rochmawati Barokah, NIM. 50322020. 2024. Development of Digital Flipbook Teaching Materials on Advertising for Art and Skills Subjects to Improve Learning Outcomes of Sixth Grade Students at MI Karanganyar Pekalongan. Thesis for the Master of Education Program for Madrasah Ibtidaiyah Teachers, Graduate School of K.H. Abdurrahman Wahid Islamic State University, Pekalongan. Advisors: (1) Dr. Siti Mumun Muniroh, S.Psi, M.A. (2) Dr. Rahmat Kamal, M.Pd.I

Keywords: Teaching Materials, Advertising, Art and Skills, Learning Outcomes

Learning achievement is an important indicator in assessing educational attainment and reflects students' abilities. Evaluating teaching methods is necessary to improve learning achievement. Problems such as a lack of variety in methods and interactivity can hinder learning. Innovation in teaching materials, such as the use of technology, can enhance student engagement and learning effectiveness. Digital teaching materials, such as flipbooks, allow easy access and support independent learning. The development of flipbook-based teaching materials in entrepreneurship education can help students understand advertising concepts and improve their promotional skills, addressing the issue of lacking promotional skills.

Based on the described background, the research problems in this study include: (1) How is the process of developing digital flipbook teaching materials on advertising for art and skills subjects to improve learning outcomes of sixth-grade students at MI Karanganyar Pekalongan?; (2) How is the implementation of the development of these teaching materials?; and (3) How effective is the development of these teaching materials?. The objectives of this research are to: (1) Analyze the process of developing digital flipbook teaching materials on advertising for art and skills subjects to improve learning outcomes of sixth-grade students at MI Karanganyar Pekalongan; (2) Analyze the implementation of the development of these teaching materials; and (3) Test the effectiveness of the development of these teaching materials.

This research is a type of Research and Development (R&D) conducted using data collection methods such as questionnaires and documentation. Data analysis involves the process of developing teaching materials, implementing teaching materials (small-scale and large-scale tests), and testing the effectiveness of teaching materials.

The results of this study are: (1) The analysis shows a high need for advertising materials and great enthusiasm for this new method, with teaching materials validated by material experts, content experts, and language experts with average scores of 89.58%, 90.63%, and 90.63%, indicating very valid/good quality. (2) The small-scale test shows a score of 3.77 (94.13%) and the large-scale test shows a score of 3.76 (94.11%), indicating the teaching materials are very practical. (3) The t-value of 9.657 > 2.032 and a significance value of 0.000 < 0.05, as well as an Ngain of 0.58 (57.76%), indicate that the digital flipbook teaching materials are quite effective in improving student learning outcomes.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur Alhamdulillah terpanjatkan kehadirat Allah SWT yang telah dan senantiasa melimpahkan rahmat, inayah dan hidayah-Nya kepada kita semua. Shalawat teriring salam semoga senantiasa dan selalu terlimpahcurahkan kepada Junjungan Agung Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat, tabi'in, tabi'it tabi'in dan para pengikut setia beliau hingga akhir zaman, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis ini dengan judul “Efektivitas pengembangan bahan ajar digital flipbook materi reklame mata pelajaran seni budaya dan ketrampilan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI MI Karanganyar Pekalongan”, sebagai syarat untuk mendapat gelar Magister Pascasarjana Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag selaku Direktur Pascasarjana UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Ibu Dr. Hj. Nur Khasanah, M.Ag selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Dr. H. Siti Mumun Muniroh, M.Ag. selaku Pembimbing I yang dengan penuh dedikasi telah berkenan meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan, dan buah pikirannya dalam tesis ini.
4. Bapak Dr. Rahmat Kamal selaku Pembimbing II yang dengan penuh dedikasi telah berkenan meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, dan arahnya dalam tesis ini.
5. Bapak kepala madrasah, guru, staf, dan peserta didik MIS Karanganyar Pekalongan, atas izin, kesempatan, bantuan, serta kerjasamanya yang baik sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
6. Segenap Dosen dan Staf Pascasarjana UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

7. Orang tua, Swami, Anak – anak dan Keluarga saya yang selalu mendoakan, dan atas segala kasih sayangnya.
8. Semua pihak yang telah membantu terwujudnya Tesis ini.

Kiranya tiada ungkapan yang paling indah yang dapat penulis haturkan selain iringan do'a Jazakumullahu Khoirol Jaza', semoga bantuan dukungan yang telah di berikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Amin.

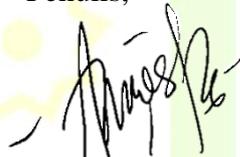
Penulis menyadari tiada gading yang tak retak, begitupun kiranya Tesis ini masih jauh dari sempurna, sumbang pikir dan koreksi sangat bermanfaat dalam menyempurnakan Tesis ini.

Akhirnya penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pekalongan, Juli 2024

Penulis,



Anis Rochmawati Barokah

NIM. 50322020

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI	v
LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	10
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	12
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian	12
BAB II LANDASAN TEORI	14
2.1 Deskripsi Teoritik	14
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	22
2.3 Kerangka Berpikir	27
2.4 Rumusan Hipotesis	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Metode Pengembangan	31
3.2 Prosedur Pengembangan	32
3.3 Uji Coba Produk	35
3.3.1 Desain Uji Coba	35
3.3.2 Subyek Uji Coba	38
3.3.3 Jenis Data	38
3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data	39
3.3.5 Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	53
4.1 Gambaran Umum Madrasah	53
4.2 Hasil dan Pengembangan	62
4.3 Pembahasan Produk Akhir	93

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	104
4.3.1 Simpulan	104
4.3.2 Keterbatasan Produk.....	105
4.3.3 Implikasi	105
4.3.4 Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN	111



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	22
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Kebutuhan	41
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahan Ajar	42
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa	42
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	42
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Respon User	43
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	44
Tabel 3. 7 Pedoman Penskoran Lembar Validasi	46
Tabel 3. 8 Tabel Kriteria Presentase Penskoran	46
Tabel 3. 9 Pedoman Penskoran Lembar Praktikalitas	47
Tabel 3. 10 Kriteria Praktikalitas Indikator Angket	48
Tabel 3. 11 Kriteria Praktikalitas	48
Tabel 3. 12 Pembagian Skor N-Gain	52
Tabel 3. 13 Kategori Perolehan Tafsiran N-Gain Persen (%)	52
Tabel 4. 1 Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan	59
Tabel 4. 2 Keadaan Peserta Didik	59
Tabel 4. 3 Sarana dan Prasarana Madrasah	60
Tabel 4. 4 Kebutuhan Guru dan Siswa	62
Tabel 4. 5 <i>Blue Print Design</i> Bahan Ajar	65
Tabel 4. 6 Pembuatan Bahan Ajar	67
Tabel 4. 7 Ahli Bahan Ajar	68
Tabel 4. 8 Revisi Ahli Bahan Ajar	70
Tabel 4. 9 Ahli Materi	72
Tabel 4. 10 Ahli Bahasa	73
Tabel 4. 11 Respon Guru dan Siswa	76
Tabel 4. 12 Kepraktisan	79
Tabel 4. 13 Frekuensi Pretest	81
Tabel 4. 14 Frekuensi Posttest	82
Tabel 4. 15 Diskripsi Statistik	83
Tabel 4. 16 Uji Validitas	84
Tabel 4. 17 Uji Reliabilitas	85
Tabel 4. 18 Uji Normalitas	86
Tabel 4. 19 Uji Homogenitas	87
Tabel 4. 20 Paired Simple T-Test	88
Tabel 4. 21 Uji N-Gain	90

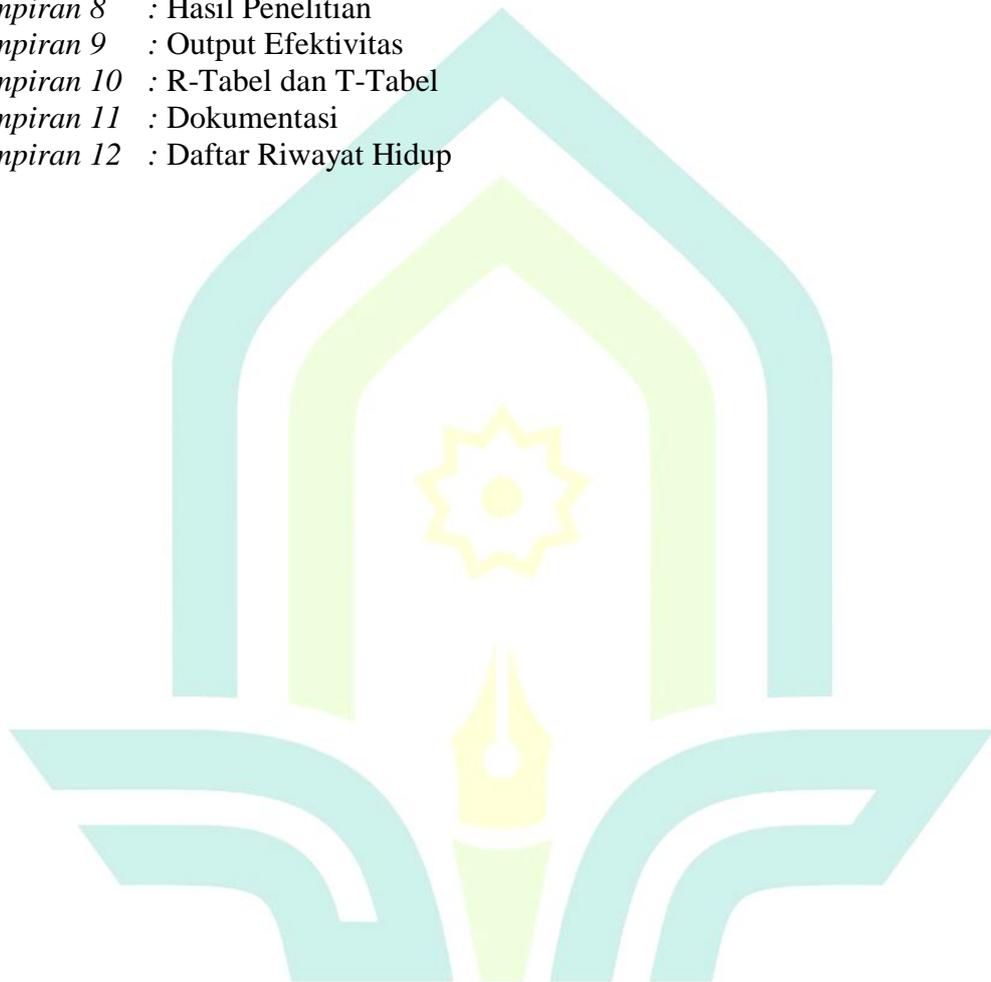
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	29
Gambar 3. 1 Model ADDIE	32
Gambar 4. 1 Saran Ahli Bahan Ajar	70
Gambar 4. 2 Kegiatan Pembelajaran.....	78
Gambar 4. 3 Distribusi Pretest	82
Gambar 4. 4 Distribusi Posttest.....	83



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1* : Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 2* : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 3* : Produk
- Lampiran 4* : Angket Validitas Ahli
- Lampiran 5* : Angket User
- Lampiran 6* : Angket Praktikalitas
- Lampiran 7* : Test
- Lampiran 8* : Hasil Penelitian
- Lampiran 9* : Output Efektivitas
- Lampiran 10* : R-Tabel dan T-Tabel
- Lampiran 11* : Dokumentasi
- Lampiran 12* : Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Prestasi belajar merupakan salah satu indikator utama dalam menilai pencapaian dan kemajuan seseorang dalam proses pendidikan. Prestasi belajar mencerminkan dedikasi, ketekunan, dan kemampuan seseorang dalam menyerap, memahami, dan mengaplikasikan pengetahuan serta keterampilan yang diperoleh selama masa belajar. Prestasi belajar menurut Astuti (2015) adalah hasil dari pengukuran serta penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam periode tertentu. Sedangkan menurut (Ratnasari, 2017) prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya. Senada dengan pendapat itu menurut Susanto & Fatullah (2018) prestasi belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu mata pelajaran yang biasanya dinyatakan dengan nilai yang berupa huruf atau angka-angka.

Dalam konteks pendidikan, prestasi belajar menjadi tolak ukur penting dalam mengevaluasi efektivitas metode pengajaran, potensi siswa, dan kemajuan institusi pendidikan secara keseluruhan (Rahman, 2021: 291). Prestasi belajar yang menjadi indikator utama dalam mengevaluasi kemajuan pendidikan tidak hanya mencerminkan dedikasi individu, tetapi juga

mencerminkan efektivitas metode pembelajaran yang digunakan. Penelitian terdahulu telah menyoroti beberapa masalah yang sering muncul dalam proses pembelajaran. Salah satu temuan dari penelitian oleh Yuangga & Sunarsi (2020), menyebutkan kurangnya variasi dalam metode penyampaian materi dan kekakuan struktur pembelajaran. Penelitian lain oleh Aminatun et al. (2022), juga menekankan pentingnya interaktif dalam proses belajar, yang seringkali kurang diperhatikan dalam lingkungan kelas tradisional. Kurangnya inovasi dalam penyusunan bahan ajar dan kurangnya keterbaruan materi juga menjadi faktor yang menghambat pemahaman mendalam terhadap materi yang diajarkan. Dalam konteks ini, penelitian telah menunjukkan perlunya adaptasi metode pembelajaran dengan memperhatikan gaya belajar dan minat siswa untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, sejalan dengan upaya meningkatkan efektivitas pendidikan secara keseluruhan.

Variasi dalam pembelajaran juga disebutkan dalam Al-Qur'an surah An-Nur Ayat 35:

اللَّهُ نُورُ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ ۗ مِثْلُ نُورِهِ كَمِشْكَاةٍ فِيهَا مِصْبَاحٌ ۗ الْمِصْبَاحُ فِي زُجَاجَةٍ ۗ الزُّجَاجَةُ كَأَنَّهَا كَوْكَبٌ دُرِّيٌّ يُوقَدُ مِنْ شَجَرَةٍ مُبْرَكَةٍ زَيْتُونَةٍ لَا شَرْقِيَّةٍ وَلَا غَرْبِيَّةٍ يَكَادُ زَيْتُهَا يُضِيءُ وَلَوْ لَمْ تَمْسَسْهُ نَارٌ ۗ نُورٌ عَلَى نُورٍ ۗ يَهْدِي اللَّهُ لِنُورِهِ مَنْ يَشَاءُ ۗ وَيَضْرِبُ اللَّهُ الْأَمْثَالَ لِلنَّاسِ وَاللَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ

Yang artinya: “Allah (pemberi) cahaya (pada) langit dan bumi. Perumpamaan cahaya-Nya seperti sebuah lubang (pada dinding) yang tidak tembus yang di dalamnya ada pelita besar. Pelita itu di dalam tabung kaca (dan) tabung kaca itu bagaikan bintang (yang berkilauan seperti) mutiara, yang dinyalakan dengan minyak dari pohon yang diberkahi, (yaitu) pohon zaitun yang tumbuh tidak di timur dan tidak pula di barat, yang minyaknya (saja) hampir-hampir menerangi walaupun tidak disentuh api. Cahaya di atas cahaya (berlapis-lapis). Allah memberi petunjuk menuju cahaya-Nya kepada orang yang Dia kehendaki. Allah membuat perumpamaan-perumpamaan bagi manusia. Allah Maha Mengetahui segala sesuatu.”

Variasi pembelajaran dalam ayat di atas menunjukkan beberapa teknik yang efektif dalam mengajarkan konsep abstrak dan kompleks. Pertama, penggunaan perumpamaan atau analogi, Allah menggunakan perumpamaan cahaya untuk menjelaskan konsep spiritual yang dalam, membantu orang memahami melalui gambaran yang dapat mereka kenali dan visualisasikan. Kedua, teknik deskripsi detail, ayat ini memberikan deskripsi rinci tentang sumber cahaya, yaitu pelita dalam tabung kaca yang dinyalakan oleh minyak pohon zaitun, memungkinkan pembaca untuk membayangkan dengan jelas dan memahami maksudnya. Ketiga, metode pertanyaan retorik dan perumpamaan, Allah sering membuat perumpamaan-perumpamaan untuk manusia agar mereka bisa merenungkan dan mengambil hikmah dari apa yang dijelaskan. Ayat ini secara tersirat menunjukkan variasi pembelajaran melalui penggunaan perumpamaan, deskripsi detail, dan pertanyaan retorik, yang efektif dalam mengajarkan konsep abstrak dan kompleks.

Sejalan dengan itu, kurangnya variasi dalam metode penyampaian materi, kekakuan struktur pembelajaran, dan kurangnya interaktif dapat

menyebabkan kebosanan dan kurangnya minat belajar siswa. Selain itu, kurangnya keterbaruan materi juga dapat mengakibatkan pemahaman yang kurang mendalam terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, langkah strategis yang dapat dilakukan adalah melakukan inovasi dalam penyusunan bahan ajar, termasuk penggunaan teknologi dalam pembelajaran, dan memperhatikan gaya belajar serta minat siswa untuk meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran (Kosasih, 2020: 251).

Salah satu pendekatan inovatif dalam penyusunan bahan ajar adalah dengan memperkenalkan bahan ajar digital. Integrasi teknologi dalam pembelajaran memberikan kemudahan akses terhadap materi pembelajaran kapan pun dan di mana pun. Dengan bahan ajar digital, siswa dapat menggunakan berbagai media interaktif, seperti video, animasi, dan simulasi, untuk mendalami pemahaman mereka terhadap materi. Bahan ajar digital dapat mendukung pembelajaran berbasis mandiri dan kolaboratif juga memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan dan gaya belajar siswa sendiri. Dengan demikian, penggunaan bahan ajar digital adalah salah satu cara efektif untuk meningkatkan relevansi dan kualitas pembelajaran dalam era digital ini (Yunansah et al., 2022: 1140).

Teknik presentasi visual seperti flipbook juga dapat menjadi alat yang efektif dalam menyajikan materi pembelajaran khususnya seni budaya dan keterampilan. Flipbook memungkinkan guru untuk mengilustrasikan konsep dan teknik pemasaran yang terkait dengan reklame secara visual. Dengan menyajikan contoh-contoh reklame atau strategi pemasaran melalui flipbook,

siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Siswa juga dapat diberikan kesempatan untuk menciptakan flipbook mereka sendiri sebagai bagian dari proyek pembelajaran, yang akan meningkatkan keterlibatan dan kreativitas mereka dalam memahami konsep reklame dalam konteks dunia nyata (Yulaika et al., 2020: 70).

Penelitian terdahulu menyoroti efektivitas penggunaan bahan ajar berbasis flipbook dalam meningkatkan hasil belajar siswa, termasuk dalam konteks pembelajaran kewirausahaan dengan materi reklame. Penelitian oleh Kumalasani & Eilmelda (2022), membahas penggunaan E-modul berbasis flipbook dalam pembelajaran tematik di SD, yang menunjukkan bahwa E-modul tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian oleh Aprilia (2021), meneliti efektivitas penggunaan media sains flipbook berbasis kontekstual dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan flipbook berbasis kontekstual memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, penelitian oleh Putra et al. (2023), mengeksplorasi pengembangan bahan ajar berbasis flipbook digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan flipbook digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan tingkat efektivitas yang baik.

Dari penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar flipbook dalam bentuk digital, memiliki potensi untuk

meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan kebutuhan dalam pembelajaran kewirausahaan dengan materi reklame, di mana pendekatan visual dan interaktif yang ditawarkan oleh flipbook dapat membantu siswa memahami konsep dan teknik pemasaran dengan lebih baik. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar berbasis flipbook dalam pembelajaran kewirausahaan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Terkait dengan hasil pembelajaran yang optimal, hasil belajar sendiri merujuk pada pencapaian dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan dalam suatu periode pembelajaran tertentu. Ini mencakup tingkat pemahaman, keterampilan, dan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur melalui berbagai cara, termasuk tes, tugas, proyek, observasi, dan penilaian lainnya, yang mencerminkan sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Wijaya et al., 2016).

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa hasil belajar siswa MI Karanganyar, pada materi reklame dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan masih kurang, dibuktikan dengan nilai pretest yang di bawah rata-rata atau KKM. Rata-rata nilai pretest siswa dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan adalah 52,86, sementara KKM yang ditetapkan adalah 70. Kurangnya pemahaman siswa tentang pembuatan alat promosi atau iklan menjadi faktor penting dalam konteks ini, menunjukkan bahwa

siswa memerlukan peningkatan dalam pemahaman dan keterampilan di bidang ini. Rendahnya hasil pretest ini menekankan perlunya pengembangan bahan ajar yang lebih efektif untuk membantu siswa mencapai standar kompetensi yang diharapkan.

Pengembangan bahan ajar digital berbasis flipbook untuk materi reklame dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan bagi siswa kelas VI di MI Karanganyar Pekalongan merupakan langkah inovatif yang diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa. Melalui pendekatan visual dan interaktif yang ditawarkan oleh flipbook digital, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dan tertarik dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mencapai pemahaman yang lebih baik tentang materi reklame dan mampu mengaplikasikannya. Pengembangan bahan ajar ini diharapkan menjadi solusi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang sebelumnya masih kurang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, dapat diketahui bahwa identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ketidakmampuan dalam menggunakan teknologi

Keterbatasan akses siswa terhadap teknologi merupakan masalah utama yang mungkin dihadapi. Tidak semua siswa memiliki perangkat digital atau koneksi internet yang memadai untuk mengakses materi pelajaran digital, yang dapat menjadi hambatan untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi.

2. Minimnya kemampuan dan pengetahuan guru dalam penggunaan media digital

Guru mungkin menghadapi kesulitan dalam membuat dan menerapkan bahan ajar digital berbasis flipbook. Kurangnya pengetahuan atau keterampilan teknologi dari guru dapat memengaruhi seberapa efektif bahan ajar tersebut digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Siswa tidak terlalu terlibat dalam pembelajaran

Bahan ajar digital yang tidak dirancang dengan baik atau tidak menarik dapat mengurangi keterlibatan siswa. Ini dapat mempengaruhi pemahaman dan keinginan siswa untuk belajar materi marketing.

4. Kurangnya dukungan dari madrasah dan orangtua berkaitan dengan proses pembelajaran

Pengembangan bahan ajar digital sangat bergantung pada dukungan sekolah dan orang tua. Kekurangan dukungan institusional dapat menjadi hambatan yang signifikan. Bentuk dukungan dari institusi misalnya ketersedianya laboratorium computer dan jaringan internet yang memadai. Sedangkan dukungan orang tua bisa berupa ketersedianya media digital dirumah baik berupa laptop atau sejenisnya maupun HP android.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada, dapat ditentukan batasan-batasan masalah dalam penelitian ini. berikut adalah batasan masalah yang dapat diterapkan dalam pengembangan Bahan ajar pengenalan digital marketing:

1. Mencakup kelas dan Madrasah

Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas VI MI Karanganyar Tirto Pekalongan yang berjumlah 34 siswa. Batasan ini membatasi populasi penelitian pada siswa di tingkat pendidikan kelas 6 di sekolah tersebut.

2. Materi Reklame

Penelitian ini akan berfokus pada pengenalan konsep dasar Reklame kepada siswa. Batasan ini memfokuskan pada pembuatan Flyer atau iklan dalam materi Reklame di Kelas VI MI Karanganyar Tirto Pekalongan.

3. Bahan ajar digital flipbook

Penelitian ini akan memanfaatkan Flipbook sebagai alat untuk menyajikan konten pembelajaran. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan interaksi dan daya tarik siswa terhadap materi.

4. Konteks Lokal

Batasan wilayah penelitian adalah di MI Karanganyar Tirto Pekalongan. Oleh karena itu, temuan penelitian mungkin tidak secara langsung dapat diterapkan pada konteks sekolah lain atau wilayah lain.

1.4 Rumusan Masalah

Melalui penjabaran latar belakang yang sudah disampaikan, sehingga didapatkan rumusan masalah yaitu:

- 1 Bagaimana proses pengembangan bahan ajar digital flipbook materi reklame mata pelajaran seni budaya dan keterampilan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI MI Karanganyar Pekalongan?
- 2 Bagaimana implementasi bahan ajar digital flipbook materi reklame mata pelajaran seni budaya dan keterampilan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI MI Karanganyar Pekalongan?
- 3 Bagaimana efektivitas bahan ajar digital flipbook materi reklame mata pelajaran seni budaya dan keterampilan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI MI Karanganyar Pekalongan?

1.5 Tujuan Penelitian

Selaras pada rumusan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1. Untuk menganalisis proses pengembangan bahan ajar digital berbasis flipbook materi reklame untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI MI Karanganyar Pekalongan.
2. Untuk menganalisis implementasi bahan ajar digital berbasis flipbook materi reklame untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI MI Karanganyar Pekalongan.
3. Untuk menguji efektivitas bahan ajar digital berbasis flipbook materi reklame untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI MI Karanganyar Pekalongan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian tentang pengembangan bahan ajar digital flipbook materi reklame mata pelajaran seni budaya dan keterampilan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI MI Karanganyar Pekalongan memiliki manfaat teoritis yang dapat memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan pengetahuan dalam bidang Pendidikan dan pembelajaran digital. Berikut beberapa manfaat teoritis dari penelitian ini:

1.6.1 Manfaat teoritis

1. Hasil dari pengembangan bahan ajar digital ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pendidikan berbasis teknologi, khususnya dalam hal penggunaan bahan ajar digital berbasis flipbook.
2. Bahan ajar digital flipbook membantu siswa mengembangkan keterampilan teknologi. Penggunaan bahan ajar ini dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang teknologi dan kemampuan mereka untuk menggunakan perangkat lunak.
3. Penggunaan sumber pembelajaran digital dapat membantu siswa lebih memahami media dan lebih kritis memahami pesan yang disampaikan melalui reklame.
4. Dapat dijadikan sebagai pedoman guru ketika mengajar.

1.6.2 Manfaat praktis

1. Hasil produk dari pengembangan bahan ajar digital flipbook materi reklame mata pelajaran seni budaya dan keterampilan pada siswa

kelas VI MI Karanganyar ini dapat menjadi referensi dan bisa digunakan di MI Karanganyar Khususnya dan bagi sekolah lain pada umumnya.

2. Pengembangan bahan ajar ini dapat menjadikan siswa lebih paham dan mengena dalam pembuatan flyer reklame sehingga dapat menumbuhkan jiwa kewirausahaan dari diri siswa tersebut.
3. Hasil produk dari pengembangan bahan ajar digital flipbook materi reklame mata pelajaran seni budaya dan keterampilan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI MI Karanganyar Pekalongan bisa digunakan oleh guru dalam pembelajaran agar pembelajaran menjadi berkesan dan bermakna atau dengan kata lain efektif, praktis, dan efisien dan lebih menarik.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Dengan mengacu pada spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini, berikut adalah deskripsi rincinya:

1. Desain bahan ajar dibuat dengan bantuan software corel draw untuk elemen grafik dan microsoft word untuk penulisannya.
2. Bahan ajar Flipbook, berbantuan website yang ada di internet.
3. Bahan ajar dalam pengembangan ini terdiri dari cover, prakata, daftar isi, pendahuluan, kegiatan pembelajaran, daftar pustaka, dan profil penulis.
4. Materi dalam bahan ajar terkait mata pelajaran seni budaya dan keterampilan yaitu reklame untuk kelas VI.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan bahan ajar digital flipbook di MI Karanganyar Pekalongan didasarkan pada beberapa asumsi penting. Siswa dan guru memiliki akses ke perangkat digital serta internet yang memadai, dan guru memiliki keterampilan dasar dalam penggunaan teknologi yang dibutuhkan untuk pengembangan dan penerapan bahan ajar. Siswa juga menunjukkan minat tinggi terhadap pembelajaran interaktif, serta sekolah dan orang tua mendukung penuh inisiatif ini. Namun, pengembangan ini menghadapi keterbatasan, seperti akses teknologi yang tidak merata di antara siswa, keterampilan teknologi yang bervariasi di kalangan guru, serta keterbatasan waktu dan sumber daya untuk pelatihan dan pengembangan materi. Materi reklame dalam flipbook mungkin juga memerlukan penyesuaian agar sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan siswa, serta evaluasi hasil belajar mungkin membutuhkan metode yang berbeda dari penilaian konvensional.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Pengembangan bahan ajar digital berbasis flipbook materi reklame untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI MI Karanganyar Pekalongan, menghasilkan beberapa poin dari rumusan masalah:

1. Hasil analisis menunjukkan kebutuhan guru dan siswa yang tinggi terhadap materi reklame dan antusiasme besar terhadap metode pembelajaran baru ini. Pada tahap desain, bahan ajar digital disusun dengan struktur yang terorganisir, mencakup pendahuluan, kegiatan pembelajaran, dan evaluasi. Tahap pengembangan melibatkan validasi dari ahli bahan ajar, ahli materi, dan ahli bahasa, dengan skor rata-rata masing-masing 89,58%, 90,63%, dan 90,63%, menunjukkan kualitas yang sangat baik.
2. Pada uji skala kecil, rata-rata skor 3.77 dengan persentase 94.13% menunjukkan bahwa bahan ajar ini layak diimplementasikan pada skala besar. Pada uji skala besar yaitu kepraktisan, mendapatkan skor rata-rata 3.76 dengan persentase keseluruhan 94.11%, mengindikasikan bahwa bahan ajar ini sangat praktis.
3. Nilai t hitung $9,657 > 2,032$ dan hasil penelitian mendapatkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, hal ini menunjukkan keefektifan bahan ajar dalam meningkatkan hasil belajar. Rata nilai N_{gain} sebesar 0,58 dan N_{gain_Persen} sebesar 57,76%, mengindikasikan bahwa bahan ajar digital

flipbook mampu memberikan peningkatan hasil belajar siswa dalam kategori cukup efektif.

5.2 Keterbatasan Produk

Produk bahan ajar digital berbasis flipbook ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan.

1. Produk ini membutuhkan akses internet yang memadai untuk dapat diakses dengan optimal, yang mungkin menjadi tantangan di daerah dengan konektivitas internet yang terbatas.
2. Produk ini memerlukan perangkat elektronik, seperti komputer, tablet, atau smartphone, yang tidak selalu tersedia bagi semua siswa, terutama di lingkungan dengan sumber daya terbatas.
3. Penggunaan bahan ajar digital ini dapat menimbulkan tantangan penyesuaian baik bagi guru maupun siswa yang belum terbiasa dengan teknologi. Proses adaptasi ini mungkin memerlukan waktu dan pelatihan tambahan untuk memastikan semua pengguna dapat memanfaatkan bahan ajar ini dengan efektif.

5.3 Implikasi

Pengembangan bahan ajar digital berbasis flipbook untuk materi reklame memiliki beberapa implikasi penting dalam konteks pendidikan. Pertama, peningkatan hasil belajar siswa merupakan implikasi yang signifikan dari pengembangan ini. Dengan menyediakan materi yang interaktif, mudah diakses, dan menarik, bahan ajar digital flipbook dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan, seperti reklame.

Hal ini berpotensi meningkatkan performa akademis siswa, yang terlihat dari hasil evaluasi yang tinggi pada aspek kemudahan mempelajari (96.21%), kepuasan pengguna (94.70%), dan kemudahan penggunaan (93.94%).

Kedua, pengembangan ini mendorong integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Guru dan siswa perlu mengadaptasi diri dengan penggunaan perangkat elektronik dan internet, yang pada gilirannya meningkatkan keterampilan digital mereka. Ini penting dalam era digital saat ini, di mana literasi teknologi menjadi kompetensi yang sangat dibutuhkan. Pelatihan dan pendampingan yang efektif akan diperlukan untuk memastikan transisi yang mulus dan memaksimalkan manfaat dari penggunaan bahan ajar digital.

Ketiga, pengembangan bahan ajar digital berbasis flipbook dapat menjadi model atau prototipe untuk pengembangan bahan ajar digital lainnya di berbagai mata pelajaran. Keberhasilan implementasi ini bisa menjadi dasar untuk mengembangkan bahan ajar interaktif serupa yang dapat diterapkan di berbagai tingkat pendidikan, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran secara luas.

Secara keseluruhan, pengembangan bahan ajar digital berbasis flipbook untuk materi reklame tidak hanya memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, tetapi juga mendorong penggunaan teknologi dalam pendidikan, memerlukan peningkatan infrastruktur, dan membuka peluang untuk pengembangan bahan ajar digital di masa depan.

5.4 Saran

Pengembangan bahan ajar digital berbasis flipbook materi reklame untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI MI Karanganyar Pekalongan, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Sekolah perlu menyediakan perangkat elektronik dan akses internet yang memadai. Menyelenggarakan pelatihan rutin bagi guru untuk meningkatkan keterampilan teknologi, serta menyediakan dukungan teknis untuk mengatasi masalah teknologi yang muncul.
2. Guru harus aktif mengikuti pelatihan teknologi, mengkombinasikan bahan ajar digital dengan metode konvensional, dan memberikan pendampingan khusus kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam menggunakan bahan ajar digital.
3. Siswa perlu mengembangkan keterampilan digital dasar, membiasakan diri dengan penggunaan perangkat elektronik dan internet, serta aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan memberikan feedback kepada guru tentang penggunaan bahan ajar digital.

DAFTAR PUSTAKA

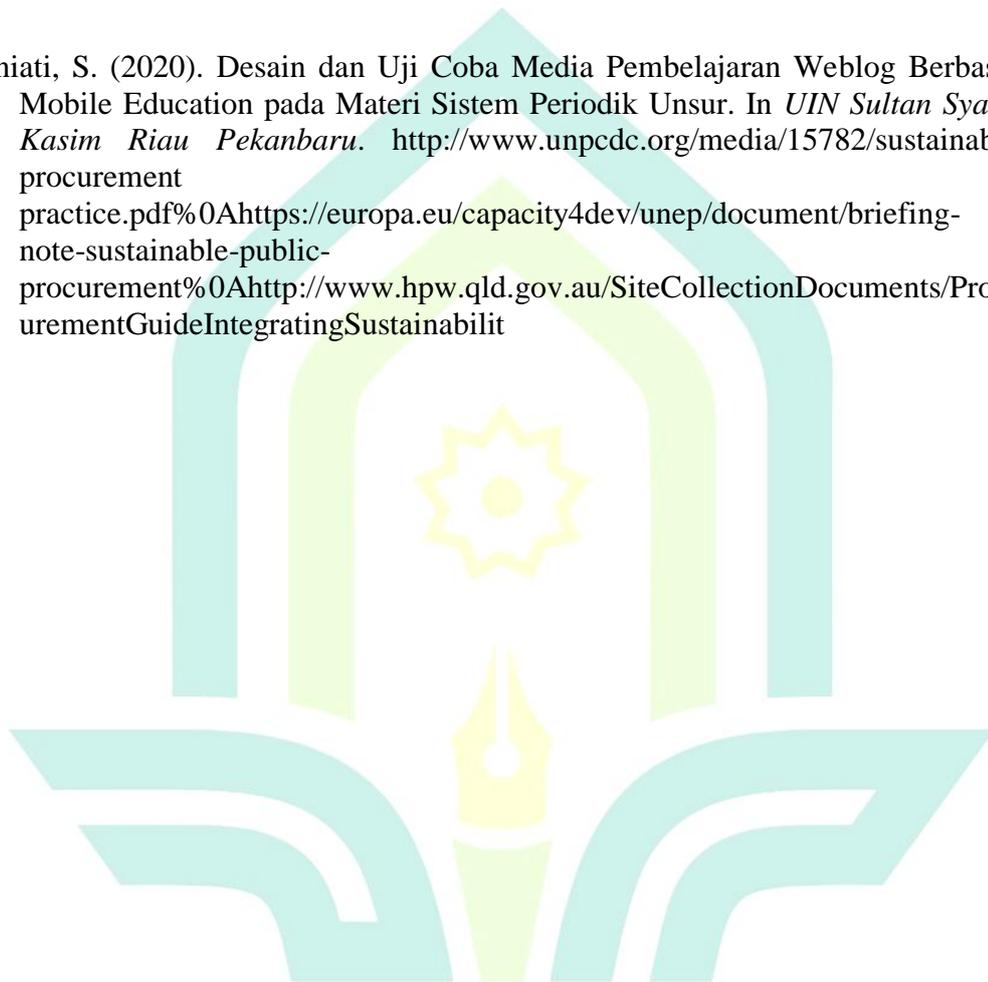
- Aminatun, D., Alita, D., Rahmanto, Y., & Putra, A. D. (2022). Pelatihan Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Interaktif Di SMK Nurul Huda Pringsewu. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(2), 66–71. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i2.141>
- Aprilia, T. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Sains Flipbook Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 10–21. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.32059>
- Astuti, S. P. (2015). Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1), 68–75. <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i1.167>
- Blum, D. (2016). The Future of History of Psychology: John B. Watson, the Little Albert Experiment, and Beyond. *History of Psychology*, 23(1), 1–6.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (722nd ed). Springer. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Budiningsih, C. A. (2023). Perkembangan Teori Belajar dan Pembelajaran Menuju Revolusi-Sosiokultural Vygotsky. *Dinamika Pendidikan*, 10(1), 37–48.
- Dayanti, Z. R., Respati, R., & Gyartini, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 04(05), 5.
- Etistika Yuni Wijaya, Dwi Agus Sudjimat, & Amat Nyoto. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan. *Jurnal Pendidikan*, 1, 263–278. <http://repository.unikama.ac.id/840/32/263-278> Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global .pdf. diakses pada; hari/tgl; sabtu, 3 November 2018. jam; 00:26, wib.
- Hamid, H. M. A. (2018). *Statistika Pendidikan*. Universitas Terbuka.
- Kemendikbudristek. (2020). *Buku Tematik Kelas VI Tema 8: Bumiku*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kosasih, E. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar* (B. Sari, E). Bumi Aksara.

- Lund, A. M. (2001). *Usability Interface: Measuring Usability with the USE Questionnaire*. Newsletter. http://www.stcsig.org/usability/newsletter/0110_measuring_with_use.html.
- Majir, A. (2019). Blended Learning Dalam Pengembangan Pembelajaran Suatu Tuntutan Guna Memperoleh Keterampilan Abad Ke-21. *Sebatik*, 23(2), 359–366. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v23i2.783>
- Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible “hidden variable” in diagnostic pretest scores. *American Journal of Physics*, 70(12), 1259–1268. <https://doi.org/10.1119/1.1514215>
- Mulyani, S., Harti, S. W., & Zulfi Hendri, dan. (2013). Pengembangan Model Bahan Ajar Berbasis Potensi Daerah Untuk Menunjang Pembelajaran Bahasa Jawa Development of Learning Content Model Based on Regional Potentials To Endorse the Learning of the Javanese Language. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 43(1), 51–60. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/1959>
- Mustaghfiroh, S. (2020). Konsep “Merdeka Belajar” Perspektif Aliran Progresivisme John Dewey. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 141–147. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.248>
- Putra, A. D., Yulianti, D., & Fitriawan, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2173–2177. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1748>
- Putri Kumalasani, M., & Eilmelda, Y. (2022). Analisis Efektivitas Penggunaan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook Pada Pembelajaran Tematik Di SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 39–51. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.20175>
- Putri, R. S., & Desyandri. (2023). Konsep Implementasi Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Filsafat Konstruktivisme. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 66–74.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, November, 289–302.
- Ratnasari, I. W. (2017). Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 289–293.

<https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v5i2.4377>

- Santi, L., Lubis, P. H. M., & Kesumawati, N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Siklus Air Berbasis Flipbook Digital Pada Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6463–6476. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9261>
- Sudjiono, A. (2003). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development* (Cetakan ke). ALFABETA.
- Sukmadinata, N. S. (2006). *Pengembangan Kurikulum : Teori dan Praktek*. Remaja Rosdakarya. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=583774>
- Suminar, W. (2018). Manajemen Peserta Didik Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa pada Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Pacitan. *Muslim Heritage*, 2(2), 389. <https://doi.org/10.21154/muslimheritage.v2i2.1117>
- Susanto, A., & Fatullah, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Gaya. *Prosiding Seinar Nasional Pendidikan Era Revolusi : Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 63–70. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/JPB/article/view/4329>
- Walker, D. F., & Hess, R. D. (1984). *Instructional Software: Principles and Perspectives for Design and Use*. Wadsworth Publishing Company.
- Wardhati, A. N., & Pradipta, A. W. (2019). Kelayakan Aspek Materi, Bahasa dan Media Pada Pengembangan Buku Ajar Statistika Untuk Pendidikan Olahraga di IKIP Budi Utomo Malang. *Jurnal Efektor*, 6(1), 61–67.
- Wati, D. R., & Haryanto, S. (2023). *Language Style of Ustazah Oki Setiana Dewi's Lectures* (Issue Prasasti). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-162-3_12
- Yuangga, K. D., & Sunarsi, D. (2020). Pengembangan Media dan Strategi Pembelajaran untuk Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Jarak Jauh di Pandemi Covid- 19 Kharisma. (*Kharisma Dan Denok, 2020*), 4(3), 11–19.

- Yulaika, N. F., Harti, H., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67–76. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>
- Yunansah, H., Yuniarti, Y., Tri Herlambang, Y., Wahid, R., & Hendriyani, A. (2022). Rancang Bangun Media Bahan Ajar Digital Berbasis Multimodalality Dalam Pendekatan Pedagogik Futuristik. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 1136–1149. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i2.1881>
- Yuniati, S. (2020). Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Weblog Berbasis Mobile Education pada Materi Sistem Periodik Unsur. In *UIN Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru*. <http://www.unpcdc.org/media/15782/sustainable-procurement-practice.pdf>
<https://europa.eu/capacity4dev/unep/document/briefing-note-sustainable-public-procurement>
<http://www.hpw.qld.gov.au/SiteCollectionDocuments/ProcurementGuideIntegratingSustainabilit>



Lampiran 11 : Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Identitas Diri

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anis Rochmawati Barokah

Tempat Tanggal Lahir : Pekalongan, 17 Juli 1982

Agama : Islam

Alamat : Jl. KH. Ahmad Dahlan Gg. 16 No. 5 Rt.04 Rw.04
Tirto Pekalongan Barat Kota Pekalongan

No. HP : 085640214399

II. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Kayun Mulyono (Alm)

Nama Ibu : Chafidhoh

Agama : Islam

Alamat : Jl. KH. Ahmad Dahlan Gg. 16 No. 5 Rt.04 Rw.04
Tirto Pekalongan Barat Kota Pekalongan

III. Riwayat Pendidikan

MI Tirto (Lulus Tahun 1995)

SMP Negeri 1 Pekalongan (Lulus Tahun 1998)

SMK Negeri 3 Pekalongan (Lulus Tahun 2002)

S1 PAI SETIA WS Semarang (Lulus Tahun 2013)

S2 Magister PGMI UIN Gusdur Pekalongan (Lulus Tahun 2024)