PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS FLIPBOOK DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH PADA MATERI PERISTIWA DAN TOKOH-TOKOH SEKITAR PROKLAMASI UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN SEJARAH SISWA KELAS XI IPS SMAN 1 BANGKINANG

Shakila Mayva1[1], Bedriati Ibrahim[2], Asyrul Fikri[3]
Universitas Riau[123]

ABSTRACT*: Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE atau analysis, design, develop, implementation and evaluation. Penelitian ini dilakukan di SMA N 1 Bangkinang dengan subjek uji coba kelompok kecil berjumlah 10 orang dan kelompok besar 23 orang. Penelitian ini mencoba mengembangkan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Pada Materi Peristiwa dan Tokoh- Tokoh Sekitar Proklamasi Kelas XI IPS SMA N 1 Bangkinang yang bertujuan untuk mengetahui: 1) Pengembangan bahan ajar berbasis Flipbook Digital dalam pembelajaran sejarah pada materi peristiwa dan tokoh-tokoh sekitar proklamasi kelas XI IPS SMA N 1 Bangkinang; 2) untuk mengetahui kelayakan bahan ajar berbasis Flipbook Digital dalam pembelajaran sejarah pada materi peristiwa dan tokoh-tokoh sekitar proklamasi kelas XI IPS SMA N 1 Bangkinang dan; 3) Untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik setelah menggunakan bahan ajar berbasis Flipbook Digital dalam pembelajaran sejarah pada materi peristiwa dan tokoh-tokoh sekitar proklamasi kelas XI IPS SMA N 1 Bangkinang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1)pada proses pengembangan tercipta bahan ajar berbasis Flipbook Digital dalam pembelajaran sejarah pada materi peristiwa dan tokoh-tokoh sekitar proklamasi; 2) Hasil uji kelayakan yaitu bahan ajar berbasis Flipbook Digital memperoleh persentase 88% dari kelompok kecil dan 86% dari kelompok besar dengan kategori "Sangat Baik" atau "Sangat Layak"; 3) Berdasarkan hasil pre-test dan post-test terdapat peningkatan pengetahuan setelah menggunakan bahan ajar berbasis Flipbook Digital, serta tingkat pengetahuan peserta didik telah sampai pada tahap analisis.*

Keywords*: Bahan Ajar, Flipbook Digital, Pembelajaran Sejarah*

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah merupakan suatu aktifitas belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dengan cara menjelaskan pada siswa tentang gambaran kehidupan masyarakat masa lampau yang menyangkut peristiwa-peristiwa penting dan memiliki arti khusus. Dengan pembelajaran sejarah seseorang dapat memahami bagaimana bangsa ini lahir dan berkembang. Apa saja permasalahan-permasalahan yang dihadapi di masa lalu, masa kini, dan bagaimana mereka menyelesaikan permasalahan-permasalahan tersebut dan bagaimana kita belajar dari pengalaman masa lampau tersebut untuk masa depan yang lebih baik (Hasan, 2003:2)

Seperti yang kita tau pembelajaran sejarah dikenal dengan pembelajaran yang membosankan, membuat mengantuk, tidak menarik. Kenapa hal demikian menjadi mindset dalam pembelajaran sejarah?. Pembelajaran sejarah dikenal dengan penugasan yang berbentuk pembuatan ringkasan dan menjawab pertanyaan yang ada dibuku. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar siswa lebih bisa memahami pembelajaran dengan cara mencatatnya ke dalam buku catatan masing-masing kemudian dijawab pertanyaan yang ada di buku. Nyatanya pembuatan ringkasan hanya dijadikan untuk penyalinan materi ke buku saja tetapi tidak dipahaminya.

Dalam pembelajaran bahan ajar merupakan salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan, karena bahan ajar merupakan salah satu sarana untuk mendukung berjalannya proses belajar. Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran apabila dikembangkan sesuai kebutuhan guru dan siswa serta dimanfatkan secara benar akan merupakan salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran.

Dalam hal ini pengembangan yang dilakukan yaitu pada bahan ajar yang nantinya akan menjadi sebuah produk. Sebab untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat meningkatkan pengetahuan adalah dengan adanya bahan ajar yang interaktif.

Dengan adanya bahan ajar maka peran guru dan siswa dalam proses pembelajaran bergeser. Semula guru di anggap sebagai satu-satunya sumber informasi di kelas, sementara siswa diposisikan sebagai penerima informasi pasif. Dengan bahan ajar ini pula, maka guru tidak lagi merupakan satu-satunya sumber belajar di dalam kelas. Dalam hal ini, guru lebih diarahkan untuk berperan sebagai fasilitator yang membantu dan mengarahkan siswa dalam pembelajaran. Serta dengan memanfaatkan bahan ajar yang telah dirancang sesuai kebutuhan pembelajaran, siswa diarahkan lebih lagi untuk menjadi pelajar aktif yang mempelajari setiap materi dalam bahan ajar dahulu sebelum mengikuti pembelajaran di kelas.

Di era sekarang guru harus dapat membuat inovasi dengan membuat bahan ajar yang menarik, caranya dengan bahan ajar interaktif. Pembelajaran sejarah yang sering di cap peserta didik sebagai pembelajaran membosankan dan mengantukkan akan lebih menarik dan mudah dipahami jika menerapkan bahan ajar yang interaktif. Dengan membuat sebuah bahan ajar berbasis *Flipbook Digital* yang menarik akan membuat pembelajaran sejarah menjadi tidak membosankan. Biasanya pembelajaran sejarah identik dengan buku yang tebal dan menggunakan kertas. Sekarang dengan adanya bahan ajar berbasis *Flipbook Digital* materi pembelajaran sejarah lebih mudah diakses, lebih menarik dan menggabungkan media audio dan visual. Bahan ajar tersebut akan lebih mudah diterima oleh siswa dan dapat meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi sejarah.

Penggunaan bahan ajar berbasis *Flipbook Digital* dinilai lebih efektif dan praktis dikarenakan peserta didik dapat mengakses pembelajaran dimana saja dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan dan kesempatan peserta didik. Peserta didik merasa mudah

memahami materi karena didukung adanya ilustrasi gambar maupun video baik materi maupun latihan soal (Yulaika, 2020:68).

Flipbook Digital memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan buku paket pada umumnya. Didalam *Flipbook Digital* penyajian materi pembelajaran lebih variatif. Selain itu didalam *Flipbook Digital* terdapat video, gambar, dan audio yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. *Flipbook Digital* juga bisa diakses dimana pun dan kapan pun karena bahan ajar diberikan berbentuk link.

Dalam penelitian ini, penulis mengambil sekolah SMA Negeri 1 Bangkinang untuk diteliti. Hal ini dikarenakan karena ada beberapa fakta yang ditemukan peneliti saat *survey* ke sekolah tersebut terkait pembelajaran sejarah. Peneliti menemukan masalah siswa sangat bersifat acuh terhadap pembelajaran sejarah karena kurangnya inovasi dalam pembelajaran, seperti kurangnya inovasi dalam pengembangan bahan ajar. Selain itu peneliti juga menemukan masalah bahwa peserta didik memiliki tingkat pengetahuan yang rendah dalam pembelajaran sejarah seperti peserta didik tidak mengetahui materi peristiwa sekitar proklamasi dan tokoh-tokohnya padahal materi ini merupakan materi umum yang sering dipelajari dan sering kita dengar. Peneliti juga menemukan masalah bahwa sekolah tersebut telah menerapkan kurikulum merdeka yang mana siswa diperbolehkan membawa HP atau alat teknologi lainnya sebagai penunjang belajar. Hanya saja penggunaannya belum terarah dan implementasi terhadap kurikulum merdeka belum sepenuhnya terlihat. Oleh sebab itulah penulis memilih sekolah tersebut sebagai tempat penelitiannya.

Berdasarkan latar belakang tersebut dibutuhkan "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Flipbook Digital* Dalam Pembelajaran Sejarah Pada Materi Peristiwa Dan Tokoh-Tokoh Sekitar Proklamasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sejarah Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Bangkinang".

II. METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan bahan ajar berbasis *Flipbook Digital* ini merupakan penelitian pengembangan (R&D). Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Bangkinang. Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE atau *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation.* Model pengembangan (ADDIE) merupakan panduan bagi para *designer* agar dapat menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif dan memperoleh hasil optimal. Hampir semua model klasik desain instrusional adalah variasi dari model ADDIE (Winaryati, 2021:23).

Menurut Arikunto (2014:254) subjek uji coba kelompok kecil dilakukan pada 4-14 responden dan untuk kelompok besar antara 15-50 responden. Subjek uji coba pada penelitian ini terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok kecil, dilakukan kepada 10 siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Bangkinang. Pemilihan tersebut diambil berdasarkan hasil belajar peserta didik mulai dari yang tertinggi, menengah dan rendah. Sedangkan kelompok besar, dilakukan kepada 23 siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Bangkinang. Kelas

ini dipilih dengan alasan berdasarkan pra-observasi tingkat pengetahuan sejarah siswa lebih rendah dibandingkan kelas IPS lainnya.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, tes, observasi dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif diperoleh peneliti melalui dokumentasi yang berhasil diabadikan serta kuesioner (angket) dari saran atau komentar ahli yang digunakan sebagai perbaikan atau revisi produk selanjutnya. Data-data tersebut selanjutnya dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui hasil validasi ahli media, materi dan soal serta mengetahui kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari peserta didik. Serta analisis ini digunakan untuk mendeskripsikan peningkatan pengetahuan peserta didik setelah menggunakan bahan ajar berbasis *Flipbook Digital* yang dikembangkan.

Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil angket adalah perhitungan persentase berdasarkan pendapat Arikunto (2020:288). Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$\rho = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

ρ	: Hasil atau presentase
$\sum x$	: Jumlah skor yang diperoleh
$\sum xi$	: Jumah skor maksimal yang diperoleh
100%	: Konstanta

III. KAJIAN TEORI

1. Pengembangan

Menurut Sugiyono (2017:297) menjelaskan pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan, tindakan dan produk. Yang mana berarti bahwa adanya proses sebuah pengembangan, yang diawali dari memperdalam pengetahuan atau menganalisis apa yang akan dikembangkan, lalu melakukan proses pengembangan hingga terciptanya sebuah media/produk. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Sugiyono (2021:401) produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan antara lain adalah kebijakan, kurikulum, model pembelajaran, media pembelajaran, buku Ajar, sistem Evaluasi, pengembangan tes, pengembangan model kepemimpinan kepala sekolah, guna menyongsong perkembangan industri 4.0, dan Pengembangan model pengawasan Pendidikan berbasis teknologi informasi.

2. Bahan Ajar

Menurut Pannen bahan ajar dapat diartikan sebagai suatu bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar itu sangat unik dan spesifik. Unik, artinya bahan ajar tersebut hanya dapat digunakan untuk audiens tertentu dalam suatu proses pembelajaran tertentu. Spesifik artinya bahan ajar disusun atau dirancang hanya untuk mencapai tujuan akhir dari pembelajaran. Agar dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, bahasa dalam bahan ajar harus disesuaikan dengan karakteristik pembaca atau pengguna bahan ajar. Hal ini dimaksudkan, agar pembaca atau pengguna mudah memahami isi materi dalam bahan ajar tersebut. Jadi, dengan kata lain materi, buku, video, dan yang lainnya dapat dikatakan bahan ajar haruslah sengaja dirancang dan disusun secara sistematis untuk keperluan yakni mencapai tujuan dari suatu proses kegiatan pembelajaran (Waraulia, 2020:5)

Menurut Abdorrakhman Gintings dalam (Wahyuni, S, 2021:65) bahan ajar yang baik harus mempermudah dan bukan sebaliknya mempersulit siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Oleh sebab itu, bahan ajar harus memenuhi kriteria berikut ini :

a. Sesuai dengan topik yang dibahas.
b. Memuat intisari atau informasi pendukung untuk memahami materi yang dibahas.
c. Disampaikan dalam bentuk kemasan dan bahasa yang singkat, padat, sederhana, sistematis, sehingga mudah dipahami.
d. Jika perlu dilengkapi contoh dan ilustrasi yang relevan dan menarik untuk lebih mempermudah memahami isinya.
e. Sebaiknya diberikan sebelum berlangsungnya kegiatan belajar dan pembelajaran sehingga dapat diperlajari terlebih dahulu oleh siswa.
f. Memuat gagasan yang bersifat tantangan dan rasa ingin tahu siswa.

Menurut Greene dan Petty dalam (Kosasih, 2020:3) mengemukakan fungsi bahan ajar secara lebih lengkap, yakni sebagai berikut:

a. Mencerminkan suatu sudut pandangan yang tangguh dan modern mengenai pengajaran, serta mendemonstrasikan aplikasinya dalam bahan pengajaran yang disajikan.
b. Menyajikan suatu sumber pokok masalah atau subject matter yang kaya, mudah dibaca dan bervariasi, yang sesuai dengan minat dan kebutuhan para peserta didik sebagai dasar bagi program-program kegiatan yang disarankan, yang keterampilan-keterampilan ekspresional diperoleh dibawah kondisi-kondisi yang menyerupai kehidupan yang sebenarnya.
c. Menyediakan suatu sumber yang tersusun rapi dan bertahap mengenai keterampilan-keterampilan ekspresional yang mengemban masalah pokok dalam komunikasi.

d. Menyajikan bersama-sama dengan sumber-bahan ajar lainnya dalam mendampingi metode-metode dan sarana-sarana pengajaran untuk memotivasi para peserta didik.
e. Menyajikan fiksasi (perasaan yang mendalam) awal yang perlu dan juga sebagai penunjang bagi latihan-lahan dan tugas-tugas praktis.
f. Menyajikan bahan/sarana evaluasi dan remidial yang serasi dan tepat guna.

3. *Flipbook Digital*

Menurut Ramdania (2013:11) penggunaan perangkat lunak ini menjadikan tampilan media akan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, video, dan audio juga dapat disisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik.

Menurut Purba, B. A., Sariyatun (2020:119) media ajar *Flipbook* dapat berisi materi berupa slide teks yang dilengkapi dengan video maupun audio. Bahan ajar *Flipbook* dapat diakses secara online dan offline sehingga dapat digunakan di mana saja tanpa tergantung pada ketersediaan jaringan internet. Media ajar ini tentunya akan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Media ajar ini menggantikan model buku yang pada umumnya terdiri atas kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar buku ini berisikan informasi digital yang juga dapat berbentuk teks atau gambar.

4. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun (Suardi, 2018).

Sejarah berasal dari bahasa Yunani, "*kistoris*" yang pada mulanya berarti pengetahuan yang diperoleh melalui penelitian dengan cara melihat dan mendengar Ada juga bahasa Perancis "hisoire", bahasa Jerman "*geschihte*", atau bahasa Belanda "geschiedenis". Selain itu berasal dari bahasa Arab "*syajarah*" atau "*syajaratun*" yang artinya pohon kehidupan, silsilah, asal- usul, atau keturunan. Kata sejarah dipergunakan dalam bahasa Indonesia sehari-hari dikarenakan makna yang terkandung melambangkan adanya kejadian, pertumbuhan dan terutama perubahan dan perkembangan, karena hakikat sejarah ialah perubahan dalam proses yang mengilhami bangsa Indonesia untuk menggunakan istilah sejarah (Isjoni, 2007:17)

Menurut (Susanto, 2014:59) setiap disiplin ilmu memiliki karakteristiknya sendiri, begitu juga ilmu sejarah. Dengan demikian dalam pembelajarannya pun memiliki karakteristik yang berbeda. Beberapa karakteristik pembelajaran sejarah adalah:

a. Pembelajaran sejarah mengajarkan tentang kesinambungan dan perubahan.
b. Pembelajaran sejarah mengajarkan tentang jiwa zaman
c. Pembelajaran sejarah bersifat kronologis
d. Pembelajaran sejarah pada hakekatnya adalah mengajarkan tentang bagaimana perilaku manusia

5. Pengetahuan Sejarah

Pengetahuan atau wawasan sejarah adalah segala sesuatu yang diketahui terkait dengan peristiwa sejarah yang diperoleh dari hasil penginderaan seperti penglihatan ataupun pendengaran. Menurut (Pernantah, P. S., & Fikri, 2021:156) wawasan atau pengetahuan kesejarahan yang berarti sebagai pandangan atau pengetahuan tentang peristiwa yang terjadi pada masa lampau.

Pengetahuan seseorang terhadap obyek mempunyai intensitas atau tingkat yang berbeda-beda. Menurut Notoadmojo dalam (Siswanti, 2017) pengetahuan dalam domain kognitif memiliki beberapa tingkatan meliputi:

a. Tahu (*Know*)
   Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Pada tingkatan ini adalah recall (mengingat kembali) terhadap suatu yang spesifik dan seluruh badan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh sebab itu, tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah, kata kerja untuk mengukur bahwa orang tahu tentang apa yang dipelajari antara lain menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, menyatakan dan sebagainya.
b. Memahami *(Comprehrension)*
   Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasi materi tersebut secara benar. Orang yang telah paham terhadap objek atau maten harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh menyimpulkan meramalkan dan sebagainya terhadap objek yang dipelajari.
c. Aplikasi *(Application)*
   Aplikasi adalah kemampuan untuk menggunakan materi yang telah di pelajari pada situasi atau suatu kondisi yang nyata.
d. Analisis *(Analysis)*
   Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi di dalam satu struktur organisasi dan masih ada kaitannya satu sama lainnya yang dapat di nilai dan diukur dengan penggunaan kata kerja seperti dapat menggambarkan (membuat bagan), membedakan, memisahkan, mengelompokkan, dan sebagainya.
e. Sintesis *(Syntesis)*
   Sintesis menunjukkan kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formasi baru dari formulasi-formulasi vang ada.
f. Evaluasi *(Evaluation)*
   Evaluasi adalah suatu kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek yang didasari pada suatu kriterian

yang telah di tentukan sendiri atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Flipbook Digital*

Setiap tahap dalam penelitian ini dilakukan bertahap atau sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Langkah pertama yaitu tahap analisis yang dimulai dari analisis kinerja dan kebutuhan. Dalam pengembangan bahan ajar peneliti melakukan analisis terhadap permasalahan kinerja baik itu guru maupun siswa di kelas XI IPS. Sedangkan analisis kebutuhan, peneliti mencari solusi agar permasalahan siswa dan guru dalam proses pembelajaran sejarah dapat teratasi. Oleh sebab itulah peneliti mengembangkan bahan ajar berbasis *Flipbook Digital* berdasarkan permasalahan yang ditemukan.

Selanjutnya tahap desain (*design*), pada tahap ini peneliti mengumpulkan sumber-sumber tertulis, video dan gambar terkait materi yang akan peneliti buat. Selanjutnya materi disusun agar mudah dipahami. Setelah materi tersusun secara sistematis, Langkah selanjutnya yaitu merancang produk bahan ajar. Tahap selanjutnya yaitu pengembangan (*develop*), pada tahap ini produk dibuat kemudian di validasi oleh validator ahli media yang mendapatkan nilai sebesar 94%, ahli materi memberikan nilai sebesar 92% dan ahli soal memberikan nilai sebesar 94%.

Selanjutnya produk bahan ajar berbasis *Flipbook Digital* di implementasikan kepada kelompok kecil dan kelompok besar. Pada tahap implementasi ini siswa diberikan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik. Pada tahap ini diperoleh penilaian adanya peningkatan pengetahuan setelah menggunakan bahan ajar berbasis *Flipbook Digital*. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata *post-test* yang didapat oleh kelompok kecil dan kelompok besar lebih tinggi dibandingkan rata-rata *pre-test*. Tahap terakhir yaitu evaluasi bahan ajar berbasis *Flipbook Digital*. Evaluasi ini dilakukan untuk melihat kualitas bahan ajar berbasis *Flipbook Digital* baik sebelum diujicobakan ke siswa yaitu dari hasil validasi ahli maupun setelah diujicobakan ke siswa yaitu dari penilaian siswa. Berdasarkan hasil evaluasi secara keseluruhan diperoleh kesimpulan bahwa bahan ajar berbasis *Flipbook Digital* "Sangat Baik/Sangat Layak" untuk meningkatkan pengetahuan sejarah siswa kelas XI IPS SMA N 1 Bangkinang.

2. Kelayakan Bahan Ajar berbasis *Flipbook Digital*

Bahan ajar belum bisa dikatakan layak digunakan sebelum diuji cobakan kepada peserta didik dan mendapatkan penilaian dari peserta didik terkait pengembangan bahan ajar berbasis *Flipbook Digital*.

Tabel 1.1 Hasil penilaian angket kelompok kecil dan kelompok besar

No	Indikator	Kelompok Kecil	Kelompok Besar
		Skor yang diperoleh	
1.	Materi yang disajikan tersusun secara sistematis	44	98
2.	Materi mudah dipahami oleh siswa	42	97
3.	Istilah yang digunakan dalam materi jelas	44	101
4.	Tampilan bahan ajar yang menarik	45	103
5.	Bahan ajar mudah digunakan dan praktis	46	105
6.	Kejelasan gambar dalam bahan ajar	46	100
7.	Soal yang diberikan jelas	45	99
8.	Adanya bahan ajar dapat meningkatkan pengetahuan siswa	41	93
Skor yang diperoleh		**353**	**796**
Skor maksimal		**400**	**920**
Persentase		**88%**	**86%**

Berdasarkan penilaian yang diakukan melalui angket oleh peserta didik, hsil penilaian kelompok kecil mendapatkan skor 353 dengan persentase 88% dan kelompok besar mendapatkan skor 796 dengan persentase 86% dengan kategori "Sangat Baik".

Berdasarkan hasil penilaian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *Flipbook Digital* "Sangat Layak" digunakan sebagai salah satu sumber belajar untuk siswa kelas XI IPS SMA N 1 Bangkinang.

3. Tingkat pengetahuan peserta didik setelah menggunakan bahan ajar berbasis *Flipbook Digital*

Pengukuran pengetahuan dapat diketahui dengan menanyakan kepada seseorang agar ia mengungkapkan apa yang diketahui dalam bentuk jawaban. Jawaban tersebut yang merupakan reaksi dari stimulus yang diberikan baik dalam bentuk pertanyaan langsung maupun tertulis. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik setelah menggunakan *Flipbook Digital* dapat dilihat dari pemberian *pre-test* dan *post-test* kepada siswa siswi kelas XI IPS. Langkah awal yang peneliti lakukan adalah memberikan *pre-test* yang berguna untuk menentukan tingkat pengetahuan siswa sebelum menggunakan bahan ajar. Langkah selanjutnya yaitu pemberian bahan ajar berbasis *Flipbook Digital*, setelah bahan ajar diberikan siswa diminta untuk memahami bahan ajar tersebut. Selanjutnya siswa diminta untuk mengisi *post-test* yang terdapat didalam bahan ajar melalui quiziz. Hasil *Pre-test* dan *post-test* ditentukan menggunakan rumus rata-rata. Kelompok kecil mendapatkan hasil *pre-test* 48,5 dan *post-test* 83,6 sedangkan kelompok besar mendapatkan hasil *pre-test* 48,5 dan *post-test* 95,3.

Berdasarkan hasil tes kelompok kecil dan kelompok besar terdapat peningkatan nilai yang menunjukkan adanya peningkatan terhadap pengetahuan sejarah peserta didik

setelah menggunakan Flipbook Digital. Selain itu, peningkatan pengetahuan juga dapat dilihat dari KKM pembelajaran sejarah SMA N 1 Bangkinang yaitu 70. Berdasarkan KKM tersebut telah terlihat peningkatan terhadap pengetahuan yang mana *post-test* kelompok kecil mendapatkan rata-rata nilai 83,6 dan *post-test* kelompok besar 95,3 melebihi standar KKM pembelajaran sejarah yaitu 70.

Menurut syah (2012), tingkat pengetahuan seseorang dapat diketahui dengan menggunakan suatu indikator yang kategorinya ada lima, berikut perolehan nilai dengan kategorinya masing-masing yaitu:

Tabel 1.2 kualifikasi perolehan nilai tingkat pengetahuan

Perolehan nilai	Kategori
80-100	Sangat Baik
70-79	Baik
60-69	Cukup
50-59	Kurang
0-49	Gagal

Berdasarkan hasil *post-test* kelompok kecil dan kelompok besar adanya peningkatan terhadap pengetahuan peserta didik yang mana hasil rata-rata hasil post-test kelompok kecil 83,6 dan kelompok besar 95,3 dengan kategori "Sangat Baik".

Selain itu hasil post-test kelompok kecil dan kelompok besar dapat menentukan tingkatan pengetahuan peserta didik. Tingkatan pengetahuan menurut Notoatmodjo terbagi menjadi 5 yaitu tahu, memahami, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Berdasarkan hasil *post-test* kelompok kecil dan kelompok besar tingkat pengetahuan peserta didik telah sampai pada tingkat analisis. Hal ini dibuktikan dari hasil *post-test* menunjukkan rata-rata peserta didik benar dalam menjawab soal C4 selain itu soal *pre-test* dan *post-test* juga banyak terdiri dari soal C4 atau soal analisis.

Jadi, berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan setelah menggunakan bahan ajar berbasis *Flipbook Digital* serta tingkatan pengetahuan peserta didik kelas XI IPS telah sampai pada tingkat analisis.

V. SIMPULAN

Penelitian ini menggunakan penelitian *Reasearch* and *Development* (R&D), dengan tujuan untuk mengembangkan produk berbentuk bahan ajar. Bahan ajar tersebut merupakan bahan ajar berbasis *Flipbook Digital* yang lebih praktis, menarik, mudah digunakan kapan pun dan dimana pun. Materi yang terdapat dalam bahan ajar ini yaitu materi peristiwa dan tokoh-tokoh sekitar proklamasi.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*analysis*),desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Setiap tahap dilakukan satu persatu yang dimulai dari tahap analisis yaitu analisis kinerja atau permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran sejarah dan analisis kebutuhan yaitu solusi dari permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran sejarah. Selanjutnya tahap desain

dimulai dari pengumpulan sumber-sumber, merancang soal, dan rancangan awal bahan ajar. Langkah berikutnya yaitu pengembangan yaitu pembuatan produk kemudian produk di validasi oleh validator ahli media mendapatkan skor 94% dengan kategori "Sangat Baik", ahli materi memberikan nilai sebesar 92% dengan kategori "Sangat Baik" dan ahli soal memberikan nilai sebesar 94% dengan katgori "Sangat Baik".

Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar berbasis *Flipbook Digital* dapat diketahui dengan hasil penilaian angket oleh peserta didik, penilaian kelompok kecil mendapatkan hasil 88% dan penilaian kelompok besar mendapatkan hasil 86%. Berdasarkan hasil validasi ketiga ahli serta penilaian angket oleh peserta didik, produk bahan ajar yang dikembangkan mendapatkan hasil "Sangat Baik" atau dikatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah pada materi peristiwa dan tokoh-tokoh sekitar proklamasi.

Untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa dalam pembelajaran sejarah dapat diketahui melalui *pre-test* dan *post-test*. Jika hasil *post-test* setelah menggunakan produk bahan ajar lebih tinggi dari *pre-test* maka pengetahuan siswa mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok kecil mendapatkan hasil *pre-test* sebesar 48,5 dan post-test 86,5. Sedangkan kelompok besar mendapatkan hasil *pre-test* sebesar 48,5 dan *post-test* 95,3, terdapat peningkatan nilai setelah kegiatan belajar mengajar menggunakan bahan ajar berbasis *Flipbook Digital* serta berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* tingkat pengetahuan peserta didik telah sampai pada tingkat analisis.

VI. DAFTAR PUSTAKA

Hasan, S. . (2003). *Problematika Pendidikan Sejarah*. FPIPS UPI.

Isjoni. (2007). *Pembelajaran Sejarah Pada Satuan Pendidikan*. Alfabeta.

Kosasih. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.

Pernantah, P. S., & Fikri, A. (2021). Wawasan Sejarah Pandemi Untuk Penguatan Karakter Mahasiswa Di Era Covid-19. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, *15*(1), 154.

Purba, B. A., Sariyatun, D. (2020). *Proceedings: Literasi Dalam Pendidikan di Era Digital Untuk Generasi Milenial*. UM Surabaya.

Ramdania, D. (2013). *Penguatan Media Flash Flipbook Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*.

Siswanti, N. P. & Y. (2017). *MANAJEMEN PEGETAHUAN:Pendekatan Konsep dan Aplikasi Riset* (1st ed.). Media Mandala.

Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Deepublish.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Susanto, H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran)*. Aswaja Pressindo.

Wahyuni, S., Murniatie, I. Siswiyanti, F., D. (2021). *Bahan Ajar Telaah Materi*. cv literasi nusantara abadi.

Waraulia, A. (2020). *Bahan Ajar: Teori dan Prosedur Penyusunan*. UNIPMA Press.

Winaryati, E., Munasarif, M., Mardiana, D. (2021). *Cerlular Model of R&D (Model RD&D Penelitian dan Sosial)*. KBM Indonesia.

Yulaika, N. F., Harti, & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, *4*(1), 67–76. https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76