



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-BOOK* BERBASIS *FLIP PDF PROFESSIONAL* UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR DAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS X IIS 1 SMA NEGERI 2 KOTA SUNGAI PENUH

Khairinal Khairinal¹, Suratno Suratno², Resi Yulia Aftiani³

¹⁾ Universitas Jambi, Jambi, Indonesia, khairinal164@gmail.com

²⁾ Universitas Jambi, Jambi, Indonesia, suratnounja@gmail.com

³⁾ Universitas Jambi, Jambi, Indonesia, resiyulia.ry@gmail.com

Corresponding Author: Resi Yulia Aftiani³

Abstrak: Dengan adanya kemajuan teknologi pada saat ini guru di tuntut untuk bisa memanfaatkan berbagai media. Pendidik hanya menggunakan papan tulis, buku, LKS dan slide *power point* biasa sebagai media pembelajaran peserta didik hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh pendidik. Hal tersebut menimbulkan rasa bosan dan pembelajaran yang bersifat monoton sehingga peserta didik tidak tertarik dalam proses pembelajaran. Salah satu solusinya yaitu adanya alternatif media yang interaktif agar pembelajaran lebih menarik dan memudahkan peserta didik. *E-book* berbasis *flip pdf professional* merupakan salah satu alternatif media yang dapat digunakan baik oleh pendidik maupun peserta didik. Penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)*. Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model pengembangan *Borg and Gall*. Sampai dengan uji kelompok besar. Hasil pengembangan *E-Book* menggunakan *flip pdf professional* pada materi lembaga jasa keuangan dalam perekonomian indonesia sudah dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil uji kelompok besar penilaian angket kemandirian belajar siswa terhadap *e-book* yang dikembangkan dengan rata-rata persentase 80% dengan kriteria “Baik”. Termasuk kategori “Tinggi”. Hasil uji kelompok kecil penilaian angket minat belajar siswa terhadap *e-book* yang dikembangkan dengan rata-rata persentase 83% dengan kriteria “Baik”. Termasuk kategori “Tinggi”. Berdasarkan hasil uji kelompok besar penilaian angket minat belajar siswa terhadap *e-book* yang dikembangkan dengan rata-rata persentase 83% dengan kriteria “Baik”, termasuk kategori “Tinggi”. Dari tanggapan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa *e-book* yang dikembangkan dapat meningkatkan Kemandirian dan minat belajar siswa.

Kata Kunci: *E-Book*, *flip pdf professional*, Kemandirian Belajar, dan Minat Belajar

PENDAHULUAN

Pada saat ini, dunia tengah memasuki era revolusi industri 4.0 atau revolusi industri dunia ke empat dimana teknologi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Segala hal menjadi tanpa batas dan tidak terbatas akibat perkembangan teknologi digital. Era ini telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni, dan bahkan sampai ke dunia pendidikan.

Pendidikan merupakan komponen terpenting dalam suatu negara. Dengan pendidikan manusia dapat meningkatkan kualitas sumber daya yang dimiliki sebagai pelaksana pembangunan. Adanya pendidikan yang berkualitas dapat menentukan kualitas bangsa agar tidak tertinggal dengan bangsa lain. Untuk itu, pembaharuan pendidikan sangat dibutuhkan dan menjadi tuntunan dalam meningkatkan kualitas pendidikan nasional, dimana salah satu komponen utama dalam sistem pendidikan adalah proses pembelajaran.

Keberhasilan sebuah pembelajaran dapat dicapai melalui pembentukan komunikasi yang efektif antara komponen belajar. Salah satu cara untuk membentuk komunikasi efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peran sebagai teknologi pembawa informasi yang dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran. Media dengan perangkat pembelajaran yang baik, akan menuntun peserta didik dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, yaitu bahan ajar yang dikemas dalam media pembelajaran yang menarik.

Dengan adanya kemajuan teknologi pada saat ini guru dituntut untuk bisa memanfaatkan berbagai media. Hal ini diperkuat dengan Undang-Undang Nomor 14/2015 tentang guru dan dosen yang menyatakan bahwa setiap guru dan dosen harus dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik.

Dalam perkembangan media pembelajaran, terdapat beberapa jenis diantaranya cetak, transparansi, audio, *slide* suara, *video/ film*, multimedia interaktif, *e-learning*, media digital. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis media pembelajaran digital. Media berbasis digital merupakan strategi pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah. Melalui media berbasis digital dalam pembelajaran dapat menciptakan minat tersendiri bagi siswa dalam memahami pembelajaran.

E-book berbasis *flip pdf professional* merupakan salah satu alternatif media yang dapat digunakan baik oleh pendidik maupun peserta didik. Dalam media ini terdapat simulasi yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wavirotin dan Yohanes Hadi S (2016) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Elektronik (*E-Book*) Untuk Mata Pelajaran Ekonomi Dengan Pokok Bahasan Perdagangan Internasional Kelas XI IIS SMA Negeri 1 Talun Blitar. Hasil rata-rata presentase tingkat kevalidan dari ahli materi diperoleh sebesar 88,97% dengan kriteria sangat valid. Selain itu Penelitian oleh Mulyani, Hidayat, dan Lisnawati (2015) diperoleh hasil pengukuran kemandirian belajar menggunakan bahan ajar *smartbook* sebesar 84% kategori baik. Dari persentase tersebut memperoleh hasil yang positif bahwa *smartbook* dapat meningkatkan kemandirian belajar.

E-Book berbasis *flip pdf professional* di pilih karena buku elektronik ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar mandiri, buku elektronik ini di susun berdasarkan kebutuhan, dan pertimbangan kemampuan pengembang, serta menyesuaikan pada program dengan tingkat kemudahan pada penerapannya. *E-Book* merupakan buku yang di publikasikan dalam format digital, yang berisi tulisan, gambar, dan video yang dapat di baca

melalui perangkat komputer atau perangkat elektronik lainnya. Di buat dengan bantuan *software flip pdf professional*.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas penulis tertarik melakukan penelitian Pengembangan Media *E-Book* Berbasis *flip pdf professional* untuk Meningkatkan Kemandirian belajar dan Minat Belajar Siswa pada Mata pelajaran Ekonomi kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh. Dengan media pembelajaran ini penulis berharap Pendidik dan peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses belajar mengajar agar dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan yang diinginkan.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk: 1) Menghasilkan *E-Book* berbasis *flip pdf professional* pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh; 2) Meningkatkan kemandirian belajar siswa dalam penggunaan *E-Book* berbasis *flip pdf professional* pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh; dan 3) Meningkatkan minat belajar siswa dalam penggunaan *E-Book* berbasis *flip pdf professional* pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh.

KAJIAN PUSTAKA

E-book

E-book atau *elektronik book* adalah buku teks yang dikonversi menjadi format digital, *e-book* juga memiliki pengertian sebagai lingkungan belajar yang memiliki aplikasi yang mengandung database multimedia sumber daya instruksional yang menyimpan presentasi multimedia tentang topik dalam sebuah buku (Shiratuddin dalam Restiyowati dan Sanjaya, 2012). Menurut Alwan dalam Pixyoriza (2018) *Digital Book* atau sering disebut *E-Book* (*Electronic Book*) dalam dunia pendidikan merupakan publikasi berupa teks dan gambar dalam bentuk digital yang diproduksi, diterbitkan, dan dapat dibaca melalui komputer atau alat digital lainnya.

Digital Book merupakan buku elektronik dari sebuah buku tradisional dengan fitur digital yang dapat membantu pembaca dan merupakan alat yang menarik bagi kebanyakan peserta didik. *Digital book* menjadi bukti perkembangan teknologi canggih yang diharapkan dapat berkembang dari masa ke masa untuk memperbaharui buku kertas tradisional untuk masa depan prospektif.

Menurut Wikipedia terdapat berbagai format buku elektronik yang banyak digunakan. Popularitas umumnya bergantung pada ketersediaan berbagai buku elektronik dalam format tersebut dan mudahnya peranti lunak yang digunakan untuk membaca jenis format tersebut diperoleh, yaitu: 1) *Teks* polos; 2) *PDF*; 3) *JPEG*; 4) *LIT*; 5) *Docx*; 6) *HTML*; dan 7) *Format Open Electronic Book Package*.

Flip Pdf Professional

Menurut bagas Perangkat lunak *flip pdf professional* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk mengkonversi PDF publikasi halaman flipping digital yang memungkinkan

kita untuk menciptakan konten pembelajaran yang interaktif dengan beberapa fitur yang mendukung. *Flip pdf professional* ini berbeda dengan pdf yang biasanya digunakan. Dari segi tampilan, *flip pdf professional* ini seperti tampilan *e-book* yang dapat dibolak-balik saat membacanya.

Flip pdf professional adalah media interaktif yang dapat dengan mudah menambahkan berbagai jenis tipe media animatif ke dalam *flipbook*. Hanya dengan drag, drop atau klik, kita dapat menyisipkan video youtube, *hyperlink*, teks animatif, gambar, audio dan flash ke dalam *flipbook*. Setiap orang dapat menghasilkan buku-buku flip yang luar biasa dengan mudah.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa, *flip pdf professional* memungkinkan kita untuk membuat *flipbook* dengan berbagai macam fitur serta *page editor* dari file pdf yang kita miliki. *Flip pdf professional* memungkinkan setiap orang untuk berkreasi dengan efek interaktif seperti menambahkan multimedia berupa video, animasi, gambar, *hyperlink*, *youtube*, dan lain sebagainya sehingga setiap orang bisa membuat buku yang bagus dan mudah dibaca.

Adapun kelebihan pada aplikasi *flip pdf professional* ini yaitu: 1) *Interactive publishing*. Dengan tampilan yang menarik, dengan menambahkan video, gambar, *link*, dan lainnya menjadikan *flipbook* interaktif dengan pengguna; 2) Terdapat berbagai macam *template*, tema, pemandangan, latar belakang, dan *plugin* untuk menyesuaikan *ebook* kita; 3) *Ebook* dapat didukung dengan teks dan audio; dan 4) Format keluaran (*output*) yang *fleksibel*, seperti *html*, *exe*, *zip*, *Mac App*, versi seluler dan *burn* ke CD.

Kemandirian Belajar

Kemandirian adalah perilaku mampu berinisiatif, mampu mengatasi hambatan atau masalah, mempunyai rasa percaya diri dan dapat melakukan sesuatu tanpa bantuan orang lain, hasrat untuk mengerjakan segala sesuatu bagi diri sendiri. Kemandirian merupakan suatu sikap individu yang diperoleh secara kumulatif selama perkembangan dimana individu akan terus belajar untuk bersikap mandiri dalam menghadapi berbagai situasi di lingkungan sehingga individu pada akhirnya akan mampu berpikir dan bertindak sendiri.

Menurut *Kozma, Belle, Williams* dalam Yamin (2013) mendefinisikan kemandirian belajar adalah upaya individu secara otonomi untuk mencapai kemampuan akademis. Sedangkan menurut *Brookfield* dalam Yamin (2013) mengemukakan bahwa kemandirian belajar adalah belajar yang dilakukan oleh peserta didik secara bebas menentukan tujuan belajarnya, arah belajarnya, merencanakan proses belajarnya, strategi belajarnya, menggunakan sumber-sumber belajar yang dipilihnya, membuat keputusan akademik dan melakukan kegiatan-kegiatan untuk tercapainya tujuan belajarnya.

Menurut Yamin (2013) kemandirian memerlukan tanggung jawab, mereka yang mandiri adalah mereka yang bertanggung jawab, berinisiatif, memiliki keberanian dan sanggup menerima resiko serta mampu menjadi pembelajar bagi dirinya sendiri. Belajar mandiri adalah upaya mengembangkan kebebasan kepada peserta didik dalam mendapat informasi dan pengetahuan yang tidak dikendalikan oleh orang lain, belajar seperti ini bukan

suatu pekerjaan yang mudah dilakukan oleh setiap peserta didik, sebagian peserta didik lebih suka diatur orang lain daripada diatur oleh dirinya sendiri.

Dari beberapa pendapat mengenai indikator kemandirian belajar, dapat disimpulkan bahwa indikator kemandirian belajar adalah sebagai berikut: a) Tidak tergantung pada orang lain; b) Percaya diri; c) Disiplin; d) Bertanggung jawab; e) Berinisiatif sendiri; dan f) Kontrol diri.

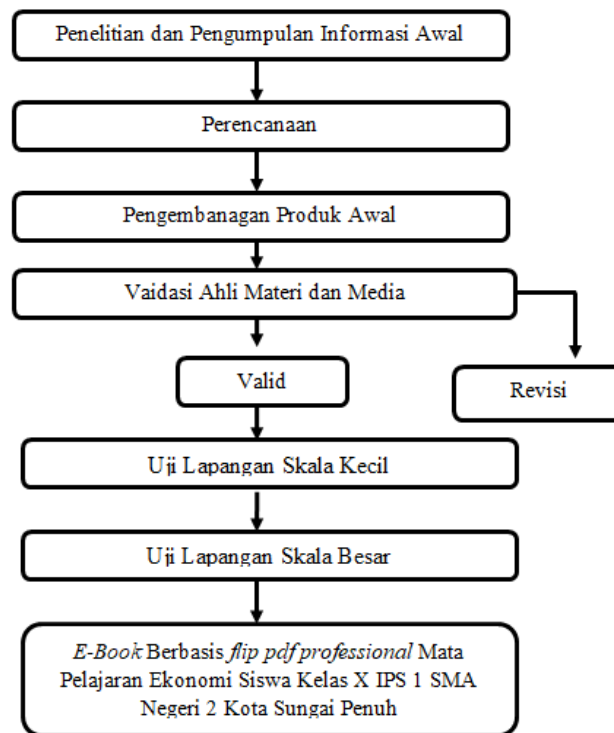
Minat Belajar

Minat belajar adalah aspek psikologis seseorang yang menampakkan diri dalam berbagai gejala seperti: gairah, keigian, semangat, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (warga belajar) terhadap proses belajar yang di jalannya dan yang kemudian di tunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam mengikuti proses belajar yang ada (Syahputra, 2020). Selanjutnya menurut *The Liang Gie* mengemukakan bahwa minat berarti sibuk, tertarik, atau terlibat sepenuhnya dengan suatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan itu.

Menurut Djaali dalam Syahputra (2020) minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, dan pengalaman yang di rangsang oleh kegiatan itu sendiri. Belly juga mengemukakan minat adalah keinginan yang didorong oleh suatu keinginan setelah melihat, mengamati dan membandingkan serta mempertimbangkan dengan kebutuhan yang diinginkannya.

Kemudian menurut Djamarah dalam Syahputra (2020) menjelaskan bahwa suatu minat dapat di ekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa didik lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya. Sedangkan menurut Slameto (2013) minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Lebih lanjut Slameto (2013) menjelaskan ada beberapa indikator minat belajar yaitu: 1) Perasaan Senang; 2) Keterlibatan Peserta Didik; 3) Ketertarikan; dan 4) Perhatian Peserta Didik.

Berikut langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pengembangan buku elektronik ini. Langkah tersebut dapat digambarkan dalam bagan di bawah ini:



Gambar 1. Paradigma Penelitian

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *Research and Development* (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015).

Model pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan *Borg and Gall* 1983 dalam Silalahi (2018) yang secara skematik tahapan penelitian dari *Borg and Gall* 1983 meliputi 10 langkah, yaitu: (1) Potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) *Desain* Produk, (4) *Validasi Desain*, (5) *Revisi Desain*, (6) Uji coba produk, (7) *Revisi produk*, (8) Uji coba Pemakaian, (9) *Revisi produk Akhir*, (10) *Produksi masal*.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu: 1) Angket. Angket merupakan daftar pertanyaan tertulis yang diserahkan pada responden untuk dijawab di rumah setelah dijawab angket dikembalikan beberapa hari kemudian pada peneliti sesuai dengan kesepakatannya (Khairinal, 2016); b) Observasi. Observasi merupakan mengadakan pengamatan secara langsung, observasi dapat dilakukan secara langsung dengan tes, kuisiner, dan beraneka ragam gambar, dan rekaman suara (Khairinal, 2016); dan c) Wawancara. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul, data maupun peneliti terhadap narasumber. Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data dan informasi yang dilakukan secara lisan Selama wawancara ini petugas pengambil data mengajukan

pertanyaan, meminta penjelasan dan jawaban kepada responden secara lisan, mencatat jawaban yang penting, atau merekam suara proses wawancara berlangsung.

Teknik analisis data dalam penelitian ini melalui lembar penilaian kevalidan yang akan dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Uji validasi dilakukan dengan melibatkan pihak praktisi yang ahli sesuai dengan bidang yang terkait, yaitu ahli materi dan ahli media. Berdasarkan pemaparan di atas maka akan diadakan validasi desain, dimana yang akan dilakukan validasi yaitu berkaitan dengan media pembelajaran yaitu *E-Book berbasis flip pdf professional* oleh beberapa validator yang sudah berpengalaman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa (1) Sebuah *e-book* ekonomi. Pada materi lembaga jasa keuangan kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh, (2) penilaian kemandirian belajar siswa terhadap penggunaan *e-book* berbasis *flip pdf professional* yang didapatkan melalui angket yang diberikan kepada siswa kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh, (3) penilain minat belajar siswa terhadap penggunaan *e-book* berbasis *flip pdf professional* yang didapatkan melalui angket yang diberikan kepada siswa kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh.

Pengembangan *e-book* ini menggunakan pengembangan *Borg and Gall* Berdasarkan model pengembangan tersebut, prosedur dalam pengemabngan ini di bagi dalam 10 tahap sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh diperoleh informasi bahwa sekolah telah dilengkapi fasilitas teknologi penunjang aktifitas belajar siswa meliputi sarana dan prasarana pendukung *Information Communication and Technology (ICT)* yang memadai seperti *Lab computer, Liquid Crystaal Display Projector (LCD projector), Android* dan jaringan internet.
2. Pengumpulan data dilakukan untuk mengumpulkan serta mengetahui informasi kebutuhan peserta didik terhadap produk yang di kembangkan. Peneliti menganalisi dari hasil wawancara bahwa pendidik dan peserta didik membutuhkan *E-Book* yang dapat meminimalisir masalah dalam proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif.
3. Tahap selanjutnya yaitu mendsain produk berupa *e-book* menggunakan *flip pdf professional*. Berikut ini langkah-langkah dalam penyusunan desain produk: a) Membuat konsep matei yang sesuai dengan kompetensi dasar; b) Membuat *cover e-book* menggunakan *Microsoft Word*; c) Membuat (mengetik) materi pada *e-book* yaitu lembaga jasa keuangan dalam perekonomian indonesia pada *microsoft office word 2007*; d) Pada lembar *microsoft word* sediakan ruang kosong yang nantinya akan digunakan untuk menambahkan video/gambar; e) Menyimpan dokumen ke dalam format *pdf*; f) Mencari dan menentukan gambar maupun video yang sesuai dengan

materi lembaga jasa keuangan dalam perekonomian indonesia; g) Membuka aplikasi *flip pdf professional*, kemudian pilih *create new project*; h) Setelah itu akan muncul jendela *import pdf* (gambar). Disini masukan file pdf yang sudah disiapkan dengan mengeklik “*browse*”, kemudian *import now*; i) Tampilan awal *project* akan muncul, untuk menggabungkan cover, isi materi, dengan klik *edit page*; j) Pada jendela *edit page*, tambahkan gambar, video, dan audio pada ruang kosong yang telah disediakan; k) Setelah proses mengedit selesai, klik *save* dan *exit*; l) Memilih *background* pada menu *templates* untuk membuat tampilan lebih menarik; dan m) Klik *apply change* kemudian klik *publish*.

4. Validasi *Desain*. Uji validasi dilakukan dengan melibatkan pihak praktisi yang ahli sesuai dengan bidang yang terkait, yaitu ahli materi dan ahli media. Berdasarkan pemaparan di atas maka akan diadakan validasi desain, dimana yang akan dilakukan validasi yaitu berkaitan dengan media pembelajaran yaitu *E-Book berbasis flip pdf professional* oleh beberapa validator yang sudah berpengalaman.
 - a. Validasi Ahli Media
Hasil validasi ahli media di peroleh rata-rata nilai (dalam %) adalah 76% dengan kriteria “Baik” dengan jumlah rata-rata nilai 3,7 karena termasuk kategori $3,4 < \bar{X} \leq 4,2$, dengan $\bar{X} > 3,4$ dan “Valid” dan layak di uji cobakan.
 - b. Validasi Ahli Materi
Hasil validasi ahli materi diperoleh rata-rata nilai (dalam %) adalah 87% dengan kriteria “Sangat Baik” dengan jumlah rata-rata nilai 4,4 karena termasuk kategori $\bar{X} > 4,2$, dengan $\bar{X} > 3,4$ dan “Valid” dan layak di uji cobakan.
5. Revisi *Desain*. Revisi merupakan kegiatan yang dilakukan setelah tahap validasi setelah dan sesudah mendapat saran dari para validator. a) Revisi Media; dan b) Revisi Materi.
6. Uji coba Produk. Pada uji coba produk dilakukan di SMA Negeri 2 Kota sungai Penuh kelas X IIS 1 pada 18 siswa.
 - a. Hasil penilaian angket Kemandirian belajar terhadap media *e-book* di diperoleh rata-rata nilai (dalam %) adalah 81% dengan kriteria “Baik” dengan rata-rata nilai 4,1 termasuk kategori termasuk kategori $3,4 < \bar{X} \leq 4,2$, dengan $\bar{X} > 3,4$. Dari tanggapan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa *e-book* yang dikembangkan dapat digunakan dalam belajar mandiri.
 - b. Hasil penilaian angket Minat belajar terhadap media *e-book* di peroleh rata-rata nilai (dalam %) adalah 83% dengan kriteria “Baik” dengan jumlah rata-rata nilai 4,1 termasuk kategori $3,4 < \bar{X} \leq 4,2$, dengan $\bar{X} > 3,4$ dan “Tinggi”. Dari tanggapan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa *e-book* yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran karena memudahkan siswa dalam memahami materi dan siswa lebih tertarik dalam belajar menggunakan *e-book* ini.
7. Revisi Produk. Setelah dilakukan uji coba produk maka langkah selanjutnya adalah revisi produk sesuai komentar dan saran dari peserta didik. Pada tahap ini di peroleh penilaian peserta didik terhadap penggunaan media di tinjau dari angket kemandirian dan minat belajar siswa yaitu baik dan tidak adanya revisi.

8. Uji coba Pemakaian. Pada uji coba pemakaian dilakukan di SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh kelas X IIS 1 pada 36 siswa.
 - a. Hasil penilaian angket Kemandirian belajar diperoleh Hasil penilaian angket Kemandirian belajar terhadap media *e-book* di diperoleh rata-rata nilai (dalam %) adalah 80% dengan kriteria “Baik” dengan rata-rata nilai 4,0 termasuk kategori termasuk kategori $3,4 < \bar{X} \leq 4,2$, dengan $\bar{X} > 3,4$. Dari tanggapan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa *e-book* yang dikembangkan dapat digunakan dalam belajar mandiri.
 - b. Hasil penilaian angket minat belajar terhadap media *e-book* di diperoleh rata-rata nilai (dalam %) adalah 83% dengan kriteria “Baik” dengan rata-rata nilai 4,2 termasuk kategori termasuk kategori $3,4 < \bar{X} \leq 4,2$, dengan $\bar{X} > 3,4$. Dari tanggapan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa *e-book* yang dikembangkan dan dapat digunakan dalam pembelajaran karena memudahkan siswa dalam memahami materi dan siswa lebih tertarik dalam belajar menggunakan *e-book* ini.
9. Revisi Produk Akhir. Setelah dilakukan uji coba pemakaian maka langkah selanjutnya adalah revisi produk sesuai komentar dan saran dari peserta didik. Pada tahap ini di peroleh penilaian peserta didik terhadap penggunaan media di tinjau dari angket kemandirian dan minat belajar siswa yaitu baik dan tidak adanya revisi.
10. Produksi Masal. Tahap terakhir adalah produksi masal atau produk akhir dari penelitian pengembangan *e-book* menggunakan *flip pdf professional* pada materi Lembaga Jasa Keuangan dalam Perekonomian Indonesia memiliki kualitas yang layak dan baik untuk di gunakan dalam proses pembelajaran ekonomi.

Penilaian penggunaan *e-book* di tinjau dari kemandirian belajar siswa

Penilaian kemandirian belajar terhadap *e-book* yang dikembangkan. Dari lampiran 10 dengan rata-rata 4,0 Dengan rata-rata nilai (dalam %) adalah 80% dengan kriteria “Baik” . Termasuk kategori $3,4 < \bar{X} \leq 4,2$, dengan $\bar{X} > 3,4$ dan “Tinggi”. Dari tanggapan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa *e-book* yang dikembangkan dapat digunakan dalam belajar mandiri dan dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Penilaian penggunaan *e-book* di tinjau dari minat belajar siswa

Penilaian minat belajar terhadap *e-book* yang dikembangkan. Dari lampiran 11 dengan rata-rata nilai 4,2 (dalam %) adalah 83% dengan kriteria “Baik”. Termasuk kategori $3,4 < \bar{X} \leq 4,2$, dengan $\bar{X} > 3,4$ dan “Tinggi”. Dari tanggapan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa *e-book* yang dikembangkan dan dapat digunakan dalam pembelajaran karena memudahkan siswa dalam memahami materi dan siswa lebih tertarik dalam belajar dn dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Pembahasan

Tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melihat potensi dan masalah. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh diperoleh informasi bahwa sekolah telah dilengkapi fasilitas teknologi penunjang aktifitas belajar siswa meliputi sarana dan prasarana pendukung *Information Communication and*

Technology (ICT) yang memadai seperti *Lab computer, Liquid Crystaal Display Projector (LCD projector), Android* dan jaringan internet.

Dari hasil wawancara dengan guru Ekonomi di SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh. diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru sesekali menggunakan media *Ms Power Point* dan kebanyakan siswa juga sudah memiliki *perconal computer (PC)* atau laptop sendiri dirumah sebagai alat bantu dalam belajar mereka.

Langkah awal yang dilakukan dalam pembuatan *e-book* ini adalah dengan pengumpulan data. Adapun yang peneliti lakukan yaitu mengumpulkan berbagai bahan-bahan yang digunakan di dalam pembuatan *e-book* berupa berbagai multimedia seperti musik, video pembelajaran dari internet.

Selanjutnya mendesain produk langkah yang dilakukan yaitu melakukan instalasi aplikasi yang digunakan yaitu: *Microsoft Word, flip pdf professional*. Menyusun materi Lembaga Jasa Keuangan dan mendesain tampilan awal *e-book* menggunakan *Microsoft Word*.

E-book yang dikembangkan, kemudian divalidasi oleh validator ahli materi, yang bertujuan untuk mengetahui penilaian validator terhadap e-modul menggunakan *flip pdf professional* sebelum produk diuji cobakan.

Hasil validasi ahli media, dilakukan meliputi 4 aspek yaitu, Aspek Penggunaan huruf, aspek Krikteria, aspek suara, dan aspek kemudahan. Dengan rata-rata nilai (dalam %) adalah 76% dengan kriteria “Baik”. Berdasarkan hasil validasi ahli media terhadap desain media yang telah dikembangkan diperoleh jumlah rata-rata nilai 3,7 karena termasuk kategori $3,4 < \bar{X} \leq 4,2$, dengan $\bar{X} > 3,4$ dan “Valid” dan layak di uji cobakan..

Selanjutnya hasil validasi ahli materi dilakukan meliputi 4 aspek yaitu, perhatian, aspek rasa senang, aspek ketertarikan, dan aspek keterlibatan. dalam *e-book* yang telah dikembangkan diperoleh dengan rata-rata nilai (dalam %) adalah 87% dengan kriteria “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dalam *e-book* yang telah dikembangkan diperoleh jumlah rata-rata nilai 4,4 karena termasuk kategori $\bar{X} > 4,2$, dengan $\bar{X} > 3,4$ dan “Valid” dan layak di uji cobakan.

Setelah *e-book* yang dikembangkan divalidasi, selanjutnya *e-book* ini diuji coba untuk mengetahui penilaian kemandirian dan minat belajar siswa. Uji coba produk yang dilakukan kepada peserta didik dilakukan dengan menyebarkan angket Kemandirian dan minat belajar didik terhadap *e-book* yang dikembangkan. Uji coba ini terdiri dari uji coba produk dan uji coba pemakaian. Uji coba dilakukan di kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh.

Pelaksanaan uji coba dilakukan dengan menjelaskan dan mendemonstrasikan menggunakan *e-book flip pdf professional* pada materi Lembaga jasa keuangan dalam perekonomian indonesia kemudian peserta didik diminta untuk mengisi angket kemandirian dan minat belajar siswa untuk mengetahui bagaimana penilaian peserta didik terhadap *e-book* ini.

Uji coba produk dilakukan di SMA Negeri 2 Kota sungai Penuh kelas X IIS 1 pada 18 siswa. Adapun hasil penilaian angket Kemandirian belajar terhadap media *e-book* yang dikembangkan terdiri dari 5 aspek yaitu, aspek percaya diri, aspek tanggung jawab, aspek inisiatif, aspek disiplin, dan aspek penggunaan sumber. Dengan rata-rata nilai 4,1 (dalam %) adalah 81% dengan kriteria “Baik”. Termasuk kategori $3,4 < \bar{X} \leq 4,2$, dengan $\bar{X} > 3,4$ dan “Tinggi”. Dari tanggapan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa *e-book* yang dikembangkan dapat digunakan dalam belajar mandiri.

Selanjutnya hasil penilaian angket minat belajar siswa terhadap media *e-book* yang dikembangkan terdiri dari 4 aspek yaitu, aspek perhatian, aspek ras senenag, aspek ketertarikan, dan aspek keterlinatan. Dengan rata-rata nilai (dalam %) adalah 83% dengan kriteria “Baik”. dengan rata-rata nilai 4,1 (dalam %) Termasuk kategori $3,4 < \bar{X} \leq 4,2$, dengan $\bar{X} > 3,4$ dan “Tinggi”. Dari tanggapan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa *e-book* yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran karena memudahkan siswa dalam memahami materi dan siswa lebih tertarik dalam belajar menggunakan *e-book* ini.

Selanjutnya Uji coba pemakaian dilakukan di SMA Negeri 2 Kota sungai Penuh kelas X IIS 1 pada 36 siswa. Adapun hasil penilaian angket Kemandirian belajar terhadap media *e-book* yang dikembangkan terdiri dari 5 aspek yaitu, aspek percaya diri, aspek tanggung jawab, aspek inisiatif, aspek disiplin, dan aspek penggunaan sumber. Dari lampiran dengan rata-rata 4,0 Dengan rata-rata nilai (dalam %) adalah 80% dengan kriteria “Baik” . Termasuk kategori $3,4 < \bar{X} \leq 4,2$, dengan $\bar{X} > 3,4$ dan “Tinggi”. Dari tanggapan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa *e-book* yang dikembangkan dapat digunakan dalam belajar mandiri.

Selanjutnya hasil penilaian angket minat belajar siswa terhadap media *e-book* yang dikembangkan terdiri dari 4 aspek yaitu, aspek perhatian, aspek ras senenag, aspek ketertarikan, dan aspek keterlinatan. Dengan rata-rata nilai 4,2 (dalam %) adalah 83% dengan kriteria “Baik”. Termasuk kategori $3,4 < \bar{X} \leq 4,2$, dengan $\bar{X} > 3,4$ dan “Tinggi”. Dari tanggapan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa *e-book* yang dikembangkan dan dapat digunakan dalam pembelajaran karena memudahkan siswa dalam memahami materi dan siswa lebih tertarik dalam belajar menggunakan *e-book* ini.

Produk yang berhasil dikembangkan ini berupa *e-book* dengan menggunakan aplikasi *flip pdf professional* yang digunakan untuk menjelaskan materi Ekonomi khususnya materi Lembaga jasa keuangan dalam perekonomian indonesia. Setelah melalui beberapa tahap validasi, uji coba produk dan uji coba pemakaian , *e-book* yang dikembangkan ini dinyatakan sangat baik dan layak sebagai media pembelajaran ekonomi untuk pendidik maupun peserta didik pada jenjang SMA/MA Kelas X.

Dalam *e-book* yang dikembangkan menggunakan *flip pdf professional* pada materi Lembaga jasa keuangan dalam perekonomian indonesia terdapat keunggulannya yaitu *e-book* ini dapat membantu peserta didik memahami materi Lembaga jasa keuangan dalam perekonomian indonesia dalam pembelajaran ekonomi, *e-book* yang dikembangkan tidak membosankan karena berupa media *audiovisual* yang terdapat gambar, audio, dan video yang dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik, menerapkan teknologi sehingga pembelajaran

dapat diakses menggunakan laptop atau komputer, maupun *android* dapat diakses secara *online* serta dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan: 1) Langkah awal yang dilakukan dalam pembuatan *e-book* ini adalah dengan menggunakan *flip pdf professional*. Adapun yang peneliti lakukan yaitu mengumpulkan berbagai bahan-bahan yang digunakan di dalam pembuatan *e-book* berupa berbagai multimedia seperti musik, video pembelajaran dari internet. Melakukan instalasi aplikasi yang digunakan yaitu: *Microsoft Word*, *pdf*, dan *flip pdf professional*. Menyusun materi Lembaga Jasa Keuangan dalam Perekonomian Indonesia dan mendesain tampilan awal *e-book* menggunakan *Microsoft Word*. yang kemudian diubah menjadi format *pdf*. Selanjutnya menggabungkan cover, materi, gambar, audio dan video menggunakan aplikasi *flip pdf professional* sehingga menjadi buku elektronik (*e-book*). Fitur-fitur yang ada pada *e-modul* ini berupa materi dalam bentuk teks, gambar, audio, video yang ditampilkan secara menarik dan interaktif menjadi satu kesatuan media pembelajaran. *E-book* menggunakan *flip pdf professional* pada materi lembaga jasa keuangan dalam perekonomian Indonesia sudah dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. *E-book* yang di hasilkan memiliki ciri-ciri yaitu *e-book* berbasis *flip pdf professional*, di publikasikan dalam format *html*, bisa di buka menggunakan komputer, laptop, *android* secara online, atau terhubung dengan internet, bisa di buka tanpa menggunakan *software flip pdf professional* atau, *e-book* dapat di unduh di *link* yang di bagikan secara gratis; 2) Berdasarkan hasil uji coba pemakaian penilaian angket kemandirian belajar siswa terhadap *e-book* yang dikembangkan dengan rata-rata 4,0 Dengan rata-rata nilai (dalam %) adalah 80% dengan kriteria “Baik”. Termasuk kategori $3,4 < \bar{X} \leq 4,2$, dengan $\bar{X} > 3,4$ dan “Tinggi”. Dari tanggapan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa *e-book* yang dikembangkan dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa; dan 3) Berdasarkan hasil uji coba pemakaian penilaian angket minat belajar siswa terhadap *e-book* yang dikembangkan dengan rata-rata nilai 4,2 (dalam %) adalah 83% dengan kriteria “Baik”. Termasuk kategori $3,4 < \bar{X} \leq 4,2$, dengan $\bar{X} > 3,4$ dan “Tinggi”. Dari tanggapan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa *e-book* yang dikembangkan dapat meningkatkan Minat belajar siswa.

Saran: 1) Agar *e-book* berbasis *flip pdf professional* ini dapat di implementasikan dikelas yang lebih besar; dan 2) Melihat hasil belajar siswa untuk mengetahui keefektifan dari *e-book* ini setelah menggunakan *e-book* berbasis *flip pdf professional*.

DAFTAR RUJUKAN

- Khairinal. (2016) *Menyusun Proposalm Skripsi, Tesis & Disertasi*. Jambi: Salim Media Indonesia, Jambi.
- Mulyani, Hidayat, dan Lisnawati. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Smartbook Berbasis Sains Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 1 No. 1*.
- Pixyoriza. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Kvisoft Flipbook Berbasis Problem Solving. *Skripsi, Universitas Raden Intan, Lampung*.

- Restiyowati, Illa., Sanjaya, dan Made, G. (2012) Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Kimia Semester Genap Kelas XI SMA. *Journal of Chemical Education, Vol. 1, No. 1*.
- Silalihi, Albinus. (2018). Development Research (Penelitian Pengembangan) Dan Research & Development (Penelitian & Pengembangan) Dalam Bidang Pendidikan/Pembelajaran. Di akses pada tanggal 21 juli 2020, pukul 01.28 WIB, dari: <https://www.researchgate.net/publication/325681753>
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahputra, Edy. (2020). *Snowball Throwing Tingkatan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.
- Wavirotin, Z.C dan Yohanes. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Elektronik (E-Book) Untuk Mata Pelajaran Ekonomi Dengan Pokok Bahasan Perdagangan Internasional Kelas XI IIS SMA Negeri 1 Talun Blitar. *JPE-Volume 9, Nomor 2*.
- Yamin, Martinis. (2013). *Starategi dan metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.