ABSTRAK

Skripsi yang berjudul **"Pengembangan Bahan Ajar E-modul Interaktif Berbasis *Flip PDF Professional* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTsN 5 Tulungagung"** ini ditulis oleh Aufa Nur Fahmidah, NIM. 12209173093, pembimbing Dr. Dwi Astuti Wahyu Nurhayati.,S.S.,M.Pd.

Kata kunci :Pengembangan, Bahan Ajar, E-modul,Interaktif, *Flip PDF Professional*

Penelitian ini dilatar belakangi belum maksimalnya siswa dalam memahami materi IPS dengan model pembelajaran saat ini yaitu menggunakan buku cetak dan media *power point*. Kegiatan pembelajaran yang monoton tersebut cenderung mengakibatkan siswa merasa bosan. Permasalahan bertambah ketika pembelajaran dilakukan secara *online* yaitu minat belajar siswa berkurang dan menurunnya hasil belajar siswa. Siswa juga merasa salah satu faktor minat dan hasil belajarnya menurun dikarenakan guru tidak menyampaikan atau menuntun langsung kegiatan pembelajaran seperti halnya pembelajaran dikelas. Berdasarkan temuan permasalahan yang muncul peneliti berusaha melakukan inovasi baru yaitu mengembangkan bahan ajar interaktif.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses dikembangkannya suatu bahan pembelajaran modul elektronik yang bersifat interaktif dengan memanfaatkan aplikasi Flip PDF Professional, dalam rangka menumbuhkan dan meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII MTsN 5 Tulungagung pada mata pelajaran IPS serta untuk melihat tingkat kevalidan, kelayakan dan kepraktisan penggunaan bahan pembelajaran e modul interaktif dengan menggunakan software Flip PDF Professional pada mata pelajaran IPS Kelas VIII di MTsN 5 Tulungagung. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Proses R&D ini mengadopsi model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran MTsN 5 Tulungagung kelas VIII. Data penelitian ini dapat diperoleh melalui analisis pendahuluan, angket verifikasi, angket respon siswa, tabel observasi aktivitas siswa, nilai *pre-test* dan *post-test*.

Hasil uji validasi ahli media menunjukkan kriteria valid dengan persentase 88% dan hasil validasi ahli materi menunjukkan kategori valid rata-rata persentase 85,98%. Hasil uji kepraktisan memenuhi kriteria kepraktisan, yaitu hasil angket respon peserta didik bahwa produk praktis untuk digunakan. Validator mengatakan media dapat digunakan tanpa atau dengan revisi, nilai ketuntasan hasil belajar peserta didik lebih dari 75% yaitu 83,3% serta analisis pengamatan aktivitas peserta didik dengan persentase 14,95% menunjukkan media praktis digunakan. Hasil uji keefektifan media dengan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample Test* data hasil tes diperoleh nilai *sig.(2-tailed)* = 0,000. Karena nilai *sig.(2-tailed)* kurang dari taraf signifikansi = 0,05 yaitu 0,000 < 0,05 artinya terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar e-modul interaktif berbasis *Flip PDF Professional*. Hasil ini terbukti dari nilai-nilai rata-rata pretest < postest yaitu 74,2 < 83,9. Dengan demikian mediapembelajarandinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

ABSTRACT

A script entitled **"Developing Educational Substances E-module Interactive Based Flip PDF Professional to Enhance Class VIII Student Results in the Social Studies Subjects at MTsN 5 Tulungagung"** is written by Aufa Nur Fahmidah, NIM. 12209173093, leader of Dr. Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, S.S., M.Pd.

Keyword :Development, Teaching Materials, E-module, interactive, Flip PDF Professional

This study has not been conducted lately, yet, to the maximum of students in understanding IPS material with the current learning model is using print books and media power points. These monotonous learning activities tend to bore students. The problem grows when learning is done online, which is the interest of learning to reduce and reduce student outcomes. Students also feel one of the factors of interest and their learning outcomes are falling because teachers do not communicate or direct learning activities such as the subject of the study. Based on the discovery of problems that emerge, researchers are trying to innovate in the development of interactive teaching materials.

The purpose of this research is to find out how the process develops an interactive electronic module learning material using the Flip PDF Professional application, in order to grow and improve the learning achievement of class VIII MTsN 5 Tulungagung students in social studies subjects and to see the level of validity, - the ability and practicality of the use of learning materials e interactive modules using Flip PDF Professional software on social studies Class VIII learning eyes at MTsN 5 Tulungagung. This research is research and development. This R&D process adopts the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. This study was conducted at MTsN 5 Class VIII vertebrae. This research data can be obtained through pre-test analysis, verification height, student response height, student activity observation table, pre-test and post-test values.This examination is innovative work. These innovative work techniques use ADDIE models, specifically, Examination, Plan, Advancement , Execution, Assessment. This investigation was directed at MTsN 5. This research data can be obtained through initial analysis, validation angle, increased participant response cohesion, enhanced participant activity monitoring sheet, as well as pretest and postest values.

The media validation test results show valid criteria by 88% and the material validation results show valid criteria by 85.98%. The performance test results have met 4 criteria of performance, namely the higher responder response results that the practical product is to be used. Validator states that the media can be used without or with revisions, the student result score is increased by more than 75%, i.e. 83.3%, and the participant activity monitoring analysis increased by 14.95% shows that the media is practically used. The results of the media efficiency test using a hypothesis test using the Paired Sample Test data the test results obtained a sig.(2-tailed) = 0,000. Because the sig. This results from the average pretest values < postest, which is 74.2 < 83.9. Thus, the learning media is shown to be effective in improving student learning outcomes.

ملخص

البحث العلمي بالموضوع " تطوير المواد التعليمية للوحدة الإلكترونية التفاعلية بناءً على اقلب المستند المحمول بتنسيق احترافي لتحسين نتائج التعلم لطلاب الصف الثامن في الدرس علوم الإجتماع في المدرسة الثانوية الحكومية ٥ تولونج أكونج " كتبتها أوفى نوفاحمداة, رقم دفتر القيد ١٢٢,٩١٧٣,٩٣ , تحت إشراف الدكتور دووي أستوتي وحيو نور حياتي,الماجستير.

الكلمات الأساسية : تطوير, المواد التعليمية, وحدة إلكترونية ,تفاعلي, اقلب المستند المحمول بتنسيق احترافي

أسباب يكون هذاالبحث هو أن الطلاب لم يفهموا إلى حد كبير في مادة علوم الإجتماع بطريقةتعلم الآن باستخدام الكتب المطبوعة و باور بوينت. هذه الأنشطة التعليمية الرتيبة تميل إلى أن تجعل الطلاب يشعرون بالملل. تزداد المشكلة عندما يتم التعلم عبر الإنترنت ، أي انخفاض اهتمام الطلاب بالتعلم وانخفاض نتائج تعلم الطلاب. الطلاب يشعر أن أحد عوامل الاهتمام ونتائج التعلم قد انخفض لأن المعلم لا ينقل أو يوجه أنشطة التعلم مباشرة مثل التعلم في الفصل. بناءً على نتائج المشكلة التي تظهر يحاول الباحثون لجعل الابتكارات الجديدة التي تطور مواد تعليمية تفاعلية.

أغراض هذاالبحث لمعرفة عملية التطويرتطوير المواد التعليمية للوحدة الإلكترونية التفاعلية بناءً على اقلب المستند المحمول بتنسيق احترافي لتحسين نتائج التعلم لطلاب الصف الثامن في الدرس علوم الإجتماع في المدرسة الثانوية الحكومية ٥ تولونج أكونج و لمعرفةمستوى الصلاحية والتطبيق العملي وفعالية استخدام المواد التعليمية للوحدة الإلكترونية التفاعلية بناءً على اقلب المستند المحمول بتنسيق احترافي في الدرس علوم الإجتماع لطلاب الصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية ٥ تولونج أكونج. هذا البحث هو بحث وتطوير. هذه عمليات البحث والتطوير باستخدام نموذج ADDIE وهو التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. إجراء هذا البحث في المدرسة الثانوية الحكومية ٥ تولونج أكونج لطلاب الصف الثامن. البيانات التي تم الحصول عليها من خلال التحليل الأولي, استبيانات التحقق من الصحة, استبيانات إجابات الطلاب, أوراق ملاحظة الطلاب,ونتائج الإختبارالبعدي والإختبارالأولى.

أظهرت نتائج اختبار التحقق من صحة الخبراء الإعلاميين أن المعايير كانت صالحة بنسبة ٨٨% وأظهرت نتائج التحقق من صحة المواد أن المعايير كانت صحيحة بنسبة ٨٥،٩٨%. وقد استوفت نتائج اختبار التطبيق العملي ٤ معايير من الناحية العملية، وهي نتائج استجابة الاستبيان من الطلاب، أن المنتج هو عملي للاستخدام. برنامج التحقق من وسائل الإعلام يمكن أن تستخدم دون تعديل أو تعديل ، تبلغ قيمة اكتمال مخرجات التعلم للطلاب أكثر من ٧٥% وهذا هو ٨٣،٣% وكذلك تحليل ملاحظات الأنشطة الطلابية بنسبة ١٤،٩٥% يظهر الوسائط العملية المستخدمة. نتائج اختبار فعالية الوسائط باختبار الفرضية باستخدام اختبار العينة المزدوجة ، وبيانات الاختبار التي تم الحصول عليها بقيمة سيج (٢-الطرف) = ...,. نظرًا لأن قيمة الإشارة(٢-الطرف) أقل من مستوى الدلالة ٥,. وهو ...,. < ٥,. فهذا يعني أن هناك فرقًا معنويًا في نتائج تعلم الطلاب بين قبل استخدام المواد التعليمية بناءً على اقلب المستند المحمول بتنسيق احترافي وبعدها. تتضح هذه النتيجة من القيم المتوسطة للاختبار القبلي <البعدي وهو ٧٤،٢ <٨٣،٩. ولذلك يتم الإعلان عن فعالية وسائل التعلم في تحسين نتائج تعلم الطلاب.