

**PENGEMBANGAN MEDIA FLASH *FLIPBOOK DIGITAL* DALAM  
PEMBELAJARAN SEJARAH SMA MATERI SEJARAH LOKAL GEGER  
CILEGON 1888 DI SMA NEGERI 1 CIRUAS**

**Rikza Fauzan, Jemi Yawati, dan Eko Ribawati**

Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: [rikza.fauzan@untirta.ac.id](mailto:rikza.fauzan@untirta.ac.id)

**Abstrak**

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran sejarah dengan media *flash flipbook digital* untuk pembelajaran sejarah peserta didik SMA dengan kajian materi sejarah lokal Geger Cilegon 1888 dan mendeskripsikan kelayakan media *flash flipbook digital*. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) yang terdiri dari tahapan: 1) pencarian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) mengembangkan produk awal, 4) uji lapangan awal, 5) analisis revisi produk, 6) uji coba produk (ujicoba produk skala kecil atau terbatas, 7) hasil produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *flash flipbook digital* telah divalidasi oleh 1) ahli materi dengan skor persentase 78% dengan kriteria "layak", 2) ahli media dengan skor persentase 89% dengan kriteria "sangat layak", 3) ahli pendidikan dengan skor persentase 90% dengan kriteria "sangat layak" dan respon peserta didik dengan skor persentase 86% dengan kategori "sangat baik". Dengan demikian, media pembelajaran *flash flipbook digital* yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada kajian materi sejarah lokal Geger Cilegon 1888 untuk peserta didik kelas XI di SMA N 1 Ciruas.

**Kata kunci:** Media *Flash Flipbook Digital*, Pembelajaran Sejarah, Penelitian R&D

**Abstract**

The purpose of this development research is to describe the procedure of developing historical learning media with digital flashbook flash media for the history learning of high school students by studying the local history material of Geger Cilegon 1888 and describing the feasibility of digital flipbook flash media. The method used is Research and Development (R&D) which consists of stages: 1) searching and collecting data, 2) planning, 3) developing initial products, 4) initial field testing, 5) product revision analysis, 6) product trials (small or limited scale product trials, 7) product results. The results showed that learning using digital flashbook flash media was validated by 1) material experts with a percentage score of 78% with the criteria of "feasible", 2) media experts with a percentage score of 89% with the criteria of "very feasible", 3) education experts with a score percentage of 90% with the criteria "very feasible" and the response of students with a score of 86% in the category of "very good". Thus, the developed digital flipbook flash learning media is feasible to be used as a learning medium in the study of local history material at 1888 Geger Cilegon for class XI students at SMA N 1 Ciruas

**Keywords:** Digital Flipbook Flash Media, History Learning, R&D Research

## PENDAHULUAN

Melalui perkembangan teknologi guru diharuskan memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini untuk dijadikan media pembelajaran, salah satunya ialah pengembangan media berbentuk multimedia atau *digital* dalam pembelajaran.

Menurut Munawaroh (2017: 3) Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dan *digital* belum banyak dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak yang bersifat *open source*. Salah satu perangkat lunak yang digunakan adalah *kvisoft flipbook maker* yang merupakan sebuah perangkat lunak untuk membuat tampilan buku atau lainnya menjadi sebuah buku elektronik *digital* berbentuk *flipbook*.

Senada dengan pendapat di atas berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 29 Maret 2019 di SMA N 1 Ciruas telah didapatkan beberapa informasi mengenai analisis kebutuhan media pembelajaran yang terdapat pada siswa kelas XI diantaranya guru belum pernah menggunakan *flash flipbook digital*, tetapi sudah menggunakan kurikulum 2013, guru juga sudah menggunakan media yang interaktif dan guru sudah menggunakan media *power point* dalam pembelajaran di kelas. Tetapi media berbentuk *flash flipbook digital* belum digunakan sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada Ibu Liah Suparni S.Pd sebagai guru sejarah kelas XI mengenai keterbatasan media, guru sudah menggunakan media pembelajaran, akan tetapi pengembangan media pembelajaran berbasis *digital* belum dikembangkan secara maksimal.

Kondisi di atas menggambarkan guru sudah menggunakan media pembelajaran tetapi belum maksimal melakukan pengembangan media pembelajaran yang berbasis *digital*. Hal ini menjadi salah satu alasan untuk pengembangan media pembelajaran yang berbasis *digital* untuk

dijadikan bahan media pembelajaran, karena melihat sarana dan prasarana yang memadai untuk dipakai proses pembelajaran, sehingga peneliti merasa perlu melakukan pengembangan media *flash flipbook digital*.

*Flash flipbook digital* adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas seperti buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Selain itu pembaca dapat menemukan perasaan membaca buku yang sesungguhnya, sehingga didapatkan pengalaman visual yang lebih baik (Candra, 2016 : 30).

Adapun aplikasi yang digunakan untuk membuat *flash flipbook digital* adalah aplikasi *Kvisoft flipbook maker*. *Kvisoft flipbook maker* adalah *software* untuk membuat *file PDF (Portable Document Format)* menjadi halaman *flash*, tiap halaman *PDF* bisa di *flip* (bolak balik) seperti buku sesungguhnya. *Software* ini akan mengkonversi *file PDF* seperti majalah *online*, *e-surat* kabar, katalog *online*, buku *digital*, dan publikasi lainnya untuk berbagi *online*. Penggunaan sangat mudah untuk membuat *flash* yang realistis membalik halaman buku tanpa keterampilan pemrograman (Hidayatullah, 2016: 84). Cukup dengan 3 langkah mengimpor *PDF/gambar/FLV*, menyesuaikan gaya dan penerbitan, pengguna dapat mengkonversi *PDF* ke *flash* publikasi berbasis *digital* dengan antarmuka pengguna yang *intuitif*.

Media *flash flipbook digital* selain memudahkan guru juga dapat memudahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri di rumah dengan mengakses melalui Youtube. Dengan adanya pengembangan media *flash flipbook digital* diharapkan dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan memudahkan untuk belajar sejarah dimanapun dan kapanpun. Pada hakikatnya pembelajaran sejarah bukan

merupakan suatu masa yang final, terhenti, dan tertutup, sejarah bersifat terbuka dan berkesinambungan. Sehingga, dalam sejarah, masa lampau manusia, bukan demi masa lampau itu sendiri dan dilupakan begitu saja, akan tetapi dapat dijadikan gambaran bagi kita untuk bertindak dimasa sekarang dan untuk mencapai kehidupan yang lebih baik di masa mendatang.

Salah satu sejarah yang sangat berpengaruh besar bagi bangsa Indonesia ialah tentang kemerdekaan Indonesia, di balik kemerdekaanya Indonesia, banyak sekali perlawanan-perlawanan yang dilakukan rakyat Indonesia untuk mengusir penjajah, perlawanan tersebut tidak hanya yang bersifat nasional tetapi juga banyak yang bersifat lokal, salah satunya ialah perlawanan yang dilakukan rakyat Banten terhadap kekejaman penjajah, dan perlawanan itu lebih dikenal dengan nama “Pemberontakan Petani Banten 1888 atau Geger Cilegon 1888”.

Pengetahuan siswa tentang sejarah lokal masih kurang, karena sebagian besar siswa hanya mengetahui sejarah nasional, jarang yang mengetahui sejarah lokalnya, padahal banyak perjuangan lokal yang tidak kalah penting salah satunya ialah Geger Cilegon 1888. Geger Cilegon 1888 adalah salah satu perjuangan masyarakat lokal untuk merdeka dari penjajah. Oleh karena itu perlu adanya upaya lebih, agar siswa dapat mengetahui sejarah lokal, dapat mempelajari dan memahami dari proses Geger Cilegon 1888 dan mengambil nilai-nilai sejarahnya.

Senada dengan pendapat Fauzan (2013: 25) beberapa permasalahan yang menjadi keresahan selama ini dalam pembelajaran sejarah diantaranya adalah pembelajaran sejarah hanya menyentuh atau membahas materi sejarah nasional di sisi lain sejarah lokal terabaikan.

Kajian sejarah lokal tidak lagi dapat dipandang tidak menarik, kurang luas dampaknya, atau alasan lain yang

tradisional kajian sejarah lokal adalah kajian yang menuntut kesungguhan, dukungan keahlian antara lain dengan pendekatan “*total history*”, *struktural*, *multidisipliner*, baik dalam visi dirinya sendiri, maupun dalam kerangka nasional Rohyati (2007) dalam Fauzan (2013: 26). Pendidikan sejarah lokal dan sejarah nasional merupakan proses enkulturasi dalam rangka *nation and character building*.

Dari beberapa permasalahan diatas peneliti merasa perlu mengenalkan sejarah yang bersifat lokal terhadap peserta didik agar peserta didik memahami sejarah lokal dilingkungannya khususnya sejarah lokal yang ada di Banten yaitu mengenai Geger Cilegon 1888. Materi Geger Cilegon 1888 termuat dalam kompetensi dasar (KD) 3.2 menganalisis strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Eropa ( Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris ) sampai dengan abad ke-20 (KD) 4.2 yaitu mengolah informasi tentang strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Eropa ( Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) sampai dengan Abad ke-20 dan menyajikan dalam bentuk cerita sejarah. Pokok-pokok bahasan yang berkaitan dengan perlawanan rakyat Banten atau Geger Cilegon tahun 1888 dapat dipaparkan dalam bentuk *flash flipbook digital* sesuai indikator pembelajaran yang harus dicapai.

Dari latar belakang di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan sejarah lokal dalam bentuk media pembelajaran *flash flipbook digital*. Oleh karena itu dirumuskan dalam judul “Pengembangan Media *Flash Flipbook Digital* dalam Pembelajaran Sejarah SMA Materi Sejarah Lokal Geger Cilegon 1888 di SMA N 1 Ciruas”

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research

and Development (R&D). Borg and Gall (1983: 773) berpendapat:

“educational research and development is a process used to develop and validate educational products. the steps of this process are usually referred to as the R & D cycle, which consists of studying research findings, field testing it in the setting where it will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage, in more rigorous programs of R&D, this cycle is repeated until the field-test data indicate that the product meets its behaviorally defined objectives”

(Penelitian dan pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah proses ini biasanya disebut sebagai siklus R & D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian sesuai temuan, uji lapangan dalam pengaturan di mana ia akan digunakan pada akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan di lapangan- tahap pengujian, dalam program yang lebih ketat dari R & D, siklus ini diulangi hingga data uji lapangan menunjukkan bahwa produk memenuhi tujuan yang ditetapkan secara perilaku).

Penelitian dan pengembangan telah menghasilkan suatu produk yang layak dan menarik, serta lebih memungkinkan untuk diterapkan sebagai media pembelajaran jika produk tersebut telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli pendidikan serta mendapatkan penilaian kementerian dari siswa. Penelitian pengembangan pendidikan meliputi proses pengembangan dan validasi produk. Melalui penelitian pengembangan, peneliti berusaha untuk menciptakan media. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran dalam bentuk *flash*

*flipbook digital* yang mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Pengembangan produk *flash flipbook digital* memerlukan beberapa langkah dalam prosesnya. Prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall (1983: 775):

“The major step in the R & D cycle used to develop mini courses are as follows: Research and information collecting, Planning, Develop preliminary form of product, Preliminary field testing, Main product revision, Main field testing, Operational product revision, Operational field, Final product revision, Dissemination and implementation”

(Langkah utama dalam siklus R&D yang digunakan untuk mengembangkan bagian kecil adalah sebagai berikut: pencarian kembali dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan bentuk awal produk, pengujian lapangan awal, revisi produk utama, pengujian lapangan utama, revisi produk operasional, produk akhir revisi, diseminasi dan implementasi).

Berdasarkan kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa menurut Borg & Gall langkah-langkah pengembangan R&D sebagai berikut:

- 1) Research and information collecting (pencarian dan pengumpulan data).
- 2) Planning (perencanaan).
- 3) Develop preliminary form of product (mengembangkan bentuk produk awal).
- 4) Preliminary field testing (uji coba lapangan awal).
- 5) Main product revision (revisi hasil uji coba lapangan awal).
- 6) Main field testing (uji coba lapangan utama).
- 7) Operational product revision (revisi produk operasional).
- 8) Operational field testing (uji coba lapangan operasional).

- 9) Final product revision (penyempurnaan produk akhir).
- 10) Dissemination and implementation (diseminasi dan implementasi).

## **HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN**

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *flash flipbook digital* pada kajian materi Geger Cilegon 1888 pada kelas XI SMA Negeri 1 Ciruas. Hasil penelitian pada pengembangan media pembelajaran *flash flipbook digital* ini dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan yang mengacu pada metode penelitian Borg and Gall.

### **1) Pencarian dan pengumpulan data**

Pencarian dan pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan pertama studi literasi dan penyebaran angket, melalui buku-buku sumber, jurnal dan artikel yang berkaitan dengan media pembelajaran *flash flipbook digital* studi literasi dilakukan. Sedangkan untuk angket sendiri dibuat untuk melakukan analisis kebutuhan media yang diberikan kepada guru kelas XI SMAN 1 Ciruas untuk mengetahui kurikulum apa yang sekolah tersebut gunakan dan jenis media pembelajaran seperti apa yang sekolah tersebut gunakan. Setelah angket tersebut diisi oleh guru, dapat diketahui bahwa dalam kurikulum yang sekolah gunakan yaitu kurikulum 2013. Melalui angket tersebut juga dapat diketahui bahwa guru belum pernah menggunakan media *flash flipbook digital* pada kajian materi Geger Cilegon 1888, dan guru juga sudah mengajarkan sejarah lokal tetapi tidak begitu mendalam. Sehingga guru setuju dengan adanya pembuatan media pembelajaran *flash flipbook digital* dengan materi Geger Cilegon 1888.

### **2) Perencanaan**

Penelitian ini berasal dari adanya latar belakang masalah. Berdasarkan analisis materi Geger Cilegon 1888, materi ini

memerlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat menunjang dalam pembelajaran. Dari hasil analisis kebutuhan materi Geger Cilegon di SMA Negeri 1 Ciruas memerlukan media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik serta menunjang pembelajaran bagi guru yang menyampaikan informasi.

Pada materi ini media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran *flash flipbook digital*. Pengembangan media pembelajaran berbasis *flash flipbook digital* ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih dapat meningkatkan minat belajar karena *flash flipbook digital* yang dikembangkan memiliki banyak konten berupa gambar, video, isi dan warna yang menarik ditambah dengan soal latihan sehingga diharapkan dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dan aktif lagi pada proses pembelajaran.

### **3) Mengembangkan Bentuk Produk Awal**

Pengembangan produk awal yang telah dibuat berupa media pembelajaran berbasis *flash flipbook digital* yang di desain dengan menggunakan konten pdf yang meliputi menyusun garis besar isi media, mendesain isi media, membuat instrumen, dan penyusunan RPP. Tahapan ini merupakan tahapan perakitan media *flash flipbook digital* yang telah dibuat dari tahapan pengumpulan data sebelumnya. Tahapan ini juga merancang untuk pembuatan cover depan yang ada pada video dalam aplikasi *kvisoft flipbook maker*. Pengembangan produk ini masih belum terbukti kelayakannya, maka perlu adanya uji ahli terlebih dahulu.

### **4) Uji Lapangan Awal**

Sebelum diujicobakan produk yang telah dikembangkan, harus melewati tahapan validasi (uji ahli) terlebih dahulu. Tujuannya agar mengetahui apakah media pembelajaran tersebut telah memenuhi kriteria atau belum. Uji

ahli untuk validasi media pembelajaran ini dilaksanakan dalam 3 kategori.

Setelah media selesai melalui tahap pembuatan, maka tahap selanjutnya adalah validasi media. Validasi media pada penelitian ini divalidasi oleh 1 ahli media, yakni Reza Mauldy Raharja, M.Pd selaku dosen UNTIRTA dan lulusan Teknologi Pendidikan. 1 ahli materi, yakni Tubagus Umar Syarif Hadi Wibowo, M.Pd selaku dosen Pendidikan Sejarah Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Dan 1 ahli pendidikan, yakni Abdul Somad, SS, M.Pd sebagai guru di SMA N 1 Ciruas dan ketua MGMP. Berikut penjabaran hasil dari validasi media pembelajaran *flash flipbook digital* pada kajian materi Geger Cilegon 1888 yang dilakukan oleh ahli:

#### **5) Analisis dan Revisi Produk**

Setelah media divalidasi oleh para ahli (materi, media, dan pendidikan), maka ada beberapa komentar dan saran yang diberikan guna menyempurnakan pengembangan media pembelajaran *flash flipbook digital* ini, sehingga media *flash flipbook digital* perlu direvisi sebelum dilakukan uji coba secara terbatas di sekolah atau kelas yang menjadi sampel dalam penelitian.

#### **6) Uji Coba Produk Terbatas**

Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 29 Juli 2019. Kelas XI menjadi sampel dalam penelitian ini sekaligus menjadi tempat untuk menguji coba media pembelajaran berbasis *flash flipbook digital*. Dalam mengambil sampel dilakukan dengan cara teknik *sampling purposive sampling*, teknik ini menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan kebutuhan penelitian (Riduwan, 2013:63). Maka sampel yang digunakan adalah 20 orang peserta didik kelas XI untuk melakukan uji coba terbatas. Pada uji coba kelompok kecil/terbatas, jumlah peserta didik yang optimal antara 8 sampai 20 orang menurut Brach dalam Suryani, dkk. (2018: 213)

Berdasarkan analisis data penilaian respon peserta didik terhadap 20 jumlah responden didapatkan jumlah skor keseluruhan 89% dan termasuk dalam kriteria “Sangat baik”. Maka hasil uji coba terhadap peserta didik dalam skala terbatas sangat baik, media ini didesai sesuai dengan memperhatikan kondisi dan prinsip-prinsip psikologisnya yaitu: motivasi, tujuan pembelajaran, emosi, partisipasi, umpan balik, umpan balik, penguatan, latihan dan penguasaan. Prinsip-prinsip tersebut sejalan dengan pendapat Arsyad (2014: 71-74) teori belajar, kondisi dan prinsip-prinsip psikologi perlu dipertanggungjawabkan dalam pemilihan dan penggunaan media yaitu: memotivasi, perbedaan individual, tujuan pembelajaran, organisasi isi, persiapan selama belajar, emosi, partisipasi, umpan balik, pengetahuan, latihan dan pengulangan, penerapan. Dengan memperhatikan teori-teori belajar berdasarkan kondisi dan prinsip pemilihan media pembelajaran *flash flipbook digital* ini sangat baik pada uji coba skala terbatas, sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan untuk kelayakan media *flash flipbook digital* ini.

#### **Kelayakan Media *flash flipbook Digital***

Media yang dipilih dalam pengembangan ini adalah *flash flipbook digital*, karena media tersebut dapat menyajikan konten yang sesuai dengan pembelajaran. *Flash flipbook digital* merupakan media audio visual yang mampu menyajikan pembelajaran dengan didukung konten gambar, video yang menarik dan dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran sejarah. Tujuan pembelajaran sejarah menurut Leo Agung dan Sri Wahyuni (2013: 56) mendorong siswa berpikir kritis-analitis, memahami bahwa sejarah merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari, mengembangkan kemampuan intelektual dan keterampilan untuk memahami proses perubahan dan keberlanjutan masyarakat.

Pengembangan media *flash flipbook digital* menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* dan aplikasi *videoscribe*, dimulai dari mempersiapkan kebutuhan mulai dari menyiapkan laptop, mouse, dan beberapa software yang dibutuhkan. Setelah itu media dibuat sesuai dengan desain yang telah ditentukan sebelumnya, yaitu sesuai dengan peta kompetensi, peta materi, dan naskah media. Terakhir media diperiksa oleh ahli untuk mendapat kepastian bahwa media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran. Proses produksi media pembelajaran menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* dan aplikasi *videoscribe* sebagai aplikasi tambahan dalam penelitian ini sesuai dengan tahapan produksi media yang dikemukakan oleh Suryani, dkk. (2018: 65) yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Pengembangan media *flash flipbook digital* dikemas dengan konten yang dapat memberi keterbacaan bagi para peserta didik. Pemilihan teks disesuaikan dengan jenis dan ukuran yang mampu dibaca siswa dengan jelas. Pengemasan warna, gambar dan video dalam media *flash flipbook digital* mampu menarik perhatian siswa untuk memperhatikan pembelajaran. Video atau film yang digunakan untuk mendukung media tersebut juga mampu menggugah semangat siswa untuk belajar. Konten yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan kajian materi Geger Cilegon 1888. *Kvisoft flipbook maker* juga mudah digunakan dan dapat dimanfaatkan dalam berbagai macam pelajaran. Berdasarkan uraian tersebut maka pembuatan media pembelajaran menggunakan *kvisoft flipbook maker* telah memenuhi syarat VISUALS (Imtihana, 2014) yaitu, Visible, Interesting, Useful, Accurate, Legimate, dan Structure. Ketercapaian syarat VISUALS media pembelajaran *flash flipbook digital* dalam pembelajaran sejarah pada kajian materi

Geger Cilegon 1888 di kelas XI dibuktikan melalui validasi media yaitu oleh ahli media dan ahli materi dan ahli pendidikan dengan hasil sebagai berikut: Menurut ahli media hasil presentase yang diperoleh untuk media pembelajaran berbasis *flash flipbook digital* tersebut adalah 89% termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Kemudian dari uji ahli materi mendapatkan skor 78% dalam kategori "layak" selanjutnya untuk hasil perolehan nilai dari ahli pendidikan mendapatkan presentase sebesar 90% termasuk dalam kategori "Sangat Layak", perolehan tersebut adalah perolehan skor yang paling tertinggi dari para uji ahli. Dari ketiga para ahli tersebut maka media yang digunakan dinyatakan "sangat layak" dan layak digunakan.

Setelah media sudah dinyatakan layak oleh para ahli maka selanjutnya di uji cobakan kepada peserta didik secara terbatas. Adapun hasil perolehan nilai dari Uji Coba Terbatas oleh siswa dengan sampel 20 orang siswa yaitu sebesar 86% termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa yaitu tiga siswa, mereka menyatakan tertarik di karenakan sebelumnya tidak pernah belajar menggunakan media buku digital seperti ini, mereka juga merasa tertarik karena konten di dalamnya terdapat video dan film sehingga proses pembelajaran tidak membosankan. Minat siswa untuk belajar menggunakan media *flash flipbook digital* ini tinggi, dan merubah suasana kelas yang menjadi lebih aktif. Dan yang terakhir dapat dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran media pembelajaran *flash flipbook digital* tersebut dinyatakan "Sangat Layak"

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *flash flipbook digital* pada mata pelajaran sejarah pada kajian materi Geger Cilegon 1888 di kelas XI, maka media tersebut dianggap berhasil dikembangkan

menjadi media yang lebih baik karena telah dikemas sesuai dengan rancangan dan mampu memberikan manfaat bagi pembelajaran. Menurut Suryani, dkk (2018:14-15) manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa adalah: a. Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah: 1) Membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar, 2) memiliki pedoman, arahan, dan urutan pengajaran yang sistematis, 3) membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran, 4) membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama materi pelajaran yang abstrak, seperti matematika, fisika, dan lain-lain, 5) memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan, 6) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan, 7) membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan, 8) membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar. b. Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah: 1) merangsang rasa ingin tahu untuk belajar, 2) memotivasi siswa untuk belajar baik di kelas maupun mandiri, 3) memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media, 4) memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran, 5) memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Produk pengembangan media *flash flipbook digital* pada mata pelajaran sejarah kelas XI pada kajian materi Geger Cilegon 1888 didasarkan pada metode Penelitian dan Pengembangan

(Research and Development). Dalam metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) mempunyai beberapa langkah yaitu pencarian dan pengumpulan data, perencanaan, mengembangkan produk awal (validitas uji ahli), revisi produk dan uji coba terbatas. Setelah melalui tahap tersebut dapat disimpulkan bahwa produk akhir media pembelajaran *flash flipbook digital* pada mata pelajaran sejarah pada kajian materi Geger Cilegon 1888 dinilai efektif digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi dari guru ke peserta didik kelas XI di SMA N 1 Ciruas.

2. Pengembangan media pembelajaran *flash flipbook digital* pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 1 Ciruas layak digunakan untuk proses pembelajaran sejarah pada kompetensi dasar 3.2 Menganalisis strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) ke Indonesia dengan presentase Uji Ahli Media 89%, Uji Ahli materi 78%, uji ahli pendidikan 90% dan Uji Coba Terbatas 86%. Media pembelajaran menggunakan *flash flipbook digital* dianggap layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan media pembelajaran menggunakan *flash flipbook digital* telah melewati tahap pengembangan yang sesuai dengan prosedur dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dan ahli pendidikan

### DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Leo dan Sri Wahyuni. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo.
- Borg & Gall. 1983. *Educational Rsearch*. NewYork: 91 90 89 8887 86 85

- Candra, Rustika. 2016. *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Flipbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam As-Salam Malang*. UIN Maulana Malik Ibrahim: Malang
- Fauzan, Rikza. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Living History Dalam Materi Sejarah Lokal Geger Cilegon 1888 Sebagai Upaya Membangun Nilai Patriotisme Siswa*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa: Serang.
- Hidayatullah, M. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Sampang*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro.
- Munawaroh, Hayatun. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kvisoft pada Materi Ekosistem Untuk Memberdayakan Sikap Peduli Lingkungan Peserta Didik Kelas X di SMA*. Skripsi: UIN Raden Intan Lampung.
- Imtihana, Mutia. 2014. *Pengembangan Buklet Berbasis Penelitian sebagai Sumber Belajar Materi Pencemaran Lingkungan di SMA*. Jurnal. Universitas Negeri Semarang: J.Biol Educ 3 (2).
- Riduwan. 2008. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk & Setiawan A. dkk 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.