

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK MAKER PADA MATERI NILAI MUTLAK KELAS X SMAN 4 KEDIRI

by Norma Septa Fauziah Npm.18.1.01.05.0003

Submission date: 04-Feb-2022 07:30PM (UTC-0800)

Submission ID: 1755295130

File name: Norma_s.f_0003.pdf (1.76M)

Word count: 9892

Character count: 64619

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) DENGAN MEDIA
PEMBELAJARAN *FLIPBOOK MAKER* PADA MATERI NILAI MUTLAK
KELAS X SMAN 4 KEDIRI

¹
SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi Matematika FIKS UN PGRI Kediri



OLEH :

NORMA SEPTA FAUZIAH

NPM.18.1.01.05.0003

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2022

Skripsi oleh :

NORMA SEPTA FAUZIAH
NPM : 18.1.01.05.0003

Judul :

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) DENGAN MEDIA
PEMBELAJARAN *FLIPBOOK MAKER* PADA MATERI NILAI MUTLAK
UNTUK KELAS X SMAN 4 KOTA KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri

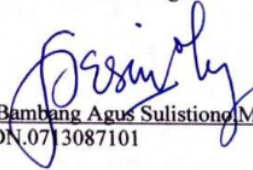
Tanggal...05 - 01 - 2022.....

Pembimbing I



Dr. Aprilia Dwi Handayani, S.Pd., M.Si
NIDN.0721048402

Pembimbing II



Dr. Bambang Agus Sulistiono, M.Si
NIDN.0713087101

Skripsi oleh :

NORMA SEPTA FAUZIAH

NPM : 18.1.01.05.0003

Judul :

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) DENGAN MEDIA
PEMBELAJARAN *FLIPBOOK MAKER* PADA MATERI NILAI MUTLAK
UNTUK KELAS X SMAN 4 KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi


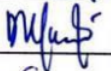
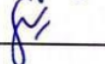
Prodi Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Pada Tanggal 19 - 01 - 2022

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Pesaratan

Panitia Penguji :

- | | | |
|---------------|--|--|
| 1. Ketua | : Dr. Aprilia Dwi Handayani, S.Pd., M.Si |  |
| 2. Penguji I | : Dian Devita Yohanie, M.Pd |  |
| 3. Penguji II | : Dr. Bambang Agus Sulistyono, M.Si |  |

Mengetahui,

Dekan EIKS



B. AGUS SULISTIONO, M.Si

NIDN.0007076801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Norma Septa Fauziah

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl.lahir : Kediri, 11 September 1999

Npm : 18.1.01.05.0003

Fak/Jur/Prodi : FIKS / S1 Pendidikan Matematika

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di satu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 05 - Januari - 2022

Yang Menyatakan



NORMA SEPTA FAUZIAH
NPM.18.1.01.05.0003

Abstrak

Norma Septa Fauziah: Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan Media Pembelajaran *Flipbook Maker* pada Materi Nilai Absolut Siswa Kelas X SMAN 4 Kota Kediri, Skripsi, Pendidikan Matematika, FIKS UN PGRI Kediri, 2021

Kata Kunci: Pengembangan, Pendidikan, Media Pembelajaran.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh observasi yang dilakukan peneliti, bahwa siswa merasa bosan dalam belajar matematika. Karena mereka merasa kesulitan untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru dengan metode konvensional. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran untuk menarik tanggapan siswa terhadap materi nilai mutlak dalam pembelajaran matematika. Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan media pembelajaran pembuat flipbook dimana media pembelajaran pembuat flipbook dilengkapi dengan video penjelasan PPT.

Tujuan penelitian ini adalah (1) menghasilkan produk berupa lembar kerja siswa (LKS) dengan menggunakan alat pembuat Flipbook, (2) untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap lembar kerja siswa (LKS) dengan menggunakan media pembuat Flipbook.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Research & Development (R&D) untuk menghasilkan produk yang layak pakai. Dengan menggunakan model pengembangan Brog and Gall yang dimodifikasi dari Sugiyono. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 1 dan X MIPA 2 SMAN 4 Kediri pada materi nilai mutlak. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket respon siswa untuk uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan setelah mengetahui media pembelajaran pembuat flipbook.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kelayakan disimpulkan bahwa (1) Hasil validasi ahli materi dan praktisi 87,5% dalam kategori Baik. Ahli media, ahli materi, dan praktisi 88,3% dalam kategori Baik. Pakar dan praktisi RPP mendapat skor 91,75% dalam kategori Baik. Sehingga pengembangan media pembelajaran flipbook maker ini cukup baik untuk digunakan. (2) Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran dilakukan dengan uji coba kelompok kecil 5 siswa kelas X MIPA 2 dan uji coba lapangan 15 siswa kelas X MIPA 1. (3) angket respon siswa diberikan setelah pembelajaran menggunakan pembelajaran flipbook maker media. Data tersebut diperoleh dari data respon tes kelompok kecil siswa kelas X MIPA 2 yang berjumlah 6 siswa 94,4% kategori baik dan uji coba lapangan siswa kelas X MIPA 1 yang berjumlah 15 siswa SMAN 4 Kota Kediri kategori cukup baik 81,1%. Berdasarkan penelitian ini, media pembelajaran flipbook maker dapat meningkatkan respon siswa selama proses pembelajaran matematika.

MOTTO

“ Jangan Menilai Seseorang dari Kesuksesan, Tetapi nilai dari seberapa sering saya jatuh dan berhasil bangkit kembali.”

- Nelson Mandela -

Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua Orang Tua Ku Tercinta

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas rahmat dan hidayahnya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK MAKER* PADA MATERI NILAI MUTLAK UNTUK KELAS X SMAN 4 KOTA KEDIRI” ini ditulis guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Program Studi FIKS Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus – tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa,
2. Dr. Sulistiono, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains (FIKS) Universitas Nusantara PGRI Kediri,
3. Dr. Aprilia Dwi Handayani, S.Pd., M.Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Nusantara PGRI Kediri,
4. Dr. Aprilia Dwi Handayani, S.Pd., M.Si selaku Dosen Pembimbing I Skripsi yang penuh kesabaran memberiksn dorongan, bimbingan, dan saran dalam penyusunan skripsi ini,
5. Dr. Bambang Agus Sulistiono, M.Si selaku Dosen Pembimbing II Skripsi yang penuh kesabaran memberikan dorongan, bimbingan, dan saran dalam penyusunan skripsi ini.

6. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd selaku validator instrumen, yang sudah bersedia dan membantu dalam penyusunan skripsi,
7. Dian Devita Yohanie, M.Pd selaku validator instrumen. yang sudah bersedia dan membantu dalam penyusunan skripsi,
8. Drs. Sony Tataq Setya Suwasono, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMAN 4 Kediri yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian di SMAN 4 Kediri.
9. Drs. Akhmad Riduwan, M.Pdi selaku guru matematika SMAN 4 Kediri yang telah bersedia membantu penelitian selama melaksanakan penelitian di SMAN4 Kediri.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan.

Kediri, 05 Januari 2022



NORMA SEPTA FAUZIAH
NPM:18.1.01.05.0003

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	5
F. Spesifikasi Produk yang akan dikembangkan.....	5
BAB 2 LANDASAN TEORI	6
A. Media Pembelajaran.....	6
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2. Manfaat Media Pembelajaran	8
3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	9
B. Lembar Kerja Siswa(LKS).....	10
1. Pengertian Lembar Kerja Siswa (LKS)	10
2. Unsur-unsur Lembar Kerja Siswa (LKS).....	11
3. Manfaat Lembar Kerja Siswa (LKS)	11
C. Media <i>Flipbook Maker</i>	11

1. Pengertian <i>Flipbook Maker</i>	11
2. Kelebihan dan Kekurangan <i>Flipbook Maker</i>	12
3. Cara Penggunaan Media <i>Flipbook Maker</i>	13
D. Materi Nilai Mutlak	17
BAB 3 METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian	24
B. Metode Penelitian	24
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	25
1. Potensi dan Masalah	25
2. Pengumpulan Data (Informasi)	26
3. Desain Produk	26
4. Validasi Desain	26
5. Perbaikan Desain	27
6. Uji Coba Produk	28
7. Revisi Produk	28
D. Jenis Data	29
E. Teknik Pengumpulan Data	29
F. Instrumen Pengumpulan Data	30
G. Teknik Analisis Data	31
BAB 4 DESKRIPSI, INTEPRETASI DAN PEMBAHASAN	34
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan	34
1. Potensi dan Masalah	34
2. Pengumpulan Data (Informasi)	35
3. Desain Produk	35
4. Validasi Desain	36
5. Perbaikan Desain	48
6. Uji Coba Produk	50
7. Revisi Produk	52
B. Pembahasan Hasil Penelitian	52
1. Kajian Produk Akhir	58

2. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Flipbook Maker</i>	59
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN.....	59
A. Simpulan	59
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	61
Lampiran - lampiran.....	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

⁴ Kata media berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2013:3) mengatakan bahwa media jika dipahami secara luas adalah manusia, bahan, atau peristiwa yang ⁴ membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau perilaku. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah mediana. Lebih khusus lagi, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk menangkap, mengolah, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Arsyad (2013:4) media adalah segala bentuk perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan inspirasi, gagasan, atau pendapat sehingga gagasan, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Menurut Suparman (Asyhar, 2012:4), media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mempengaruhi penggunaan alat peraga di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan

teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran kerangka berpikir pendidikan (Hujair, 2009). Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas sudah menjadi kebutuhan sekaligus tuntutan di era dunia ini.

¹⁸ Berdasarkan Hendro Darmodjo dari Jenny R.E Kaligis (1992:40) LKS atau Lembar Kerja Siswa adalah perangkat pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan keterlibatan atau aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar. Pada umumnya LKS berisi instruksi partium, eksperimen yang dapat dilakukan di rumah, materi diskusi, teka-teki silang, tugas portofolio, dan latihan soal, serta segala bentuk instruksi yang dapat mengajak siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan Surachman (1998: 46) yang menyatakan LKS sebagai jenis hand out yang disertakan untuk membantu siswa belajar secara terarah (guided discovery activities). Artinya melalui Lembar Kerja Siswa (LKS) siswa dapat melakukan kegiatan serta memperoleh semacam rangkuman materi yang menjadi dasar kegiatan tersebut. Ada juga kelebihan dan kekurangan LKS yaitu: menuntut siswa untuk mencapai kemampuan materi yang lebih target, melatih siswa untuk belajar mandiri, soal-soal yang terdapat pada lembar kerja siswa (LKS) cenderung monoton, pada LKS hanya dapat menampilkan gambar diam tidak bisa bergerak.

⁵ Aplikasi *flipbook maker* merupakan salah satu software yang mendukung sebagai media pembelajaran yang akan membantu dalam

proses pembelajaran karena software ini tidak hanya fokus pada penulisan tetapi dapat mencakup animasi, motilitas, video, dan audio yang dapat menjadikan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. menarik agar pembelajaran tidak monoton.

Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif adalah penggunaan media *flipbook maker*. *Flipbook maker* adalah aplikasi untuk memproduksi e-book, e-modul, e-paper dan e-magazine. Tidak hanya berupa teks, dengan menggunakan aplikasi *flipbook maker* Anda dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, link, dan video pada lembar kerja. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Flipbook maker* 2.4.10. Secara umum perangkat multimedia ini dapat memuat file berupa pdf, gambar, video. Siswa dapat membaca dengan perasaan seperti membuka buku secara fisik karena ada tempat-tempat yang ketika berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku. Penggunaan *flipbook maker* dapat meningkatkan minat belajar siswa dan juga dapat mempengaruhi prestasi belajar atau hasil belajar siswa. Penggunaan *Flipbook* dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar.

Dalam penelitian ini penggunaan aplikasi Flipbook Maker Pro 2.4.10 digunakan sebagai media pembelajaran untuk memudahkan siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan software ini tampilan media akan lebih bervariasi, tidak hanya teks, gambar, video, dan

lainnya audio namun animasi juga dapat disisipkan pada media ini agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik (Sugianto, 2013:104).

B. Identifikasi Masalah

Berbagai masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya manfaat dari teknologi komunikasi yang ada dalam proses pembelajaran.
2. Penggunaan metode pembelajaran yang tidak tepat dan monoton akan menghambat siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan, yaitu:

1. Bagaimana cara mengembangkan dari Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan media pembelajaran *Flipbook Maker*?
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan menggunakan media pembelajaran *Flipbook maker*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan produk berupa LKS dengan menggunakan *Flipbook maker*
2. Untuk mengetahui respon siswa pada LKS dengan menggunakan media *Flipbook maker*

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan LKS dengan media pembelajaran *flipbook maker* untuk pembelajaran matematika siswa kelas X SMAN 4 Kota Kediri konsep dasar nilai mutlak.

F. Spesifikasi Produk yang akan dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah lembar kerja yang berisi materi nilai mutlak, dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Lembar Kerja Siswa menggunakan aplikasi pembuat *flipbook*.
2. Lembar Kerja Siswa berisi video penjelasan sehingga menarik perhatian siswa untuk melihat, membaca, dan memahami materi.
3. LKS yang dikembangkan merupakan bahan ajar yang menggunakan media pembelajaran *flipbook maker*.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (Arsyad, 2013:3) mengatakan bahwa media jika dipahami secara luas adalah manusia, bahan, atau peristiwa yang membangun kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah media. Lebih khusus lagi, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung didefinisikan sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Banyak ahli yang memberikan batasan tentang media pembelajaran. Misalnya, katakanlah bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Gagne mendefinisikan media sebagai jenis komponen di lingkungan pembelajar yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Senada dengan Briggs, mengartikan media sebagai pengertian untuk memberikan rangsangan kepada siswa agar terjadi proses belajar.

Media pendidikan tentunya media yang digunakan dalam proses untuk mencapai tujuan pendidikan. Pada hakekatnya media pendidikan juga merupakan media komunikasi, karena proses pendidikan juga berarti proses komunikasi. Jika dibandingkan dengan media pembelajaran, media pendidikan lebih bersifat umum, begitu juga dengan pengertian pendidikan itu sendiri. Sedangkan media pembelajaran lebih bersifat spesifik, artinya media pembelajaran secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang telah dirumuskan secara khusus. Tidak semua media pendidikan berarti media pembelajaran, tetapi setiap media pembelajaran pasti menyertakan media pendidikan. (Wiratmojo, P dan Sesonohardjo, 2002).

Schramm (1997) dalam (Zakky, 2018) mendefinisikan media pembelajaran sebagai teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran, kemudian Briggs (1997) juga mendefinisikan media pembelajaran sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dsb (Zakky, 2018) juga menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada siswa.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau pesan berupa isi/materi pembelajaran.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran berbasis (Arsyad, 2014: 29-30) adalah:

1. Memperjelas penyajian pesan dan informasi. Pesan dan informasi dalam pembelajaran yang disajikan secara jelas dapat memperlancar proses pembelajaran sehingga hasil yang diperoleh juga meningkat.
2. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak. Hal ini dapat menumbuhkan motivasi belajar anak sehingga anak berpeluang untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Dengan menggunakan gambar, foto, video, slide, film, simulasi, keterbatasan tersebut dapat diatasi.
4. Menyampaikan kecenderungan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungannya. Dengan begitu, siswa akan saling membantu dalam memecahkan masalah yang terjadi di lingkungannya.

3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam memilih media pembelajaran ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan menurut (Arsyad, 2014: 74-76), yaitu:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang mengacu pada 3 ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang melibatkan pemahaman konsep.
2. Tempat untuk mendukung isi pelajaran yang berupa fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang dipilih harus sesuai dengan kebutuhan belajar dan kemampuan mental siswa agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif.
3. Guru terampil menggunakannya. Tentunya apapun media yang digunakan guru, guru harus mampu menggunakan media tersebut dengan baik dalam proses pembelajaran. Secanggih apapun media yang digunakan jika guru tidak mampu menggunakannya maka tidak akan ada manfaatnya dalam pembelajaran.
4. Kualitas teknis. Pengembangan media pembelajaran harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, misalnya visual harus jelas dan informasi atau pesan yang ingin disampaikan tidak boleh diganggu oleh unsur lain seperti latar.

B. LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

1. Pengertian Lembar Kerja Siswa (LKS)

⁹ Menurut Fahrie (dalam Fannie, 2014) lembar kerja siswa (LKS) lembar yang digunakan sebagai pedoman dalam pembelajaran dan berisi tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh siswa dalam pembelajaran tertentu. LKS merupakan media pembelajaran yang telah dikemas sedemikian rupa, sehingga dibutuhkan siswa untuk dapat mempelajari bahan ajar tersebut.

Menurut Andi Prastowo (2011:204) LKS adalah bahan ajar cetak berupa lembaran kertas yang berisi materi, rangkuman, dan petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh siswa, yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai.

LKS (Lembar Kerja Siswa) adalah bahan ajar yang telah dikemas sedemikian rupa, sehingga siswa dituntut untuk dapat mempelajari bahan ajar tersebut secara mandiri. Dalam LKS, siswa akan menerima materi, rangkuman, dan tugas terkait dengan menggunakan materi tersebut. Selain itu, siswa juga dapat menemukan arahan yang terstruktur untuk memahami materi yang diberikan. Dan pada saat yang sama, siswa diberikan materi dan tugas yang berkaitan dengan penggunaan materi tersebut (Belawati et al, 2007: 3:27).

2. Unsur-Unsur Lembar Kerja Siswa

Berdasarkan Depdiknas (2004) struktur atau unsur lembar kerja siswa (LKS) secara umum adalah judul, mata pelajaran, semester dan tempat, petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi penunjang, tugas dan langkah kerja.

3. Manfaat Lembar Kerja Siswa (LKS)

Tujuan penggunaan LKS (Lembar Kerja Siswa) adalah untuk meningkatkan aktivitas siswa dan meningkatkan pencapaian atau pemahaman materi pembelajaran melalui rangkaian kegiatan dan mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. Sedangkan Nyamupagedengu & Leliot (dalam Mustafa, 2013) menyatakan bahwa tujuan penggunaan LKS adalah untuk menunjang kegiatan pembelajaran khususnya dalam kegiatan pengamatan lingkungan.

C. Media *Flipbook maker*

1. Pengertian *Flipbook maker*

Flipbook maker from (Parisis, 2016) adalah sebuah software untuk membentuk e-book, e-catalog, e-brochure, e-presentation menggunakan relatif mudah hanya dengan menambahkan dokumen berupa pdf, png, bmp atau jenis video baik swf , mp4. Fungsi dari software ini adalah untuk membuka setiap halaman seperti buku fisik. Pembuat *Flipbook* dapat membuat dan memperbarui dokumen, foto, dan video yang diarsipkan ke dalam buku atau album fisik saat kita membuka halaman. Hasil akhir dari

software ini dapat disimpan dalam format swf, html, exe dan dapat dikirim langsung ke email pembuatnya. Selain itu, aplikasi ini memiliki fitur dan template desain seperti latar belakang, tombol kontrol, bilah navigasi, hyperlink, dan backsound. Pada flipbook maker ini terdapat tampilan yang lebih menarik karena siswa dapat membaca dengan perasaan seperti membaca buku secara fisik dengan animasi saat berpindah halaman seperti membuka buku tetapi pada komputer, laptop, atau handphone dan dengan menggunakan media diharapkan dapat memberikan pembaruan dalam proses belajar mengajar. Selain itu juga menumbuhkan minat belajar siswa sehingga prestasi belajar siswa akan meningkat.

2. Kelebihan dan kekurangan *Flipbook maker*

Kelebihan media ini bila digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

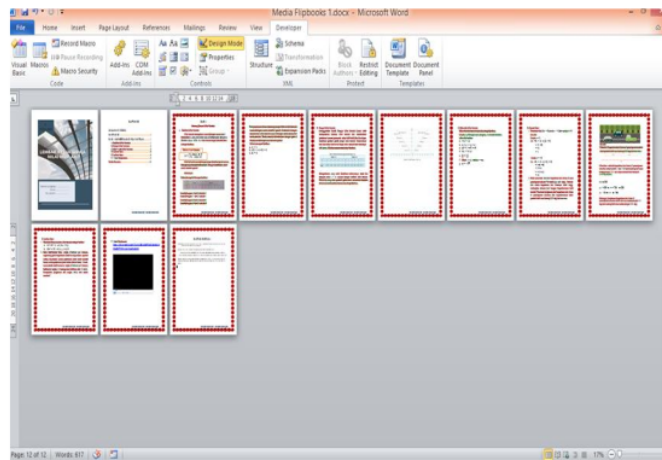
1. Memberikan pengalaman yang beragam kepada siswa dari semua media.
2. Mengatasi masalah kebosanan dan kebosanan siswa karena media yang digunakan bervariasi.
3. Media ini sangat baik digunakan untuk kegiatan belajar mandiri.
4. Mudah dibuka kapan saja dan di mana saja tanpa internet.

Namun dibalik beberapa kelebihanannya, media ini juga memiliki kekurangan, yaitu:

1. Pengguna harus menginstal aplikasi
2. Memerlukan perencanaan yang matang dan waktu yang lama serta modifikasi media

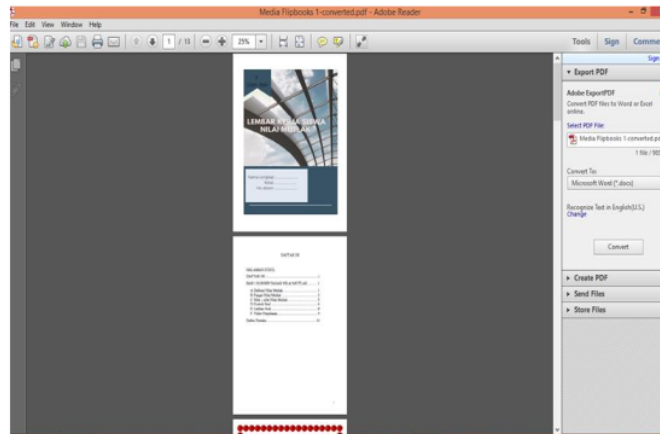
3. Cara penggunaan media *flipbook maker*

1. Buatlah materi nilai mutlak diketik dalam bentuk Ms.Word.
Setelah itu bisa di edit sesuai kreatifitas kita.



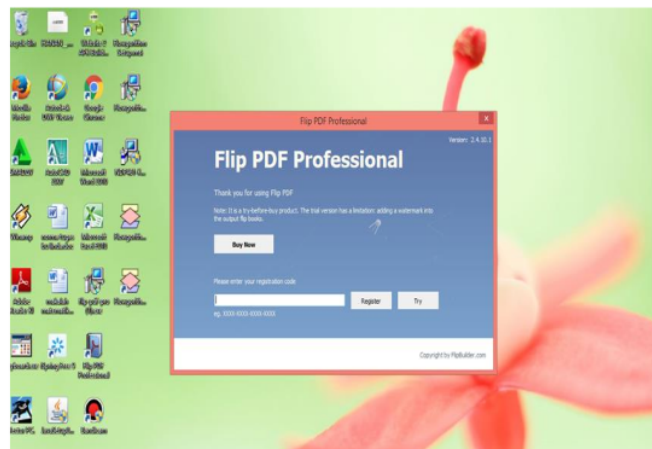
Gambar 2. 1 Tampilan materi dalam bentuk Ms.Word

2. Kemudian bahan yang sudah dibuat yang awalnya diketik di Ms.word, kemudian kami pdf agar dapat digunakan untuk mempermudah memasukkan file Ms.Word ke dalam bentuk pdf ke media pembuat flipbook.



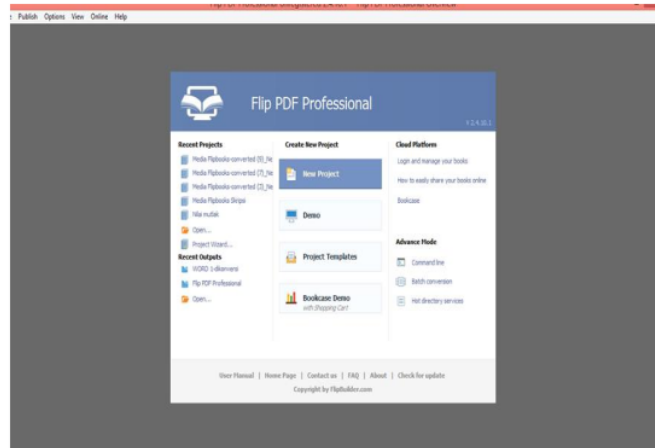
Gambar 2.2 Tampilan materi dalam bentuk Ms.Word di PDF Kan

- Setelah itu kita download dulu aplikasi pembuat flipbook, kemudian kita klik aplikasi pembuat flipbook. Berikut tampilan awal pembuat flipbook.



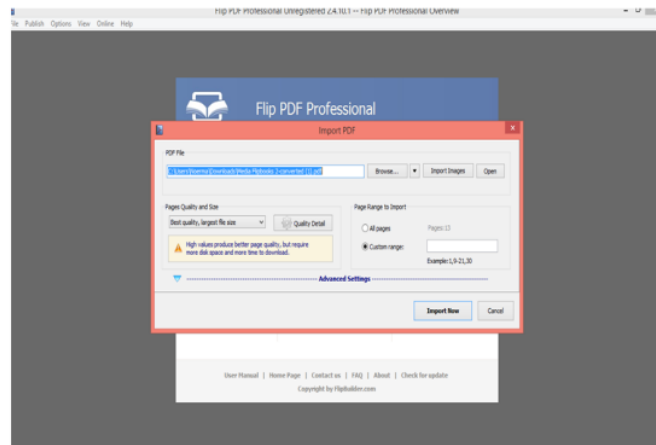
Gambar 2.3 Tampilan awal masuk aplikasi *Flipbook maker*

4. Kemudian kita klik Try pada bagian samping dengan Register agar kita bisa langsung masuk ke tampilan kedua yang fungsinya memasukkan file pdf untuk digunakan sebagai pembuat flipbook.



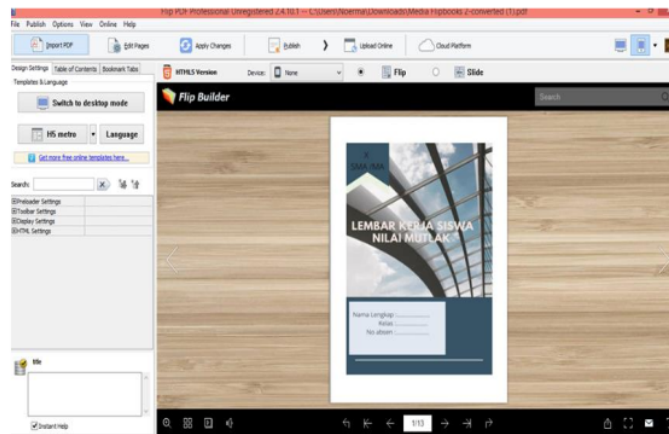
**Gambar 2. 4 Tampilan memasukkan file pdf ke aplikasi
*Flipbook Maker***

5. Setelah itu kita klik New Project



Gambar 2.5 Tampilan New Project pada *Flipbook Maker*

6. Kemudian kita klik Browser, maka akan muncul tampilan file lokal. Kami klik untuk memilih file yang disimpan di File Explorer (penyimpanan). Setelah itu kita klik Import Now untuk mengubah file tersebut menjadi media pembuat flipbook.



Gambar 2. 6 Tampilan Pertama sudah dimasukkan ke
aplikasi flibpook maker

7. Setelah itu kita klik publish, untuk memudahkan penyimpanan, lalu kita klik file, lalu klik save as agar tersimpan di aplikasi flipbook maker. Bisa dilihat di hp jadi gak perlu buka laptop lagi.
8. Link di hp: <https://online.flippingbook.com/view/299476520/>

D. Materi Nilai Mutlak

A. Definisi nilai mutlak

Nilai mutlak adalah bilangan real misalnya x yang ditulis atau dilambangkan dengan $|x|$ (Darmawijaya, 2006: 40). Nilai absolut dapat didefinisikan sebagai berikut:

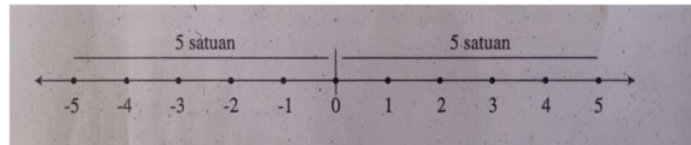
Definisi Nilai Mutlak

$$|x| = \begin{cases} x, & \text{untuk } x \geq 0 \\ -x, & \text{untuk } <0 \end{cases}$$

Nilai mutlak suatu bilangan dapat didefinisikan sebagai jarak antara bilangan tersebut dari nol (0). Dengan demikian, jarak selalu positif. Sebagai contoh :

Misalnya :

Perhatikan gambar garis bilangan berikut.



Gambar 2.7 Garis Bilangan

Jarak bilangan 1 dari 0 adalah 1.

Jarak bilangan -1 dari 0 adalah 1

Jarak bilangan 5 dari 0 adalah 5.

Jarak bilangan -5 dari 0 adalah 5

Dengan penjelasan garis bilangan 2.7 dapat diketahui bahwa nilai mutlak suatu bilangan selalu positif. Sehubungan dengan penentuan nilai mutlak suatu bilangan, muncul tanda mutlak. Tanda mutlak dilambangkan dengan garis 2 pada tepi suatu bilangan atau bentuk aljabar.

Misalnya sebagai berikut:

a. $|4| = 4$

b. $|-3| = -(-3) = 3$

c. $|0| = 0$

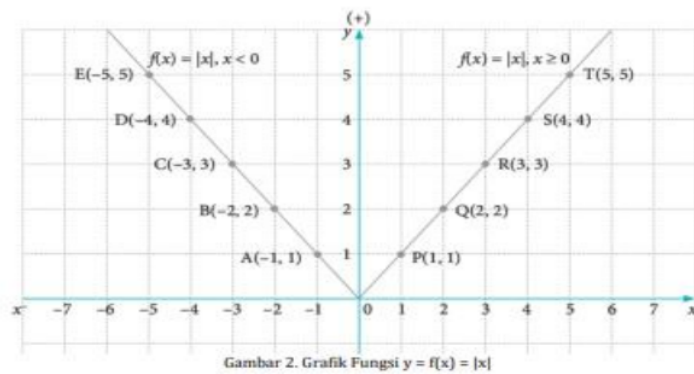
B. Fungsi Nilai Mutlak

Gambarlah grafik fungsi nilai mutlak untuk lebih memperjelas konsep nilai mutlak dan memberikan gambaran geometris, akan lebih baik jika kita dapat membuat grafik fungsi nilai mutlak. Sebelumnya kami membuat tabel nilai untuk fungsi nilai absolut dari beberapa titik bantu. Silakan lihat tabel berikut.

Tabel 2.1 Koordinat Titik Bantu yang Memenuhi Fungsi $y = |x|$

	Untuk $x < 0$						Untuk $x \geq 0$					
X	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	
y	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	
(x,y)	(-5,5)	(-4,4)	(-3,3)	(-2,2)	(-1,1)	(0,0)	(1,1)	(1,2)	(1,3)	(1,4)	(1,5)	

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, kita mengisi nilai $y = |x|$ sesuai dengan definisi nilai mutlak. Titik-titik yang diperoleh pada tabel tersebut kemudian disajikan dalam sistem koordinat kartesius sebagai berikut.



Gambar 2. 8 Grafik Koordinat Kartesius Fungsi $y = |x|$

C. Sifat-sifat Nilai Mutlak

Sifat-sifat nilai mutlak adalah sebagai berikut.

Untuk x, y bilangan real, dengan $y \neq 0$ maka berlaku sifat-sifat berikut.

- a. $|-x| = |x|$
- b. $|x - y| = |y - x|$
- c. $|x|^2 = |-x^2| = x^2$
- d. $|xy| = |x||y|$
- e. $\left|\frac{x}{y}\right| = \frac{|x|}{|y|}$
- f. Jika $|x| = |y|$ maka $x = \pm y$.
- g. $|x| = \sqrt{x^2}$

D. Contoh Soal

1. Tentukan nilai $|3x - 5|$ untuk $x = 3$ dan untuk $x = -2$!

Jawab :

Untuk $x = 3$

$$\begin{aligned} |3x - 5| &= |3 \times (3) - 5| \\ &= |9 - 5| \\ &= |4| \\ &= 4 \end{aligned}$$

Untuk $x = -2$

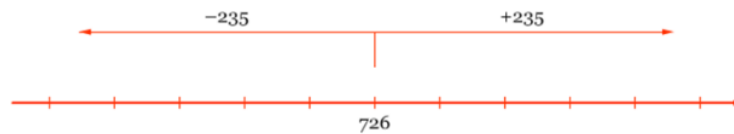
$$\begin{aligned} |3x - 5| &= |3 \times (-2) - 5| \\ &= |-6 - 5| \\ &= |-11| \\ &= -(-11) \\ &= 11 \end{aligned}$$

2. Pada suatu hari, kepadatan lalu lintas rata-rata di sebuah persimpangan adalah 726 mobil per jam (mph). Pada jam sibuk kepadatan lalu lintas lebih tinggi, sedangkan pada jam bebas kepadatan lebih rendah. Tentukan kisaran kepadatan lalu lintas di persimpangan jika kepadatan tidak pernah lebih atau kurang 235 mph dari rata-rata.



Jawab :

Diketahui kepadatan lalu lintas di perempatan tersebut tidak pernah lebih atau kurang 235 mpj dari rata-rata.



Misalkan v adalah kepadatan lalu lintas di perempatan tersebut, maka selisih v dan 726 harus kurang dari atau sama dengan 235, atau dapat dimodelkan menjadi

$$|v - 726| \leq 235.$$

$$|v| \leq 235$$

$$\leftrightarrow -235 \leq v - 726 \leq 235$$

$$\leftrightarrow 491 \leq v \leq 961$$

Sehingga, jangkauan kepadatan lalu lintas di perempatan tersebut lebih dari atau sama dengan 491 mpj dan kurang dari atau sama dengan 961 mpj.

E. Latihan Soal

1. Tentukan Penyelesaian nilai mutlak sebagai berikut :

a. $6 - |5 - 4| + 3(2 + |-1|)$

b. $5|4^2 - 2^5| - 2|1 + (-1)^3|$

2. Nilai untuk $|13| - |-5|$ adalah...

3. Hasil nilai mutlak dari $4 + |12 - 5|$ adalah...

4. Nilai untuk $|-4| - |-6 \times 2|$ adalah...

5. Pada mobil baru, jumlah kilometer per liter tergantung pada bagaimana mobil digunakan, apakah sering digunakan untuk perjalanan jarak jauh atau hanya untuk perjalanan jarak pendek (dalam kota). Untuk merek mobil tertentu, jumlah kilometer per liternya sekitar 2,8 atau lebih dari 12 km/L. Berapakah jarak tempuh mobil tersebut km/L...

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk menguji produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian. Penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk tertentu untuk bidang pendidikan matematika. Padahal banyak produk-produk tertentu di bidang pendidikan yang perlu dihasilkan melalui Research and Development.

Dalam penelitian ini dikembangkan menggunakan media pembelajaran yaitu flipbook maker. Dalam penelitian ini siswa kelas X SMA/MA. Penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan lembar kerja siswa (LKS) melalui media pembelajaran menggunakan flipbook maker.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian menurut Suharsimi Arikunto berarti metode yang digunakan penelitian dalam mengumpulkan data penelitian. Penelitian ini mengacu pada model Brog and Gall. Sugiyono menjelaskan bahwa ada 10 langkah dari Brog and Gall (Sugiyono, 2011). Model-model ini meliputi:

1. Potensi dan masalah
2. Pengumpulan Data
3. Desain Produk

4. Validasi Desain
5. Revisi Desain
6. Uji coba produk
7. Revisi Produk
8. Penggunaan Percobaan
9. Revisi Produk.
10. Produk massal

C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan produk yang dihasilkan dalam penelitian ini baru pada tahap pembentukan produk akhir yaitu lembar kerja siswa (LKS) melalui media pembelajaran menggunakan flipbook maker. Peneliti membatasi hanya 7 dari 10 model penelitian, yaitu: potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, pengujian produk, dan revisi produk. Setiap Pengembangan tentunya dapat memilih dan menentukan model penelitian yang paling sempurna untuk dirinya sendiri berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan tersebut. Oleh karena itu, penelitian yang dilakukan tidak sampai pada tahap pengujian penggunaan dan produksi massal dari produk yang telah diperoleh karena peneliti hanya melihat kelayakan produk berdasarkan penilaian validator. Untuk sampai pada uji coba penggunaan dan produksi massal produk tersebut, dapat dilakukan penelitian lebih lanjut

1. Potensi dan Masalah

Sebelum mengembangkan media pembelajaran atau Lembar Kerja Siswa (LKS), terlebih dahulu dilakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk melihat gambaran kondisi di lapangan terkait dengan proses belajar mengajar di SMAN 4 KOTA KEDIRI kemudian menganalisis permasalahannya. Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan cara observasi. Proses yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran yang berkaitan dengan pembuat flipbook.

2. Mengumpulkan Data (informasi)

Setelah potensi dan permasalahan dapat ditampilkan secara faktual dan up to date, maka perlu dilakukan pengumpulan berbagai data yang dapat digunakan sebagai bahan perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut.

3. Desain Produk

Dengan dikembangkannya produk media pembelajaran yang digunakan menggunakan media pembelajaran flipbook maker sebagai penunjang pembelajaran matematika kelas X di tingkat SMA/MA. Sumber referensi yang mengacu pada bahan yang digunakan. Sampul Buku, Daftar Isi, Pengertian Nilai Absolut, Fungsi Nilai Absolut, Sifat-Sifat Nilai Absolut, Contoh Soal, Soal Latihan, Daftar Pustaka.

4. Validasi Desain

Validasi desain berarti proses kegiatan untuk menilai apakah desain produk, dalam hal ini berupa lembar kerja siswa (LKS) untuk

mendukung pembelajaran matematika, akan lebih menarik dari sebelumnya.

¹³ Validasi desain terdiri dari dua tahap, yaitu:

1. Uji ahli materi

⁷ Tes ahli materi bertujuan untuk menguji minat dari segi materi, sistematika materi dan berbagai hal yang berkaitan dengan materi dan kesesuaian materi dengan kurikulum (standar isi).

¹³ 2. Uji ahli media

Uji ahli media bertujuan untuk mengetahui ketepatan standar minimal yang diterapkan dalam penyusunan lembar kerja siswa (LKS) dengan media pembelajaran flipbook maker untuk mengetahui minat dan minat lembar kerja siswa (LKS) dalam proses pembelajaran.

5. Perbaikan Desain

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka dapat diketahui kelemahan lembar kerja siswa (LKS) dengan menggunakan media pembelajaran flipbook maker. Kelemahan tersebut kemudian diperbaiki untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi. Jika perubahan yang dilakukan untuk menghasilkan produk baru sangat besar dan mendasar, evaluasi formatif kedua perlu dilakukan. Namun, jika perubahannya tidak terlalu besar dan tidak mendasar, produk baru tersebut siap digunakan di lapangan.

6. Uji coba produk

Produk jadi dirancang, kemudian akan diuji dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba ini dimaksudkan untuk memperoleh data (informasi). Uji coba dilakukan untuk mengetahui lembar kerja siswa (LKS) dengan menggunakan media pembelajaran flipbook maker. Ini menarik. Untuk pengujian produk dilakukan dengan menggunakan 2 cara yaitu :

1. Tes kelompok kecil

Pada tahap ini dilakukan uji coba untuk mengetahui respon siswa dan dapat memberikan penelitian terhadap kualitas produk yang dikembangkan, uji coba dilakukan pada 3-5 siswa yang dapat mewakili populasi sasaran.

2. Uji coba lapangan

Uji coba lapangan merupakan tahap terakhir dari evaluasi formatif yang perlu dilakukan. Pada tahap ini media yang dikembangkan atau dibuat sudah mendekati sempurna setelah melalui tahap pertama. Pada uji lapangan sekitar 5-9 siswa dengan berbagai karakteristik populasi sasaran.

7. Revisi Produk

Dari hasil uji coba produk, jika tanggapan guru dan siswa mengatakan bahwa produk ini bagus dan menarik, maka dapat dikatakan bahwa lembar kerja siswa (LKS) telah berkembang, sehingga membentuk produk akhir. Namun jika produknya kurang

tepat, maka hasil uji coba ini dijadikan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan yang dirancang, sehingga dapat menghasilkan produk akhir yang menarik yang dapat digunakan di sekolah.

D. Jenis Data

Dalam melakukan penelitian dan pengembangan (R&D), peneliti menggunakan 2 jenis yang dikumpulkan, yaitu:

1. Data kuantitatif : data yang diolah dengan cara merumuskan angka, data kuantitatif diperoleh dari skor angket yang diberikan kepada siswa.
2. Data kualitatif: data yang diberikan berupa uraian berupa kalimat. Data kualitatif ini berupa kritik dan saran dari validator terhadap produk yang dikembangkan dengan deskripsi pelaksanaan uji coba produk.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan LKS (Lembar Kerja Siswa) ini menggunakan 3 jenis, yaitu:

1. Dokumentasi

Pada saat pengujian produk Lembar Kerja Siswa (LKS) menggunakan aplikasi pembuat flipbook, peneliti mengumpulkan data tentang kondisi siswa.

2. Kuesioner (Kuesioner)

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pertanyaan

tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner (Kuesioner) dapat berupa pertanyaan tertutup. Evaluasi media pembelajaran melalui LKS (Lembar Kerja Siswa) dengan menggunakan flipbook maker dilakukan oleh validator ahli materi, validator media.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2013:148) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur variabel-variabel dalam ilmu-ilmu alam dan sosial yang diamati. Selain menyusun bahan ajar Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan media pembelajaran pembuat flipbook, instrumen penelitian yang digunakan untuk menilai (LKS) Mengembangkan Lembar Kerja Siswa. Termasuk:

1. Instrumen validasi produk

Instrumen ini berupa angket tertutup dan ditujukan kepada validator. Sehingga memperoleh penilaian dari validator terhadap materi dan media yang dikembangkan.

2. Kuesioner Respon Siswa

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data mengenai pendapat atau komentar siswa terhadap pelaksanaan kegiatan penilaian produk dengan media pembelajaran flipbook maker selain itu untuk ikut serta dalam kegiatan belajar siswa selama proses belajar mengajar.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yaitu mendeskripsikan hasil pengembangan produk berupa LKS dengan media pembelajaran flipbook maker. Data yang diperoleh melalui instrumen eksperimen dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Analisis ini dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel.

1. Analisis Data Validasi Ahli

Angket validasi ahli terkait kegrafikan, penyajian, kesesuaian isi, kelengkapan kebahasaan materi dan kesesuaian bahan ajar Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan media pembelajaran flipbook maker memiliki 4 pilihan jawaban sesuai isi soal. Setiap pilihan jawaban memiliki skor yang berbeda-beda yang artinya tingkat bahan ajar Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan menggunakan media flipbook maker. Skor penilaian masing-masing pilihan jawaban dapat dilihat pada Tabel 3.1

Tabel 3.1 Skor Penilaian Validasi Ahli

Skor	Pilihan Jawaban Kelayakan
4	Baik/Valid
3	Cukup Baik/Cukup Valid
2	Kurang Baik/Kurang Valid
1	Tidak Baik/Tidak Valid

Hasil skor penilaian dari masing-masing validator ahli materi, ahli media kemudian dirata-ratakan dan diubah menjadi soal untuk mengetahui validitas dan kelayakan Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan media pembelajaran flipbook maker.

Tabel 3. 2 Kriteria Validasi

Skor Kualitas	Kriteria Kelayakan	Keterangan
82% - 100%	Baik/Valid	Tanpa Revisi
63% - 81%	Cukup Baik/Cukup Valid	Revisi Kecil
44% - 62%	Kurang Baik/Kurang Valid	Revisi Besar
< 44 %	Tidak Baik/Tidak Valid	Tidak Layak

2. Analisis Data Validasi Uji Coba Produk

Kuesioner respon siswa terhadap penggunaan produk memiliki 4 pilihan jawaban sesuai dengan kolom pertanyaan. Setiap pilihan jawaban memiliki skor yang berbeda yang berarti tingkat kesesuaian produk bagi pengguna. Skor penilaian setiap pilihan jawaban dapat dilihat pada tabel 3.3

Tabel 3. 3 Skor Penilaian Uji Coba

Skor	Pilihan Jawaban Kelayakan
4	Baik/Menarik
3	Cukup Baik/Cukup Menarik
2	Kurang Baik/Kurang Menarik
1	Tidak Baik/Tidak Menarik

Hasil skor penilaian masing-masing siswa kemudian dirata-ratakan dan diubah menjadi pertanyaan untuk menentukan daya tarik. Konversi skor tersebut menjadi pertanyaan penilaian dapat dilihat pada tabel 3.4

Tabel 3.4 Kriteria untuk Uji Kemarikan

Skor Kualitas	Pertanyaan Kualitas Aspek Kemenarikan
82% - 100%	Baik / Menarik
63% - 81%	Cukup Baik/Cukup Menarik
44% - 62%	Kurang Baik/Kurang Menarik
< 44 %	Tidak Baik/Tidak Menarik

Instrumen yang digunakan memiliki 4 jawaban, sehingga skor penilaian total dapat di cari dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

Keterangan :

Jumlah skor yang diperoleh = nilai uji angket tiap peserta didik

Jumlah skor maksimal = *pertanyaan* ×

jumlah koresponden × *jumlah pilihan*

BAB IV

DESKRIPSI, INTEPRETASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Hasil pengembangan yang dilakukan peneliti ini adalah menghasilkan Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan media pembelajaran flipbook maker. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan menurut Sugiyono yang dilakukan dari tahap 1 sampai tahap 7. Data hasil setiap tahap prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Potensi dalam penelitian ini adalah mengembangkan Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan media pembelajaran flipbook maker. Penelitian ini dilakukan di SMAN 4 Kota Kediri yang merupakan sekolah yang cukup mampu dari segi sarana dan prasarana, namun sarana dan prasarana yang ada belum dimanfaatkan secara optimal. Identifikasi masalah dalam penelitian ini dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan di SMAN 4 Kediri yaitu angket kepada guru matematika kelas X, dan observasi kelas. Dari hasil angket, dan observasi yang dilakukan peneliti, ditemukan permasalahan mendasar yang terjadi pada siswa kelas X yaitu: bahan ajar yang digunakan masih tergolong bahan ajar seperti pada umumnya, seperti Lembar Kerja Siswa (LKS) cetak.).

ada ide bagi peneliti untuk mengembangkan LKS dengan media pembelajaran pembuat flipbook.

2. Pengumpulan Data (Informasi)

Setelah proses potensi dan masalah selesai, tahap selanjutnya adalah mengumpulkan informasi. Pengumpulan informasi sangat penting untuk mengetahui kebutuhan mahasiswa akan produk yang dikembangkan melalui pengembangan dan penelitian. Langkah pertama mengumpulkan masalah di SMAN 4 Kota Kediri dari guru dan siswa khususnya kelas X Matematika dalam bentuk Kuesioner Respon Siswa. Tahap selanjutnya mengumpulkan sumber referensi seperti jurnal matematika yang terkait dengan pengembangan bahan ajar lembar kerja siswa (LKS) dengan menggunakan media pembelajaran flipbook maker. Buku matematika kelas X Intan Pariwara merevisi kurikulum 2018, serta sumber lain yang relevan dengan penelitian.

3. Desain Produk

Setelah menganalisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah mendesain produk. Ada beberapa hal yang dilakukan dalam tahap desain produk pengembangan lembar kerja siswa (LKS) dengan media pembelajaran flipbook maker. Perancangan produk untuk mengembangkan Lembar Kerja Siswa (LKS) terdiri dari Sampul Buku, Daftar Isi, Pengertian Nilai Absolut, Fungsi Nilai Absolut, Sifat Nilai

Absolut, Contoh Soal, Soal Latihan, Daftar Pustaka, agar siswa tidak bosan selama sedang belajar.



Gambar 4.1 Desain Produk Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS)

4. Validasi Desain

Validasi bertujuan untuk memperoleh masukan, kritik dan perbaikan demi kesempurnaan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang dikembangkan sehingga produk tersebut layak untuk diterapkan pada

subjek penelitian. Validasi desain dilakukan oleh 3 orang ahli yaitu Ahli Media, Ahli Materi dan Praktisi. Pada tahap ini diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Daftar Nama Validator Pengembangan Media Pembelajaran

No	Nama Validator	Keterangan
1	Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd	Dosen Pendidikan Matematika UN PGRI Kediri
2	Dian Devita Yohanie, M.Pd	Dosen Pendidikan Matematika UN PGRI Kediri
3	Drs.Akhmad Riduwan, M.Pdi	Guru Matematika SMAN 4 Kediri

a. Validasi ahli dan Praktisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

1. Validasi Ahli Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Validasi ahli Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bertujuan untuk menilai kelayakan RPP yang meliputi beberapa indikator yaitu kelengkapan RPP, isi yang disajikan, waktu. Berbagai indikator tersebut divalidasi oleh Dosen Prodi Pendidikan Matematika yaitu: Dian Devita Yohanie, M.Pd dengan menggunakan skala 1-4. Datanya bisa dilihat di lampiran. Berikut rekapitulasi singkat hasil validasi oleh para ahli.

Tabel 4. 2 Rekapitulasi rata-rata hasil validasi RPP oleh Ahli

No	Indikator	Jumlah
1	Kelengkapan RPP	7
2	Isi yang disajikan	14
3	Waktu	7
Total		28
Persentase Total Skor		87,5%
Kategori Keseluruhan Hasil Validasi ahli terhadap media pembelajaran		Baik

Berdasarkan Tabel 4.2, total skor yang diperoleh Ahli dengan persentase kelayakan sebesar 87,5% dengan kategori Baik

2. Validasi Praktisi

Validasi praktisi ahli oleh guru matematika bertujuan untuk memberikan penilaian kelayakan. Media mencakup beberapa indikator yaitu: kelengkapan RPP, isi yang disajikan, waktu. Indikator media yang divalidasi oleh guru matematika di SMAN 4 Kediri yaitu: Drs. Akhmad Riduwan, M.Pdi menggunakan skala 1-4. Data penilaian dapat dilihat pada lampiran. Berikut ini adalah rangkuman rangkuman oleh para praktisi sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Rekapitulasi rata-rata hasil validasi RPP oleh Praktisi

No	Indikator	Jumlah
1	Kelengkapan RPP	8
2	Isi yang disajikan	15
3	Waktu	8
Total		31

Persentase Total Skor	96%
Kategori Keseluruhan Hasil Validasi ahli terhadap media pembelajaran	Baik

Berdasarkan Tabel 4.3 diperoleh Praktikan dengan persentase kelayakan sebesar 96% dalam kategori Baik. Dari hasil validasi ahli dan praktisi akan diperoleh rekapitulasi rata-rata Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Rekapitulasi rata-rata hasil validasi RPP oleh Ahli dan Praktisi

No	Indikator	Jumlah
1	Ahli	87,5%
2	Praktisi	96%
Rata-rata Presentase Total Validasi		91,75%
Kategori Keseluruhan Hasil Validasi ahli terhadap media pembelajaran		Baik

Dari hasil validasi rata-rata rekapitulasi RPP oleh para ahli dan praktisi, diperoleh angka total dengan skor 91,75% dalam kategori Baik.

b. Validasi Ahli dan Praktisi materi pembelajaran

1. Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai kelayakan materi yang meliputi beberapa indikator yaitu ⁸ tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ada pada kompetensi inti dan kompetensi dasar, materi sesuai dengan indikator soal, materi

disajikan secara runtut, materi yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa, penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Berbagai indikator tersebut divalidasi oleh Dosen Prodi Pendidikan Matematika yaitu: Dian Devita Yohanie, M.Pd dengan menggunakan skala 1-4. Datanya bisa dilihat di lampiran. Berikut rekapitulasi singkat hasil validasi oleh ahli materi.

Sebagai berikut :

Tabel 4. 5 Rekapitulasi rata-rata hasil validasi materi oleh Ahli

No	Indikator	Jumlah
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ada pada kompetensi inti dan kompetensi dasar.	3
2	Materi sudah sesuai dengan indikator soal	4
3	Materi disajikan secara runtut.	3
4	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa	3
5	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa	4
Rata-rata Presentase Total Validasi		85%
Kategori Keseluruhan Hasil Validasi ahli terhadap media pembelajaran		Baik

Berdasarkan Tabel 4.5, total skor ahli materi dengan persentase kelayakan adalah 85% dalam kategori Baik.

2. Validasi Praktisi

Validasi praktisi ahli oleh guru matematika bertujuan untuk memberikan penilaian kelayakan. Materi meliputi beberapa

indikator yaitu: Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ada pada kompetensi inti dan kompetensi dasar, materi sesuai dengan indikator soal, materi disajikan runtut, materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa, dan penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Indikator materi divalidasi oleh guru matematika SMAN 4 Kediri yaitu: Drs. Akhmad Riduwan, M.Pdi menggunakan skala 1-4. Data penilaian dapat dilihat pada lampiran. Berikut ini adalah rangkuman rangkuman oleh para praktisi sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Rekapitulasi rata-rata hasil validasi materi oleh Praktisi

No	Indikator	Jumlah
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ada pada kompetensi inti dan kompetensi dasar.	4
2	Materi sudah sesuai dengan indikator soal	4
3	Materi disajikan secara runtut.	4
4	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa	3
5	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa	3
Rata-rata Presentase Total Validasi		90%
Kategori Keseluruhan Hasil Validasi ahli terhadap media pembelajaran		Baik

Berdasarkan Tabel 4.6 diperoleh skor total 90% dalam kategori Baik. Dari hasil validasi ahli dan praktisi akan diperoleh rekapitulasi rata-rata hasil validasi materi sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Rekapitulasi rata-rata hasil validasi materi oleh Ahli dan Praktisi

No	Indikator	Jumlah
1	Ahli Materi	85%
2	Praktisi	90%
Rata-rata Presentase Total Validasi		87,5%
Kategori Keseluruhan Hasil Validasi ahli terhadap media pembelajaran		Baik

Dari hasil Rekapitulasi rata-rata hasil validasi diperoleh jumlah keseluruhan skor oleh Ahli dan Praktisi materi dengan presentasi kelayakan adalah 87,5% dengan kategori Baik.

- Validasi Ahli Respon Siswa setelah menggunakan media pembelajaran Flipbook Maker.

Validasi tanggapan siswa bertujuan untuk menilai kelayakan materi yang meliputi beberapa indikator yaitu kelengkapan komponen penggunaan media flipbook maker, kesesuaian struktur kalimat yang digunakan, kejelasan hubungan antara pedoman dengan pelaksanaan, kepaduan isi pedoman penggunaan, dan penggunaan bahasa yang mudah dipahami. Berbagai indikator tersebut divalidasi oleh Dosen Prodi Pendidikan Matematika yaitu: Dian Devita Yohanie, M.Pd dengan menggunakan skala 1-4. Berikut rekapitulasi singkat hasil validasi oleh ahli materi.

Sebagai berikut :

Tabel 4. 8 Rekapitulasi rata-rata hasil validasi respon siswa oleh Ahli

No	Indikator	Jumlah
----	-----------	--------

1	Kelengkapan komponen penggunaan media flipbook maker. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tujuan ▪ Metode ▪ Pelaksanaan ▪ RPP ▪ Pedoman Penggunaan media flipbook maker 	3
2	Kesesuaian susunan kalimat yg digunakan	4
3	Kejelasan hubungan pedoman dengan pelaksanaan	3
4	Keruntutan isi pedoman penggunaan	3
5	Penggunaan bahasa yg mudah dipahami	4
Total		15
Presentase Total Skor		85 %
Kategori Keseluruhan Hasil Validasi ahli terhadap media pembelajaran		Baik

Berdasarkan Tabel 4.8, total skor Respon Ahli siswa dengan presentasi kelayakan adalah 85% dengan kriteria Baik.

c. Validasi ahli dan praktisi media pembelajaran

1. Validasi ahli media pembelajaran

Validasi ahli media bertujuan untuk menilai beberapa indikator, yaitu: kelengkapan komponen penggunaan media pembuat flipbook, kesesuaian struktur kalimat yang digunakan, kejelasan hubungan antara pedoman dengan pelaksanaan, keterpaduan isi materi. pedoman penggunaan, dan penggunaan bahasa yang mudah dipahami. Indikator media divalidasi oleh Dosen Jurusan Pendidikan Matematika yaitu Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd dengan menggunakan skala 1-4. Data penilaian dapat dilihat pada lampiran. Dari hasil validasi oleh media,

kritik dan saran sebagai acuan untuk revisi dan menghasilkan media yang siap pakai. Berikut rekapitulasi singkat para ahli media:

Tabel 4.9 Rekapitulasi rata-rata hasil Pertama validasi Media oleh Ahli

No	Indikator	Jumlah
1	Kelengkapan komponen penggunaan media flipbook maker. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tujuan ▪ Metode ▪ Pelaksanaan ▪ RPP ▪ Pedoman Penggunaan media flipbook maker 	3
2	Keseuaian susunan kalimat yg digunakan	3
3	Kejelasan hubungan pedoman dengan pelaksanaan	3
4	Keruntutan isi pedoman penggunaan	3
5	Penggunaan bahasa yg mudah dipahami	3
Total		15
Presentase Total Skor		75 %
Kategori Keseluruhan Hasil Validasi ahli terhadap media pembelajaran		Cukup Baik

Berdasarkan validasi mendapatkan skor 75% , dan mendapatkan kategori Cukup Baik. Sehingga peneliti melakukan revisi validasi ke ahli media. Berikut Rekapitulasi secara singkat oleh ahli media :

Tabel 4.10 Rekapitulasi rata-rata hasil Revisi validasi oleh Ahli

No	Indikator	Jumlah
1	Kelengkapan komponen penggunaan media flipbook maker. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tujuan ▪ Metode ▪ Pelaksanaan 	4

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ RPP ▪ Pedoman Penggunaan media flipbook maker 	
2	Keseuaian susunan kalimat yg digunakan	4
3	Kejelasan hubungan pedoman dengan pelaksanaan	4
4	Keruntutan isi pedoman penggunaan	4
5	Penggunaan bahasa yg mudah dipahami	3
Total		19
Presentase Total Skor		95%
Kategori Keseluruhan Hasil Validasi ahli terhadap media pembelajaran		Baik

Dari hasil validasi oleh media mendapat skor 95% dan termasuk dalam kategori Baik dari revisi validasi ahli media.

1. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai beberapa indikator yaitu: kelengkapan komponen penggunaan media flipbook maker, kesesuaian struktur kalimat yang digunakan, kejelasan hubungan antara pedoman dengan pelaksanaan, keterpaduan isi pedoman penggunaan. Dari berbagai indikator tersebut divalidasi oleh Dosen Jurusan Pendidikan Matematika yaitu: Dian Devita Yohanie, M.Pd dengan menggunakan skala 1-4. Datanya bisa dilihat di lampiran. Berikut rekapitulasi singkat hasil validasi oleh ahli materi.

Sebagai berikut :

Tabel 4. 11 Rekapitulasi rata-rata hasil validasi Media oleh Ahli Materi

No	Indikator	Jumlah
1	Kelengkapan komponen penggunan	3

	media flipbook maker. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tujuan ▪ Metode ▪ Pelaksanaan ▪ RPP ▪ Pedoman Penggunaan media flipbook maker 	
2	Kesesuaian susunan kalimat yg digunakan	3
3	Kejelasan hubungan pedoman dengan pelaksanaan	4
4	Keruntutan isi pedoman penggunaan	3
5	Penggunaan bahasa yg mudah dipahami	3
Total		16
Presentase Total Skor		80%
Kategori Keseluruhan Hasil Validasi ahli terhadap media pembelajaran		Cukup Baik

Berdasarkan Tabel 4.11 diperoleh skor total Ahli Materi dengan persentase 80% dalam kategori Cukup Baik.

2. Validasi Praktisi

Validasi praktisi ahli oleh guru matematika bertujuan untuk memberikan penilaian kelayakan. Media tersebut meliputi beberapa indikator yaitu: kelengkapan komponen penggunaan media flipbook maker, kesesuaian struktur kalimat yang digunakan, kejelasan hubungan antara pedoman dengan pelaksanaan, keterpaduan isi pedoman penggunaan, dan penggunaan bahasa yang mudah dipahami. Indikator media yang divalidasi oleh guru matematika di SMAN 4 Kediri yaitu: Drs. Akhmad Riduwan, M.Pdi menggunakan skala 1-4. Data penilaian dapat dilihat pada lampiran. Berikut rekapitulasi singkat para ahli media:

Tabel 4. 12 Rekapitulasi rata-rata hasil validasi Media oleh Praktisi

No	Indikator	Jumlah
1	Kelengkapan komponen penggunaan media flipbook maker. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tujuan ▪ Metode ▪ Pelaksanaan ▪ RPP ▪ Pedoman Penggunaan media flipbook maker 	4
2	Keseuaian susunan kalimat yg digunakan	4
3	Kejelasan hubungan pedoman dengan pelaksanaan	3
4	Keruntutan isi pedoman penggunaan	3
5	Penggunaan bahasa yg mudah dipahami	4
Total		18
Presentase Total Skor		90%
Kategori Keseluruhan Hasil Validasi ahli terhadap media pembelajaran		Baik

Berdasarkan Tabel 4.12, persentase kelayakan adalah 90% dalam kategori Baik. Dari hasil penelitian Ahli dan Praktisi Media akan diperoleh rekapitulasi rata-rata media pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 4. 13 Rekapitulasi rata-rata hasil validasi Media oleh Ahli Media ,Ahli Materi dan Praktisi

No	Indikator	Jumlah
1	Ahli Media	95%
2	Ahli Materi	80%
3	Praktisi	90%
Rata-rata Presentase Total Validasi		88,3%
Kategori Keseluruhan Hasil Validasi ahli terhadap media pembelajaran		Baik

Dari hasil rekapitulasi rata-rata validasi pada Tabel 4.13 diperoleh skor total dengan persentase 88,3% dalam kategori Baik. Berdasarkan Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan menggunakan media flipbook maker oleh para ahli dan praktisi dapat disimpulkan kategori Baik. Selain itu, terdapat kritik dan saran yang terdapat pada lembar validasi untuk perbaikan media agar layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran khususnya materi nilai mutlak kelas X.

5. Perbaikan Desain

Setelah produk divalidasi melalui penilaian dari ahli materi, ahli media, dan guru matematika di SMAN 4 Kota Kediri kelas X. Peneliti merevisi desain produk yang dikembangkan berdasarkan masukan ahli tersebut. Adapun saran/masukan untuk perbaikan adalah sebagai berikut:

- Saran/masukan ahli media

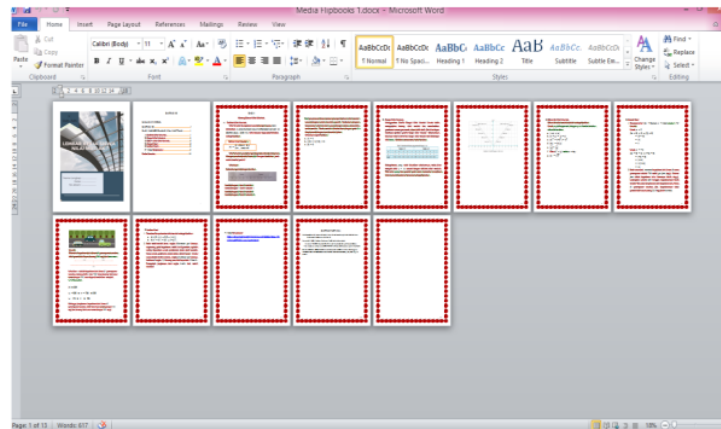
Pada tahap validasi ahli media, validator memberikan saran/masukan agar produk yang dihasilkan lebih baik dari sebelumnya. Adapun saran/masukan dari validator ahli media dapat dilihat pada tabel 4.12

Tabel 4. 14 Saran Perbaikan Validasi Ahli Media

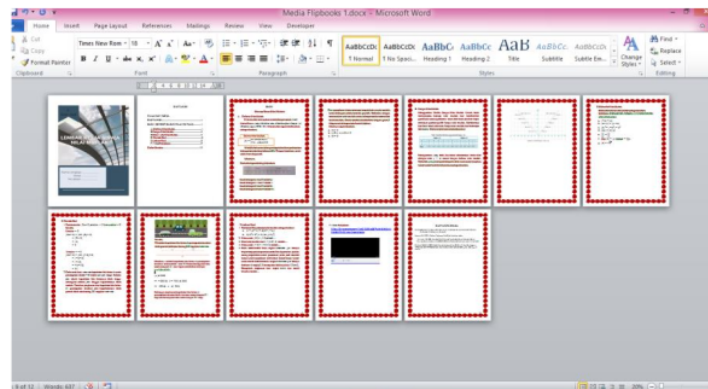
No	Idikator	Saran/Masukan	Hasil Perbaikan
1	Kelengkapan media	- Ditambahkan video layar/ tidak melalui link	- Video layar sudah ditambahkan

Berdasarkan Tabel 4.12 dapat dilihat bahwa perbaikan pada aspek kelengkapan media dengan masukan dari validator ahli media untuk menambahkan video layar atau tidak melalui link telah ditambahkan.

Tindak lanjut perbaikan menurut saran atau masukan dari ahli media disajikan pada gambar berikut:



Gambar 4.2 Sebelum Perbaikan Video Layar



Gambar 4.3 Perbaikan Penambahan Video Layar

Gambar 4.2 menjelaskan bahwa validator ahli media menyarankan untuk menambahkan video layar. Setelah dilakukan perbaikan dilakukan saran dan masukan dari validator ahli media.

6. Uji Coba Produk

Setelah produk divalidasi oleh bahan, ahli media dan telah diperbaiki, produk kemudian diuji. Uji coba ini dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana respon siswa dan guru tentang Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan menggunakan media pembelajaran flipbook maker. Dengan uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 5 siswa, uji coba kelompok besar yang terdiri dari 15 siswa, dan uji coba pendidik/guru, maka hasil uji coba produk adalah sebagai berikut:

a. Uji Kelompok Kecil

Pengujian kelompok kecil dilakukan oleh peneliti dari hasil revisi ahli yaitu: ahli media, ahli materi, ahli RPP, ahli angket respon siswa, dan praktisi (Guru matematika kelas X). Subjek pengujian kelompok kecil adalah siswa kelas X MIPA 2 SMAN 4 Kediri berjumlah 5 siswa. Siswa diminta mengisi angket respon siswa setelah peneliti melakukan pembelajaran dan mengenalkan media *flipbook maker*. Angket yang digunakan terdiri dari 4 pilihan jawaban yaitu : 1 (Tidak Baik), 2 (Kurang Baik), 3 (Cukup Baik), 4 (Baik). Pada angket respon siswa uji kelompok kecil terdapat indikator yaitu : Indikator Ketertarikan, Indikator Materi. Adapun

data angket respon siswa dapat dilihat pada lampiran. Berikut rekapitulasi angket respon siswa uji kelompok kecil.

Tabel 4. 15 Rekapitulasi rata-rata respon siswa uji kelompok kecil terhadap media pembelajaran

No	Komponen	Jumlah	Skor Respon	Kategori
1	Penilaian siswa terhadap penggunaan media pembelajaran	170	94,4	Baik

Berdasarkan tabel 4.13 skor respon siswa dapat diketahui yaitu 94,4 Yang berarti media pembelajaran *flipbook maker* yang telah dikembangkan memiliki kategori baik.

b. Uji Coba Lapangan

Pengujian Lapangan dilakukan oleh peneliti dari hasil uji coba kelompok kecil yaitu: ahli media, ahli materi, ahli RPP, ahli angket respon siswa, dan praktisi (Guru matematika kelas X). Subjek pengujian lapangan adalah siswa kelas X MIPA 1 SMAN 4 Kediri berjumlah 15 siswa. Siswa diminta untuk mengisi angket respon siswa setelah peneliti melakukan pembelajaran dan mengenalkan media *flipbook maker*. Angket yang digunakan terdiri dari 4 pilihan jawaban yaitu : 1 (Tidak Baik), 2 (Kurang Baik), 3 (Cukup Baik), 4 (Baik). Pada angket respon siswa uji kelompok kecil terdapat indikator yaitu: Indikator Ketertarikan, Indikator Materi. Adapun data angket respon siswa dapat dilihat pada lampiran. Berikut rekapitulasi angket respon siswa uji coba lapangan.

Tabel 4. 16 Rekapitulasi rata-rata respon siswa uji coba lapangan terhadap media pembelajaran

No	Komponen	Jumlah	Skor Respon	Kategori
1	Penilaian siswa terhadap penggunaan media pembelajaran	438	81,1	Cukup Baik

Berdasarkan tabel 4.14 skor respon siswa dapat diketahui yaitu 81,1 Yang berarti media pembelajaran *flipbook maker* yang telah dikembangkan memiliki kategori Cukup Baik.

20 7. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan untuk mengetahui daya tarik LKS (Lembar Kerja Siswa) dengan menggunakan media pembelajaran flipbook maker, produk dikatakan cukup menarik sehingga tidak dilakukan uji ulang. Selanjutnya, Lembar Kerja Siswa (LKS) dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa dan guru di SMAN 4 Kediri pada materi nilai mutlak.

A. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Kajian Produk Akhir

11
Penelitian dan pengembangan memiliki dua tujuan. Tujuan pertama dalam pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan menggunakan media pembelajaran flipbook maker pada materi nilai mutlak. Tujuannya untuk mengetahui respon siswa terhadap Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan menggunakan media flipbook maker pada materi nilai mutlak. Lembar

Kerja Siswa (LKS) ini disusun berdasarkan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian.

Peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan dengan metode Research and Development (R&D) development. Dalam pengembangan ini, untuk menghasilkan produk Lembar Kerja Siswa (LKS) yang dikembangkan, peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono dan hanya dibatasi pada 7 langkah penelitian dan pengembangan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, Validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, dan revisi produk, alasan peneliti membatasi hanya 7 langkah penelitian dan pengembangan karena pada tahap ke-7 sudah mampu menjawab rumusan masalah. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

Dari hasil penelitian, maka dilakukan pembahasan terkait penelitian ini sebagai berikut:

a. Potensi dan Masalah

Berdasarkan tahapan potensi dan permasalahan yang telah diuraikan dalam hasil penelitian diketahui bahwa dalam proses pembelajaran masih banyak siswa yang pasif, sehingga sangat perlu untuk mempersiapkan desain bahan ajar yang memperhatikan siswa. tanggapan tersebut, maka peneliti mengembangkan bahan ajar untuk Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan menggunakan media pembelajaran pembuat flipbook.

Pemilihan ¹⁴ bahan ajar Lembar Kerja Siswa (LKS) menggunakan media pembelajaran flipbook maker, karena yang digunakan masih tergolong bahan ajar yang umumnya berbentuk cetak, e-modul, LKS. Di SMAN 4 Kota Kediri memiliki sarana dan prasarana yang memadai, sehingga akan percuma jika media yang ada tidak dimanfaatkan secara optimal.

b. Mengumpulkan Informasi

Pada tahap ini pengumpulan informasi dilakukan dengan cara mewawancarai guru matematika yaitu Drs. Akhmad Riduwan, M.Pdi. Ia menyatakan bahan ajar yang digunakan masih biasa saja, belum ada yang menggunakan teknologi, mereka jarang menggunakan media pembuat flipbook. Kemudian peneliti juga melakukan observasi terkait sarana dan prasarana di SMAN 4 Kota Kediri, bahwa sarana dan prasarana di sekolah tersebut sudah memadai.

c. Desain Produk

Setelah melakukan tahap pengumpulan informasi, tahap selanjutnya adalah tahap perancangan produk. Tahap desain produk yang pertama adalah pemilihan bahan ajar, pemilihan format dan desain awal bahan ajar. Kemudian peneliti melakukan tahap pengembangan yang merupakan tahapan utama dalam membuat atau mengembangkan Lembar Kerja

Siswa (LKS) menjadi satu kesatuan yang utuh dan divalidasi oleh para ahli.

d. Validasi Desain

Validasi bertujuan untuk memperoleh masukan, kritik dan perbaikan demi kesempurnaan LKS yang dikembangkan sehingga produk tersebut layak untuk diterapkan pada subjek penelitian. Validasi desain dilakukan oleh 3 orang ahli yaitu: ahli materi, ahli media, ahli. Praktisi pada tahap validasi ini memperoleh hasil sebagai berikut:

1) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh 2 orang validator diantaranya 1 orang dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri dan 1 orang guru matematika di SMAN 4 Kota Kediri. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, nilai rata-rata pada indikator kualitas isi diperoleh nilai rata-rata 85 sehingga Lembar Kerja Siswa (LKS) dinyatakan "Valid/Baik" sehingga dilaksanakan tanpa revisi.

2) Validasi ahli media

Validasi dilakukan oleh 1 orang validator yaitu 1 orang Dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri. Hasil validasi ahli media nilai rata-rata indikator diperoleh rata-rata 75 namun dilakukan revisi minor. Setelah direvisi oleh ahli media didapatkan rata-rata 95 sehingga Lembar Kerja

Siswa (LKS) dinyatakan “Sah/Baik” Jadi dilakukan tanpa revisi.

3) Validasi ahli praktisi

Validasi praktisi ahli dilakukan oleh 1 orang validator yaitu 1 orang guru matematika di SMAN 4 Kota Kediri. Berdasarkan hasil validasi oleh praktisi ahli nilai rata-ratanya adalah 90 sehingga Lembar Kerja Siswa (LKS) dinyatakan “Valid/Baik” sehingga dilaksanakan tanpa revisi.

e. Perbaikan Desain

Setelah tahap validasi ahli dilakukan, langkah selanjutnya adalah memperbaiki desain. Perbaikan tersebut termasuk untuk memperbaiki segala sesuatu yang telah divalidasi oleh para ahli melalui saran/masukan yang diberikan, sehingga produk yang dihasilkan lebih baik dari sebelumnya.

f. Uji Coba Produk

Uji Coba ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon siswa dan respon pendidik/guru tentang bahan ajar Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan media pembelajaran flipbook maker. Untuk mengetahui respon siswa dilakukan dua tes yaitu: uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Uji coba kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata 94,4 pada uji coba lapangan diperoleh nilai rata-rata 81,1 pada kategori

cukup menarik. Hal ini menunjukkan bahwa Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan menggunakan media pembelajaran flipbook maker yang dikembangkan memiliki daya tarik sebagai alat bantu belajar, ditinjau dari kualitas isi dan tampilan Lembar Kerja Siswa (LKS).

Selain itu, Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan menggunakan media pembelajaran flipbook maker yang berhasil dikembangkan mendapat respon positif dari siswa, hal ini dikarenakan siswa memberikan penilaian baik atau positif terhadap aspek penilaian Lembar Kerja Siswa (LKS) dalam angket respon. murid

Kemudian untuk respon guru yang diberikan kepada guru matematika di SMAN 4 Kota Kediri nilai rata-ratanya adalah 90 yang termasuk dalam kategori menarik. Artinya Lembar Kerja Siswa (LKS) yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kriteria yang menarik untuk digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar pada materi nilai mutlak.

g. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar untuk mengetahui daya tarik Lembar Kerja Siswa Matematika (LKS) dengan menggunakan media pembelajaran flipbook maker, produk dikatakan cukup menarik sehingga tidak dilakukan uji ulang. Selanjutnya,

Lembar Kerja Siswa (LKS) dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa dan guru di SMAN 4 Kediri pada materi nilai mutlak.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Flipbook Maker

a. Kelebihan Produk Hasil yang Dikembangkan

Produk pengembangan ini memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut:

- 1) LKS yang dikembangkan memberikan wawasan baru kepada siswa. Baik dari segi materi matematika maupun teknologi yang digunakan menggunakan media pembelajaran flipbook maker.
- 2) LKS dilengkapi dengan video penjelasan sehingga menarik agar siswa tidak mudah bosan selama proses pembelajaran.

b. Kekurangan Produk Hasil yang Dikembangkan

Produk pengembangan ini memiliki beberapa kelemahan sebagai berikut:

- 1) Lembar Kerja Siswa (LKS) berbentuk soft file namun belum terpublikasi di internet, sehingga tidak semua dapat mengakses Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan aplikasi pembuat flipbook ini di internet yang tersedia.
- 2) Saat memberikan video penjelasan harus berupa link pada aplikasi pembuat flipbook

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan media pembelajaran ¹⁵ flipbook maker yang telah dikembangkan menggunakan model Brog and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono yang meliputi tahapan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Pada tahap validasi produk yang dilakukan oleh ahli materi dan praktisi diperoleh skor rata-rata dengan kriteria baik, sedangkan untuk ahli media diperoleh nilai rata-rata dengan kriteria cukup baik.

Respon siswa terhadap Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan media pembelajaran flipbook maker diperoleh skor rata-rata 81,1 dengan kriteria cukup baik.

B. Saran

Saran yang dapat disimpulkan berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ¹⁴ bahan ajar Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan media pembelajaran flipbook maker adalah sebagai berikut:

- ¹⁴ Bahan ajar Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan media pembelajaran flipbook maker perlu ditingkatkan menjadi e-learning agar lebih mudah diakses.

2. Pengembangan hanya menggunakan software pembuat flipbook versi 2.4.10 dan flipbook online, sehingga perlu ada pengembangan untuk versi terbaru agar terlihat lebih menarik. Dan fitur-fiturnya lebih up to date.
3. Lembar Kerja Siswa (LKS) berbentuk soft file namun belum terpublikasi di internet, sehingga tidak semua dapat mengakses Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan aplikasi pembuat flipbook ini di internet yang tersedia.
4. Saat memberikan video penjelasan harus berupa link pada aplikasi pembuat flipbook.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ana Kurnia Sari, C. E. (2015). Pengembangan LKS Memanfaatkan Laboratorium Virtual Pada Materi Optik Fisi dengan Pendekatan Saintifik. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5.
- Direktorat SMA, D. J. (2020). Modul Matematika Umum Kelas X KD 3.1. In S. Yenni Dian Anggraini, **PERSAMAAN DAN PERTIDAKSAMAAN NILAI MUTLAK LINEAR SATU VARIABEL** (p. 33). SMA Negeri 9 Kendari.
- Kristianto, Y. D. (2013, November 20). 5. Retrieved from Sumber Belajar Matematik Online: <https://yos3prens.wordpress.com/2013/11/20/5-soal-dan-pembahasan-penerapan-nilai-mutlak/3/>
- Hamid, H. (2013). *Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Haryanto, W. D. (2015). Pengembangan Pembelajaran Permainan Bola voli Menggunakan Media Interaktif Di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo. *Jurnal Pendidikan Jasmani* 25.
- Meidawati, Y. (2014). " Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP, " . *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan* 1, 2.
- Mochammad Hanafi Wicaksono, D. S. (n.d.). Analisis Pemahaman Konsep Nilai Mutlak Pada Siswa Berdasarkan Perbedaan Jenis Kelamin. 9.
- Mudofir, A. (2011). *Aplikasi Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dan Bahan Ajar Dalam Pendidikan Agama* . Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Majid, A. (2013). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Novita, D. (2016). Pengembangan LKS berbasis Project Based Learning untuk pembelajaran materi segitiga di kelas VII. *Jurnal pendidikan matematika dan pengetahuan alam*.
- Nasional., B. P. (2011). *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Kurikulum*. Jakarta.
- Prastya, I. G. (n.d.). " Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak Kelas XI dengan Model Problem Based Learning Di SMKN 2 Tabanan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan 14*, 2017.
- Ridha Afriani Fitri, E. N. (2014). Lembar Kerja Siswa pada pembelajaran matematika di sekolah dasar . University of Riau: Education Elementary School Teacher.
- Rohati, R. D. (2014). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBASIS POE. *Jurnal Sainmatika Vol 8 No 1* 2014.
- Rakhmawati, M. d. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbooks Maker pada mata pelajaran Elektronika dasar di SMKN 1 sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro 5*.
- Sadiman, A. S. (2012). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan kuantitatif,kualitatif,dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Stella, A. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Siswa(LKS) dengan media gambar untuk pembelajaran ekonomi bagi kelas X SMA. Yogyakarta: *Jurnal pendidikan ekonomi*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sri Latifah, E. S. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Nilai-Nilai Agama Islam Melalui Pendekatan Inkuiri Terbimbing Pada Materi Suhu dan kalor. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sri Latifah, E. S. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Nilai-nilai Agama Islam Melalui Pendekatan Inkuiri Terbimbing Pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 45.
- Sari, D. A. (2017). " Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Mata Pelajaran ' Sistem Komputer' Untuk Siswa Kelas X Multimedia SMK Negeri 3 Singaraja." . *Jurnal KARMAPATI*.
- Susanti, F. (2015). " Pengembangan E-Modul Dengan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Pada Pokok Bahasan Fluida Statis Untuk Peserta Didik SMA/MA Kelas X." . *In Repository UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*.
- Umi Khulsum, Y. H. (2018). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS CERPEN DENGAN MEDIA STORYBOARD PADA SISWA KELAS X SMA. *Diglosia*, Vol.1, No.1.
- Wena, M. (2012). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK MAKER PADA MATERI NILAI MUTLAK KELAS X SMAN 4 KEDIRI

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	2%
2	repositori.kemdikbud.go.id Internet Source	2%
3	repo.iainbatusangkar.ac.id Internet Source	2%
4	diglosiaunmul.com Internet Source	1%
5	id2.123dok.com Internet Source	1%
6	www.pustakasekolah.com Internet Source	1%
7	jurnal.unimed.ac.id Internet Source	1%
8	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%

123dok.com

9	Internet Source	1 %
10	www.mudahbelajar.com Internet Source	1 %
11	www.coursehero.com Internet Source	1 %
12	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1 %
13	repository.uinib.ac.id Internet Source	1 %
14	repository.ung.ac.id Internet Source	1 %
15	aboutacik.blogspot.com Internet Source	1 %
16	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	1 %
17	eprints.radenfatah.ac.id Internet Source	1 %
18	www.scribd.com Internet Source	1 %
19	online-journal.unja.ac.id Internet Source	1 %
20	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK MAKER PADA MATERI NILAI MUTLAK KELAS X SMAN 4 KEDIRI

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

PAGE 21

PAGE 22

PAGE 23

PAGE 24

PAGE 25

PAGE 26

PAGE 27

PAGE 28

PAGE 29

PAGE 30

PAGE 31

PAGE 32

PAGE 33

PAGE 34

PAGE 35

PAGE 36

PAGE 37

PAGE 38

PAGE 39

PAGE 40

PAGE 41

PAGE 42

PAGE 43

PAGE 44

PAGE 45

PAGE 46

PAGE 47

PAGE 48

PAGE 49

PAGE 50

PAGE 51

PAGE 52

PAGE 53

PAGE 54

PAGE 55

PAGE 56

PAGE 57

PAGE 58

PAGE 59

PAGE 60

PAGE 61

PAGE 62

PAGE 63

PAGE 64

PAGE 65

PAGE 66

PAGE 67

PAGE 68

PAGE 69

PAGE 70

PAGE 71

PAGE 72

PAGE 73

PAGE 74
