

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Flipbook* pada Materi Kegiatan Ekonomi di SMAN 5 Banjarbaru

Aslam Wafi'i¹, Ananda Setiawan², Syaripudin Bahar³, Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbuysang⁴

¹Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

²Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

³Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

⁴Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

E-mail: 2210113310002@ulm.ac.id¹, ananda.setiawan@ulm.ac.id², syaripudinbahar@ulm.ac.id³, monryratumbuysang@gmail.com⁴

Article History:

Received: 30 Juni 2026

Revised: 07 Juli 2026

Accepted: 08 Juli 2026

Keywords: bahan ajar, *Flipbook*, kegiatan ekonomi, model 4D, penelitian pengembangan

Abstrak: Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, pengembangan bahan ajar berbasis *Flipbook* telah banyak dilakukan pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan, namun masih sedikit penelitian yang secara khusus mengembangkan *Flipbook* interaktif pada materi Kegiatan Ekonomi tingkat SMA yang mengintegrasikan video pembelajaran, permainan edukatif, dan penyajian materi sesuai Kurikulum Merdeka. Penelitian ini bertujuan mengisi kesenjangan tersebut melalui pengembangan bahan ajar *Flipbook* yang dirancang sesuai karakteristik peserta didik kelas X SMAN 5 Banjarbaru. Penelitian ini menerapkan metode R&D (Research and Development) melalui model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Subjek penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas X SMAN 5 Banjarbaru tahun ajaran 2025/2026, dengan data dikumpulkan melalui observasi, angket, wawancara, serta tes formatif, dan instrumen berupa angket validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis *Flipbook* dikembangkan melalui empat tahapan model 4D dan memperoleh skor kelayakan sebesar 100% (Sangat Valid) dari ahli media, 86,9% (Sangat Valid) dari ahli materi, dan 95% (Sangat Valid) dari ahli bahasa, serta direspons sangat positif oleh peserta didik dengan persentase 93,1%. Bahan ajar berbasis *Flipbook* ini dinyatakan layak digunakan sebagai sumber belajar digital interaktif pada materi kegiatan ekonomi. Penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu hanya mencakup materi kegiatan ekonomi kelas X, terbatas pada uji validitas dan uji respons tanpa uji efektivitas, divalidasi oleh sejumlah terbatas ahli, serta hanya diujicobakan pada kelompok kecil peserta didik, sehingga penelitian selanjutnya disarankan memperluas cakupan materi dan subjek uji coba.

PENDAHULUAN

Pendidikan termasuk unsur utama dalam upaya menjadikan sumber daya manusia yang unggul serta berkualitas. Bahan ajar bukan sekadar berfungsi menjadi sumber informasi, melainkan sebagai alat bantu yang dapat menarik perhatian siswa, mendorong mereka, dan membantu mereka memahami apa yang dipelajari (Aryanti & Arief, 2021). Namun, bahan ajar konvensional seperti Lembar Kerja Siswa serta buku paket cenderung kurang menarik perhatian siswa dan tidak sesuai dengan gaya belajar modern (Putra et al., 2023).

Merujuk dari Permendikbud No.22 Tahun 2016 terkait "Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah", pembelajaran yang ideal seharusnya berfokus pada siswa, menekankan partisipasi aktif siswa dalam mengembangkan pengetahuan, dan menggabungkan berbagai sumber dan media pembelajaran. Dalam konteks ini, materi ajar mempunyai peranan krusial sebagai panduan utama bagi guru serta siswa guna mencapai kompetensi dasar yang sudah kurikulum tetapkan (Rusman, 2021).

Bahan ajar yang ideal juga harus mudah digunakan, fleksibel, dan efektif. *Flipbook* adalah jenis bahan ajar digital yang memenuhi karakteristik tersebut. *Flipbook* merupakan media pembelajaran berbasis digital dengan halaman interaktif yang mirip dengan buku cetak, tetapi juga dilengkapi dengan unsur multimedia seperti gambar, video, animasi, dan tautan eksternal. Karena tampilannya yang menarik dan dinamis, media ini dianggap dapat meningkatkan minat belajar siswa. (Tunggawardhani & Susanti, 2022)

Suatu masalah yang sering terjadi di SMAN 5 Banjarbaru, terutama di mata pelajaran ekonomi dan kegiatan ekonomi, adalah siswa tidak terlibat dalam pelajaran. Banyak siswa percaya bahwa materi ekonomi sangat abstrak dan teoritis, sehingga sulit dikaitkan dengan kehidupannya sehari-hari. Oleh karenanya, mereka kurang terdorong untuk belajar dan memiliki hasil belajar yang buruk. Bahan pelajaran masih hanya digunakan dalam bentuk cetak dan belum sepenuhnya menggunakan media digital yang lebih interaktif (Usman et al., 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan kelayakan *Flipbook* sebagai media pembelajaran. Penelitian Wardani (2021) di SMK Yapalis Krian menghasilkan bahan ajar elektronik berupa *Flipbook* melalui nilai validitas rata-rata sebesar 83,32% yang mengindikasikan bahwa media tersebut layak digunakan. Penelitian Hasanah & Maharani (2025) juga mendapatkan hasil validasi media 90,6% serta tingkat kepraktisan guru mencapai 93,75%. Temuan ini memperlihatkan bahwasanya *Flipbook* merupakan suatu media yang efektif serta mampu meningkatkan partisipasi siswa. Penelitian E.S Dewi, (2023) mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan di SMA Negeri 1 Kotagajah dengan memperoleh persentase kelayakan 93% dari ahli materi dan 92% dari ahli media, serta respons sangat baik dari guru (98%) dan siswa (94%). Namun, penelitian tersebut hanya melibatkan validasi ahli materi dan ahli media tanpa ahli bahasa, serta berfokus pada mata pelajaran Biologi yang bersifat konseptual-anatomis. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan *flipbook* pada mata pelajaran Ekonomi, khususnya materi Kegiatan Ekonomi yang bersifat abstrak dan berbasis Kurikulum Merdeka, masih menjadi celah penelitian yang perlu diisi, sekaligus melengkapi proses validasi dengan ahli bahasa untuk menjamin kualitas kebahasaan produk.

Meskipun demikian, solusi yang ada saat ini belum secara khusus diterapkan di SMAN 5 Banjarbaru. Oleh karenanya, penelitian ini mempunyai tujuan guna mengembangkan bahan ajar berbasis *Flipbook* pada materi kegiatan ekonomi yang sesuai dengan karakteristik siswa SMAN 5 Banjarbaru serta mengetahui kelayakannya sebagai sumber belajar digital interaktif.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini mempergunakan R&D (*Research and Development*) dengan fokus menciptakan produk berupa media pembelajaran berbasis *Flipbook* pada topik kegiatan ekonomi di SMAN 5 Banjarbaru. Studi ini mengadopsi model pengembangan 4D yang diperkenalkan (Thiagarajan, 1974), mencakup empat tahapan utama di antaranya Define, Design, Develop, serta Disseminate. Dipilih model ini, dikarenakan pendekatannya yang sistematis dan sangat cocok untuk pengembangan alat pembelajaran berbasis teknologi (Indaryanti et al., 2025). Berdasarkan prosedur pengembangan yang telah dilakukan, diperoleh sebagai berikut.

(1) Tahap Define. Merujuk hasil dari observasi serta wawancara bersama guru pelajaran ekonomi di SMAN 5 Banjarbaru, diketahui bahwa proses pembelajaran pada materi kegiatan ekonomi masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan bahan ajar cetak, kadang-kadang menggunakan PPT. Guru belum mengetahui media pembelajaran berbasis *Flipbook* dan berharap terdapat media pembelajaran yang bisa mendukung pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif.

Hasil analisis peserta didik memperlihatkan bahwasanya mayoritas peserta didik telah memiliki serta mampu mengoperasikan perangkat elektronik seperti smartphone maupun laptop. Kondisi ini menunjukkan kesiapan peserta didik dalam menggunakan bahan ajar digital. Namun, ditemukan bahwa peserta didik mempunyai tingkat pemahaman yang beragam kepada materi kegiatan ekonomi, sehingga diperlukan bahan ajar yang dapat memberikan materi dengan menarik lewat gambar, ilustrasi, video, serta latihan soal interaktif.

Berdasarkan kurikulum yang digunakan, materi kegiatan ekonomi meliputi kegiatan distribusi, produksi, serta konsumsi. Peserta didik diharapkan mampu memahami pengertian kegiatan ekonomi, menjelaskan peran pelaku ekonomi, mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi kegiatan ekonomi, serta menganalisis hubungan antara produksi, distribusi, dan konsumsi di kehidupan sehari-hari.

(2) Tahap Design. Pada tahapan Design, peneliti menyusun rancangan bahan ajar berbasis *Flipbook* menggunakan aplikasi Canva dengan kertas yang ukurannya A4 dan jenis huruf Times New Roman. *Flipbook* dirancang sebagai buku digital interaktif berjudul "Kegiatan Ekonomi" yang terdiri dari 28 halaman. Produk memuat cover depan, petunjuk penggunaan, kata pengantar, capaian dan tujuan pembelajaran, daftar isi, indikator pembelajaran, peta konsep, materi kegiatan ekonomi (distribusi, produksi, peran pelaku ekonomi, konsumsi), permainan edukatif, kesimpulan, glosarium, referensi, profil penulis, dan cover belakang.

Media *Flipbook* dipilih karena mampu memberikan materi secara interaktif lewat kombinasi gambar, teks, video, serta permainan edukatif sehingga bisa menaikkan tingkat minat maupun keterlibatan peserta didik. *Flipbook* juga mudah diakses secara digital melalui berbagai perangkat dan mendukung pembelajaran mandiri maupun di kelas.

(3) Tahap Develop. Ketika produk awal sudah dikembangkan menggunakan platform Heyzine, dilaksanakan validasi oleh beberapa di antaranya ahli media, materi, serta ahli bahasa. Validator ahli media ialah Dr. Baseran Nor, M.Pd (dosen Pendidikan Ekonomi), validator ahli materi ialah Rizal Iskandar, M.Pd (dosen Pendidikan Ekonomi) dan Ahmad Ridhani Ahsan, S.Pd (guru SMAN 5 Banjarbaru), serta validator ahli bahasa adalah Syaifullah, S.Pd (dosen Bahasa Indonesia).

Hasil validasi dilakukan revisi dan penyempurnaan produk. Setelah dinyatakan layak, bahan ajar diujicobakan secara terbatas kepada peserta didik kelas X untuk mengetahui respons serta efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran.

(4) Tahap Disseminate. Tahap penyebaran dilakukan dengan membagikan tautan atau file *Flipbook* kepada guru dan peserta didik melalui media digital, seperti Google Drive dan

WhatsApp. Produk diperkenalkan kepada guru mata pelajaran Ekonomi menjadi alternatif pembelajaran digital yang mendukung proses pembelajaran di SMAN 5 Banjarbaru secara terbatas.

Penelitian dilaksanakan di SMAN 5 Banjarbaru yang beralamat di Jl. Guntung Harapan Rt.034 Rw.005 Kec. Landasan Ulin Kel. Guntung Manggis Kota Banjarbaru. Subjek penelitian mencakup siswa kelas X SMAN 5 Banjarbaru tahun ajaran 2025/2026, guru mata pelajaran ekonomi, serta ahli materi serta ahli media sebagai validator.

Data diambil dengan observasi untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran, wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi, angket validasi dari validator ahli bahasa, ahli materi, serta ahli media, maupun respons siswa. Data kuantitatif berupa hasil angket dianalisis menggunakan rumus persentase kelayakan ($p = \frac{\sum \text{Skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$) dengan kriteria penilaian mengacu pada adaptasi Sugiyono (2023) : 0%-20% (Tidak Valid), 21%-40% (Kurang Valid), 41%-60% (Cukup Valid), 61%-80% (Valid), serta 81%-100% (Sangat Valid). Data kualitatif yang mencakup masukan serta tanggapan dari validator diolah menggunakan analisis deskriptif, yang kemudian dijadikan landasan dalam melakukan perbaikan terhadap produk. Selain itu penelitian ini hanya terbatas pada uji validitas dan uji respon, tidak sampai uji efektivitas dan hanya dilakukan secara kelompok kecil yang terdiri dari 10 orang kelas X.

HASIL DAN PEMBAHASAN

(1) Validasi Ahli Media

Tujuan dari validasi ahli media yaitu guna menilai kualitas tampilan serta desain *Flipbook* meliputi desain tampilan, tata letak, tipografi, kombinasi warna, ilustrasi, navigasi, kualitas teknis, dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Hasil validasi diperlihatkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Kategori Penilaian	Skala Penilaian Validator 1
Jumlah keseluruhan	80
Jumlah maksimal	80
Jumlah rata-rata	5,0
Presentase (%)	100
Kriteria	Sangat valid

Sumber : Oleh Peneliti (2026)

Merujuk dari tabel tersebut, hasil dari validasi ahli media memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan penilaian sangat memuaskan. Validator memberikan skor sempurna 5 pada setiap aspek, sehingga total skor yang diperoleh adalah 80 dari maksimal 80, dengan persentase validasi sebesar 100%. Hasil ini menempatkan media pembelajaran pada kriteria Sangat Valid, yang artinya media tersebut sudah memenuhi seluruh standar kelayakan dari segi media dan tidak memerlukan revisi.

(2) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilaksanakan dari dua validator guna menguji kesesuaian isi *Flipbook* melalui capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik kelas X SMA/MA. Hasil validasi diperlihatkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

Kategori Penilaian	Skala Penilaian	
	Validator 1	Validator 2
Jumlah keseluruhan	67	72
Jumlah maksimal	80	80
Jumlah rata-rata	4,2	4,5
total keseluruhan rata-rata	4,3	
Presentase (%)	83,75	90
Rata-rata Presentase (%)	86,9	
Kriteria	Sangat valid	

Sumber : Oleh Peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata persentase dari kedua validator mencapai 86,9% sehingga media pembelajaran ini masuk ke kriteria Sangat Valid. Ada beberapa aspek yang mendapat perhatian dari Validator 1, terutama pada kategori kedalaman dan keluasan materi serta contoh dan ilustrasi yang memperoleh skor lebih rendah, mengindikasikan bahwa kedua kategori tersebut masih perlu penguatan lebih lanjut.

(3) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa mempunyai tujuan guna menilai kualitas penggunaan bahasa dalam *Flipbook* meliputi kesesuaian pada kaidah Bahasa Indonesia, kejelasan kalimat, ketepatan istilah, keterbacaan teks, kohesi serta koherensi, serta kesesuaian dengan karakter peserta didik.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Kategori Penilaian	Skala Penilaian
	Validator 1
Jumlah keseluruhan	57
Jumlah maksimal	60
Jumlah rata-rata	4,8
Presentase (%)	95
Kriteria	Sangat Valid

Sumber : Oleh Peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 3, total skor yang diperoleh adalah 57 dari 60 dengan persentase 95%, sehingga media ini masuk dalam kriteria Sangat Valid. Hasil ini menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk perbaikan, terutama dari sisi kebahasaan. Oleh karena itu, diperlukan revisi pada aspek-aspek kebahasaan agar media pembelajaran ini menjadi lebih sempurna sebelum digunakan secara luas.

(4) Kumpulan Data Responden

Produk bahan ajar berbasis *Flipbook* pada materi kegiatan ekonomi yang telah dinilai dan divalidasi layak digunakan dengan sedikit revisi kemudian diujicobakan kepada peserta didik dengan menggunakan angket respons peserta didik. Uji coba respons ini ditujukan kepada siswa dalam jumlah 10 orang yang diambil secara acak di kelas X SMAN 5 Banjarbaru. Adapun hasil angket respons dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 4. Kumpulan Data Responden

Aspek	Responden									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jumlah keseluruhan	74	72	64	77	75	73	75	77	79	79
Jumlah maksimal	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Jumlah rata-rata	4,6	4,5	4,0	4,8	4,7	4,6	4,7	4,8	4,9	4,9
total keseluruhan rata-rata	4,7									
Presentase (%)	93	90	80	96	94	91	94	96	99	99
Rata-rata Presentase (%)	93,1									
Kriteria	Sangat Valid									

Sumber : Oleh Peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 4 yang menyajikan kumpulan data responden, uji coba produk bahan ajar berbasis *Flipbook* dilakukan terhadap 10 peserta didik kelas X SMAN 5 Banjarbaru dengan jumlah skor maksimal sebesar 80 untuk setiap responden. Penilaian mencakup 15 aspek yang berkaitan dengan tampilan visual, kemudahan penggunaan, kesesuaian materi, interaktivitas media, serta dampak penggunaan *Flipbook* terhadap minat dan pemahaman belajar peserta didik. Hasil analisis data menunjukkan bahwa seluruh responden memberikan penilaian yang tergolong tinggi terhadap bahan ajar berbasis *Flipbook* yang dikembangkan. Jumlah skor keseluruhan yang diperoleh masing-masing responden berkisar antara 64 hingga 79, dengan skor rata-rata per responden berada pada rentang 4,0 hingga 4,9. Total keseluruhan rata-rata skor responden mencapai 4,7, yang mencerminkan tingkat penerimaan yang sangat baik dari peserta didik terhadap produk yang diujicobakan.

Apabila ditinjau dari persentase capaian masing-masing responden, diperoleh data bahwa responden nomor 9 dan 10 menempati posisi tertinggi dengan persentase masing-masing sebesar 99%, sedangkan persentase terendah diperoleh oleh responden nomor 3 dengan capaian sebesar 80%. Adapun responden lainnya memperoleh persentase yang bervariasi, yakni responden 1 sebesar 93%, responden 2 sebesar 90%, responden 4 sebesar 96%, responden 5 sebesar 94%, responden 6 sebesar 91%, responden 7 sebesar 94%, serta responden 8 sebesar 96%. Meskipun terdapat variasi di antara para responden, seluruh capaian persentase berada di atas ambang batas kelayakan minimal, sehingga tidak ada responden yang memberikan penilaian di bawah kategori valid.

Secara keseluruhan, rata-rata persentase capaian seluruh responden mencapai 93,1%, yang berdasarkan kriteria penilaian yang diadaptasi dari Sugiyono (2023) tergolong dalam kategori "Sangat Valid". Hasil ini mengindikasikan bahwa bahan ajar berbasis *Flipbook* pada materi Kegiatan Ekonomi mendapat respons yang sangat positif dari peserta didik dan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran digital interaktif di kelas X SMAN 5 Banjarbaru.

Pembahasan

Penelitian ini berhasil mengembangkan bahan ajar berbasis *Flipbook* pada materi Kegiatan Ekonomi melalui empat tahapan model 4D, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Temuan ini sejalan dengan (Wardani, 2021) yang juga menggunakan model 4D dalam mengembangkan bahan ajar elektronik berbasis *Flipbook* pada pembelajaran ekonomi, serta (Indaryanti et al., 2025) yang menyatakan bahwa model 4D tetap relevan dan banyak diterapkan dalam pengembangan bahan ajar digital karena sistematisnya tahapan yang ditawarkan. Hal ini

membuktikan bahwa model 4D merupakan kerangka pengembangan yang terstruktur dan terbukti efektif dalam menghasilkan produk pembelajaran digital yang layak di berbagai jenjang dan konteks pendidikan.

Pada tahap *Define*, analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran ekonomi di SMAN 5 Banjarbaru masih bergantung pada bahan ajar konvensional yang bersifat pasif dan kurang mampu mendorong partisipasi aktif siswa. Kondisi ini senada dengan temuan (Usman et al., 2023) yang menegaskan bahwa penggunaan bahan ajar konvensional pada materi kegiatan ekonomi membuat siswa kesulitan memahami konsep-konsep abstrak seperti produksi, distribusi, dan konsumsi. Selanjutnya, pada tahap *Design*, rancangan *Flipbook* yang memperhatikan aspek visual dan interaktivitas selaras dengan penelitian (Hasanah & Maharani, 2025) yang menekankan pentingnya rancangan visual menarik sebagai daya tarik awal bagi peserta didik, terbukti berkontribusi pada capaian validasi media yang tinggi. Adapun pada tahap *Develop*, prosedur validasi tiga ahli yang diterapkan selaras dengan praktik yang dilakukan (Salsabila et al., 2022) dalam pengembangan e-modul *Flipbook* berbasis infografis, menegaskan bahwa validasi ahli merupakan tahapan kritis yang menjamin kualitas dan kelayakan produk sebelum diujicobakan.

Hasil validasi ahli media mencapai 100% (Sangat Valid), melampaui capaian (Wardani, 2021) sebesar 83,32% maupun (Hasanah & Maharani, 2025) sebesar 90,6%. Capaian ini mengindikasikan bahwa penggunaan platform *Heyzine* mampu menghasilkan desain visual dan teknis yang profesional, memenuhi seluruh aspek kelayakan meliputi tata letak, tipografi, kombinasi warna, navigasi, dan interaktivitas tanpa memerlukan revisi. Tingginya skor validasi media mencerminkan bahwa *Flipbook* yang dikembangkan telah memenuhi prinsip desain multimedia yang disyaratkan agar materi dapat disajikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami (Hasibuan & Rahmadina, 2025).

Validasi ahli materi memperoleh rata-rata 86,9% (Sangat Valid) dari dua validator. Hasil ini konsisten dengan temuan Salsabila et al., (2022) yang juga memperoleh nilai kelayakan lebih dari 85% dari ahli materi, menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis *Flipbook* yang dikembangkan secara sistematis berdasarkan analisis kebutuhan dan kurikulum memiliki kecenderungan memperoleh penilaian materi yang sangat baik. Meskipun aspek kedalaman materi dan contoh ilustrasi masih perlu diperkuat sebagaimana ditunjukkan oleh skor lebih rendah dari V1, adanya masukan dan saran revisi dari validator justru membuktikan bahwa mekanisme validasi ahli berfungsi efektif dalam menjamin akurasi konten dan kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran. Hal ini selaras dengan pernyataan (Usman et al., 2023) bahwa bahan ajar berbasis *Flipbook* yang telah divalidasi ahli terbukti membantu siswa memahami materi kegiatan ekonomi dengan lebih menarik.

Validasi ahli bahasa memperoleh 95% dengan kriteria Sangat Valid. Mengindikasikan perlunya perhatian lebih pada ketepatan istilah, kohesi kalimat, dan kesesuaian bahasa dengan karakteristik peserta didik. Revisi kebahasaan yang dilakukan, seperti pergantian kata “tindakan” menjadi “aktivitas” dan “Tenaga Kerja” menjadi “Sumber Daya Manusia”, merupakan upaya konkret peningkatan kualitas kebahasaan produk. Temuan ini sejalan dengan (Hasanah & Maharani, 2025) yang menekankan bahwa penggunaan bahasa yang sederhana, jelas, dan komunikatif dalam *Flipbook* berkontribusi signifikan pada tingkat kepraktisan dan kemudahan penggunaan bagi peserta didik maupun guru.

Hasil uji coba produk terhadap 10 peserta didik kelas X SMAN 5 Banjarbaru menunjukkan rata-rata persentase sebesar 93,1% yaitu Sangat Valid. Capaian ini mengonfirmasi respons positif peserta didik terhadap seluruh aspek yang diujikan, meliputi tampilan visual, keterbacaan teks,

kesesuaian materi, kemudahan penggunaan, dan interaktivitas media. Penilaian positif terhadap aspek tampilan dan keterbacaan selaras dengan argumen (Wardani, 2021) bahwa keunggulan utama bahan ajar elektronik berbasis *Flipbook* adalah tampilannya yang menarik dan dinamis sehingga mampu meningkatkan perhatian serta minat belajar peserta didik. Lebih lanjut, (Purnomo et al., 2024) menegaskan bahwa *Flipbook* sebagai media pembelajaran inovatif abad ke-21 mampu meningkatkan motivasi belajar karena mengintegrasikan beragam elemen multimedia dalam satu produk yang mudah diakses melalui berbagai perangkat digital.

Dari segi kesesuaian materi, peserta didik menyatakan bahwa materi produksi, distribusi, konsumsi, dan peran pelaku ekonomi mudah dipahami karena disajikan melalui kombinasi teks, gambar, ilustrasi, dan video pembelajaran. Temuan ini memperkuat hasil penelitian (Usman et al., 2023) yang menyimpulkan bahwa penyajian materi kegiatan ekonomi melalui *Flipbook* yang dilengkapi gambar dan ilustrasi terbukti lebih efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak di berbagai jenjang pendidikan. Fitur interaktif berupa permainan edukatif dan kuis dalam *Flipbook* juga mendapat respons yang sangat positif. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran multimedia (Mayer, 2022) yang menjelaskan bahwa penyajian informasi secara verbal dan visual secara bersamaan, disertai aktivitas interaktif, meningkatkan efektivitas pembelajaran secara signifikan karena otak memproses kedua saluran informasi tersebut secara bersamaan. (Mutiani et al., 2024) menambahkan bahwa teknologi berbasis *Flipbook* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir dan hasil belajar peserta didik dalam konteks *blended learning*.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa bahan ajar berbasis *Flipbook* pada materi Kegiatan Ekonomi di SMAN 5 Banjarbaru layak dan efektif sebagai media pembelajaran digital interaktif. Perbedaan utama penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada konteks pengguna, yaitu siswa SMA dalam mata pelajaran Ekonomi berbasis Kurikulum Merdeka, sehingga memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan literasi digital dalam pembelajaran ekonomi di jenjang sekolah menengah atas. Keterbatasan penelitian ini meliputi: (1) hanya mencakup materi kegiatan ekonomi kelas X; (2) hanya terbatas pada uji validitas dan uji respons, belum sampai pada uji efektivitas; (3) produk divalidasi oleh 1 ahli media, 2 ahli materi, serta 1 ahli bahasa; dan (4) uji coba produk hanya dilaksanakan pada kelompok kecil. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan materi, subjek uji coba, dan melanjutkan hingga tahap uji efektivitas guna mengukur dampak langsung *Flipbook* terhadap hasil belajar peserta didik secara komprehensif.

KESIMPULAN

Merujuk dari temuan penelitian serta pembahasan, bisa ditarik kesimpulan bahwasanya. Pertama, bahan ajar mempergunakan *Flipbook* materi kegiatan ekonomi dikembangkan melalui 4 tahap model 4D. Dalam tahapan Define dilaksanakan analisis kebutuhan yang memperlihatkan bahwasanya pembelajaran ekonomi masih mempergunakan bahan ajar konvensional yang bersifat pasif. Pada tahap Design disusun rancangan *Flipbook* interaktif 28 halaman menggunakan platform *Heyzine* dan aplikasi Canva. Pada tahap Develop dilaksanakan validasi ahli serta revisi produk. Pada tahap Disseminate produk disebarluaskan secara digital kepada guru serta peserta didik.

Kedua, hasil kelayakan bahan ajar berbasis *Flipbook* menunjukkan persentase 100% Sangat Valid dari ahli media, 86,9% “Sangat Valid” dari ahli materi, serta 95% Sangat Valid dari ahli bahasa. Secara keseluruhan, bahan ajar berbasis *Flipbook* dianggap layak untuk digunakan

sebagai sumber belajar digital interaktif dalam materi kegiatan ekonomi untuk peserta didik kelas X SMAN 5 Banjarbaru.

DAFTAR REFERENSI

- Aryanti, E. D., & Arief, M. (2021). Pengembangan E-module berbasis digital flipbook pada mata pelajaran kearsipan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan (JEBP)*, 1(1), 24–33. <https://doi.org/10.17977/um066v1i12021p24-33>
- E.S Dewi. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FLIPBOOK PADA MATERI STRUKTUR DAN FUNGSI JARINGAN TUMBUHAN DI SMA NEGERI 1 KOTAGAJAH*. https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/8354/1/SKRIPSI_EVI_SINTA_DEWI_ACC_ok_-_Evi_Sinta.pdf
- Hasanah, Q. U., & Maharani, S. D. (2025). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FLIPBOOK CERITA BERGAMBAR BERBANTUAN APLIKASI CANVA PADA MATERI BHINEKA TUNGGAL IKA KELAS IV DI SDN 16 INDRALAYA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 353–364. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25204>
- Hasibuan, S. A., & Rahmadina, R. (2025). Development of PBL-based digital flipbook on human excretory system for SMA/MA students. *Inovasi Kurikulum*, 22(3), 2021–2034.
- Indaryanti, R. B., Harsono, H., Utama, S., Murtiyasa, B., & Soemardjoko, B. (2025). 4D research and development model: Trends, challenges, and opportunities review. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 25(1), 91–98. <https://doi.org/10.31599/na7deq07>
- Mayer, R. E. (2022). The future of multimedia learning. *The Journal of Applied Instructional Design*, 11(4), 69–77. <https://edtecharchives.org/journal/423/10349>
- Mutiani, M., Syarifuddin, S., Syaharuddin, S., bin Abu Hassan, M. I., Jumriani, J., & Nur'aini, F. (2024). The Effectiveness of Flipbook-Based Blanded Learning Technology on Thinking Skills and Student Learning Outcomes. *International Journal of Social Learning (IJSL)*, 5(1), 264–275.
- Purnomo, P. E. A., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2024). Peran Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 2001–2015. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2286>
- Putra, A. D., Yulianti, D., & Fitriawan, H. (2023). Pengembangan bahan ajar berbasis flipbook digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada siswa sekolah dasar. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2173–2177. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1748>
- Rusman, M. P. (2021). *Belajar & pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Prenada Media.
- Salsabila, S., Sudarman, S., & Riyadi, R. (2022). Pengembangan E-modul Flipbook berbasis Infografis pada Mata Pelajaran IPS SISWA Kelas VII di SMPN 05 Samarinda. *Jurnal Prospek: Pendidikan Ilmu Sosial Dan Ekonomi*, 4(2), 71–79. <https://doi.org/10.30872/prospek.v4i2.2235>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (M. Dr. Ir. Sutopo. S.Pd (ed.); 5th ed.).
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*.
- Tunggawardhani, D., & Susanti, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Materi Pajak Penghasilan (PPH) Pasal 21. Edukatif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4638–4650.
- Usman, A., Dewi, N. K., & Indraswati, D. (2023). Bahan ajar elektronik flipbook pada materi

kegiatan ekonomi untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1293–1301. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5300>

Wardani, D. A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flipbook Sebagai Pendukung Implementasi Pembelajaran Scientific Approach Dalam Pembelajaran Daring Pada Materi Persediaan Kelas XI di SMK Yapalis Krian. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 15(2), 231–241.