

Pengembangan E-Modul Berbasis CTL Berupa Flipbook Untuk Meningkatkan Minat Dan Bakat Siswa SMK

Dendi Advis Faizhal¹, Ulfa Danni Rosada²

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Ahmad Dahlan¹

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Ahmad Dahlan²

E-mail: dendi1800001142@webmail.uad.ac.id¹, ulfa.rosada@bk.uad.ac.id²

Correspondent Author: Dendi Advis Faizhal, dendi1800001142@webmail.uad.ac.id

Doi : [10.31316/gcouns.v8i01.4810](https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i01.4810)

Abstrak

E-Modul berbasis CTL berupa *flipbook* cara untuk membantu pembelajaran dengan menggunakan sarana teknologi, diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran siswa tanpa mengeluarkan banyak biaya, sesuai dengan bidang keahliannya, terorganisir dengan cermat, fleksibel dalam penggunaannya. Penelitian ini menggunakan Model ADDIE. Model ADDIE merupakan teknik penelitian yang membantu dalam analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk pengembangan E-Modul berbasis CTL berupa *flipbook* untuk meningkatkan minat dan bakat memperoleh hasil 1.426 dari nilai maksimum 1.836 dan hasil akhir 77,6 termasuk dalam kategori sangat baik, dengan ini memberikan pernyataan produk layak untuk digunakan. Kesimpulan dalam penelitian ini bahwa 1) E-Modul berbasis CTL dalam bentuk *flipbook* ini mendapatkan hasil yang sangat baik, sesuai dengan hasil penilaian kualitas dari para ahli dan 2) E-Modul berbasis CTL berupa *flipbook* termasuk dalam kategori "Sangat Baik" dan bisa digunakan untuk meningkatkan minat dan bakat siswa SMK.

Kata kunci: e-modul, *ctl*, *flipbook*, minat dan bakat

Abstract

The CTL-based E-Module in the form of a *flipbook* of ways to assist learning by using technological means, is expected to facilitate student learning without spending a lot of money, according to their area of expertise, carefully organized, flexible in its use. This study uses the ADDIE Model. The ADDIE model is a research technique that assists in analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results showed that the CTL-based E-Module development product in the form of a *flipbook* to increase interest and talent obtained a result of 1,426 out of a maximum value of 1,836 and the final result of 77.6 was included in the very good category, hereby giving a statement that the product is feasible to use. The conclusions in this study are that 1) CTL-based E-Module in the form of a *flipbook* gets very good results, in accordance with the results of quality assessments from experts and 2) CTL-based E-Module in the form of a *flipbook* is included in the "Very Good" category and can be used to increase the interest and talent of SMK students.

Keywords: e-module, *ctl*, *flipbooks*, interest and talents

Info Artikel

Diterima Juli 2023, disetujui Oktober 2023, diterbitkan Desember 2023



PENDAHULUAN

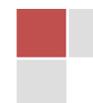
Pendidikan adalah sumber daya potensial yang dapat berkembang dan berkontribusi pada penyebaran pengetahuan di masyarakat, pendidikan pada akhirnya merupakan kewajiban sosial, hal ini memungkinkan terjadinya persaingan yang sehat dengan pengetahuan di bidang pendidikan, seperti ketika menciptakan dalam setiap usaha tersebut, menurut Pasal 20 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003, yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk "mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab."

Sebagai manusia yang mengidentifikasi minat akademis di sekolah menengah dan perguruan tinggi tidak diragukan lagi akan lebih siap untuk menemukan karir yang memuaskan karena pendidikan di Indonesia tidak mengaitkan proses minat dan bakat dengan perencanaan karir selanjutnya. Renninger & Hidi (2017). Mengingat bahwa pendidikan di Indonesia secara umum belum menghasilkan pengembangan minat dan bakat, sehingga menyulitkan siswa untuk menemukan jalur karier atau pekerjaan, Menteri Pendidikan Indonesia Muhadjir Effendy menyadari pentingnya mempertimbangkan minat dan bakat siswa Amalia & Puspitasari (2021).

Magdalena dan Arum (2015) adanya kesenjangan dalam pertumbuhan minat dan kemampuan siswa, serta guru di rumah dan guru prasekolah yang tidak dapat membentuk hubungan pribadi dengan siswa, yang membuat enggan dan kurang terlibat dalam proses tersebut, dengan ini menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam pertumbuhan minat dan kemampuan siswa sangat tinggi dan berfungsi sebagai sumber motivasi yang signifikan bagi siswa, mustahil potensi ini tidak akan berkembang dengan memberikan stimulasi yang tidak sesuai dengan hobi atau potensinya karena orang tua memperhatikan potensi siswa sejak dini.

Hurlock (Saputri & Nurrus, 2021) berpendapat bahwa semua minat manusia memiliki andil yang cukup besar dalam perilaku yang dipelajari anak dengan sukses jika diajarkan sesuai dengan minat yang dimiliki, karena keengganan untuk belajar mengakibatkan ketidakpuasan terhadap informasi yang diajarkan. Guru dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dengan mencoba menjelaskan konsep dengan cara yang lebih kreatif dan dengan memberikan contoh yang menarik saat menyajikan materi. menurut Sabaruddin (2022) kemajuan teknologi di bidang pendidikan sangat penting di zaman sekarang.

Mayoritas siswa di ruang kelas saat ini menghabiskan lebih banyak waktu menggunakan gadget, laptop, dan teknologi lainnya daripada membaca buku karena itu guru harus mahir dalam teknologi untuk mempersiapkan metode pengajaran modern dan menghasilkan E-Modul. Menurut Dimhad (2014) E-Modul adalah sumber belajar yang berisi satu materi pembelajaran, yaitu E-Modul adalah cara untuk membantupembelajaran dengan menggunakan sarana teknologi, E-Modul diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran siswa tanpa mengeluarkan banyak biaya, sesuai dengan bidang keahliannya, terorganisir dengan cermat, fleksibel dalam penggunaannya.



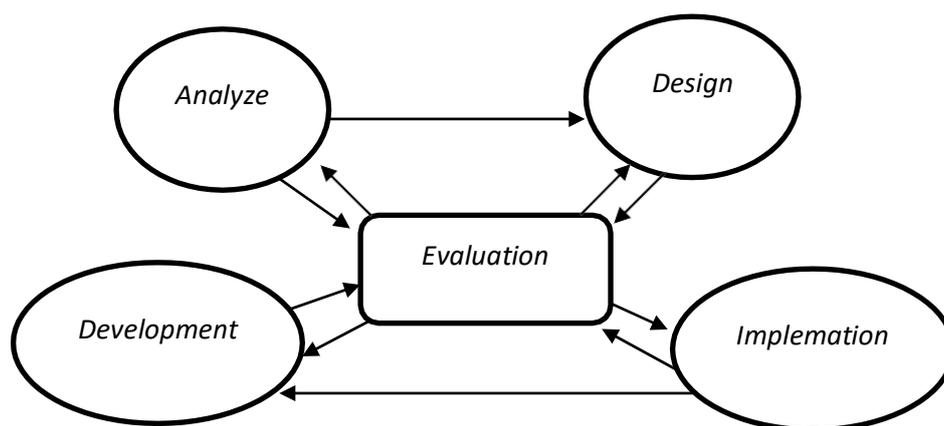
Berdasarkan hasil dari wawancara, observasi, dan angket dilakukan dengan Ibu Alya Inas Ghozy S.Pd dan Bapak Eko Jati Permana S.Pd selaku guru BK SMK AL- Fatah Banjarnegara, E-Modul belum diterbitkan mengenai permasalahan tersebut maka peneliti akan melakukan pengembangan E-Modul yang berpedoman dengan jurnal penelitian sebelumnya E-Modul minat dan bakat berbasis CTL.

Data berikut ini dikumpulkan melalui penyebaran angket perbankan, otomotif, dan komputer di SMK AL-Fatah Banjarnegara kepada 51 siswa masih ada siswa yang minat dan bakat dalam kategori rendah, dan informasi ini harus menjadi bahan pertimbangan bagi guru untuk meningkatkan minat dan bakat siswa tersebut, dari 12 siswa dalam kategori minat dan bakat tinggi, 16 siswa dalam kategori sedang, dan 23 siswa dalam kategori rendah, masalah dengan minat dan bakat siswa kelas X adalah kurangnya fasilitas di sekolah dan dukungan dari masyarakat sekitarnya, seperti orang tua dan orang lain, yang menyebabkan siswa yang belajar dalam kemampuan minat dan bakat mereka bingung dan belum dapat membuat rencana untuk masa depan.

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan adalah proses yang mengembangkan inovasi baru, khususnya di bidang pendidikan, kemudian mengevaluasi seberapa baik eksperimen tersebut dilakukan. Penelitian pengembangan digunakan sebagai model penelitian, namun penelitian ini masih sangat jarang digunakan, terutama di dunia pendidikan. Purnama, 2016 mengungkapkan bahwa penelitian dan pengembangan sebagai sebuah cara dalam penelitian untuk menciptakan sebuah produk software atau hardware. Model ADDIE adalah teknik penelitian yang membantu dalam analisis, desain, pengembangan, dan implementasi ide-ide baru. Mereka kemudian dapat menilainya untuk melihat bagaimana kinerjanya setelah itu.

Tahapan dalam model ADDIE mencerminkan metode pengembangan pembelajaran yang sistematis, maka diputuskan untuk melakukan penelitian pengembangan ini dengan menggunakan model ADDIE (Nyoman dan Kadek, 2018), dalam melaksanakan penelitian ini dengan tahapan yang secara rinci dapat dilihat pada bagan prosedur penelitian dan pengembangan media E-Modul berbasis CTL berupa *flipbook* berikut ini:



Gambar 1. Prosedur Model ADDIE pada E-Modul berbasis CTL



Tahapan penelitian melalui tahapan penelitian dan pengembangan berikut ini:

1. *Analyze* (Analisis)

Menemukan penyebab potensial dari kurangnya hasil pembelajaran adalah tujuan dari tahap analisis ini, guru harus mampu menunjukkan kesenjangan instruksional, merekomendasikan tingkat kurikuler untuk mengatasi kesenjangan tersebut, dan menawarkan solusi atas kesenjangan pencapaian berdasarkan bukti empiris tentang peluang pembelajaran yang produktif untuk menyelesaikan tahap analisis, menurut Branch (Hidayat, 2021)

2. *Design* (Perancangan)

Tujuan dari fase perencanaan ini adalah untuk menjamin kesediaan untuk belajar dan prosedur pengujian yang sesuai, setelah tahap perencanaan selesai, guru harus dapat membuat kegiatan khusus untuk menutup kesenjangan dalam pelaksanaan pembelajaran yang disebabkan oleh kekurangan pengetahuan dan keterampilan, fase perencanaan ini juga membuka jalan untuk kemajuan dalam fase *ADDIE*.

3. *Implemation* (Implementasi)

Instruktur harus mengubah proses yang panjang ini agar lingkungan belajar tertata dengan baik dan siswa secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran selama tahap persiapan bagi guru dan siswa.

4. *Development* (Pengembangan)

Tujuan tahap pengembangan adalah menghasilkan dan memvalidasi sumber daya pembelajaran yang dipilih, untuk melanjutkan ke tahap berikutnya dalam kurikulum *ADDIE*, seorang guru harus terlebih dahulu mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan untuk melaksanakan pembelajaran yang direncanakan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

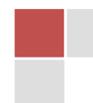
Sebelum dan selama tahap penerapan, tahap evaluasi berusaha untuk menilai efektivitas produk dan proses pembelajaran, langkah evaluasi melibatkan sejumlah tugas, seperti merumuskan kriteria, memilih alat yang sesuai, dan melaksanakan evaluasi.

Instruktur harus mengevaluasi tingkat pembelajaran para siswanya, menyarankan penyesuaian untuk kualifikasi berikutnya, menghentikan semua pekerjaan, menugaskan administrator yang telah mereka pilih untuk melakukan semua kewajiban pelaksanaan proyek dan evaluasi, dan berkonsentrasi pada tahap penilaian, menurut Branch, (2009) dalam (Hidayat, 2021)

Gagasan dibalik model *ADDIE* berkaitan dengan konstruksi *ADDIE*, kegiatan pembelajaran inti, khususnya gagasan untuk menciptakan desain produk pembelajaran, yaitu desain pendidikan. Tahapan jangka pendek dan jangka panjang, pendekatan metodis dan sistematis terhadap informasi, dan pembelajaran individu merupakan area konsentrasi utama bagi peneliti. Adapun prosedur penelitian meliputi : 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*.

Data kuantitatif survei terhadap praktisi dan guru pembimbing, tanggapan siswa dan guru pembimbing, nilai tes kinerja pembelajaran, dan formulir penilaian sikap siswa digunakan untuk mengumpulkan data serta data kualitatif hasil rancangan produk yang dikembangkan, instrumen produk, validasi instrumen dan analisis data produk.

Siswa diberikan survei umpan balik siswa di akhir kelas yang mengukur kegunaan *flipbook* berdasarkan persepsi mereka terhadap aspek-aspek tertentu dari penggunaan dan



kenyamanan E-Modul berbasis CTL. Skala Likert dengan lima alternatif jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS) digunakan untuk mengorganisir angket respon siswa. Pada akhir pelajaran, guru menerima kuesioner berisi tanggapan siswa. Berdasarkan evaluasi pengajar terhadap kegunaan dan kesederhanaan proses pembelajaran, alat ini mencoba menjelaskan E-Modul berbasis CTL dalam bentuk *flipbook* yang bermanfaat dan berkualitas tinggi. Skala Likert dengan lima kemungkinan tanggapan-sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS) digunakan untuk menyusun angket respon guru. Staf pengajar yang merupakan ahli materi diberikan lembar evaluasi E-Modul berbasis CTL dalam bentuk *flipbook*, dengan menggunakan kuesioner evaluasi ini, kualitas dan validitas E-Modul berbasis CTL dalam bentuk *flipbook* yang dihasilkan ditentukan berskala likert dengan penilaian Sangat Tidak Baik (STB), Tidak Baik (TB), Kurang Baik (KB), Baik (B), dan Sangat Baik (SB) dihasilkan sebagai bentuk evaluasi terhadap E-Modul berbasis CTL berdasarkan unsur kelayakan isi.

Wawancara merupakan salah satu dari alat pengumpulan yang biasa ditetapkan didalam suatu penelitian. dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu memberikan beberapa pertanyaan kepada guru bimbingan dan konseling di SMK AL-Fatah Banjarnegara yaitu Ibu Aulya Inas Ghozy S.Pd. dan Bapak Eko Jati Permana S.Pd.

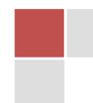
Subyek yang digunakan pada SMK Negeri 1 Mandiraja dengan 30 siswa dan 2 guru BK dalam pengembangan media E-Modul berbasis CTL berupa *flipbook* untuk meningkatkan minat dan bakat di SMK Negeri 1 Mandiraja dengan jumlah 30 peserta didik dan 2 guru bimbingan dan konseling, berikut penjelasan dari setiap subyek tersebut:

Pada saat melakukan uji validitas terkait materi maka dilakukan oleh seseorang yang memiliki gelar minimal S2 bimbingan dan konseling atau dosen yang paham terkait materi yang akan ada dalam isi E-Modul, ahli materi sendiri dapat diartikan orang yang memiliki kompetensi dan kemampuan dalam menilai sebuah produk modul pelatihan tentang *flipbook* untuk meningkatkan minat dan bakat di SMK Al-Fatah Banjarnegara, ahli materi biasanya diperlukan agar dapat mengamati materi yang akan diisikan kedalam E-Modul.

Pada saat melakukan uji validitas terkait media akan dilakukan oleh seseorang yang paham pada bidang media serta teknologi pembelajaran ahli media akan memfokuskan kepada media yang telah disusun, ahli media merupakan seseorang pakar yang memiliki gelar minimal S2 bimbingan dan konseling dan mengajar mata kuliah media bimbingan dan konseling, ahli media sendiri mempunyai peran yang sangat penting untuk bisa memberikan penilaian dan evaluasi terkait media yang akan dibuat dan disusun oleh peneliti.

Pakar layanan yang memiliki pengalaman pelatihan dan konsultasi melakukan ujian validasi layanan. Untuk mempromosikan minat dan keahlian di SMK Al-Fatah Banjarnegara, ahli layanan mengikuti penilaian kualitas layanan dari awal hingga akhir dengan menggunakan media *flipbook*, pendidik S1 Bimbingan dan Konseling yang telah memiliki sertifikat pendidik profesional menganalisis lembar observasi yang digunakan untuk uji validasi layanan.

Analisis data kualitatif apabila data instrumen yang disajikan sama namun penilaian responden berbeda, maka analisis ini dapat digunakan, evaluasi diberikan sebagai bahan data yang berkaitan dengan tanggapan, masukan, dan rekomendasi yang digunakan sebagai bahan pertimbangan. Dengan menggunakan pengalaman yang diperoleh dari validasi



produk, analisis model *Spradly* digunakan untuk analisis ini.

Analisis data dilakukan terhadap data dari protokol observasi dalam analisis data kuantitatif dari catatan observasi ahli, dan disebut sebagai analisis data. Analisis data kuantitatif dari uji ahli dilakukan dengan analisis deskriptif kuantitatif alat observasi dengan menggunakan skala likert.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan paradigma penelitian ADDIE pada bab tahapan penelitian pembuatan E-Modul berbasis CTL dalam bentuk flipbook untuk meningkatkan minat dan bakat SMK-AL Fatah Banjarnegara (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). dengan tahapan berikutnya :

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada analisis ini terdapat 2 tahap yaitu analisis potensi dan analisis masalah, berdasarkan hasil dari observasi, penyebaran angket, dan wawancara, adapun tahapan peneliti dalam penelitian dan pengembangan E-Modul berbasis CTL berupa flipbook untuk meningkatkan minat dan bakat di SMK AL-Fatah Banjarnegara sebagai berikut:

a. Analisis Potensi

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan penyebaran angket yang telah dilakukan mendapatkan hasil potensi pada siswa terdapat 3 jurusan yaitu (otomotif) dalam kemampuan memperbaiki mesin kendaraan, (perbankan) dalam kemampuan menganalisis data, dan (komputer) dalam kemampuan desain grafis, yang telah memiliki potensi sesuai dengan jurusannya.

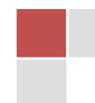
b. Merumuskan Masalah

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan penyebaran angket maka dapat disimpulkan bahwa siswa SMK AL-Fatah Banjarnegara belum tersedianya media *flipbook*, sehingga peneliti berupaya untuk merancang *flipbook* yang berkualitas baik, kelayakan untuk digunakan serta kegunaan untuk membantu meningkatkan minat dan bakat.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti mendesain produk flipbook yang layak agar siswa dapat meningkatkan minat dan bakatnya, sehingga peneliti menyusunnya dengan sistematis berdasarkan sumber yang relevan,

- a. Judul *flipbook* : E-Modul berbasis CTL Minat dan Bakat
- b. Sasaran : Siswa kelas X SMK
- c. Materi : Minat dan Bakat
- d. Cover/Prakata : Halaman ini menampilkan judul *flipbook*, identitas pembuat, gambar, serta prakata.
- e. Daftar isi : Menampilkan bagian-bagian yang ada didalam media *flipbook*.
- f. Petunjuk aplikasi : berisi tentang petunjuk ikon untuk membantupengguna dalam media *flipbook* ini.
- g. Pendahuluan : berisi tentang definis, fungsi E-Modul, definisi *contextual teaching and learning*, serta adanya video *YouTube* dengan channel Sobat Beka yang membahas tentang materi minat dan bakat siswa, dalam materi yang disampaikan mengambil 20% teori dan 80% dari hasil pengamatan dan



- pengalaman, sehingga dapat menjadi opsi yang baik untuk media *flipbook* tersebut.
- h. Materi minat : terdapat lembar form yang bisa diisi, faktor pengaruh minat, ciri-ciri minat dan contoh minat.
 - i. Materi bakat : Terdapat lembar form, faktor pengaruh bakat, contoh bakat.
 - j. Daftar pustaka : sumber penelitian yang relevan.

3. Pengembangan (*Development*)

Para ahli memeriksa uji kelayakan Flipbook pada produk yang diusulkan, termasuk spesialis media, konten, dan layanan. Berikut ini adalah kesimpulan dari evaluasi para ahli.

a. Validasi Ahli Materi

Ahli materi bernama Agus Ria Kumara, M.Pd, yang merupakan dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta dan berlatar belakang pendidikan Bimbingan dan Konseling (S2), melakukan validasi materi pada hari Selasa, 31 Januari 2023. Perhitungan persentase yang digunakan untuk mengevaluasi informasi pada formulir observasi dengan ahli materi adalah sebagai berikut:

Nilai Akhir = Jumlah Skor yang Diperoleh dibagi Nilai dikalikan 100

Berdasarkan dari hasil penilaian terhadap materi pengembangan E-Modul berbasis CTL berupa *flipbook* untuk meningkatkan minat dan bakat yang telah diisi oleh ahli materi memperoleh hasil 33 dari nilai maksimum 44 dan hasil akhir 75 termasuk dalam kategori baik, dengan ini ahli materi memberikan pernyataan layak untuk digunakan.

b. Validasi Ahli Media

Ibu Aprilia Setyowati, M.Pd, dosen program studi bimbingan dan konseling Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta yang berlatar belakang sebagai pengajar, melakukan validasi media pada hari Senin, 6 Maret 2023. Perhitungan persentase yang digunakan untuk menilai hasil kuesioner observasi dengan spesialis media adalah sebagai berikut:

Nilai Akhir = Jumlah Skor yang Diperoleh dibagi Nilai dikalikan 100

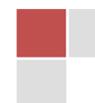
Berdasarkan dari hasil penilaian terhadap media pengembangan E-Modul berbasis CTL berupa *flipbook* untuk meningkatkan minat dan bakat yang telah diisi oleh ahli media memperoleh hasil 39 dari nilai maksimum 44 dan hasil akhir 88,9 termasuk dalam kategori sangat baik, dengan ini ahli media memberikan pernyataan layak untuk digunakan.

c. Validasi Ahli Layanan

Validasi layanan yang dilakukan pada hari Kamis, 9 Februari 2023 oleh ahli layanan yaitu Ibu Aulya Inas Ghozy, S.Pd., dan Bapak Eko Jati Permana, S.Pd., beliau adalah guru BK di SMK AL-Fatah Banjarnegara dengan latar belakang Pendidikan (S1) dan telah menempuh PPG. Ketika mengevaluasi hasil kuesioner observasi dengan spesialis layanan, perhitungan persentase yang digunakan adalah sebagai berikut:

Nilai Akhir = Jumlah Skor yang Diperoleh dibagi Nilai dikalikan 100

Berdasarkan dari hasil penilaian terhadap layanan pengembangan E-Modul berbasis CTL berupa *flipbook* untuk meningkatkan minat dan bakat yang telah diisi



oleh ahli layanan memperoleh hasil 35 dari nilai maksimum 48 dan hasil akhir 72,9 termasuk dalam kategori baik, dengan ini ahli layanan memberikan pernyataan layak untuk digunakan.

4. Implementasi (Implementation)

Pada tahap ini hasil penilaian dari validasi ahli materi, ahli media dan ahli layanan dikategorikan sangat baik dan layak sehingga produk akan dilakukan uji dengan siswa kelas X SMK AL-Fatah Banjarnegara, hasil respon siswa berupa data yang dibentuk kuantitatif dan kualitatif, data didapatkan dari pengisian lembar instrument respon siswa kelas X dari 3 jurusan yaitu: Otomotif, Perbankan, dan Komputer.

Hasil penilaian lembar pengamatan dengan respon siswa dari 3 jurusan yakni: Otomotif dengan nilai akhir 649, Perbankan dengan nilai akhir 429, Komputer dengan nilai akhir 348 dengan total keseluruhan 1.426, dan nilai maksimum keseluruhan adalah 1.836 dengan menggunakan perhitungan persentasi berikut ini.

Nilai Akhir = Jumlah Skor yang Diperoleh dibagi Nilai dikalikan 100

Berdasarkan dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan E-Modul berbasis CTL berupa flipbook untuk meningkatkan minat dan bakat yang telah diisi oleh siswa kelas 10 meliputi 3 jurusan Otomotif, Perbankan, dan Komputer memperoleh hasil 1.426 dari nilai maksimum 1.836 dan hasil akhir 77,6 termasuk dalam kategori sangat baik, dengan ini memberikan pernyataan produk layak untuk digunakan.

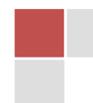
5. Evaluasi (Evaluation)

Tujuan dari hal ini, langkah terakhir dari penelitian ini, adalah untuk menemukan kekurangan dalam prosedur sebelumnya dan kemudian mengimplementasikan penyesuaian sehingga flipbook yang digunakan menjadi lebih baik dan lebih bernilai.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan penyebaran angket dengan kelas X yang berjumlah 51 siswa meliputi 3 jurusan yaitu: Otomotif, Perbankan, dan Komputer dengan hasil tersebut diperoleh 12 siswa memiliki minat dan bakat dengan kategori tinggi, 16 siswa memiliki minat dan bakat dengan kategori sedang, serta 23 siswa memiliki minat dan bakat kategori rendah. Dalam hasil tersebut peneliti berupaya meningkatkan minat dan bakat siswa, adapun rencana dan produk yang disajikan "Pengembangan E-Modul berbasis CTL berupa *flipbook* untuk meningkatkan minat dan bakat" pada siswa kelas X SMK AL-Fatah Banjarnegara.

Menurut Prastowo (2015), E-Modul adalah penggunaan teknologi dalam pendidikan sebagai instrumen pengajaran yang meningkatkan kapasitas guru dan siswa untuk meningkatkan kualitas pengembangan, pembuatan E-Modul adalah salah satu contoh penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang modern. Menurut Tania, (2013) hal ini sangat signifikan dalam hal penggunaan, kecepatan perubahan dimungkinkan oleh sejumlah variabel krusial, salah satunya adalah pengetahuan teknologi informasi.

E-Modul adalah sumber belajar yang berisi materi pembelajaran berdasarkan bidang keahlian, menurut Dimhad (2014), E-Modul merupakan alat bantu teknis yang mendukung teknik belajar yang fleksibel, terencana secara metodis, dan menyeluruh, para ahli menyatakan bahwa E-Modul dapat disebut sebagai media teknis, yang dengan kemajuan teknologi informasi juga dapat digunakan untuk menciptakan fasilitas pendidikan yang digunakan di kelas, meningkatkan kualitas pendidikan, dan membantu guru dan siswa dalam pembelajaran mereka.



Selain itu, siswa dapat dengan mudah mengakses E-Modul, dan memiliki presentasi media yang menarik dengan animasi, suara, video, dan navigasi, menjadikannya alat yang hebat untuk mencegah kebosanan siswa saat mereka belajar. Menurut Prastowo (2015) fungsi E-Modul sebagai berikut ini: 1) Ketika belajar tanpa kehadiran instruktur, pengguna modul membantu siswa menjadi pelajar yang lebih mandiri, 2) E-Modul ini juga merupakan alat penilaian karena diharapkan siswa memahami cara mengukur dan menilai kontrol belajar mereka sendiri, 3) Karena E-Modul terdiri dari berbagai konten yang harus dikuasai siswa, E-Modul ini juga berfungsi sebagai alat referensi bagi siswa. Purwanto (Rahmi, Ibrahim, dan Kusumawardani, 2021) menggaris bawahi bahwa pentingnya E-Modul sebagai materi pembelajaran sangat penting karena memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih terstruktur dan teratur.

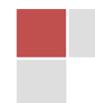
Tujuan dari E-Modul, menurut Prastowo (2015) adalah 1) Memungkinkan siswa untuk belajar sendiri tanpa guru atau bantuan lainnya, 2) Mengurangi kekuasaan dan kontrol guru terhadap proses pembelajaran, 3) Meningkatkan kesungguhan siswa, 4) Disesuaikan dengan tingkat dan kecepatan belajar siswa yang cepat untuk membantu siswa yang lambat belajar lebih cepat dan lulus E-Modul, 5) Memungkinkan siswa untuk mengevaluasi seberapa baik mereka memahami pelajaran yang telah mereka pelajari.

Berikut ini adalah kegunaan umum dari media pendidikan, menurut Sadiman (2014): 1) Mendukung instruktur dan siswa dalam upaya akademis mereka, 2) Merencanakan presentasi pesan untuk menghindari penggunaan terlalu banyak kata, 3) Melampaui batasan waktu, ruang, dan kapasitas indera, 4) Gunakan media yang sesuai dan mudah beradaptasi untuk mengatasi ketidakaktifan siswa. Oleh karena itu, E-Modul dapat mendukung kegiatan pembelajaran yang membantu siswa membangun sikap positif terhadap pembelajaran di kelas dan dapat membantu siswa untuk menjadi lebih aktif, mandiri, dan berpikiran terbuka.

Sanjaya (Ginting, 2016), menginformasikan bahwa pembelajaran kontekstual sangat menekankan pada nilai partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk menghubungkan apa yang telah mereka ketahui tentang topik tersebut dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Johnson (Hasibuan & Pd, 2014) mendefinisikan pembelajaran kontekstual adalah strategi pengajaran yang melibatkan pengaitan pengetahuan akademis dengan pengalaman sehari-hari siswa untuk menstimulasi otak dan menghasilkan makna.

Mekanisme yang mendorong otak untuk menghasilkan pola-pola yang bermakna disebut sebagai pembelajaran kontekstual, ketika siswa menggunakan pengetahuan dan keterampilan akademik mereka dalam banyak konteks di dalam dan di luar kelas, Keneth (Hasibuan dan Pd, 2014) mendefinisikan CTL sebagai metode pembelajaran yang memungkinkan mereka untuk memecahkan masalah fisika yang sebenarnya baik secara individu maupun kelompok. Berdasarkan uraian di atas, CTL dapat diterapkan dalam kehidupan sekolah, dimana peserta didik sangat saling bergantung atau hidup dalam kelompok, untuk membuat diri mereka nyaman di sana.

Menurut Johnson (Hasibuan 2014) bahwa karakteristik CTL sebagai berikut: 1) Siswa dapat merencanakan kegiatan mereka sendiri sebagai pelajar aktif untuk mengejar minat mereka sendiri, berkolaborasi dengan orang lain atau bekerja sendiri, dan belajar dengan membangun komunikasi yang bermakna, 2) Siswa mengembangkan hubungan antara ruang kelas dan konteks dunia nyata yang beragam, seperti pemilik bisnis dan



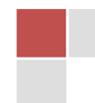
masyarakat, dengan terlibat dalam pekerjaan yang bermakna, 3) Pembelajaran yang diarahkan oleh diri sendiri, di mana siswa mengerjakan proyek dengan tujuan penting, berinteraksi dengan orang lain, membentuk koneksi, dan menghasilkan hasil yang konkret, 4) Guru dan siswa dapat bekerja dengan baik dalam kelompok ketika mereka berkolaborasi, dan guru dapat mendidik siswa bagaimana cara mempengaruhi dan berinteraksi satu sama lain, 5) Berpikir kritis dan kreatif, di mana siswa dapat menerapkan keterampilan berpikir tingkat tinggi untuk mengambil keputusan dan melakukan analisis, sintesis, pemecahan masalah.

Pengajaran dan pembelajaran kontekstual (CTL), menurut Hosnan (2016), memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) Pembelajaran terjadi dalam situasi dunia nyata atau otentik, yaitu pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan siswa teknik-teknik pemecahan masalah yang berguna (pembelajaran nyata), 2) Memberi siswa kesempatan untuk melakukan kegiatan yang bermakna melalui pembelajaran (*meaningful learning*), 3) Memberi siswa pengalaman yang sesuai melalui pendekatan pengalaman yang mendorong pembelajaran (*learning by doing*), 4) Komunikasi, dialog, dan kritik yang konstruktif, semuanya berkontribusi pada pembelajaran (pembelajaran kelompok).

Menurut Hasibuan (2014) mengatakan bahwa komponen CTL sebagai berikut: 1) Konstruktivisme, yang mendorong siswa untuk percaya bahwa mereka belajar lebih dalam ketika bekerja sendiri, memahami diri mereka sendiri, dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan baru mereka, 2) Pembelajaran yang berfokus pada pemikiran sistematis dan upaya penemuan, atau lebih khusus lagi, bergerak dari observasi ke informasi yang diperoleh siswa melalui pemikiran kritis, dikenal sebagai penemuan, kadang-kadang dikenal sebagai penemuan atau inkuiri, 3) Mengajukan pertanyaan dan mendorong rasa ingin tahu siswa melalui diskusi interaktif dan sesi tanya jawab dengan seluruh anggota komunitas belajar.

Model pembelajaran CTL mengacu pada sejumlah prinsip dasar pembelajaran, menurut Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2002 (Hasibuan, 2014), konsep yang tercantum di bawah ini seharusnya menjadi panduan dalam kurikulum dan pengajaran CTL: 1) Keterkaitan (*connection*), pentingnya penekanan pada pembelajaran, dan memberikan latar belakang pengetahuan (prasyarat) kepada siswa, 2) Pengalaman langsung, yang dianggap sebagai landasan pembelajaran kontekstual, dapat diperoleh melalui berbagai metode, termasuk pembelajaran, penemuan, inventarisasi, inkuiri, dan studi, 3) Teknik pembelajaran yang paling penting dalam pembelajaran kontekstual adalah penerapan, yaitu penerapan fakta, konsep, prinsip, dan metode pembelajaran dengan guru, antara siswa dan asisten, serta melalui pemecahan masalah dan pembagian tugas.

Prinsip-prinsip panduan model pembelajaran CTL meliputi keterkaitan, diferensiasi, dan gagasan bahwa kehidupan adalah sebuah sistem, konsep pengaturan diri dalam pembelajaran CTL memungkinkan siswa untuk merealisasikan potensi maksimal mereka dengan mengacu pada identitas yang berbeda dari realitas di sekitarnya prinsip ini merujuk pada siswa pada identitas yang berbeda dengan realitas di sekitarnya (Affandi, 2015). *Flipbook* adalah alat yang menyediakan konten tertulis, animasi gerak, video, dan audio untuk membantu siswa belajar dengan lebih efisien, konten pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga mengurangi kemungkinan siswa menganggapnya membosankan, (Fauziah & Wulandari, 2022). Salah satu alat bantu pembelajaran adalah *media flipbook*,



yang didefinisikan oleh Nurseto (Fauziah dan Wulandari, 2022) sebagai lembaran kertas berukuran 21 × 28 cm yang menyerupai album atau kalender.

Menurut penelitian Mulyadi, (2016) menggunakan lingkungan belajar *flipbook* untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa, *flipbook* merupakan media teknis yang dapat meningkatkan pembelajaran guru dan siswa. Menurut para ahli menurut Riyanto (Mulyadi, Wahyuni, & Handayani, 2016) manfaat *flipbook* sebagai media pembelajaran sebagai berikut: 1) Meningkatkan aktivitas pembelajaran, 2) Meningkatkan pemikiran kreatif, 3) Meningkatkan motivasi, 4) dan meningkatkan antusiasme dalam belajar.

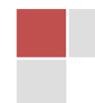
Menurut Mulyadi, Wahyuni, & Handayani, (2016) mengatakan manfaat sebagai berikut: 1) Pengembangan lingkungan belajar berbasis *flipbook*, 2) Anak-anak yang belajar di lingkungan berbasis *flipbook* dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka, 3) Penilaian pemahaman siswa terhadap materi sensorik visual dan perangkat optik setelah penggunaan lingkungan belajar berbasis *flipbook*.

Kusumaningtyas (2018) menyatakan karakteristik *flipbook* meliputi: 1) Dapat digabungkan dengan video, 2) Dapat digabungkan dengan animasi, 3) Memiliki fitur pencarian, dan 4) Dapat digabungkan dengan gambar dan musik. Karakteristik *flipbook* menurut Aprilia, Sunardi, & Djono, (2017) sebagai berikut: 1) Diperoleh rasa ingin membalik-balik buku, 2) Dapat digabungkan dengan file video, 3) Dapat digabungkan dengan file animasi SWF, 4) Memiliki fungsi pencarian, dan 5) Dapat digabungkan dengan gambar dan musik.

Ketika seseorang menunjukkan ketertarikan pada sesuatu, itu menandakan bahwa mereka senang mempelajarinya, jika siswa tidak terlibat dengan informasi yang diajarkan, mereka mungkin tidak akan mempelajarinya dengan baik (Warsito, 2019). Menurut Sirait (2016) seorang guru memainkan peran kunci dalam menumbuhkan minat belajar siswa, yang memiliki dampak signifikan pada kinerja akademik dan pembelajaran.

Bentuk dan intensitas keinginan dipengaruhi oleh hasrat, kata Friantini dan Winata (2019) misalnya, seorang ahli pencak silat bercita-cita untuk meningkatkan keahlian mereka dalam permainan, jika siswa memiliki *passion* terhadap materi pelajaran, maka kemampuan, minat, dan kreativitas mereka merupakan salah satu elemen paling penting yang mempengaruhi bagaimana pelatihan dapat dilaksanakan dengan sukses. Minat adalah kebutuhan atau keinginan seseorang, bakat adalah kapasitas dasar seseorang untuk memahami sesuatu dengan cepat dibandingkan dengan orang lain, dan kreativitas adalah tindakan menghasilkan sesuatu yang baru (Wintara, 2017). Hurlock (Yulianti, 2016) menegaskan bahwa minat bergantung pada keterbukaan seseorang untuk belajar dan bahwa minat berkembang seiring dengan perkembangan fisik dan mental, minat juga bergantung pada kesempatan belajar, dan tergantung pada keadaan setiap orang, perkembangannya mungkin tertunda namun, pengaruh masyarakat memiliki peran yang signifikan dalam menentukan minat, para ahli menyatakan bahwa minat dan bakat berkembang secara fisik dan kognitif pada saat yang bersamaan, minat sangat bergantung pada strategi pengajaran, pengaruh budaya, dan lingkungan sekitar misalnya, orang yang dulunya menyukai sepak bola dalam suasana tersebut cenderung memiliki rasa yang lebih kuat.

Mainnah & Evina (2020) menyebutkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat dan bakat, yaitu: 1) Dorongan untuk berhasil dalam menghadapi berbagai rintangan mencerminkan motivasi siswa telah dibuktikan bahwa faktor motivasi, ketika motivasi



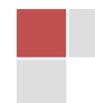
sudah ada dalam diri seseorang, dapat membangkitkan atau mendorong orang yang lemah ke arah yang lebih bergairah, motivasi siswa ditunjukkan dengan kegigihan seorang mahasiswa dalam mengatasi rintangan untuk berhasil, yang terlihat dari besarnya usaha yang dilakukannya dalam bekerja (Rubiana dan Dadi, 2020). 2) Menurut Rubiana dan Dadi (2020), ada dua jenis motivasi: motivasi internal dan motivasi ekstrinsik, motivasi ekstrinsik, di sisi lain, dipengaruhi oleh hal di luar diri seseorang, seperti imbalan, persaingan, hukuman, pujian, dan situasi lingkungan yang berbeda, motivasi intrinsik, di sisi lain, didorong oleh kebutuhan psikologis dan fisik. 3) Nilai-nilai adalah kekuatan pendorong di balik tujuan yang ingin dicapai seseorang, baik oleh dirinya sendiri maupun melalui pengaruhnya, nilai tersebut merupakan aspek penting dalam memutuskan apakah minat dan keterampilan dapat dikembangkan (Indraputri, 2020). 4) Seseorang yang menemukan atau menerima suatu pekerjaan berdasarkan minatnya akan merasa sangat puas dengan setiap pekerjaannya karena faktor minat merupakan konsekuensi dari perhatian yang tidak hanya terfokus pada suatu objek yang dianggap menarik atau penting bagi dirinya jadi, dapat disimpulkan bahwa minat, terutama yang terkait dengan jurusan, memiliki dampak yang signifikan pada seberapa siap siswa untuk memasuki dunia kerja (Indraputri, 2020). 5) Kepribadian siswa dibagi menjadi dua jenis, yaitu introvert dan ekstrovert, dan dikategorikan sebagai ekstrovert, terbuka dan mudah bergaul faktor kepribadian, personalitas, atau kepribadian sangat rumit untuk dijelaskan, untuk mempelajari bahasa secara efektif, siswa harus memiliki motivasi yang tinggi, instruksi guru lebih baik daripada saran guru yang disesuaikan dengan minat dan preferensi siswa, siswa dengan motivasi tinggi diperkirakan akan berhasil keberhasilan mereka akan meningkatkan motivasi lebih banyak daripada siswa yang belajar tanpa motivasi atau tujuan tertentu (Chafidzoh, 2020).

Hubungan antara minat dan kemampuan memiliki dampak yang signifikan terhadap potensi keberhasilan siswa. Minat dan kemampuan dapat dibentuk dengan lebih efektif dan tepat, menjadikannya sesuatu yang berbeda (Fadillah, 2016). Tanpa minat, bakat tidak akan berguna, dan sulit untuk mengembangkan bakat tanpa minat merupakan komponen penting dalam pengembangan bakat baik siswa maupun guru harus menyadari minat dan kemampuan siswa mereka untuk mendorong pertumbuhan mereka sebagai individu (Merawati, 2019).

E-modul berbasis CTL berupa *Flipbook* untuk meningkatkan Minat dan Bakat, menurut Yulaika (2020), penggunaan E-Modul yang sesuai, menghibur, dan bermanfaat bagi siswa dapat meningkatkan motivasi dan mengurangi rasa bosan saat belajar, E-Modul biasanya dikemas dengan cara yang nyaman dan menarik, dan biasanya disusun mirip dengan materi pembelajaran tradisional, dengan pengantar, daftar isi, dan rangkuman.

Wijayanti (2021) menyatakan bahwa pembelajaran CTL dapat membantu guru dalam membuat rencana pembelajaran yang sesuai dengan keadaan dan minat siswa selain itu, pembelajaran ini mendorong siswa untuk menghubungkan apa yang mereka pelajari di sekolah dengan kehidupan sehari-hari. *Flipbook* adalah animasi klasik yang dibuat dari tumpukan kertas yang menyerupai buku tebal setiap halaman menunjukkan situasi yang berkembang menjadi sesuatu yang bergerak atau seolah-olah memiliki kehidupan (Rahmawati, 2017).

Minat adalah motivator yang kuat yang mendorong orang untuk mengejar tujuan mereka minat adalah cikal bakal bakat dan memainkan peran penting dalam pertumbuhan



bakat, minat juga mengacu pada motivasi tambahan yang memengaruhi fokus, pencapaian, dan pemikiran (Anggraini, Utami, & Rahma, 2020). Minat yang didefinisikan sebagai keinginan atau ketertarikan seseorang terhadap sesuatu, dan kreatifitas, yang merupakan tindakan menciptakan sesuatu yang baru, adalah dua konsep yang saling berkaitan bakat adalah kapasitas dasar seseorang untuk belajar secara relatif cepat dibandingkan dengan orang lain yang lebih berpengalaman (Wintara, 2017).

Berdasarkan penjelasan tersebut, E-Modul berbasis CTL yang dibuat untuk meningkatkan minat dan bakat dalam bentuk *flipbook* dapat memberikan lingkungan belajar yang baik, membantu guru dalam menghubungkan materi pembelajaran dengan kegiatan sehari-hari, membalik buku untuk mendorong kreativitas siswa dan mengurangi kejenuhan belajar, dan penggunaan minat dan bakat yang baik dapat membuat siswa lebih berprestasi, berpikir sistematis, dan termotivasi dalam hidup.

Berdasarkan beberapa sumber dan penelitian yang relevan, pembuatan E-Modul berbasis CTL dalam bentuk *flipbook* ini dimaksudkan untuk meningkatkan minat dan bakat SMK AL-Fatah Banjarnegara, proses ini dilakukan secara bertahap diawali dengan pengumpulan data, penyuntingan materi, dan perencanaan pembuatan paper book berbasis E-Modul CTL yang meliputi produk, media uji, materi uji, dan uji cobauji servis.

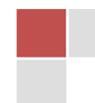
Adapun hasil penyebaran angket yang telah dilakukan pada hari Kamis, 2 Maret 2023, setelah dilakukan pengumpulan data dan dianalisis peneliti menyatakan bahwa siswa kelas X meliputi jurusan otomotif, perbankan, dan komputer dengan total jumlah 51 siswa terbantu adanya E-Modul berbasis CTL berupa *flipbook* untuk meningkatkan minat dan bakat dengan hasil persentasi 77,6 termasuk dalam kategori sangat baik. Berikut ini adalah hasil temuan dari keseluruhan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli layanan dalam pembuatan E-Modul berbasis CTL dalam bentuk *flipbook*.

Tabel 1.
Hasil Penilaian Ahli

No	Aspek Uji Produk	Nilai
1	Ahli Materi	75
2	Ahli Media	88,9
3	Ahli Layanan	72,9
Jumlah		107
Nilai rata-rata		78,6
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa E-Modul berbasis CTL yang digunakan sebagai buku ajar pengembangan bakat memiliki nilai rata-rata 78,6, yang dinilai "sangat baik" untuk ahli media, ahli materi, dan penyajian.

E-Modul untuk mendukung pembelajaran materi pembelajaran pada kurikulum 2013 merupakan judul penelitian Tania (2013), yang melihat evolusi penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, termasuk pembuatan materi pembelajaran modul cetak yang terkait dengan apa yang disebut modul elektronik. Sulfemi (2019) menyarankan untuk menggunakan "Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang didukung oleh Media Miniatur Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akademik" untuk menggabungkan sumber daya pendidikan dengan aplikasi dunia nyata.



Wibowo (2018) yang berjudul "Membuat Materi Pembelajaran dengan *Kvisoft Flipbook Creator*", fitur-fitur pendukung pembelajaran dari *Kvisoft Flipbook Maker* sebagai alat bantu mengajar disoroti, program ini dapat menghasilkan lingkungan belajar interaktif yang indah secara visual karena tidak terbatas pada tulisan, tetapi juga memungkinkan untuk memasukkan animasi gerak, video, dan audio.



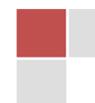
Bakat, minat, dan kreativitas adalah beberapa aspek yang sangat penting untuk diperhatikan oleh setiap guru di sekolah, menurut penelitian Prima (2021), "Pentingnya guru dalam mengembangkan minat dan keterampilan anak melalui pembelajaran." berusaha untuk memastikan bahwa tujuan pendidikan dilaksanakan dengan benar, jika komponen ini diabaikan begitu saja di sekolah, biasanya akan menyulitkan penyelenggaraan pelatihan dengan cara yang memberikan hasil terbaik.

KESIMPULAN

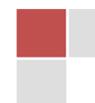
1. Berdasarkan masalah yang terjadi di SMK AL-Fatah Banjarnegara untuk membantu siswa dalam meningkatkan minat dan bakat melalui pengembangan E-Modul berbasis CTL berupa *flipbook*, disusun dalam bentuk sesuai dengan sumber yang relevan dengan penelitian penyebaran angket respon siswa tersebut.
2. E-Modul berbasis CTL dalam bentuk *flipbook* ini mendapatkan hasil yang sangat baik, sesuai dengan hasil penilaian kualitas dari para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli layanan yang secara keseluruhan mendapatkan skor total 78,6 dengan kategori "Sangat Baik".
3. Dengan hasil perbaikan yang dilakukan oleh ahli materi meliputi penambahan materi seperti faktor yang mempengaruhi minat dan faktor yang mempengaruhi bakat, adapun perbaikan yang dilakukan oleh ahli media yaitu pergantian logo Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta dan penambahan identitas peneliti berupa program studi Bimbingan dan Konseling.
4. Adapun hasil penyebaran angket dengan 3 jurusan meliputi: otomotif dengan hasil 649, perbankan dengan hasil 429, komputer dengan hasil 348, dengan hasil jumlah nilai semua jurusan 1.836 setelah dilakukan perhitungan hasil akhir "77,6", termasuk dalam kategori "Sangat Baik", dengan hasil tersebut menyatakan bahwa E-Modul berbasis CTL berupa *flipbook* berguna untuk meningkatkan minat dan bakat siswa.

DAFTAR PUSTAKA

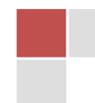
- Affandi, (2015). Evaluasi PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR,. Semarang: UNISULA PRES.
- Anggraini, Utami, & Rahma, S. B. (2020). Analisis Minat Dan Bakat Peserta Didik Terhadap Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 23–28. Retrieved from. [Http://Ejournal.Radenintan.Ac.Id/Index.Php/Terampil/Index%0aterampil](http://Ejournal.Radenintan.Ac.Id/Index.Php/Terampil/Index%0aterampil).
- Amalia, A. & F. H. (2018). Validasi Dan Keterbacaan Buku Ajar Berbasis Scientific Approach Materi Perubahan Lingkungan Untuk Melatihkan Keterampilan Proses Kelas X. *Jurnal Bioedu*, 7(3), 545–554.
- Amalia, & Puspitasari. (2019). Analisis Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan, *Perpektif Hukum*, 18(12), 315,327
- Aprilia, Sunardi, Djono,. (2017). Penggunaan Media Sains Flipbook Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. VL 15/10.20961/Teknodika.V15i2.34749
- Chafidzoh, T. F. (2020). Strategi Meningkatkan Pemerolehan Bahasa Arab Dengan Memperhatikan Tipe Kepribadian Siswa. *Al-Ma 'Rifah*, 17(1), 48-57.
- Dimhad, (2014). Penggunaan E-Modul Interaktif Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep System Syaraf, Kemampuan Generic



- Sains Untuk Berpikir Kritis.
- Fadillah, A. (2016). Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *MATHLINE : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 113–122. <https://doi.org/10.31943/mathline.v1i2.23>
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(1), 6–11. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>
- Ghofur, A., & Kustijono, R. (2015). Pengembangan E-Book Berbasis Flash Flipbook Pada Materi Kinematika Gerak Lurus Sebagai Sarana Belajar Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*, 4(2), 176–180.
- Ginting, M. (2016). Penerapan Pendekatan Contextual Teaching And Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas Iv Sd Negeri 060948 Medan Labuhan. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 5(1), 13–21. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v5i1.4157>
- Hasibuan, D. H. M. I., & Pd, M. (2014). Model Pembelajaran Ctl (Contextual Teaching And Learning) Oleh. *Ii(01)*, 1–12.
- Hayati, S. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Fisika*. Vol .4(2): 49-54.
- Hidayat. (2021) “MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION And EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM.” *JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, Vol. 1, No. 1, 25 Dec. 2021, Pp. 28–38, [Journal.Uinsgd.Ac.Id/Index.Php/Jipai/Article/View/11042](http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai/article/view/11042).
- Hosnan, (2014), *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*, Bogor: Ghalia Indonesia
- Indraputri, A., & Zoraifi, R. (2020). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Kesiapan Kerja Siswa Program Keahlian Akuntansi Smk. *Tata Arta: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 6(1).
- Junaedi, D. (2019). *Desain Pembelajaran Model Addie* (Pp. 1–14)
- Kusumaningtyas, Endang. (2018). *Menguak Mebel IT Matematika*. Caremedia Communication: Gresik.
- Mainnah And Evina. (2020). *Proteksi Minat Dan Bakat Peserta Didik Selama Pandemi Covid-19 Di Madrasah Aliyah Muhammadiyah 1 Medan*, Moraref. Available At: <https://moraref.kemenag.go.id/documents/article/99047180253349661> (Accessed: April 6, 2023).
- Merawati, D., & Rino. (2019). Penerapan Data Mining Penentu Minat Dan Bakat Siswa Smk Dengan Metode C4 . 5. *Jurnal Algor*, 1(1), 28–37.
- Mulyadi. (2016). *Sistem Akuntansi (Edisi Keem)*. Jakarta:Studi, P., Akuntansi, P., Ekonomi, F., Surabaya, U. N., Studi, P., Akuntansi, P, Surabaya, U. N. (2016). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi Smk Negeri 1 Surabaya Joni Susilowibowo Abstrak. *Pengembangan Bahan Ajar Emodiul Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Materi Ayat Jurnal*, 1–9.
- Nyoman, And Kadek Yudiana. “ADDIE SEBAGAI MODEL PENGEMBANGAN



- MEDIA INSTRUKSIONAL EDUKATIF (MIE) MATAKULIAH KURIKULUM DAN PENGAJARAN.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, Vol. 15, No. 2, 11 Aug. 2018, <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>. Accessed 24 June 2021.
- Prastowo (2015), Pengembangan Bahan Ajar Tematik, Yogyakarta: Diva Press.
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/Literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/Literasi.2013.4(1).19-32)
- Rahmi, Ibrahim, & Kusumawardhani,. (2022). Pengembangan Modul Online Sistem Belajar Terbuka Dan Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Program Studi Teknologi Pendidikan. *Jurnal Visipena Volume 12, Nomor 1 Pascasarjana Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta*.
- Rahmawati,. Dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. Vol.6 No.4. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/6213>
- Renninger, K.A., Hidi,. (2014). *The Role Of Interest In Learning And Development*. London: Psychology Press.
- Rubiana, E. P., & Dadi, D. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Ipa Siswa Smp Berbasis Pesantren. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(2), 12-17.
- Sabaruddin. “Pendidikan Indonesia Menghadapi Era 4.0.” *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, vol. 10, no. 1, 2 Sept. 2022, <https://doi.org/10.21831/jppfa.v10i1.29347>. Accessed 2 Mar. 2023.
- Sadiman, Dkk (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Saputri, N., & Nurrus, S. (2021). Pengembangan Minat Dan Bakat Peserta Didik Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler. *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 2(2), 172–187.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35–43. <https://doi.org/10.30998/Formatif.V6i1.750>
- Sulfemi, W. B. (2019). Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (Ctl) Berbantu Media Miniatur Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 7(2), 73. <https://doi.org/10.33603/Ejpe.V7i2.1970>.
- Tania, L., & Susilowibowo, J. (2013). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dan Akuntansi*, 1, 1–9.
- Warsito, W. (2019). Peningkatan Minat Belajar Matematika Kelas Iv Melalui Alat Peraga Layang-Layang. *Jurnal Sinetik*, 2(2), 242–248.
- Wijayanti.(2021). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Model Pembelajaran Ctl (Contextual Teaching And Learning) Dilengkapi Dengan Aa (Authentic Assessment) Berbantuan Flipbook Maker Untuk SMA Kelas X." *Aksioma: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika UPGRIS Semarang*, Vol. 7, No. 2, 2016, Pp. 79-91.
- Wintara, I. M. S. (2017). Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pentingnya Peran Guru Dalam Pengembangan Minat, Bakat Dan Kreativitas Siswa Melalui Ekstrakurikuler. 3, 1–8.



- Yulianti, W. (2016). Aptitude Testing Berbasis Case-Based Reasoning Dalam Sistem Pakar Untuk Menentukan Minat Dan Bakat Siswa Sekolah Dasar. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 1(2), 104–118. <https://doi.org/10.36341/Rabit.V1i2.28>
- Yulaika, N. F., Harti, & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67–76. <https://doi.org/10.26740/Jpeka.V4n1.P67-76>

