



Pengembangan Bahan Ajar Digital *Flipbook* Mata Kuliah Evaluasi Kurikulum Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar

¹Andi Ahmad Rifki, ²Arnidah, ³Abdul Hakim*

^{1,2,3}Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
Email: ahmadrifky2601@gmail.com¹, arnidah@unm.ac.id², abdul.hakim7308@unm.ac.id³

*Corresponding author: Abdul Hakim

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar digital berbentuk *flipbook* untuk mata kuliah Evaluasi Kurikulum pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar. Permasalahan yang ditemukan di lapangan berdasarkan analisis kebutuhan menunjukkan bahwa ketersediaan bahan ajar untuk mata kuliah tersebut masih belum memadai dan mahasiswa membutuhkan bahan ajar yang dapat digunakan secara mandiri dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran *online* dan *offline*. Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengidentifikasi tingkat kebutuhan bahan ajar digital *flipbook* (2) Mendesain produk bahan ajar digital *flipbook* (3) Mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan bahan ajar digital *flipbook*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan R&D. Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model Alessi dan Trolip, dengan tiga tahapan pengembangan: *Planning, Design, Development*. Pengumpulan data menggunakan angket identifikasi kebutuhan mahasiswa, angket validasi ahli materi/isi, angket validasi ahli media, angket uji coba kelompok kecil, angket uji coba kelompok besar, angket tanggapan dosen pengampu mata kuliah. Adapun teknik analisis data yang digunakan terdiri dari teknik deskriptif kualitatif dan teknik statistik deskriptif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa identifikasi tingkat kebutuhan mahasiswa berada pada kualifikasi di butuhkan. serta produk bahan ajar digital *flipbook* ini sudah valid dan praktis.

Kata Kunci: Pengembangan, Bahan Ajar Digital, Evaluasi Kurikulum

ABSTRACT

This research focuses on the development of digital teaching materials in the form of flipbooks for the Curriculum Evaluation course in the Educational Technology Study Program, Faculty of Education, Makassar State University. Problems found in the field based on needs analysis indicate that the availability of teaching materials for the course is still inadequate and students need teaching materials that can be used independently and can be used in online and offline learning processes. The objectives of this study are (1) Identifying the level of need for digital flipbook teaching materials (2) Designing digital flipbook teaching material products (3) Knowing the level of validity and practicality of digital flipbook teaching materials. This research was conducted using the R&D approach. This research was developed using the Alessi and Trolip model, with three stages of development: Planning, Design, Development. Data collection used a student needs identification questionnaire, a material/content expert validation questionnaire, a media expert validation questionnaire, a small group trial questionnaire, a large group trial questionnaire, a lecturer response questionnaire. The data analysis techniques used consisted of qualitative descriptive techniques and descriptive statistical techniques. The results of this study indicate that the identification of student needs falls within the required qualifications. The conclusion of this study is that the analysis of student needs falls within the required qualifications, and that this digital flipbook teaching material product is valid and practical.

Keywords : Development, Digital Teaching Materials, Curriculum Evaluation.

1. PENDAHULUAN

Evaluasi kurikulum adalah proses sistematis dan berkelanjutan untuk mengumpulkan data dan informasi secara objektif. Tujuannya adalah untuk mengukur efektivitas kurikulum, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, serta memberikan dasar yang kuat untuk pengambilan keputusan dan perbaikan. Sari dkk (2025). Kurikulum Merdeka hadir sebagai sebuah inovasi pendidikan yang bertujuan memberikan fleksibilitas lebih besar kepada siswa dan guru dalam merancang serta melaksanakan proses pembelajaran. Mutmainna. M. (2025). Proses pembelajaran tidak hanya melibatkan hubungan antara pengajar dengan peserta didik, namun peranan bahan ajar tentu sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar merupakan segala bahan (baik itu informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk merencanakan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Bentuknya bermacam-macam, seperti: buku pelajaran, modul, handout, LKS, model atau maket, bahan ajar audio, dan bahan ajar interaktif Dafit. F & Mustika. D (2021).

Berbagai macam pembaharuan dilakukan agar meningkatkan kualitas pendidikan. Seperti halnya yang ada dalam UU No.20 tahun 2003 pasal 1 ayat 2, Tentang Sistem Pendidikan Nasional yakni Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan zaman. Dalam hal ini, evaluasi implementasi kurikulum sangat penting untuk melihat seberapa efektif, relevan, dan berdampak pada kualitas pendidikan yang diterima siswa. Nur. G.A.A.Dkk.(2025). Berdasarkan peraturan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan harus tanggap terhadap tuntutan zaman. Oleh karena itu, perancangan dan perkembangan pembelajaran harus sesuai dengan perkembangan IPTEK. Laptop merupakan salah satu perangkat elektronik dengan fungsi komputasi yang ditawarkan dan memiliki kemudahan yang bisa dibawa kemana saja dan menjadi salah satu ke~butuhan yang mendasar bagi manusia modern saat ini. Dalam kajian terbaru oleh Rahmawati & Fauziah (2022) Mengatakan bahwa penggunaan laptop dalam pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa.

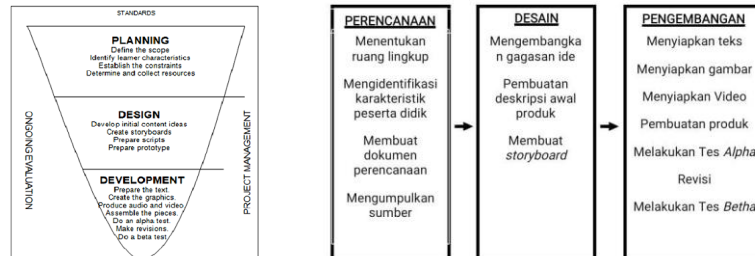
Banyak cara yang dapat dilakukan dalam memotivasi peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu caranya yaitu menggunakan pembelajaran berbasis digital. Pengembangan bahan ajar digital yang interaktif dalam menunjang proses pembelajaran di perguruan tinggi menjadi hal yang baik dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan semangat mahasiswa untuk belajar. Manurung J.P Dkk (2023) membagi bahan ajar dalam dua kelompok besar, yaitu: Jenis bahan ajar cetak dan bahan ajar non cetak. Jenis bahan ajar cetak yang dimaksud dalam buku materi pokok ini adalah modul, handout, dan lembar kerja. Sementara yang termasuk kategori jenis bahan ajar non cetak adalah realita, bahan ajar yang dikembangkan dari barang sederhana, bahan ajar diam display, video, *audio*, dan *Overhead Transparanceis (OHP)*.

Mata kuliah evaluasi kurikulum sendiri menjadi mata kuliah yang wajib diprogramkan pada prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Berdasarkan identifikasi kebutuhan, peneliti menemukan bahwa kebutuhan buku rujukan untuk mata kuliah evaluasi kurikulum dinilai masih kurang dan belum tersedia dalam bentuk digital yang dapat mempermudah mahasiswa dalam proses belajar mandiri. Maka dari itu peneliti mengembangkan bahan ajar digital flipbook pada mata kuliah evaluasi kurikulum

Sejumlah temuan penelitian terdahulu yang relevan dengan fokus kajian ini satu diantaranya merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Sahanaba (2019) yang berjudul "Pengembangan Media Digital Book pada Mata Kuliah Komunikasi Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Univeritas Negeri Makassar". Penelitian ini menjadi referensi bagi para peneliti tentang pentingnya mengembangkan bahan ajar digital (e-book) pada lingkup mahasiswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan buku digital dan melihat tingkat kepraktisan dalam menggunakan buku digital. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu buku digital terbukti lebih praktis dalam penggunaannya di dalam proses pembelajaran. Secara umum dari beberapa hasil penelitian yang dipaparkan sebelumnya mengkaji tentang pengembangan serta manfaat buku digital dalam proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui pengembangan buku digital flipbook pada mata kuliah evaluasi kurikulum dengan target prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Mata Kuliah Evaluasi Kurikulum Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar".

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan digunakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Borg & Gall (Setyosari, 2013) menyebutkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian dan pengembangan ini melakukan pengembangan buku digital berbentuk flipbook yang akan digunakan sebagai bahan ajar pada mata kuliah evaluasi kurikulum. Model pengembangan ini cocok dengan tahapan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yang terdiri dari tiga tahap yakni *planning* (perencanaan), *design* (desain), dan *development* (pengembangan)



Gambar 1. Langkah-langkah pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan Alessi dan Trollip

Penelitian ini berlokasi pada Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu dua orang validator yang meliputi validator ahli media dan validator ahli isi/materi untuk uji validitas dan mahasiswa dan dosen pengampu untuk uji kepraktisan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuesioner (Angket). Setelah data terkumpul maka proses selanjutnya adalah melakukan analisis data yang telah peneliti peroleh selama proses penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua teknik analisis data yaitu Analisis deskriptif kualitatif dan Analisis Deskriptif Kuantitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

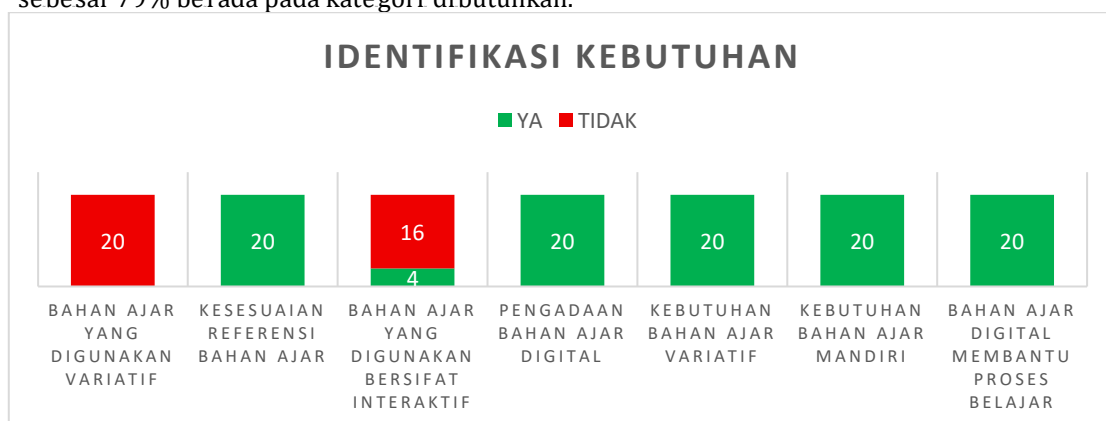
1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

a. Mendefinisikan ruang lingkup

Sebelum membahas hasil pengembangan produk awal, awal, terlebih dahulu perlu meninjau hasil analisis kebutuhan yang menjadi dasar dalam pengembangan bahan ajar digital pada mata kuliah Evaluasi Kurikulum.

b. Mengidentifikasi Karakteristik Peserta Didik

Identifikasi kebutuhan peserta didik dilakukan melalui penyebaran kuesioner menggunakan *google form* yang kemudian diisi oleh 20 orang mahasiswa dengan maksud mengetahui kondisi kebutuhan terhadap bahan ajar digital pada mata kuliah Evaluasi Kurikulum. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan telah dikonversi menggunakan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian sebesar 79% berada pada kategori dibutuhkan.



Gambar 2. Identifikasi Kebutuhan Bahan Ajar

c. Membuat Dokumen Perencanaan

Dalam Membuat dokumen perencanaan, peneliti melakukan perencanaan dokumen pembelajaran yakni mengkaji Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) yang terdapat pada Rencana Pelaksanaan Semester (RPS) yang akan digunakan dan dicantumkan pada produk buku digital mata kuliah Evaluasi Kurikulum.

d. Mengumpulkan Sumber

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan sumber-sumber yang dapat dijadikan dimasukkan dalam produk buku digital seperti pencarian buku, jurnal maupun materi mengenai mata kuliah evaluasi kurikulum dan mengkaji pustaka untuk hasil produk bahan ajar digital *flipbook*.

2. Tahap Desain (Design)**a. Mengembangkan Gagasan Ide**

Tahap ini dilakukan pengembangan dengan berdasarkan informasi yang telah dicapai yaitu menentukan dan mencari objek-objek yang akan dikembangkan pada produk buku digital berupa materi yang akan dimasukkan kedalam buku sesuai dengan CPMK beserta komponen pendukung seperti gambar dan video.

b. Pembuatan Deskripsi Awal Produk

Tahapan ini meliputi pembuatan deskripsi awal produk yang berisi struktur dan urutan program. Produk yang berkaitan dengan pembelajaran dikembangkan mengandung materi ajar. Materi ajar dapat saja bersumber dari buku teks, jurnal, gambar dan video pembelajaran yang terdapat di internet. Materi ajar yang diperoleh dari berbagai sumber terlebih dahulu dianalisis sebelum dipergunakan. Materi yang telah melalui proses ini selanjutnya di tetapkan cakupan serta tingkat kedalamannya agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

c. Membuat Storyboard

Pada tahapan ini dikembangkan sebuah *Storyboard*. *Storyboard* dibuat untuk mempermudah dalam memvisualisasikan pokok tampilan agar lebih tertata serta memastikan bahwa setiap lembar tampilan dapat menyampaikan pesan secara efisien dan efektif. Pembuatan *storyboard* dibuat sedetail mungkin sampai dengan perencanaan pada pengembangan bahan ajar digital dengan produk buku digital.

3. Tahap Pengembangan (Development)**a. Menyiapkan Teks**

Pada tahapan ini materi yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber seperti buku cetak, buku digital, jurnal online dan sejenisnya disusun sesuai dengan CPMK pada mata kuliah Evaluasi Kurikulum. Materi yang diperoleh dari berbagai sumber tersebut dilakukan analisis isi sebelum digunakan.

b. Menyiapkan Gambar

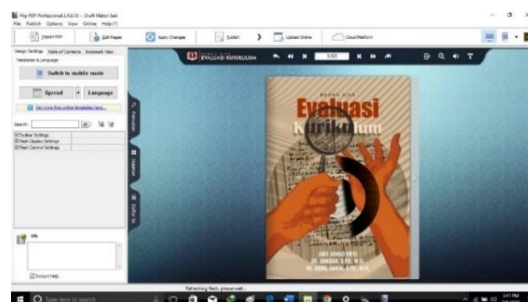
Pada tahapan ini produk buku digital dilengkapi dengan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi atau teks yang telah disusun. Berguna agar dapat lebih memperjelas suatu materi melalui gambar.

c. Menyiapkan Video

Pada tahap ini produk buku digital dilengkapi dengan video yang berhubungan dengan materi Mata Kuliah Evaluasi Kurikulum. Tujuannya agar dapat menjelaskan suatu materi melalui bentuk video yang dapat membantu peserta didik untuk lebih paham jika mereka sulit untuk memahami materi dalam bentuk teks.

d. Pembuatan Produk

Proses pembuatan produk dengan cara menyiapkan materi yang telah disusun kemudian diekspor dengan format pdf. Lalu disusun dan digabungkan dengan berbagai komponen lainnya seperti gambar dan video menggunakan *Software. Flip PDF Proffesional*. Lalu tambahkan komponen pendukung seperti tombol fungsional dan juga *hyperlink*.



Gambar 3. Tampilan awal produk bahan ajar digital

e. Melakukan Tes Alpha

Produk buku digital yang telah dikembangkan kemudian akan melalui tahap validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli isi/materi dan juga ahli media. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket yang berisi pertanyaan kesesuaian materi maupun media yang telah disusun atau dibuat. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media berada pada kualifikasi sangat baik dengan keterangan tidak perlu direvisi sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah valid. Rincian hasil dari tes akan diuraikan sebagai berikut,

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kesesuaian materi dengan CPMK di RPS	5
2	Kesesuaian materi dengan sub-CPMK di RPS	5
3	Kelengkapan materi	5
4	Kejelasan materi	4
5	Kesesuaian gambar dengan materi	4
6	Kesesuaian video dengan materi	3
7	Kesesuaian bahasa yang digunakan	4
8	Penggunaan bahasa yang baik dan benar	4
9	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	5
Jumlah		39
Persentase		87%

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kesesuaian ukuran bahan ajar <i>flipbook</i> dengan standar buku ajar/buku digital	5
2	Kualitas tampilan sampul & tema gambar pada bahan ajar <i>flipbook</i>	5
3	Proporsional warna yang digunakan pada cover bahan ajar <i>flipbook</i>	5
4	Kesesuaian ukuran teks pada cover bahan ajar <i>flipbook</i>	5
5	Kesesuaian judul bahan ajar <i>flipbook</i> konteks dengan materi	5
6	Pemilihan latar/ <i>background</i> pada bahan ajar <i>flipbook</i>	5
7	Kesesuaian ukuran teks pada bahan ajar <i>flipbook</i>	5
8	Kejelasan teks pada bahan ajar <i>flipbook</i>	5
9	Ketepatan penempatan tombol dan ikon pada bahan ajar digital <i>flipbook</i>	5
10	Konsistensi tampilan desain pada bahan ajar <i>flipbook</i>	4
11	Kejelasan gambar pada bahan ajar <i>flipbook</i>	4
12	Ilustrasi dan keterangan gambar pada bahan ajar <i>flipbook</i>	3
13	Kejelasan video pada bahan ajar <i>flipbook</i>	1
Jumlah		57
Persentase		88%

f. Melakukan Revisi

Bahan ajar digital setelah melalui tahap validasi oleh para ahli kemudian akan melalui tahap revisi dimana pada tahap ini pengembang melakukan perbaikan terhadap produk yang telah validasi dan diberi saran dan masukan oleh para ahli yang terdiri dari ahli isi/materi dan juga ahli media. Berikut disajikan daftar saran perbaikan daftar perbaikan produk buku digital pada mata kuliah evaluasi kurikulum.

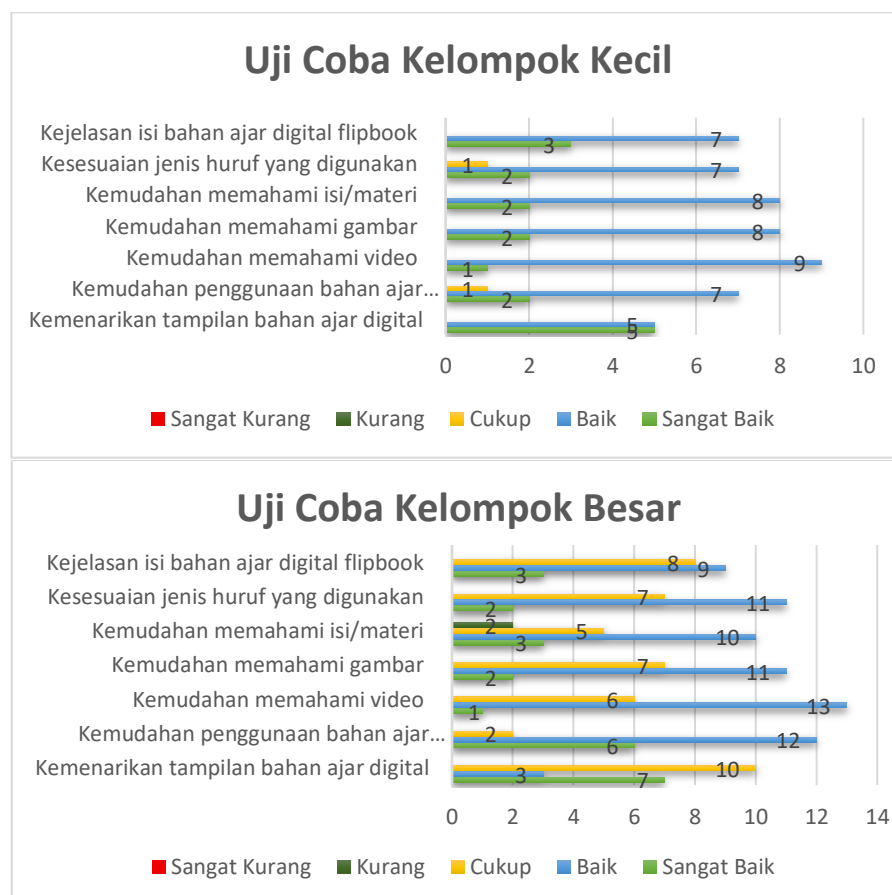
Tabel 3. Daftar perbaikan produk buku digital mata kuliah Evaluasi Kurikulum

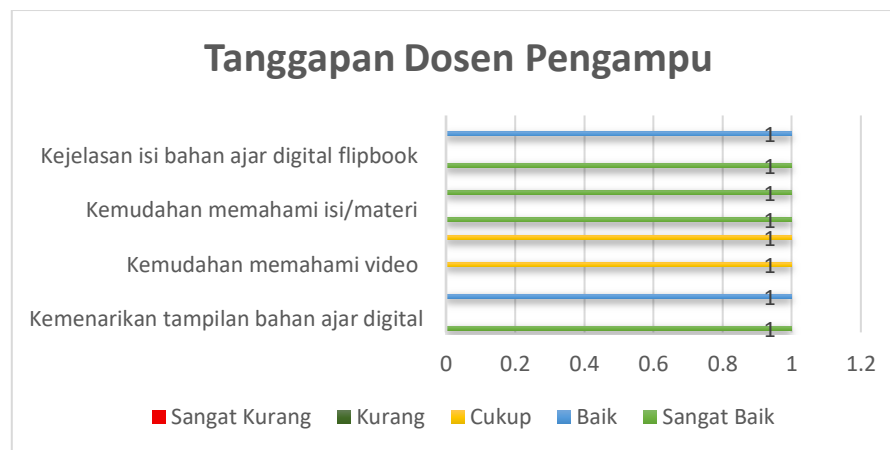
No	Aspek Yang Direvisi	Saran Validator	Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Keterangan
1	Identitas Sampul	Tambahkan nama penulis dan institusi	Sampul hanya memuat judul	sampul memuat judul, nama penulis, institusi	Revisi sesuai saran ahli media

2	Bagian Pendahuluan	Menambahkan Bagian Pendahuluan	Produk belum memiliki bagian pendahuluan	Ditambahkan bagian pendahuluan yang berisi latar belakang, tujuan, dan ruang lingkup materi	Revisi sesuai saran ahli media
3	Menu Video	Mencantumkan video pada menu yang tersedia	Menu video tersedia namun belum berisi konten	Ditambahkan video pembelajaran yang relevan dengan materi evaluasi kurikulum	Revisi sesuai saran ahli media
4	Gambar	Mencantumkan urutan gambar, sumber, dan tahun	Gambar belum diberi nomor urut dan sumber	Setiap gambar diberi nomor (Gambar 1, 2, dst.), dicantumkan sumber dan tahun di bawah gambar	Revisi sesuai saran ahli media
5	Daftar Pustaka	Menambahkan referensi daftar Pustaka	Daftar pustaka belum lengkap	Ditambahkan referensi sesuai dengan sumber yang digunakan dalam materi	Revisi sesuai saran ahli media

g. Melakukan Tes *Betha*

Setelah produk hasil pengembangan direvisi berdasarkan saran dan komentar dari ahli materi dan ahli media selanjutnya buku digital diuji coba kedua yaitu uji coba *betha*. Uji coba ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepraktisan bahan ajar digital *flipbook* mata kuliah Evaluasi Kurikulum. Uji coba ini kemudian dibagi menjadi tiga bagian yaitu uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, dan tanggapan dosen pengampu mata kuliah dan akan dirincikan pada grafik berikut:





Gambar 4. Grafik hasil uji coba kelompok kecil, kelompok besar, dan tanggapan dosen pengampu mata kuliah

Hasil uji coba kelompok kecil setelah dihitung mendapat hasil persentase 93% berada pada kualifikasi sangat baik dengan keterangan tidak perlu direvisi. Kemudian hasil uji coba kelompok besar setelah dihitung mendapat hasil persentase 90% berada pada kualifikasi sangat baik dengan keterangan tidak perlu direvisi. Adapun tanggapan Dosen Pengampu mata kuliah evaluasi kurikulum yang berdasarkan hasil konversi menggunakan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian sebesar 85% berada pada kualifikasi baik dengan keterangan tidak perlu direvisi. Berdasarkan hasil dari uji coba tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital *flipbook* dengan produk buku digital pada mata kuliah Evaluasi Kurikulum ini dapat dikatakan praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Konsep pengembangan bahan ajar digital *flipbook* pada mata kuliah Evaluasi Kurikulum sebagai bahan ajar mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah menuju pembelajaran digital ditengah tuntutan zaman era digital dan *pandemi covid 19* hadir sebagai jawaban atas permasalahan pembelajaran di Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Bahan Ajar Digital *Flipbook* ini dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik dalam memperkaya referensi belajar. Mata Kuliah Evaluasi Kurikulum menggunakan buku digital *flipbook* memudahkan mahasiswa dalam menangkap isi materi yang disampaikan, teks yang juga merupakan alat yang menjelaskan secara jelas tepat penulisan materi yang disajikan serta bantuan media visual yang berupa gambar dan video yang berguna dalam memperjelas isi materi yang disajikan. Kemenarikan lain dari buku digital *flipbook* ini yaitu sajian visual dari segi penggunaan warna yang konsisten, kesesuaian penggunaan jenis huruf dan terdapat *tool* yang dapat lebih mempermudah dalam penggunaan buku digital.

Pengembangan buku digital *flipbook* yang dikembangkan oleh peneliti yang menyajikan materi mencakup tentang konsep dasar evaluasi kurikulum (pengertian, dileniasi bidang, landasan, tujuan, fungsi, kriteria), model evaluasi kuantitatif, dan model evaluasi kualitatif. Pada bagian awal tampilan buku digital *flipbook* ini menampilkan *cover* pembuka, kata pengantar, pendahuluan, daftar isi, isi materi, daftar pustaka, dan *cover* penutup pada bagian akhir. Sebelum produk hasil pengembangan diujicobakan ke mahasiswa dan dosen pengampu, tahap yang harus dilalui, yakni validasi konten oleh ahli materi dan ahli media terhadap produk buku digital *flipbook*. Dalam proses validasi ini produk yang dikembangkan diberikan penilaian/tanggapan oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan data yang diperoleh dari instrumen penilaian/tanggapan ahli materi dan ahli media terhadap Bahan Ajar Digital *Flipbook* dinyatakan valid. Depdiknas (2004) yang menyebutkan bahwa bahan ajar yang baik memiliki beberapa kriteria yaitu "substansi materi diakumulasi dari standar kompetensi atau kompetensi dasar yang tertuang dalam kurikulum, mudah dipahami, memiliki daya tarik, dan mudah dibaca. Angket validasi indikator yang menunjukkan bahwa kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah dan Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah berada pada kategori baik. Pengembangan bahan ajar tersebut merujuk pada Capaian Pembelajaran Mata Kuliah yang ingin dicapai dan dikembangkan dalam bentuk buku digital sehingga lebih menarik dan penyampaian yang sederhana agar memudahkan dalam pemahaman materi. Sementara itu, Magdalena, dkk (2020) menyebutkan elemen-elemen yang harus dipenuhi dalam penyusunan bahan ajar yaitu (1) konsistensi, (2) format, (3)

Organisasi, (4) Cover. Bahan Ajar *Flipbook* ini dikembangkan dengan konsistensi dimulai dengan penggunaan warna, jenis huruf, besar huruf. Pengorganisasian materi pembelajaran yang baik dan memuat cover yang menarik daya tarik peserta didik terhadap bahan ajar.

Setelah produk dinyatakan valid, tahap berikutnya adalah pelaksanaan uji kepraktisan. Tahap ini bertujuan untuk menilai tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan. Untuk memperoleh gambaran kepraktisan tersebut, produk diujicobakan kepada mahasiswa melalui uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Selain itu, produk juga akan diuji cobakan kepada dosen pengampu mata kuliah untuk kemudian diberikan penilaian/tanggapan. Berdasarkan data yang diperoleh dari instrumen penilaian/tanggapan oleh mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah evaluasi kurikulum terhadap Bahan Ajar Digital *Flipbook* Mata Kuliah Evaluasi Kurikulum Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dinyatakan sangat praktis

Bahan ajar digital berbentuk buku digital yang telah dikembangkan memiliki sejumlah keunggulan, yaitu pertama dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi mata kuliah Evaluasi Kurikulum karena terdiri dari berbagai macam sumber belajar yaitu teks, gambar, dan video. kedua, Mudah dioperasikan karena dilengkapi tombol/ikon, toolbar dan *hyperlink* yang memiliki beberapa kegunaan. Ketiga, Buku digital ini memiliki tampilan desain yang konsisten dan menggunakan *background* yang berbeda tiap pembahasan agar dapat mempermudah dalam membedakan pembahasan. Keempat, Sederhana dan mudah dibagikan kepada mahasiswa untuk digunakan dalam belajar mandiri. Adapun kekurangan dari bahan ajar digital *flipbook* ini adalah hanya dapat diakses menggunakan perangkat komputasi seperti *Personal Computer (PC)*, maupun *Laptop*. Tidak tersedianya bahan ajar digital ini dalam versi *mobile* untuk perangkat *Android & IOS* karena dengan harapan peserta didik akan lebih fokus belajar menggunakan perangkat komputasi dibandingkan dengan perangkat *mobile*.

Tercapainya bahan ajar digital *flipbook* dengan produk buku digital yang valid dan praktis, dapat dijadikan referensi tambahan dalam membantu proses belajar mengajar di kelas sehingga memberikan hasil yang lebih baik bagi mahasiswa maupun dosen pengampu mata kuliah Evaluasi Kurikulum Melalui penelitian ini, diharapkan produk yang dihasilkan dapat memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran di kelas serta menjadi salah satu alternatif solusi dalam mengatasi berbagai permasalahan pembelajaran pada mata kuliah Evaluasi Kurikulum Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa identifikasi kebutuhan terhadap bahan ajar digital *flipbook* pada Mata Kuliah Evaluasi Kurikulum Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar berada pada kualifikasi dibutuhkan. Desain bahan ajar digital *flipbook* menyajikan materi konsep dasar evaluasi kurikulum (pengertian, dileniasi bidang, landasan, tujuan, fungsi, kriteria), materi model evaluasi kurikulum kuantitatif, dan materi model evaluasi kurikulum kualitatif. Didesain dengan tema warna coklat dan motif latar yang berbeda di tiap pembahasan. Produk ini juga diperkaya dengan berbagai *tools* yang berguna mempermudah pemakaian bahan ajar dan media seperti media gambar, media video pembelajaran. Di awal tampilan bahan ajar *flipbook* ini menampilkan *cover* pembuka, kata pengantar, pendahuluan, daftar isi, isi materi, daftar pustaka dan *cover* penutup modul pada bagian akhir. Produk Bahan Ajar Digital *Flipbook* Mata Kuliah Evaluasi Kurikulum Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut. Bagi Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan, bahan ajar digital *flipbook* berupa buku digital hasil pengembangan disarankan untuk disosialisasikan kepada dosen dan mahasiswa sebagai salah satu referensi dalam kegiatan pembelajaran. Bagi dosen, penggunaan bahan ajar digital *flipbook* dapat dipertimbangkan untuk diterapkan dalam proses perkuliahan, baik secara tatap muka maupun daring, khususnya pada mata kuliah Evaluasi Kurikulum, agar mahasiswa lebih mandiri dalam memahami materi. Selanjutnya, bagi peneliti berikutnya disarankan untuk melakukan pengembangan dan penelitian lanjutan guna menghasilkan produk bahan ajar digital *flipbook* yang lebih optimal.

REFERENSI

- Aisyah, Siti, dkk. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Salaka, (Online), Vol.2 No. 1, <https://journal.unpak.ac.id/index.php/salaka/article/view/1838>, (diakses 23 April 2021)
- Amalia, D. Y., & Julia, J. (2022). Transisi Pendidikan Era New Normal: Analisis Penerapan Blended Learning di Sekolah Dasar (Jurnal Basicedu, 6(2), 1618–1628
- Dafit. F & Mustika. D (2021). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Berbasis Higher Order Thinking Skills pada Siswa Sekolah Dasar. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 6 Tahun 2021 Halm 4889 – 4903
- Hakim.A. Dkk (2024). Penerapan Model Scramble untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn SiswaKelas V SDN 166 Tangru. Maccayya Journal: Jurnal Ilmu PendidikanVol.2,No.
- Magdalena, Ina, dkk. 2020. Anilisis Bahan Ajar. Jurnal Nusantara, (Online), Vol.2 No.2, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/828>, (diakses 30 Agustus 2022).
- Manurung J.P Dkk (2023). Mengembangkan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sd.Jurnal Pendidikan Mandala <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/index> Vol. 8. No. 2 Juni 2023 p-ISSN: 2548-5555, e-ISSN: 2656-6745
- Mutmainna.M.(2025). EVALUASI RESPONSIF PENERAPAN KURIKULUM MERDEKA DI MIN 1 KOTA MAKASSAR. journal.ininnawaparaedu.com Vol 01, No 01
- Nur.G.A.A.Dkk.(2025). Evaluasi Implementasi Kurikulum Merdeka melalui Model Countenance Stake : Integrasi Teknologi sebagai Kebutuhan Strategis. journal.ininnawaparaedu.com Vol 01, No 01
- PA. Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia dan Sastra (Pendistra), (Online), Vol.5 No. 1, <http://www.ejournal.ust.ac.id/index.php/PENDISTRA/article/view/2022>, (diakses 14 Juli 2022).
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Jakarta
- Rahmawati, I., & Fauziah, L. (2022). Pengaruh Penggunaan Laptop dalam Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kreativitas Siswa. Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia, 15(1), 45-58.
- Sari, A. V., Pariyasto, S., Simamora, W., & Syahputra, R. (2025). Evaluasi kurikulum: Model, Tantangan, dan Wawasan Strategis dari Kajian Literatur, QOMARUNA Journal of Multidisciplinary Studies, 2(2), 49-57. <https://doi.org/10.62048/qjms.v2i2>.
- Setyosari, Punaji. 2016. Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susilawati, dkk (2022). Technological Pedagogical Content Knowledge Based Digital Learning and Application for Improving Student Learning Achievements. ICSST 2021, November 25, Tangerang, Indonesia Copyright © 2022 EAI DOI 10.4108/eai.25-11-2021.2318818
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta
- Wulandari, R., Santoso, S., & Ardianti, S. D. (2021). Tantangan digitalisasi pendidikan bagi orang tua dan anak di tengah pandemi COVID-19 di Desa Bendanpete. Edukasi: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(6), 3839–3851