

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK*
KVISOFT PADA MATERI BAGIAN TUMBUHAN DAN
FUNGSIONYA DI KELAS IV SD AL-WASHLIYAH**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

OLEH

RAFNI NADIA PRIANTI
NPM. 1902090198



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 10 Agustus 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Mahasiswa : Rafni Nadia Prianti
NPM : 1902090198
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Kvisoft* pada Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya di Kelas IV SD Al-Washliyah

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd..
2. Indah Pratiwi, S.Pd, M.Pd.
3. Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

1.

2.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Rafni Nadia Prianti
NPM : 1902090198
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Kvisoft* pada Materi
Bagian Tumbuhan dan Fungsinya di Kelas IV SD Al-Washliyah

Sudah layak disidangkan.

Medan, 21 Juni 2023

Disetujui oleh:

Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Rafni Nadia Prianti
NPM : 1902090198
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Kvisoft* pada Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya di Kelas IV SD Al-Washliyah.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
16/03 2023	Perbaikan Format Tabel		
28/03 2023	Perbaikan Susunan Penulisan		
14/04 2023	Perbaikan Diskusi Penelitian		
15/05 2023	Perbaikan Tabel Hasil Kepraktisan		
12/06 2023	Melengkapi Kelengkapan Lampiran		
21/06 2023	ACC Sidang		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, 21 Juni 2023
Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Rafni Nadia Prianti
NPM : 1902090198
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Kvisoft* pada Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya di Kelas IV SD Al-Washliyah Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan

**RAFNI NADIA PRIANTI
1902090198**

ABSTRAK

Rafni Nadia Prianti, 1902090198. FKIP. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara: “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Kvisoft* Pada Materi Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Di Kelas IV SD Al-Washliyah”

Tujuan penelitian ini yaitu untuk : (1) Mengetahui bagaimana produk media pembelajaran *flipbook kvisoft* pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya. (2) Mengetahui tingkat kevalidan media. (3) Mengetahui tingkat kepraktisan media. Metode yang dipergunakan pada penelitian ini ialah metode penelitian dan pengembangan atau *Reseacrh and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini, yaitu model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu : (1) tahap pendefinisian (*define*), (2) tahap perancangan (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*) dan (4) tahap penyebarluasan (*dissemination*) yang diperkenalkan oleh Thiagarajan. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *flipbook kvisoft* pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya di sekolah dasar. Berdasarkan validasi terhadap media pembelajaran rata-rata 87% untuk ahli materi, 92% untuk ahli media, 92% untuk ahli bahasa, artinya media pembelajaran kriteria sangat valid. Hasil kepraktisan terhadap media pembelajaran untuk respon guru diperoleh 91% dan untuk respon siswa diperoleh 91,66%, artinya media pembelajaran kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook kvisoft* telah dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Flipbook Kvisoft*, Model Pembelajaran 4D

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat diberi kesehatan dan umur panjang sehingga mampu untuk menyelesaikan Tugas Akhir berupa Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Kvisoft* pada Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya di Kelas IV SD Al-Washliyah”**. Penyusunan Skripsi ini bertujuan untuk dapat memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua yang saya sayangi dan cintai, Bapak **Roto Priatno** dan Ibu tersayang **Ramaitis** yang telah membesarkan saya dengan penuh kasih sayang, yang selalu memberikan dukungan, doa, nasihat yang tulus di setiap langkah kepada penulis.

Dalam menyelesaikan Skripsi ini, penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari adanya kerjasama, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibunda **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibunda **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** Selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** Selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sekaligus pembimbing saya yang senantiasa memberi nasehat dan solusi dalam akademik kepada penulis.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** Selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Seluruh Staf Pengajar** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat kepada penulis.
8. Ibu **Hj. Rahmawati Sihotang.** Selaku Kepala Sekolah SD Al-Washliyah yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah.
9. Ibu **Tri Tartik, S.Pd.** Selaku Guru Wali Kelas IV SD Al-Washliyah yang telah membantu saya dalam penelitian.
10. Adik saya tercinta **Muhammad Ananda Rafiq** yang bersedia untuk membantu dan selalu memberikan dukungan serta doa kepada penulis.
11. **Seluruh Keluarga Besar,** yang senantiasa selalu mendukung dan mendoakan penulis dengan tulus.
12. Teruntuk sahabat saya **Fitria Rahmadani, Dhea Maya Afifa dan Eka Dian Lestari,** terima kasih karena telah bersama saya selama masa perkuliahan.

13. Terima kasih untuk **Lee Minho, Park Chanyeol dan Jung Jaehyun** yang selalu menjadi penyemangat dan mendukung secara tidak langsung kepada penulis.
14. Terima kasih untuk diri saya sendiri, yang sudah bertahan sampai sejauh ini, terima kasih sudah selalu berusaha untuk bangkit dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini. *you did amazing, proud of u rafni.*

Akhir kata, semoga karya tulis yang dengan tulus dan ikhlas penulis susun serta jauh dari kata sempurna ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan keilmuan. Kritik dan saran yang sifatnya membangun terhadap penelitian ini sangat penulis harapkan sehingga penelitian selanjutnya akan lebih sempurna.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, 20 Juli 2023

Penulis,

Rafni Nadia Prianti

NPM.1902090198

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	8
A. Kerangka Teoritis.....	8
1. Media Pembelajaran.....	8
2. Pengembangan Media <i>Flipbook Kvisoft</i>	19
3. Ilmu Pengetahuan Alam	25
B. Kerangka Konseptual	35
C. Hipotesis Penelitian.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	39
1. Lokasi Penelitian	39
2. Waktu Penelitian	39
B. Populasi dan Sampel	40
1. Populasi	40
2. Sampel.....	40
C. Variabel Penelitian	40
D. Desain Penelitian.....	41

1.	Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	42
2.	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	44
3.	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	45
4.	Tahap Penyebarluasan (<i>Dissemination</i>).....	46
E.	Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	46
F.	Instrumen Penelitian.....	47
1.	Instumen Lembar Angket Validasi Media Pembelajaran	47
2.	Instrumen Lembar Angket Kepraktisan Media Pembelajaran	50
G.	Teknik Analisis Data.....	52
1.	Analisis Validitas Media Pembelajaran	52
2.	Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran	54
BAB IV	PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN.....	56
A.	Analisis Temuan Penelitian.....	56
1.	Tahap Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flipbook Kvisoft</i>	57
2.	Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran <i>Flipbook Kvisoft</i>	72
B.	Diskusi Hasil Penelitian	79
1.	Hasil Diskusi Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flipbook Kvisoft</i>	81
2.	Hasil Diskusi Tingkat Kevalidan Media Pembelajara <i>Flipbook Kvisoft</i>	82
3.	Hasil Diskusi Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran <i>Flipbook Kvisoft</i>	83
BAB V	PENUTUPAN	87
A.	Kesimpulan	87
B.	Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	94

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian	39
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi.....	48
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media	49
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa.....	50
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan untuk Respon Guru	51
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan untuk Respon Siswa.....	52
Tabel 3.7 Pedoman Skor Skala <i>Likert</i> Pada Angket Validasi Para Ahli.....	53
Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan Media.....	53
Tabel 3.9 Kategori Skala <i>Likert</i> Pada Angket Kepraktisan	54
Tabel 3.10 Kategori Kepraktisan Media	55
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Kelas IV Tema 3 Subtema 1	59
Tabel 4.2 Analisis Tujuan Pembelajaran	60
Tabel 4.3 Rancangan Desain Media Pembelajaran <i>Flipbook Kvisoft</i>	62
Tabel 4.4 Validator Media Pembelajaran.....	64
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi	65
Tabel 4.6 Hasil Tingkat Validasi Ahli Materi.....	66
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media.....	67

Tabel 4.8 Hasil Tingkat Validasi Ahli Media	68
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Bahasa	69
Tabel 4.10 Hasil Tingkat Validasi Ahli Bahasa.....	69
Tabel 4.11 Interpretasi Tingkat Kevalidan.....	70
Tabel 4.12 Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Untuk Respon Guru.....	73
Tabel 4.13 Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Untuk Respon Siswa	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sampul / <i>Cover</i>	24
Gambar 2.2 Panduan Penggunaan <i>Flipbook</i>	24
Gambar 2.3 Daftar Isi <i>Flipbook</i>	25
Gambar 2.4 Kerangka Konseptual	37
Gambar 3.1 Metode <i>Research and Development (R&D)</i> Model 4D	42
Gambar 4.1 Grafik Kepraktisan Media Pembelajaran Flipbook Kvisoft Untuk Respon Siswa	77
Gambar 4.2 Grafik Kepraktisan Media Pembelajaran Flipbook Kvisoft Untuk Respon Guru dan Respon Siswa	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Riset Penelitian	95
Lampiran 2 Surat Izin Melaksanakan Riset	96
Lampiran 3 Hasil Wawancara	97
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	98
Lampiran 5 Rekapitulasi Hasil Kevalidan Media Pembelajaran <i>Flipbook Kvisoft</i>	102
Lampiran 6 Rekapitulasi Hasil Praktisi Media Pembelajaran <i>Flipbook Kvisoft</i>	106
Lampiran 7 Lembar Hasil Validasi Media Pembelajaran	108
Lampiran 8 Lembar Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran	114
Lampiran 9 Dokumentasi	128
Lampiran 10. Form K1	130
Lampiran 11. Form K2	131
Lampiran 12. Form K3	132

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya sadar agar menciptakan warisan budaya yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Generasi ini memberi contoh bagi generasi sebelumnya dalam pendidikan melalui pengejaran pengetahuan. Karena kompleksitas audiens yang dimaksud, yaitu manusia, pendidikan sampai saat ini tidak memiliki batasan tentang bagaimana seseorang dapat menafsirkan istilah tersebut secara keseluruhan. Karena kerumitannya, sering disebut sebagai ilmu pendidikan. Hubungan antara pendidikan sains dan teori pendidikan yang menghargai penalaran ilmiah lebih kuat. Pendidikan dan ilmu pendidikan terkait dalam hal teori dan aplikasi. Akibatnya, mereka berkolaborasi dalam perjalanan mereka melalui keberadaan, (Rahman et al., 2022).

Suardi, (2018:7) Interaksi guru dan peserta didik, yang berfungsi sebagai acuan belajar dalam lingkungan belajar, merupakan proses pembelajaran. Agar siswa dapat memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan karakter, dan menciptakan sikap dan keyakinan, instruktur harus memberi mereka kesempatan untuk belajar. Dengan kata lain, mengajar siswa bagaimana belajar secara efektif adalah proses mengajar. Seseorang mengalami pembelajaran sepanjang hidupnya, itu bisa saja terjadi di mana saja serta kapan saja.

(Walid, 2017) Belajar pada dasarnya ialah tindakan mendapatkan informasi dan keterampilan baru pada dasarnya. Guru harus mempertimbangkan strategi yang perlu digunakan untuk memenuhi semua persyaratan ini secara efektif dan efisien ketika memutuskan pengetahuan serta kemampuan yang harus dimiliki siswa.

Dikarenakan dengan menggunakan media sebagai perantara dalam kegiatan ini menjadi penolong ketidakjelasan materi yang diberikan, maka kehadiran media mempunyai nilai yang signifikan dalam proses pembelajaran. Keterampilan komunikasi guru dapat diungkap melalui terminologi atau kalimat tertentu yang digunakan dalam media, (Hidayatullah & Rakhmawati, 2016).

Perkembangan pada ilmu pengetahuan dan teknologi, pengembangan sektor pendidikan juga sangat penting. Proses pembelajaran di sekolah merupakan fokus utama dari upaya bentuk perwujudan mutu pendidikan karena merupakan ekspresi budaya manusia yang maju dan berkembang. Untuk dapat memberikan pendidikan yang lebih baik dalam hal kemampuan berpikir, kepribadian, karakter, dan rasa tanggung jawab, staf pengajar harus dapat diandalkan.

Berdasarkan [bukti hasil wawancara](#) yang telah dilakukan pada tanggal 05 Desember 2022 dengan guru kelas IV, bernama Tri Tartik, S.Pd di Sekolah Dasar Al-Washliyah, dari hasil wawancara dengan ibu Tartik mengatakan "bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan media pembelajaran berupa media gambar dan media cetak sesuai dengan muatan

bidang studi. Materi bagian tumbuhan dan fungsinya masih menggunakan media gambar dan media cetak dari buku. Dulu pernah menggunakan media *flipbook* biasa tetapi tidak dikembangkan lagi, karena hanya sebagai pengetahuan dasar untuk siswa. Kemudian dengan adanya media pembelajaran *flipbook kvisoft* dalam pembelajaran IPA, sangat efisien dan sangat bagus jika dikembangkan sesuai materi pembelajaran, dengan itu anak-anak bisa lebih mudah menyerap pembelajaran yang disampaikan guru".

Untuk membantu dalam belajar IPA seperti data diatas, oleh sebab itu solusi sangat dibutuhkan khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang tepat dan dapat menjelaskan materi bagian tumbuhan dan fungsinya dengan maksud untuk menjadikan inovasi media pembelajaran pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV sekolah dasar serta berharap akan dapat memberi motivasi yang kuat dan siswa nantinya bisa memahami lebih dalam media *flipbook kvisoft* khususnya dikelas IV. Untuk itu peneliti memberikan solusi untuk melakukan pengembangan media pembelajaran *flipbook kvisoft* pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya.

Media pembelajaran seperti *flipbook kvisoft* belum ada digunakan di SD Al-Washliyah, peserta didik masih diajarkan membuat *flipbook* biasa saja sebagai bentuk pengetahuan. Maka untuk itu SD Al-Washliyah perlu menggunakan media pembelajaran *flipbook kvisoft* sebagai suatu media pembelajaran yang bisa diimplementasikan di kelas, karena tanpa adanya media pembelajaran peserta didik merasa bosan pada saat materi bagian tumbuhan dan fungsinya berlangsung. Suatu hal yang dapat dilakukan untuk

pembelajaran menjadi lebih efisien serta menarik ialah dapat menggunakan *flipbook kvisoft* sebagai media pembelajaran. Dikarenakan bagi anak-anak sangat menyukai suatu tampilan bergambar dan berwarna sehingga media *flipbook kvisoft* sangat cocok digunakan pada saat pembelajaran, khususnya pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV.

Pengembangan sebuah media yang bernama *flipbook kvisoft* membuat tampilan dengan tulisan dan gambar yang menarik perhatian siswa karena menyerupai sebuah buku. Selain itu, akan mempermudah pengajar dalam melaksanakan kegiatan belajar sehingga nantinya siswa dapat langsung mempraktekkan pembelajaran yang lebih konkrit. Pembelajaran tentang topik IPA yang berkaitan dengan bagian tumbuhan dan fungsinya akan dibahas di *flipbook kvisoft*.

Berdasarkan deskripsi di atas dari permasalahan yang ada, oleh sebab itu penulis bertujuan mengembangkan media pembelajaran *flipbook kvisoft* untuk memudahkan peserta didik saat pembelajaran berlangsung, karena media pembelajaran pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya kerap dianggap masih biasa oleh peserta didik. Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti akan melakukan sebuah penelitian dengan berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Kvisoft* pada Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya di Kelas IV SD Al-Washliyah”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diketahui masalah yang relevan dengan penilaian ini, yaitu :

1. Masih kurangnya penggunaan media pembelajaran pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya saat kegiatan pembelajaran.
2. Dalam pembelajaran IPA guru dan siswa masih menggunakan media gambar dan media cetak dari buku paket.
3. Perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook kvisoft* guna mempermudah proses pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas agar masalah berfokus dan tertuju, maka peneliti melakukan pembatasan masalah pada pengembangan media pembelajaran *flipbook kvisoft* pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SD Al-Washliyah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, adapun perumusan masalah yang muncul dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *flipbook kvisoft* pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV?
2. Bagaimana tingkat kevalidan media *flipbook kvisoft* pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan media *flipbook kvisoft* pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan produk media *flipbook kvisoft* pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV.
2. Mengetahui tingkat kevalidan media *flipbook kvisoft* pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV.
3. Mengetahui tingkat kepraktisan media *flipbook kvisoft* pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV.

F. Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Adanya penelitian ini diharapkan hasil penelitian dapat menambah wawasan untuk pendidik terhadap pengembangan media pembelajaran *flipbook kvisoft*.
 - b. Adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan untuk guru dalam pengembangan media pembelajaran *flipbook kvisoft*.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru

Dapat memberikan saran kepada pengajar tentang cara menggunakan media pembelajaran. Sebagai referensi terhadap mengembangkan media pembelajaran yang baru.

b. Bagi Sekolah

Sebagai media pembelajaran yang dapat mempermudah penyampaian materi dan menumbuhkan semangat, motivasi belajar dan memberikan pengalaman baru.

c. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengetahuan, wawasan dan pengalaman tentang pengembangan media pembelajaran *flipbook kvisoft* pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya.

d. Bagi Peneliti Lain

Media pembelajaran *flipbook kvisoft* yang dikembangkan bisa dijadikan informasi untuk bisa dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran *flipbook kvisoft*.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara literal berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’, Arsyad (2019:3). Media pembelajaran MI/SD merupakan media pembelajaran yang bisa dipakai oleh pengajar untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran pada MI/Sekolah Dasar. Media pembelajaran terdapat pada cara menggunakan suatu benda serta peristiwa untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran dapat berhubungan dengan segala jenis hal atau kegiatan yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pembelajaran, Hamdan (2021:21-22).

Zainiyati (2017:63) Media pembelajaran ialah sesuatu media yang dipergunakan dalam mengkomunikasikan pesan berasal dari pengirim ke penerima dengan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Guru harus membangkitkan pikiran, perasaan, minat, perhatian, dan motivasi siswa dengan cara memfasilitasi kegiatan selama pembelajaran.

Segala bentuk media yang dapat digunakan untuk menyebarluaskan gagasan, membangkitkan perasaan, menarik

pandangan, serta membangkitkan keminatan siswa dalam belajar dianggap sebagai bentuk media pembelajaran. (Tafonao, 2018).

Dari pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran ialah media yang dipergunakan pengajar bertujuan bisa disalurkan saat pembelajaran yang dilakukan di kelas, media ini bertujuan agar bisa merangsang pemikiran serta minat siswa untuk belajar dan mempermudah pendidik dalam memenuhi capaian pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Alat yang dipergunakan untuk memperlancar suatu kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas adalah media pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik (dalam Tafonao, 2018) mempunyai fungsi luas sebagai berikut:

- 1) Fungsi edukatif, setiap kegiatan media komunikasi memiliki unsur pendidikan karena berdampak pada pendidikan, yaitu bagaimana media berfungsi sebagai alat pendidikan.
- 2) Fungsi sosial, media komunikasi melayani tujuan sosial dengan menyebarkan kebenaran dunia nyata dari interaksi manusia dalam berbagai konteks sosial.
- 3) Fungsi ekonomis, dapat digunakan secara terus-menerus dalam bidang perdagangan dan industri sebagai bagian dari fungsi ekonominya.

- 4) Fungsi politik, dalam bidang politik media komunikasi bisa menjadi fungsi awal dari politik pembangunan, dalam material atau spiritual.
- 5) Fungsi seni dan budaya, sebagai alat komunikasi yang memungkinkan bisa menjadi penyebaran perkembangan baru di bidang ini.

Menurut Hamalik (dalam Indriyani, 2019), Penggunaan media pembelajaran bertujuan sebagai berikut: 1) membuat lingkungan belajar menarik; 2) menjadi bagian penting dari sistem pendidikan; 3) membantu siswa dalam tercapai tujuan pembelajaran; 4) mempermudah kegiatan mengajar dan mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi di kelas; dan 5) meningkatkan standar pendidikan. Apabila digunakan dengan adanya media pembelajaran maka nantinya akan kegiatan belajar lebih tertata, terarah, dan memiliki kriteria keberhasilan akademik, maka media tersebut bisa bermanfaat dan berguna dalam proses pendidikan.

Selain itu, yang menjadi faktor berkontribusi terhadap motivasi belajar siswa yang kurang adalah kurangnya media belajar. Mengingat pentingnya media dalam memfasilitasi siswa melaksanakan aktivitas belajarnya, penggunaan media dalam kegiatan pendidikan harus dimodifikasi dengan memanfaatkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dikaitkannya media dalam proses pendidikan secara signifikan memberikan pengetahuan siswa terkait materi yang akan

dipelajari, (Miftah & Nur Rokhman, 2022). Media pembelajaran dibutuhkan untuk kegiatan belajar dikarenakan bisa memfasilitasi siswa lebih cepat dan lebih efisien menyelesaikan tujuan pembelajaran mereka. Pembelajaran berbasis media merupakan metode sekaligus alat yang digunakan selama kegiatan pembelajaran. Media bisa menggantikan pengajar menjadi sumber informasi atau pengetahuan utama bagi siswa. Dalam komponen sistem pada media pembelajaran sebagai sumber pembelajaran yang juga mencakup dari beberapa yaitu pesan, orang, bahan, alat, prosedur, dan lingkungan serta bisa berpengaruh pada hasil belajar, Pasaribu (2021:21-22).

Pada prosedur kegiatan pembelajaran, dalam media pembelajaran ada beberapa fungsinya. Menurut Wina Sanjaya (dalam Aghni, 2018) menyatakan bahwa ada beberapa fungsi media pembelajaran dalam berbagai tujuan yaitu:

- 1) Fungsi komunikatif.

Media pembelajaran dipergunakan agar mempermudah komunikasi antar penyampai informasi ke penerimanya.

- 2) Fungsi motivasi.

Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Akibatnya, pengaruh media pembelajaran bukan hanya mencakup komponen artistik namun juga mempermudah pembelajaran mata pelajaran, yang bisa membangkitkan semangat keinginan belajar siswa.

3) Fungsi kebermaknaan.

Melalui penggunaan media bisa ditingkatkan dengan jumlah penjelasan yang ditambahkan merupakan keterangan dan informasi serta perkembangan sudut kognitif tingkat rendah. Namun, dimungkinkan juga untuk meningkatkan kemampuan analisis dan kreasi siswa untuk menghasilkan aspek kognitif tingkat tinggi. Lebih banyak lagi yang bisa dilakukan dalam peningkatan sifat-sifat sikap serta kecakapan tertentu.

4) Fungsi penyamaan persepsi.

Agar semua siswa memiliki pendapat yang sama tentang masalah yang disajikan oleh guru, diharapkan dapat menyeragamkan tanggapan mereka ketika menggunakan media pembelajaran..

5) Fungsi individualitas.

Pemanfaatan media belajar membantu memenuhi kebutuhan setiap orang yang berminat belajar dengan cara yang tidak sesuai dengan preferensi belajarnya.

Dari uraian tersebut jelas bisa disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran benar bermakna khusus guna mencapai capaian pendidikan yang telah dipastikan. Media pembelajaran memiliki segala fungsi dalam hal pembelajaran, terkhusus dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dengan penggunaan dari media pembelajaran, maka bisa menjadikan peserta didik agar dapat memperhatikan materi dan memahami materi.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai banyak macam jenisnya, diantaranya: Pertama, media grafis atau media dua dimensi, seperti gambar, foto, grafik, atau diagram; Kedua, media tiga dimensi, seperti acuan objek ruang tiga dimensi, diorama, dll. Ketiga, media proyeksi termasuk film, film strip. Keempat, media internet, komputer, dan informan. Kelima: Lingkungan, (Imanuddin & Hudatullah Muhibuddin Abdul Aziz, 2020). Mengamati pada jenis tersebut, media terbagi menjadi:

1) Media Auditif

Media audif, seperti radio, kaset, dan piringan hitam, media yang serupa mempercayakan kemampuan bunyi saja. Bagi orang penyandang tunarungu / kelainan pendengaran, media ini tidak sesuai.

2) Media Visual

Media yang hanya menggunakan indera penglihatan disebut sebagai media visual. Film strip, slide, foto, lukisan atau sketsa, dan cetakan hanyalah beberapa contoh dari berbagai media visual yang dapat memperlihatkan gambar diam. Kartun dan film bisu adalah contoh media yang juga menampilkan gambar animasi atau bergerak.

3) Media Audio Visual

Media yang menggabungkan beberapa faktor suara dan visual disebutkan sebagai media audio visual. Dikarenakan dimasukkannya bentuk media pertama dan kedua, jenis media ini telah mengalami peningkatan perkembangan. Media ini terbagi lagi dalam:

- a) Audio Visual Diam, ada beberapa jenis film yang menggabungkan suara dan gambar diam, termasuk slide suara, bingkai suara, dan cetakan suara.
- b) Audio Visual Gerak, yaitu seperti kaset video dan film bersuara, yang dapat memperlihatkan gambar gerak beserta suara.

Menurut (Magdalena et al., 2021) Perhatian anak dapat ditambahkan dan diarahkan dengan media pembelajaran untuk mendorong inspirasi belajar, hubungan yang sangat tulus diantara siswa dengan kehidupannya, dan juga kemampuan siswa dalam belajar mandiri berkaitan pada keterampilan dan minatnya. Ada enam kategori dasar media pendidikan, seperti: media cetak, audio, video, proyeksi gerakan manusia, dan benda tiruan (miniatur).

Berbagai format dan jenis media ada digunakan saat ini, berawal dari teknologi rendah hingga teknologi tinggi, sederhana dan sudah ada di alam hingga yang harus dibuat oleh guru bekerja sama dengan siswa. Media dapat dikategorikan sebagai auditori, visual, atau audio visual berdasarkan jenisnya. Media pendengaran, seperti radio, kaset, dan MP3, hanya bergantung pada kemampuan audio. Media visual, atau media yang secara eksklusif menggunakan penglihatan, termasuk

gambar bergerak, fotografi, gambar, dan lukisan yang menampilkan gambar atau simbol. berbandingkan pada media visual dan audio, media audio visual, yang menggabungkan komponen suara dan penglihatan, menawarkan lebih banyak keuntungan, (Arief, 2021).

Berdasarkan uraian jenis media pembelajaran, media pembelajaran mempunyai karakteristik yang bersifat khusus yang dapat digunakan untuk keperluan yang spesifik, sehingga menjadi daya tarik bagi setiap masing-masing media pembelajaran. Dengan adanya jenis media pembelajaran, diantaranya: media cetak, media audio, media visual pembelajaran dengan maksud disampaikan pendidik maka nantinya akan memperluas pengetahuan belajar peserta didik.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut (Muali, 2018) Media pembelajaran tidak hanya alat dukung yang berfungsi dalam tambahan, tetapi sebagai sarana cara mewujudkan lingkungan belajar yang lebih efektif, mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas.

(Muali, 2018) Gagasan bahwa media pembelajaran adalah komponen dari keseluruhan sistem pengajaran telah mengarah pada pengembangan kriteria pemilihan media, yang harus diperhitungkan saat pemilihan media pembelajaran bermutuan tinggi ialah berikut ini:

1) Sesuai Dengan Tujuan

Pemilihan pada penggunaan media pembelajaran guna mempertimbangkan tujuan pengajaran, yang paling baik disajikan

dengan merujuk sekurangnya dua dari tiga domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan ini menunjukkan bahwa bahan ajar sudah sesuai dengan anjuran yang tetap sesuai dengan tujuan semula. Media pembelajaran juga bukan hanya bisa menganjurkan dari aspek kecerdasan peserta didik, tetapi ada aspek lainnya seperti pada sikap serta aktivitas. Tidak semua konten dapat disajikan dalam bentuk mentahnya di media pendidikan; kadang-kadang, itu harus tersedia dalam desain, simbol, atau sesuatu yang lebih relevan sebelum penjelasan ditambahkan. Untuk mempelajari materi yang disajikan, siswa harus menguasai prosedur dan keterampilan yang tertentu. Berdasarkan kebutuhan dan kemampuan belajar siswa, media pembelajaran harus dipilih yang sesuai.

2) Praktis, Luwes, dan Bertahan

Media pembelajaran tidak diharuskan bernilai tinggi serta harus sering mengandalkan teknologi. Akan lebih bermanfaat untuk menggunakan lingkungan dengan benar dan sesuatu yang sederhana daripada menggunakan sumber belajar yang bernilai tinggi dan sulit. Sesuatu yang akan dijadikan pertimbangan awal pada saat pemilihan media pembelajaran ialah seberapa sederhana dan mudah digunakan, murah, dan berapa lama mereka dapat bertahan dan digunakan secara konsisten.

3) Mampu dan Terampil Menggunakan

Setiap format yang terpilih, maka pengajar diharuskan bisa menggunakan media tersebut. Seberapa baik guru menggunakan media pembelajaran menentukan banyak nilai dan keuntungan media pembelajaran. Siswa juga dapat diajarkan bagaimana menggunakan alat pembelajaran ini sehingga mereka dapat menjadi pengguna mahir dan terampil dari alat pembelajaran pilihan mereka.

4) Keadaan Peserta Didik

Dalam kondisi psikologis, filosofis, dan sosiologis siswa sangat diperhitungkan ketika pengajar akan menentukan suatu kriteria pemilihan media berkualitas tinggi karena faktor-faktor tersebut penting untuk memahami materi pembelajaran.

5) Ketersediaan

Suatu media tidak bisa digunakan jika tidak terlengkapi karena pada dasarnya alat mengajar dan peralatan nantinya diperlukan untuk kebutuhan dan tuntutan siswa dan guru bila diperlukan, terlepas dari kenyataan bahwa media dipandang sangat bermanfaat bagi pencapaian tujuan pembelajaran.

Pedoman penulis untuk memilih media pendidikan yang menuntut perhatian guru meliputi: (1) tujuan dari adanya pembelajaran (Miftah & Nur Rokhman, 2022), artinya menentukan suatu tujuan pembelajaran yang nantinya dicapai, (2) media menunjukkan bahwa fokus bahan ajar adalah pada tujuan pembelajaran (khusus) yang harus

dipenuhi dan bagaimana tujuan tersebut terhubung dengan konten kurikulum, (3) ketersediaan media, atau penggunaan media pembelajaran di kelas oleh guru sesuai dengan jenis media yang tersedia di internet atau di institusi, (4) di sisi lain, guru dapat menciptakan dengan sendirinya jenis media yang akan diterapkan di saat pembelajaran, (5) faktor fleksibilitas, artinya kesesuaian antara media yang diterapkan pada latar pembelajaran, (6) daya tahan, artinya media yang bagus adalah apabila dapat digunakan dalam waktu yang cukup lama, (7) efektivitas biaya, artinya guru hendaknya meninjau tingkat perolehan pembelajaran, dan (8) keselarasan pesan yang diberikan dari media dengan materi pelajaran dalam kegiatan pembelajar.

(Wahyuni, 2018) Tiga prinsip panduan berikut harus dipertimbangkan saat memilih sumber media. Media sangat penting untuk kegiatan pembelajaran, dengan demikian maka pengajar harus mendahulukan memberikan segalanya. Media ini sangat penting dan efektif dalam membantu siswa memenuhi tujuan belajar mereka. Siswa dapat dengan mudah memahami konten pembelajaran yang menantang dengan bantuan media. Ketika pendidik memproduksi media, mereka harus hati-hati mempertimbangkan media mana yang sesuai untuk konten untuk memfasilitasi pembelajaran. Siswa akan sangat menderita jika guru menggunakan media yang salah; Alih-alih memahami materi pelajaran, mereka akan menjadi lebih bingung.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan maka dalam menetapkan standar media pembelajaran diharuskan pas bersamaan materi pembelajaran, kemudahan dalam menguasai penggunaan media pembelajaran sehingga akan memudahkan bagi mencapai tujuan pembelajaran, oleh sebab itu sangat perlu untuk memahami kriteria media pembelajaran.

2. Pengembangan Media *Flipbook Kvisoft*

a. Deskripsi Media *Flipbook Kvisoft*

Di era digital modern, ketika teknologi canggih berkembang begitu cepat, sehingga dapat berdampak secara signifikan pada semua bidang. Salah satunya adalah dalam memberikan dampak terhadap suatu bidang pendidikan, yaitu dengan tersedianya media pembelajaran berupa *flipbook* yang nantinya bisa digunakan pada pembelajaran di kelas. Sebuah gambar di setiap halaman *flipbook*, semacam animasi klasik yang terlihat seperti buku tebal yang pada setiap halamannya terdiri dari beberapa kertas, mungkin tampak bergerak ketika dipegang oleh tepi lembaran, (Fitri & Pahlevi, 2020)

(Wibowo & Pratiwi, 2018) Aplikasi dalam pembuatan *kvisoft flipbook maker* ialah salah satu yang memungkinkan penyertaan animasi gerak, video, dan audio, sehingga nantinya pada saat penggunaan dapat menghasilkan sumber belajar interaktif yang menarik agar pembelajaran tidak monoton, guna untuk mendukung materi pendidikan yang akan membantu proses pembelajaran.

Divaya, dkk (dalam Helga Femalia & Ahmad, 2021) Dalam aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* ini memungkinkan setiap penggunanya untuk bisa dengan mudah menambahkan fitur multimedia ke buku digital, seperti teks, grafik, animasi, dan musik, menjaga pembaca agar peserta didik tidak merasakan bosan saat membacanya. Oleh sebab itu, program ini dapat mempermudah guru untuk mengajar, yang dapat meningkatkan interaktivitas pembelajaran.

Alat yang menghasilkan *e-book*, *e-modul*, *e-paper*, dan *e-magazine* disebut *kvisoft flipbook*. Dengan *kvisoft flipbook*, anda bisa menambahkan gambar, grafik, audio, tautan, dan video ke lembar kerja selain teks. Secara umumnya, gadget multimedia ini bisa menggabungkan materi dalam bentuk PDF, foto, video, dan animasi untuk meningkatkan daya tarik pembuat *flipbook*. Pembuat *flipbook* juga berisi desain serta berisikan fitur termasuk latar belakang, bilah navigasi, tombol kontrol, *hyperlink*, dan suara belakang. Salah satu alat pendidikan yang diantisipasi untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik dan mendukung (Hidayatullah & Rakhmawati, 2016).

Dari penjabaran di atas, maka penulis menggunakan Bahwa pada aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* akan dapat memberikan pembaruan pada saat pembelajaran di kelas sehingga nantinya bisa digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat dilakukan secara digital dan juga dapat dibuat seperti buku digital atau cetak. Penggunaan media *Flipbook Kvisoft* diharapkan meningkatkan

minat siswa dalam belajar dan berdampak pada kinerja akademik mereka. Pemanfaatan *Kvisoft Flipbook* dapat membantu meningkatkan pemahaman dan pencapaian tujuan pembelajaran siswa.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flipbook Kvisoft*

Adapun kelebihan dari media *Flipbook Kvisoft* adalah sebagai berikut:

- 1) Keunggulan media belajar ini adalah sangat ideal untuk kegiatan pendidikan, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, menurut (Badariah, 2019).
- 2) Kelebihan dari media pembelajaran ini, dapat menampilkan efek flip atau halaman dapat dibolak-balik, menurut (Helga Femalia & Ahmad, 2021).
- 3) Kelebihan dari media pembelajaran ini, tampilan bukan hanya teks dan gambar saja, bentuk audio dan video bisa digabungkan pada penyajian materi, menurut (Helga Femalia & Ahmad, 2021).
- 4) Kelebihan dari media pembelajaran ini, pemakaian media *kvisoft flipbook maker* dapat didapat secara *offline* sehingga gampang dalam pemakaiannya, menurut (Fitri & Pahlevi, 2020).

Adapun kelemahan dari *Flipbook Kvisoft* menurut pendapat (Fitri & Pahlevi, 2020) tidak bisa memuat jawaban secara langsung pada *flipbook* dan (Handayani et al., 2020) dalam menciptakan buku digital dibutuhkan suatu perangkat misalnya komputer, laptop atau gadget.

c. Tahapan Pembuatan *Flipbook Kvisoft*

Adapun tahapan dalam pembuatan *Flipbook Kvisoft* adalah sebagai berikut:

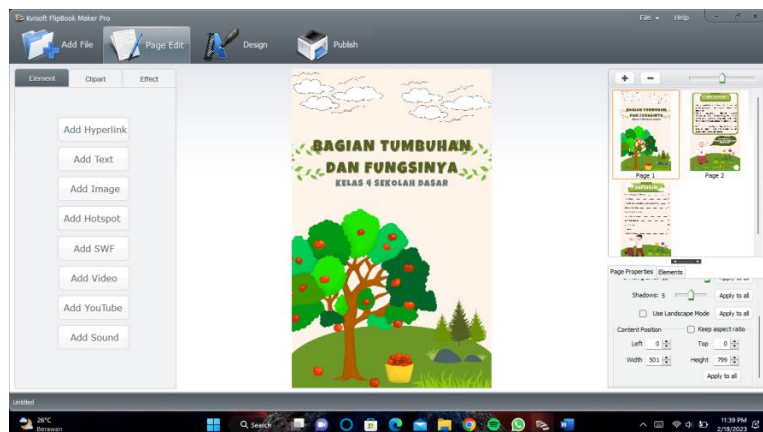
- 1) Mengunduh perangkat *Flipbook Kvisoft Maker*.
- 2) Membuka *flipbook maker* lalu pilihlah file yang akan diimporkan ke buku digital. *File* bisa berbentuk PDF, teks, *picture* ataupun audio.
 - a) Bukalah Aplikasi *Kvisoft FlipBook Maker*, *start > all program > kvisoft > Kvisoft FlipBook Maker*.
 - b) Kita bisa memasukkan segala macam jenis *file*, contohnya PDF, *file* gambar, file video maupun *file* SWF.
 - c) *File* diharuskan berupa *file* PDF, JPGE, *file* video AVI maupun *file* SWF.
 - d) Pada menu *Page Edit* ini terdiri 3 buah layer.
 - e) Selesai penambahan media ke suatu halaman *flipbook*, langkah berikutnya ialah mendesain performa *flipbook*. Kemudian mengarah ke menu *Design*.
 - f) Pada menu ini didapati dua layer, layer kiri untuk perubahan tampilan *flash flipbook* yang nanti di buat sedangkan layer kanan berisikan tampilan halaman *flipbook* yang telah dihasilkan.
 - g) Ubahlah sesuai dengan kreativitas tersendiri.

- h) Setelah semuanya selesai, langkah akhir yaitu mengupload seluruh *file* bersama modifikasi yang telah dibuat di dalam satu *file*.
 - i) Kemudian pilih EXE di layer sebelah kiri, lalu pada layer sebelah kanan.
 - j) Penentuan tempat hasil upload *flipbook*, pada kolom File Folder, nama *flipbook* di kolom *File Name*. lalu akan tekan tombol START.
- 3) Untuk menghasilkan tampilan yang baik dan menarik, dapat disesuaikan dengan kesukaan masing-masing. Kemudian memilih bentuk dalam buku digital.
- 4) Bila telah yakin dengan bentuk buku digital atau *flipbook kvisoft* yang ditetapkan dengan memilih Publish maka buku digital telah siap digunakan (Handayani et al., 2020).

d. Rancangan Media Pembelajaran *Flipbook Kvisoft*

1) Perancangan Sampul / *Cover*

Pada rancangan ini, dalam penentuan sampul / *cover* pada buku disesuaikan dengan materi bagian tumbuhan dan fungsinya.



Gambar 2.1 Sampul / Cover

2) Perancangan Panduan Penggunaan *Flipbook*

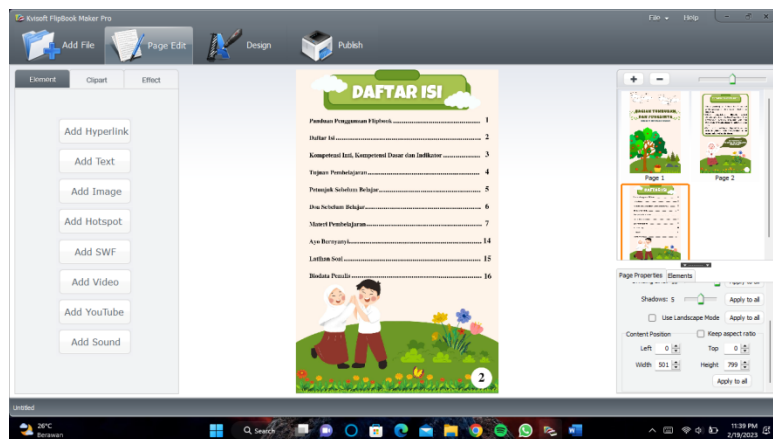
Pada tahap ini, dalam panduan penggunaan *flipbook*, menjelaskan terkait isi dari media pembelajaran *flipbook kvisoft* yang memuat materi bagian tumbuhan dan fungsinya.



Gambar 2.2 Panduan Penggunaan *Flipbook*

3) Perancangan Daftar Isi *Flipbook*

Dalam rancangan daftar isi, memberikan panduan terkait letak halaman yang ingin dicari sesuai dengan daftar isi.



Gambar 2.3 Daftar Isi *Flipbook*

3. Ilmu Pengetahuan Alam

a. Hakikat IPA Disekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Alam ialah definisi dari istilah bahasa Inggris ‘*natural science*’, juga dikenal sebagai "*science*". Secara harfiah, sains adalah studi tentang fenomena alam atau kejadian-kejadian cabang ilmu yang terjadi pada alam, Sрни M Iskandar (dalam Pratiwi, 2021:1).

Hakikat IPA biasa sering diketahui dengan pernyataan tentang aksi ilmiah yaitu suatu sikap yang berdasarkan dari adanya metode pembelajaran saintifik yang diliputi dengan rasa keingintahuan, jujur, ilmiah, berpikir kritis, terbuka, disiplin, dan lainnya. Sifat sains sebagai sikap yang biasanya dipelajari adalah: kejujuran, keterbukaan terhadap adanya ide-ide yang baru, bertanggung jawab, objektivitas, kolaborasi, berpikir luas, rasa ingin tahu, percaya diri, disiplin, dan kesadaran ataupun juga berkaitan dengan kepedulian terhadap lingkungan. Penguatan pendidikan karakter harus terintegrasi dalam pembelajaran, sejalan dengan pengembangan kurikulum 2013, (Sayekti, 2019).

Menurut (Sulthon, 2017) dikarenakan adanya dimensi-dimensi tersebut sering berinteraksi satu sama lain, maka hakikat IPA memiliki pandangan sebagai dimensi, proses, produk, dan sikap ilmiah. Pengamatan nyata didorong sebagai cara untuk memberi siswa pengalaman langsung tentang prosedur ilmiah seperti hipotesis, eksperimen, evaluasi, dan kesimpulan. Proses ini dimulai dengan sikap ingin tahu siswa tentang semua fenomena dan masalah alam. Ternyata dalam pola pikir dan metode ini merupakan suatu upaya yang bertujuan untuk mendukung peserta didik dalam adanya peningkatan keterampilan proses belajar yang dikaitkan dengan mereka.

Dari defenisi di atas bisa disimpulkan dalam pembelajaran IPA adalah suatu keilmuan sains yang menelaah suatu fenomena yang terjadi pada alam. Ilmu pengetahuan alam disekolah dasar mencakup unsur dasar pembelajaran, yang bertujuan sebagai pengetahuan siswa tentang ilmu alam yang memiliki dasar untuk dipelajari ditingkat sehingga dapat mempelajari ilmu IPA lebih dalam lagi.

b. Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya

Materi pelajaran dalam media pembelajaran *Flipbook Kvisoft* ialah materi pelajaran bagian tumbuhan dan fungsinya. Materi pelajaran bagian tumbuhan dan fungsinya terdapat dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Tumbuhan terdiri dari beberapa bagian, yaitu akar, batang, daun, bunga, dan biji.

1. Akar

a. Struktur Akar

1) Inti Akar

Bejana kayu dan tabung saringan membentuk inti akar. Air mengalir dari akar ke daun di pembuluh kayu. Fungsi pembuluh saringan yaitu untuk pengiriman hasil fotosintesis dari daun ke setiap bagian tumbuhan., Norhayati (2018:109).

2) Rambut Akar

Serat halus membentuk bulu akar atau rambut akar. Dinding luar akar berisi rambut akar. Tugas rambut akar ialah memeras diri di antara butiran tanah. Akar mengubur atau menembus diri lebih dalam ke tanah sebagai akibat dari ini. Selain itu fungsi lain kemampuan dari rambut akar yaitu untuk menyerapi air dari tanah.

3) Tudung Akar

Tudung akar berada di tepian akar. Unsur ini melindungi akar pada saat di dalam tanah.

Secara umum ada 2 jenis akar pada tumbuhan Norhayati (2018:109)

a) Akar Serabut

Akar berserat menyerupai serat. Tumbuh di pangkal batang, akar berserat relatif kecil dan kira-kira berukuran sama dengan batang. Monokotil biasanya memiliki akar

seperti ini, ataupun pada tanaman berkeping satu. Misalnya, tanaman hasil cangkok, kelapa, rumput, padi, dan jagung.

b) Akar Tunggang

Akar tunggang ialah jenis akar yang memiliki beberapa akar kecil yang bercabang dari akar utama, yang menjadi kelanjutan dari batang. Tanaman dua potong (dikotil) yang menghasilkan akar jenis ini. Misalnya, melinjo, jeruk, mangga, dan kedelai.

b. Fungsi Akar

Akar dari tanaman dapat digunakan dengan berbagai cara, misalnya, akar dapat digunakan untuk cadangan makanan, pembentukan tanaman, dan menyerap nutrisi dan air.

- 1) Meresap air dan zat hara (mineral). Tanaman membutuhkan air dan zat hara sebagai kelanjutan hidupnya. Maka pada tanaman sangat membutuhkan akar untuk bisa menyerap kebutuhan ini dari tanah. Akibatnya, akar-akar terus menjalar ke luar menuju sumber air yang melimpah.
- 2) Mendorong pembentukan tanaman. Akar berlabuh memberikan dukungan, mirip dengan fondasi bangunan. Akar tanaman membantu mereka berdiri kokoh di tanah. Sebab itu, tanaman bisa menahan terpaan angin dan hujan lebat.

- 3) Sebagai alat pernapasan. Bersamaan dengan air dan unsur hara, akar juga menyerap udara dari tanah. Akar tanaman menerima udara dari tanah melalui pori-pori sebagai hasilnya. Pori-pori ini memungkinkan akar tanaman menarik udara dari tanah.
- 4) Menjadi bahan penyimpan makanan. Akar beberapa tanaman contohnya ubi jalar dan bengkoang dipergunakan untuk penyimpanan cadangan makanan. Umumnya, ketika jumlah makanan cadangan yang disimpan meningkat, akar tanaman ini juga seiring akan mengembang. Cadangan makanan ini dipergunakan disaat mengalami musim kemarau serta saat sulitnya pencarian sumber makanan.

Kebutuhan manusia sesekali dipenuhi dengan membuat akar tumbuhan. Contohnya singkong, ubi jalar, dan wortel sebagai sumber pangan; jahe, kunyit, dan akar pepaya sebagai bahan obat; bit sebagai bahan parfum; dan jahe, kunyit, dan lengkuas sebagai rempah-rempah.

2. Batang

a. Struktur Batang

Sumbu tubuh tumbuhan dapat disamakan dengan batang. Komponen yang biasanya tumbuh di atas tanah. Batang tanaman berkembang ke arah matahari. Pada sebagian besar tanaman, batangnya bercabang, tetapi pada beberapa tanaman, seperti yang

menghasilkan pisang, kelapa, dan pepaya, batangnya tidak bercabang. Epidermis, korteks, endodermis, dan silinder inti (prasasti) membentuk struktur batang. Silinder tengah batang ini terdiri dari sejumlah jaringan, termasuk perikardium, xilem, dan jumbai transportasi floem, serta empulur.

b. Fungsi Batang

Batang muda sering berwarna hijau pucat, berbanding batang yang lebih tua cenderung kecoklatan. Batang menyediakan berbagai keperluan yang dimiliki sebagai penopang, penyimpan makanan cadangan, air dan pembawa nutrisi yang juga berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk perkembangbiakan. (Nurachmandani & Wahyono, 2008 : 34).

- 1) Penopang. Tugas utama batang adalah untuk mendukung tanaman dalam posisi tegak dan membawa daun dekat ke sumber pencahayaan, terutama matahari. Batang memanjang atau semakin tinggi. Akibatnya, daun yang terbawa batang mendapatkan akses yang lebih mudah ke cahaya. Anda akan belajar tentang bagaimana cahaya mempengaruhi tanaman.
- 2) Pengangkut. Sebagai pembawa air dan mineral dari akar ke daun, batang sangat membantu. Cara pemindahan nutrisi makanan dari daun ke seluruh bagian tanaman sangat bergantung dari batangnya.

- 3) Penyimpan. Proses pemindahan nutrisi makanan dari daun ke seluruh bagian tanaman sangat bergantung dari batangnya. Misalnya pada tanaman seperti tebu, sumber makanan cadangan yang mungkin dalam situasi ini, makanan cadangan ini akan dipergunakan disaat dibutuhkannya.
- 4) Alat perkembangbiakan. Batang berfungsi juga sebagai alat perkembangbiakan vegetatif. Batang digunakan di hampir seluruh pertumbuhan vegetatif, baik alami ataupun buatan.

Batang tumbuhan yang mendirikan kayu bisa dipermanfaatkan bagi manusia menjadi berbagai keperluan, antara lain pembuatan perlengkapan rumah tangga, seperti batang pohon jati, bahan makanan, seperti sagu, dan bahan industri, seperti bambu dan tebu.

3. Daun

Tumbuhan mempunyai daun. Komponen tanaman yang berkembang dari batang adalah daun. (Nurachmandani & Wahyono, 2008) Biasanya, daunnya berbentuk kecil dan berwarna hijau. Klorofil di daun memberi warna hijau yang khas pada daun. Adapun bermacam warna daun dari berwarna kuning, merah, ataupun ungu.

a. Struktur Daun

Pelepah daun, tangkai daun, helaian daun, dan urat daun membentuk daun yang lengkap. Pada daun, seperti daun pisang atau bambu, yang semua bagiannya ada di tempatnya.

Sebagian besar tanaman memiliki daun yang tidak lengkap di dunia alami. Sebagai gambaran, beberapa daun seperti daun mangga hanya memiliki tangkai dan helaian daun, sedangkan daun lainnya seperti daun padi dan jagung serta memiliki pelepah beserta helaian daun.

Daripada itu, pada daun mempunyai urat. Urat daun ialah lampiran pembuluh pengangkut di daun. Pada urat daun adanya tanaman monokotil yang berjalan sejajar dengan pangkal daun. (Nurachmandani & Wahyono, 2008 : 36). Tumbuhan dikotil mempunyai urat daun yang berbentuk. Urat daun terpasang bersimpang-simpang pada daun sehingga nantinya akan menjadi cabang kecil dan berbentuk tersusun serupa jaring.

Bentuk pada tulang daun juga bermacam ragam, diantaranya ada yang berbentuk, menyirip, melengkung, menjari, dan sejajar.

b. Fungsi Daun

Pada daun melayani berbagai fungsi untuk tumbuhan. Misalnya, sebagai pengaturan pernapasan, penguapan, dan produksi makanan, (Nurachmandani & Wahyono, 2008 : 37).

- 1) Di dalam daun mengalami reaksi pembentukan makanan. Makanan ini dipergunakan tanaman sebagai keberlangsungan jalannya hidup apabila berlebih disimpan.
- 2) Pernapasan. Stomata dapat ditemukan pada permukaan daun. Stomata adalah tempat pertukaran gas terjadi. Oksigen

dilepaskan ke udara oleh daun, yang juga menyerap karbon dioksida. Saat kita berposisi di atas pohon saat siang hari, proses ini membuat kita merasa nyaman.

- 3) Penguapan. Tumbuhan tidak perlu menggunakan keseluruhan air yang terserap akar. Jika berlebihan air ini tidak dihilangkan, tanaman bisa membusuk dan mati. Uap air yang dikeluarkan dari mulut daun oleh sebagian air yang tidak berguna. Sel-sel kuncup daun menyimpan air ekstra sepanjang malam. Gutasi adalah istilah untuk tindakan ini.

Daunnya bisa dipergunakan oleh manusia menjadi bahan makanan seperti daun pepaya dan singkong, obat-obatan seperti jeruk nipis dan jambu biji, serta rempah-rempah seperti jeruk daun salam.

4. Bunga

a. Struktur Bunga

Bunga lengkap mempunyai bagiannya antara lain.

- 1) Kelopak, biasanya berwarna hijau dan berfungsi menutup saat bunga masih kuncup.
- 2) Mahkota, ialah bagian yang terlihat indah dan berwarna.
- 3) Benang sari beserta serbuk sari menjadi alat reproduksi jantan.
- 4) Putik menjadi alat reproduksi betina.
- 5) Dasar dan tangkai bunga menjadi tempat kedudukan bunga.

Bunga yang mempunyai tangkai, kelopak, mahkota, benang sari, dasar bunga, dan putik dikatakan bunga sempurna. Apabila mempunyai seluruh bagian kecuali putik, maka dikatakan bunga jantan (Nurachmandani & Wahyono, 2008 : 39). Jika mempunyai seluruh bagian kecuali benang sari, dikatakan bunga betina. Jika memiliki benang sari dan putik dikatakan bunga hermafrodit.

b. Fungsi Bunga

Fungsi pertama pada bunga ialah menjadi fungsional proliferasi generatif. Proliferasi generative ialah terjadinya perkembangbiakan yang mendahului pembuahaan. Terhadap tumbuhan berbunga, pembuahan yang terbentuk didahulukan pada pembenihan. Pembenihan yang terjadi ialah kejadian jatuhnya kepala serbuk sari ke kepala putik.

Komponen bunga yang sangat memikat ialah mahkota (Nurachmandani & Wahyono, 2008 : 39). Serangga seperti lebah, kupu-kupu, dan kumbang tertarik pada mahkota yang menarik dan menyengat. Jadi, penyerbukan sebagai suatu proses berkembang tanpa disadari. Manusia menghias dengan bunga, menggunakan benda untuk upacara, dan menggunakan rempah-rempah.

5. Buah

Buah dihasilkan dari bunga, buah ialah tempat terjadinya penyimpanan cadangan makanan (Norhayati, 2018 : 115). Yang biasanya bagian buah terdiri dari kulit buah, daging buah dan biji.

6. Biji

Biji biasanya terdapat dalam buah, biji ini berasal dari peleburan dengan serbuk sari dan putik (Norhayati, 2018 : 115). Berdasarkan jumlah kepingnya terbagi menjadi dua:

a. Monokotil

Misalnya: jagung, padi dan papaya.

b. Dikotil

Misalnya: rambutan dan manga.

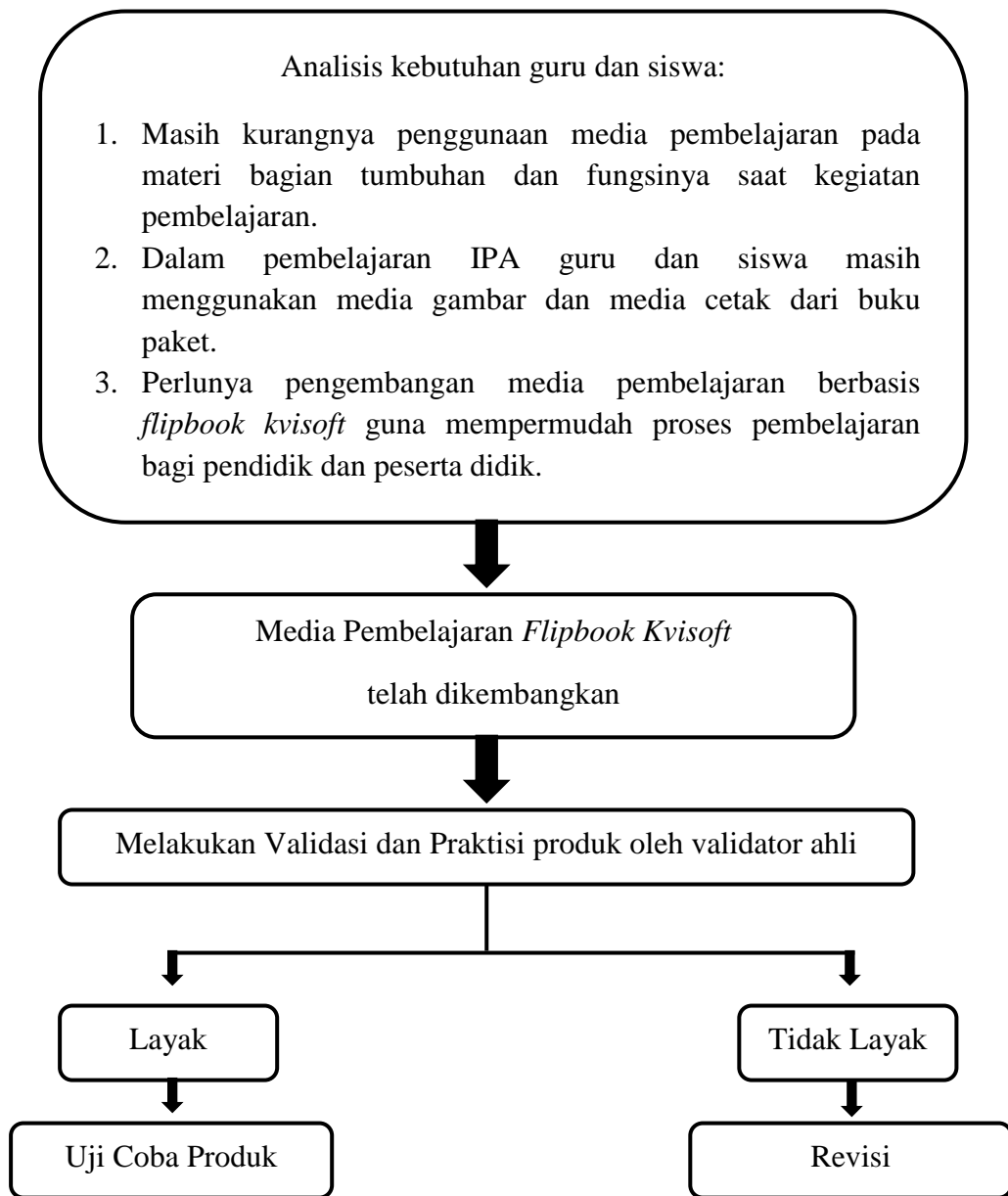
B. Kerangka Konseptual

Ilmu pengetahuan alam (IPA) ialah mata pelajaran agar peserta didik dapat mendeteksi keterampilan alam yang baik dan menarik selama kegiatan pembelajaran. Ilmu pengetahuan alam (IPA) menuntut pemahaman diyakini benar. Mempelajari studi yang berkaitan pada kejadian alam di sekolah dasar melibatkan komponen pembelajaran mendasar yang dimaksudkan untuk memberikan pemahaman dasar terhadap siswa tentang ilmu alam.

Media pembelajaran *Flipbook Kvisoft* akan dapat memberikan update pada pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas karena merupakan media pembelajaran yang bisa dilakukan secara digital serta membuat *file* PDF yang mirip dengan buku digital atau buku cetak. Pemanfaatan dari media

Flipbook Kvisoft dapat berupaya meningkatkan minat siswa dalam studi mereka dan berdampak pada kinerja akademik mereka. Pemanfaatan *Flipbook Kvisoft* juga dapat membantu meningkatkan pemahaman dan pencapaian tujuan pembelajaran siswa.

Adapun aspek yang bisa mempengaruhi mutu kegiatan belajar di dalam kelas adalah media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi kepentingan utama yang dipergunakan pada kegiatan pembelajaran. Jika dengan gambar yang ada pada buku paket pada peserta didik pada saat pembelajaran, peserta didik akan merasa bosan dan kurang perhatian di saat kegiatan belajar terutama saat pembelajaran IPA yang merupakan pembelajaran yang bermuatan penjelasan materi yang nyata. Oleh sebab itu sangat dibutuhkan adanya media pembelajaran yang unik dan bisa menariik perhatiannya pada pembelajaran, maka peserta didik tidak mudah merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.



Gambar 2.4 Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan dari penelitian di atas, maka hipotesis pada penelitian ini terdiri atas tiga jenis hipotesis, diantaranya:

1. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran *flipbook kvisoft* pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV dengan desain dengan unik dan semenarik mungkin.
2. Tingkat kevalidan media pembelajaran *flipbook kvisoft* pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV.
3. Tingkat kepraktisan media pembelajaran *flipbook kvisoft* pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Al-Washliyah yang beralamatkan di Jl. Kapten Muslim, Gg. Sejahtera, Kel. Helvetia Tengah, Kec. Medan Helvetia, Kota Medan, Sumatera Utara. Sekolah ini dipilih dikarenakan permasalahan yang peneliti ambil sesuai dengan yang nantinya akan diteliti.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan dari bulan Maret hingga Mei pada semester genap siswa kelas IV SD Al-Washliyah.

Tabel 3.1
Waktu Penelitian

No	Keterangan	Bulan										
		10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8
1	Pengajuan Judul											
2	ACC Judul											
3	Bimbingan											
4	ACC Seminar											
5	Seminar Proposal											
6	Pelaksanaan Riset											
7	Penulisan Skripsi											
8	Persetujuan Skripsi											
9	Sidang Meja Hijau											

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi ialah lokasi general yang terdiri dari : objek/subjek yang memiliki kuantitas serta karakteristik tersendiri, kemudian penentuan dari penelaah agar dapat dipahami dan selanjutnya akan memberikan kesimpulan (Sugiyono, 2019:135). Populasi ialah jumlah dari keutuhan objek/subjek yang ingin diselidiki. Populasi pada penelitian ini ialah seluruh siswa kelas IV SD Al-Washliyah pada semester genap yang berjumlah 29 siswa yang terdiri dari 17 laki-laki dan 12 perempuan.

2. Sampel

Sampel ialah keseluruhan kuantitas dan personalita yang mencerminkan populasi (Sugiyono, 2019:136). Pengambilan sampel pada penelitian ini adalah sebanyak enam siswa menjadi uji coba kecil/uji coba terbatas. Teknik dalam pengambilan sampel yang dipakai pada penelitian ini ialah *simple random sampling*. (Sugiyono, 2019:139) *simple random sampling* ialah teknik mengambil sampel pada populasi yang dilakukannya secara acak tanpa mengamati strata yang ada pada populasi itu.

C. Variabel Penelitian

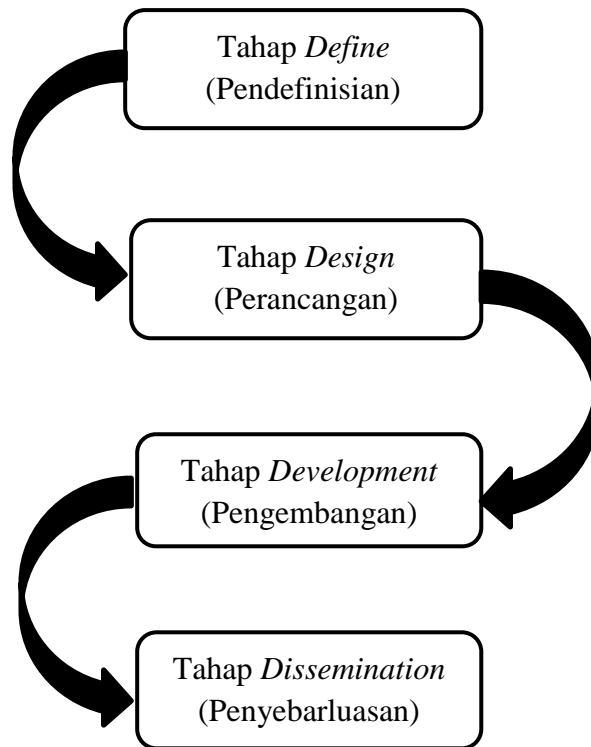
Menurut (Sugiyono, 2019) variabel penelitian ialah sesuatu ciri-ciri sifat atau penilaian orang, obyek, organisasi ataupun kegiatan yang mempunyai variasinya tertentu diterapkan oleh peneliti agar dipelajari lalu selanjutnya ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini, adapun variabel

penelitiannya ialah: media pembelajaran *flipbook kvisoft* pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV.

D. Desain Penelitian

Metode yang dipergunakan pada penelitian ini ialah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut (Sugiyono, 2019:2) metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan suatu jenis dalam metode penelitian. Metodologi penelitian biasanya dipandang sebagai pendekatan metodis untuk menghasilkan data dengan tujuan tertentu. Ini mengarah pada empat *keywords* yang harus diamati, yaitu metode ilmiah, data, tujuan, dan kegunaannya. Adapun penelitian ini adalah sebagai pengembangan suatu produk atau media yang akan dipergunakan untuk suatu proses pembelajaran di dalam kelas.

Penulis akan mengembangkan media pembelajaran *flipbook kvisoft*, adapun kegiatan pengumpulan informasi sebagai kebutuhan penggunaan ialah dengan *Research*, tetapi dalam menghasilkan produk media pembelajaran *flipbook kvisoft* yaitu dengan *Development*. Penelitian ini menggunakan desain pengembangan 4D (*Define, Design, Development and Dissemination*) yang diperkenalkan oleh Thiagarajan. Tahapan keempat diatas merupakan langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran *flipbook kvisoft*. Adapun tahapan penelitian pengembangan 4D (*Define, Design, Development and Dissemination*) yang lebih rinci adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Metode *Research and Development* (R&D) Model 4D

Adapun tahapan yang harus diselesaikan pada seluruh tahapan pengembangan media pembelajaran dengan model 4D akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahapan ini memiliki tujuan yaitu dengan mempercayakan pada penetapan kepentingan sebagai ketetapan pembelajaran. Melalui tahapan pendefinisian ini, penulis akan menganalisis tentang media yang akan dikembangkan. Tahapan pada tahap *define* yang akan dijalankan ialah sebagai berikut:

a. Analisis Awal

Dengan melakukan wawancara bersama guru bidang studi mengenai media yang akan dikembangkan, yang dapat dilakukannya analisis awal dengan membahas dari segi materi pada pelajaran IPA di kelas IV sesuai dengan kompetensi inti. Dalam analisis awal, melakukan pemilihan materi pelajaran yang akan diajarkan sinkron dengan kurikulum yang sudah ditetapkan, yaitu kurikulum 2013. Adapun materi yang dipilih untuk dianalisis yaitu bagian tumbuhan dan fungsinya. Pada tahap ini akan melakukan analisis yang menetapkan desain media pembelajaran *flipbook kvisoft* nantinya akan disesuaikan untuk siswa kelas IV SD Al-Washliyah.

b. Analisis Rancangan

Dalam analisis rancangan, yang dilakukan yaitu untuk mengidentifikasi rancangan produk yang akan disajikan dalam media pembelajaran *flipbook kvisoft* yang disesuaikan dengan materi yang diambil yaitu bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SD Al-Washliyah.

c. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini akan mengidentifikasikan tugas yang dijalankan oleh siswa sesuai pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SD Al-Washliyah. Analisis akan dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi yang nantinya akan diajarkan dengan tujuan untuk mengetahui berapa banyak pemahaman serta kebutuhan guru dan siswa pada media

yang nantinya dikembangkan. Dalam pengembangan media pembelajaran *flipbook kvisoft* menggunakan sumber dari buku materi bagian tumbuhan dan fungsinya.

d. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Adapun rumusan tujuan pembelajaran ialah dengan melihat hasil analisis rancangan dan analisis kebutuhan guna penentuan objek sebagai perumusan tujuan pembelajaran. Dari kumpulan objek ini akan berfungsi sebagai dasar dalam membuat teks serta perancangan media pembelajaran *flipbook kvisoft* selanjutnya menyelaraskan menjadi materi media pembelajaran. Berdasarkan analisis tersebut maka akan memperoleh ketercapaian tujuan pembelajaran pada *flipbook kvisoft*.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini ialah tahapan untuk mempersiapkan *prototype* berbasis *flipbook kvisoft* pada materi pembelajaran. Setelah menentukan hasil tujuan materi pembelajaran yang tersusun, maka dapat melanjutkan ke tahap ini. Tahap perancangan dikembangkan dengan sedemikian rupa maka akan mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Media yang dipaparkan berupa materi pembahasan dan gambar yang berbanding dengan materi. Tahap perancangan disajikan sebagai berikut:

- a. Penyusunan langkah-langkah, yang terhubung dengan tahap pendefinisian (*define*) dan tahap perancangan (*design*). Pada tahap ini ditinjau ulang pada setiap sub topik yang tertera pada materi

pembelajaran, kemudian selanjutnya menganalisis materi yang akan disajikan.

- b. Pemilihan format, yang diartikan untuk mendesain isi media pembelajaran atau perancangan isi media pembelajaran dalam mengembangkan media pembelajaran *flipbook kvisoft*.
- c. Rancangan desain, dengan adanya rancangan desain dalam keseluruhan isi dari media pembelajaran *flipbook kvisoft* yang dikerjakan sebelum uji coba dilaksanakan.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini produk yang dikembangkan ialah media pembelajaran berbasis *flipbook kvisoft* yang akan dilakukan pengujian untuk membenarkan apakah media pembelajaran sudah berjalan dengan baik atau tidak. Media pembelajaran harus dipertimbangkan dari awal media pembelajaran hingga akhir setelah dikembangkan. Kemudian media pembelajaran akan memasuki tahap selanjutnya, yaitu:

- a. Uji Kelayakan / Validasi Ahli

Dalam tahap ini, setelah media pembelajaran dikembangkan maka akan dilakukan diuji validasi. Adapun validator yang akan menguji produk terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Dalam menguji kepraktisan media pembelajaran akan dilakukan oleh ahli pembelajaran ialah guru bidang studi IPA dan siswa. Kemudian saran dari validator dan praktisi dipergunakan sebagai bahan dalam merevisi produk media pembelajaran untuk menjadi lebih baik, lebih efektif, dapat dipakai, dan

meningkatkan kualitas yang lebih tinggi, serta memiliki kesesuaian terhadap materi pembelajaran.

b. Uji Kelompok Kecil/Uji Coba Terbatas

Uji coba ini dijalankan setelah melakukan revisi produk untuk diuji coba kembali secara uji kelompok kecil atau uji coba terbatas. Uji coba ini dijalankan agar dapat mengetahui bagaimana respon siswa dan penilaian dalam kualitas produk yang dikembangkan. Uji coba ini dilakukan oleh enam siswa yang bisa mewakili populasi target uji.

4. Tahap Penyebarluasan (*Dissemination*)

Pada tahap *dissemination* ini ialah tahap terakhir dalam proses pengembangan. Namun dalam tahap ini, peneliti tidak melakukan tahapan ini, dengan kata lain membatasi sampai tahap pengembangan. Hal ini dikarenakan keterbatasan biaya, waktu dan tenaga.

E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang diharapkan pada penelitian ini ialah dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru serta mempermudah guru pada saat pembelajaran dengan materi bagian tumbuhan dan fungsinya. Produk media pembelajaran berupa buku digital berbasis *flipbook kvisoft* yang akan dikembangkan mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Untuk ukuran ditentukan sesuai standar *flipbook kvisoft*.
- 2) Media pembelajaran *flipbook kvisoft* memuat materi bagian tumbuhan dan fungsinya pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD.

- 3) Media pembelajaran *flipbook kvisoft* akan dibuat semenarik mungkin dengan isi materi yang jelas dan sesuai agar siswa dapat mudah memahami isi media pembelajaran.
- 4) Media pembelajaran *flipbook kvisoft* bisa digunakan menjadi media pendukung belajar peserta didik baik diluar kelas ataupun dirumah belajar secara mandiri.
- 5) Pada media pembelajaran *flipbook kvisoft* akan memuat isi untuk memotivasi peserta didik, penulis berharap agar peserta didik dapat menumbuhkan rasa peduli terhadap tumbuhan.
- 6) Media *flipbook kvisoft* dirancang dan dikembangkan untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran yang bisa digunakan saat pembelajaran.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengumpulkan data (Sugiyono, 2019:156). Instrumen yang dilakukan pada penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook kvisoft* yaitu berupa instrumen validitas media pembelajaran *flipbook kvisoft* dan instrumen kepraktisan media pembelajaran *flipbook kvisoft*.

1. Instumen Lembar Angket Validasi Media Pembelajaran

Instrumen validasi media pembelajaran yang dipergunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket yang dipergunakan untuk pengukuran terkait media pembelajaran yang dikembangkan apakah termasuk valid atau tidak. Adapun instrument validasi media pembelajaran yaitu:

a. Instrumen Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Adapun fungsi dari validasi ahli materi adalah sebagai cara melihat kelayakan isi materi pada media pembelajaran yang telah diselesaikan oleh peneliti, dan untuk mengukur apakah materi yang disampaikan dalam media pembelajaran *flipbook kvisoft* valid atau tidaknya. Untuk itu perlu melakukan validasi untuk memperoleh saran atau masukan dari validator materi untuk dapat mengembangkan materi bagian tumbuhan dan fungsinya.

Adapun kisi-kisi instrumen validasi ahli materi dapat dilihat dari aspek pertimbangan isi, bisa dilihat dari table berikut:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1	Kebenaran Konsep	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tujuan pembelajaran. 2. Kompetensi dasar.
2	Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pilihan materi tepat. 2. Materi yang jelas. 3. Materi yang aktual. 4. Terkandung unsur pada materi. 5. Cakupan informasi dalam capaian tujuan. 6. Informasi tersebut dijelaskan dengan menggunakan contoh. 7. Daya tarik informasi yang disajikan. 8. Kejelasan pada penyajian materi. 9. Materi yang sistematis. 10. Tingkat memahami isi.
3	Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kejelasan pada panduan belajar. 2. Memberikan dorongan dan umpan balik. 3. Kesempatan belajar mandiri. 4. Interaksi penggunaan. 5. Memungkinkan pengaruh besar terhadap siswa. 6. Pemahaman konsep.

(Sumber: diadaptasi dari penelitian (Prima, 2020))

b. Instrumen Lembar Angket Validasi Ahli Media

Instrumen validasi ahli media dipergunakan dalam pengukuran kelayakan dari desain media pembelajaran *flipbook kvisoft*, serta untuk melihat masukan dan saran dari validator media mengenai media pembelajaran *flipbook kvisoft* yang telah dikembangkan. Berikut adalah kisi-kisi instrumen validasi ahli media:

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1	Tampilan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pilihan latar (<i>background</i>). 2. Tata letak. 3. Komposisi warna. 4. Kualitas gambar. 5. Keterbacaan teks. 6. Pilihan jenis huruf (<i>font</i>). 7. Pilihan bentuk tombol. 8. Ketepatan letak tombol dan <i>ikon</i>. 9. Desain luar produk (<i>cover & casing</i>)
2	Pemrograman	<ol style="list-style-type: none"> 1. Navigasi mudah. 2. Navigasi yang konsisten. 3. Kemudahan aksesibilitas informasi selanjutnya. 4. Pengoperasian yang mudah. 5. Kebebasan pemilihan menu yang akan dipelajari.
3	Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan dalam panduan belajar. 2. Kesederhanaan pemahamann materi. 3. Menggunakan bahasa yang bisa dipahami. 4. Memberikan umpan balik dan motivasi. 5. Kualitas interaksi pengguna.

(Sumber: diadaptasi dari penelitian (Prima, 2020))

c. Instrumen Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa

Instrumen validasi ahli bahasa dipergunakan dalam pengukuran kesesuaian bahasa baku dan tidak baku pada penggunaan kalimat pada media pembelajaran *flipbook kvisoft* yang dikembangkan. Dengan

menerima masukan dan saran dari validator bahasa untuk perkembangan kalimat yang lebih baik serta kesesuaian bahasa untuk siswa SD kelas IV. Ada halnya kisi-kisi instrumen validasi ahli bahasa ialah sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator
1	Kesesuaian Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD. 2. Penggunaan bahasa baku dalam materi. 3. Penggunaan bahasa tidak mengandung unsur sara. 4. Penggunaan bahasa tidak mengandung unsur pornografi.
2	Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudahan pemahaman bahasa sesuai pada tingkat SD. 2. Tidak terdapat penafsiran ganda bahasa.
3	Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan istilah IPA dan bahasa asing yang konsisten. 2. Ketepatan ejaan dan istilah. 3. Ketepatan tanda baca.

(Sumber: diadaptasi dari penelitian (Prima, 2020))

2. Instrumen Lembar Angket Kepraktisan Media Pembelajaran

Adapun instrument kepraktisan media pembelajaran ialah angket. Angket yang akan disebarakan peneliti ialah angket yang dipergunakan agar bisa mengukur media pembelajaran *flipbook kvisoft* yang sudah dikembangkan apakah memiliki kepraktisan sebagai media pembelajaran. Adapun instrumen kepraktisan dalam penelitian ini terdiri dari 2 jenis, yaitu:

a. Instrumen Lembar Angket Kepraktisan untuk Respon Guru

Pada instrumen ini angket akan disebar di saat setelah uji coba produk. Instrumen ini bertujuan agar bisa mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran *flipbook kvisoft*. Maka dari itu dibutuhkan saran dan masukan dari guru agar melihat kepraktisan media pembelajaran yang sudah dikembangkan sebagai bentuk perbaikan untuk media pembelajaran agar lebih baik lagi. Adapun kisi-kisi instrument kepraktisan respon guru adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Respon Guru

No	Aspek	Indikator	Nomor Item
1	Kualitas Media	1. Penyesuaian tampilan pada media di sampul muka dan belakang. 2. Penyesuaian media.	1, 2, 3, 4
2	Tampilan Media	1. Penyesuaian ukuran tulisan. 2. Kemenarikan media.	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12,
3	Desain Isi Media	1. Penyesuaian kegunaan huruf. 2. Keselarasan kegunaan spasi. 3. Kemenarikan gambar. 4. Unsur tata letak.	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19,20

(Sumber: diadaptasi dari penelitian Giyanti, 2018)

b. Instrumen Lembar Angket Kepraktisan untuk Respon Siswa

Instrumen akan diserahkan terhadap siswa, setelah dilakukan uji coba produk. Instrumen bertujuan untuk bisa melihat kepraktisan media pembelajaran *flipbook kvisoft* yang sudah dikembangkan. Berikut kisi-kisi instrument kepraktisan media pembelajaran untuk respon siswa:

Tabel 3.6
Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Media Pembelajaran untuk Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomor Item
1	Tampilan	1. Kejelasan teks. 2. Kejelasan gambar. 3. Ketertarikan gambar.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
2	Penyajian Materi	1. Mudah memahami materi. 2. Penyesuaian materi.	11, 12, 13, 14, 15
3	Manfaat Media	1. Kemudahan belajar. 2. Kemenarikkan media	16, 17, 18, 19, 20

(Sumber: diadaptasi dari penelitian Giyanti, 2018)

G. Teknik Analisis Data

Selanjutnya langkah yang perlu dilakukan dalam penelitian ialah melakukan analisis terhadap instrument yang digunakan dalam penelitian. Menurut (Sugiyono, 2019:368) analisis data merupakan proses pencarian serta penyusunan data secara sistematis, diperoleh dari hasil observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Hal ini bermaksud mengoordinasikan data kelompok, memaparkan dalam unit, menentukan bagian yang terpenting dan yang akan dipelajari, kemudian melakukan kesimpulan yang sederhana untuk nantinya bisa dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Penelitian ini menganalisis data dari instrumen validasi para ahli materi, media, dan bahasa beserta instrumen kepraktisan media pembelajaran.

1. Analisis Validitas Media Pembelajaran

Pada validitas ini bertujuan agar bisa melihat kevalidan media pembelajaran *flipbook kvisoft* yang dikembangkan, sebagai tolak ukur maka dipergunakan pada instrument validasi ahli materi, ahli media dan

ahli bahasa dilakukan dengan penggunaan *skala likert* berupa ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3.7
Pedoman Skor Skala *Likert* Pada
Angket Validasi Para Ahli

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang	1

Media pembelajaran berbasis *flipbook kvisoft* dikatakan valid, jika validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa menyatakan bahwa media pembelajaran *flipbook kvisoft* minimal memenuhi pada kriteria baik untuk dapat mencapai nilai hasil analisis kevalidan yang sesuai dengan mencapai skor ideal. Dalam analisis kevalidan penggunaan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Hasil validitas yang dipergunakan untuk melakukan analisis hasil kriteria validasi media pembelajaran dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3.8
Kriteria Kevalidan Media

Interval	Kategori
76% - 100%	Sangat Valid
61% - 75%	Valid
46% - 60%	Cukup Valid
31% - 45%	Kurang Valid
15% -30%	Sangat Kurang Valid

(Sumber: Aperta & Amini, 2021)

Dari table kriteria kevalidan media di atas, jika hasil validitas media para ahli mencapai persentase nilai minimal 61% - 75% maka

media pembelajaran *flipbook kvisoft* dapat dikategorikan valid dan dapat digunakan dengan revisi kecil. Jika hasil validitas hanya mencapai 46% - 60% maka dinyatakan cukup valid dan harus melakukan revisi besar.

2. Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran

Menganalisis respon guru berdasarkan instrumen kepraktisan untuk respon guru, dan instrumen kepraktisan untuk respon siswa yang diberikan kepada siswa, kemudian skor dari respon guru dan respon siswa akan diklasifikasikan sesuai dengan kategori skor respon guru dan siswa, terkait media pembelajaran *flipbook kvisoft* dinyatakan praktis jika skor respon guru dan siswa minimal setuju. Adapun skala pengukuran yang dipergunakan pada instrumen kepraktisan respon guru dan instrumen kepraktisan respon siswa adalah dengan *skala likert*, berikut ini ketentuannya:

Tabel 3.9
Kategori Skala Likert Pada Angket Kepraktisan

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Uji instrumen kepraktisan minimal mencapai nilai pada skor 4 pada setiap deskripsi indikator yang diberikan kepada guru dan siswa, agar media pembelajaran *flipbook kvisoft* mendapatkan hasil dari analisis data kepraktisan bisa mencapai nilai yang sesuai dengan yang

diharapkan. Dalam analisis kepraktisan penggunaan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Kategori hasil uji kepraktisan dipergunakan dengan tabel kategori kepraktisan sebagai berikut:

Tabel 3.10
Kategori Kepraktisan Media

Interval	Kategori
76% - 100%	Sangat Praktis
61% - 75%	Praktis
46% - 60%	Cukup Praktis
31% - 45%	Kurang Praktis
15% -30%	Tidak Praktis

(Sumber: Aperta & Amini, 2021)

Jika hasil dari uji kepraktisan mencapai 46% - 60% maka dapat dinyatakan cukup praktis, dan alangkah baiknya lagi jika nilai kepraktisan media pembelajaran *flipbook kvisoft* mencapai 61% - 75% maka dinyatakan praktis dan bisa dipergunakan sebagai media pembelajaran yang layak dipergunakan untuk guru dan siswa pada saat pembelajaran di kelas.

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Analisis Temuan Penelitian

Penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan yang bisa dikatakan juga sebagai istilah *Research and Development (R&D)*, berfokus pada penelitian dan pengembangan berupa produk media pembelajaran *Flipbook Kvisoft*. Pada pengembangan media pembelajaran *Flipbook Kvisoft* menggunakan aplikasi *Kvisoft*. Hasil dari produk yaitu suatu media pembelajaran *Flipbook Kvisoft* yang sudah dilakukannya validasi oleh para ahli dalam materi, media, dan bahasa.

Setelah menyelesaikan validasi serta dinyatakan valid, selanjutnya akan melakukan uji coba kelompok kecil sebanyak enam orang siswa dari kelas IV SD Al-Washliyah. Pengembangan pada media pembelajaran ini mempergunakan model pengembangan 4D. Ada pula tahap-tahap dalam penerapan model pengembangan 4D yaitu tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*) dan tahap penyebarluasan (*Dissemination*). Tetapi dalam penelitian ini, membataskan sampai tahap pengembangan (*Development*), disebabkan keterbatasan biaya, waktu dan tenaga.

1. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Kvisoft*

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap pendefinisian (*define*) terdiri dari beberapa tahapan analisis, yaitu:

1) Analisis Awal

Dalam analisis awal mempunyai tujuan dalam mencari tahu persoalan dasar yang ada kemudian selanjutnya akan dipecahkan penyelesaiannya. Analisis awal dijalankan dengan melakukan observasi langsung serta wawancara dengan guru kelas untuk menentukan masalah dasar yang dihadapi pada saat pembelajaran. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti bersama guru kelas 4 yaitu dengan ibu Tri Tartik S.Pd. pada tanggal 05 Desember 2022, diperoleh bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan media pembelajaran berupa media gambar dan media cetak sesuai dengan muatan bidang studi. Materi bagian tumbuhan dan fungsinya masih menggunakan media gambar dan media cetak dari buku. Dulu pernah menggunakan media *flipbook* biasa tetapi tidak dikembangkan lagi, karena hanya sebagai pengetahuan dasar untuk siswa. Kemudian dengan adanya media pembelajaran *flipbook kvisoft* dalam pembelajaran IPA, sangat efisien dan sangat bagus jika dikembangkan sesuai materi pembelajaran, dengan itu anak-anak bisa lebih mudah menyerap pembelajaran yang disampaikan guru. Maka dari itu menjadi

penyebab kurangnya ketertarikan siswa terhadap suatu proses belajar mengajar yang diberikan oleh guru, seperti tidak digunakan alat peraga atau media pembelajaran.

Terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam pembelajaran IPA guru masih sangat mendominasi serta kurang memberikan kesempatan siswa untuk melakukan percobaan dalam mencari dan memecahkan masalah sendiri. Selain itu kegiatan pembelajaran yang dialami siswa terlihat membosankan yang membuat siswa kurang peduli terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam pengatasan masalah tersebut, adapun solusi yang dipilih ialah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran dengan tujuan untuk memberikan suatu inovasi media pembelajaran pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya sehingga terciptanya pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan.

2) Analisis Rancangan

Analisis rancangan yang dilakukan adalah untuk mengidentifikasi rancangan pembelajaran yang akan diterapkan, menyusun secara sistematis materi yang akan diajarkan ke siswa. Materi yang terdapat dalam penelitian ini adalah Bagian Tumbuhan dan Fungsinya pada Tema 3 "Peduli Terhadap Makhluk Hidup" Subtema 1 "Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku". Berdasarkan dari hasil analisis awal, siswa lebih tertarik untuk membaca dengan kata-kata yang

sederhana yang menampilkan gambar menarik yang berwarna pada gambar, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan siswa pada saat mempelajari materi pembelajaran yang diajarkan. Dengan itu materi yang mencakup pada media pembelajaran *flipbook kvisoft* dapat menjadi media pembelajaran dasar dalam pemahaman siswa agar tercapai tujuan pembelajaran.

3) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan mengidentifikasi materi bagian tumbuhan dan fungsinya yang akan diajarkan ke peserta didik. Penyesuaian materi yang akan diterapkan sesuai dengan kebutuhan yang ada pada buku siswa dan guru. Hasil analisis kebutuhan di kelas IV pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil Analisis Kebutuhan Kelas IV Tema 3 Subtema 1

No	Analisis	Hasil Analisis
1	Kompetensi Dasar	Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada tumbuhan. Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang bagian dan fungsi tumbuhan.
2	Indikator	Menafsirkan bagian tumbuhan dan fungsinya.

		Membuat laporan yang disertai bagian tumbuhan dan fungsinya.
3	Materi Pokok	Bagian tumbuhan dan fungsinya.

4) Perumusan Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran tersusun dari kompetensi dasar dan indikator yang terdapat pada kurikulum 2013. Adapun analisis tujuan pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.2
Analisis Tujuan Pembelajaran

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran
1	Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada tumbuhan.	Menafsirkan bagian tumbuhan dan fungsinya.	Setelah, mengamati siswa mampu mengidentifikasi bagian tumbuhan dan fungsinya.
2	Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang bagian dan fungsi tumbuhan.	Membuat laporan yang disertai bagian tumbuhan dan fungsinya.	Setelah mengamati, siswa menulis laporan bagian tumbuhan dan fungsinya.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Dalam tahap ini merupakan tahap yang menghasilkan rancangan terhadap media pembelajaran. Pada tahap perancangan memiliki tiga tahapan, yaitu:

1) Penyusunan Langkah-Langkah

Pada pembuatan produk atau media, peneliti memiliki cara tersendiri dalam penyusunan suatu media pembelajaran yang nantinya dikembangkan, maka dari itu pengembangan media pembelajaran ini tidak terlepas dari keterikatan dengan tujuan pembelajaran. Dari yang di amati oleh peneliti adapun penyusunannya adalah sebagai berikut:

- a) Menyusun materi pembelajaran yang sudah ada kemudian dikembangkan menjadi suatu konsep dalam pembuatan media pembelajaran.
- b) Menyusun media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuat.

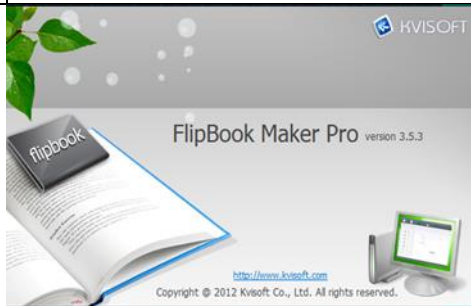
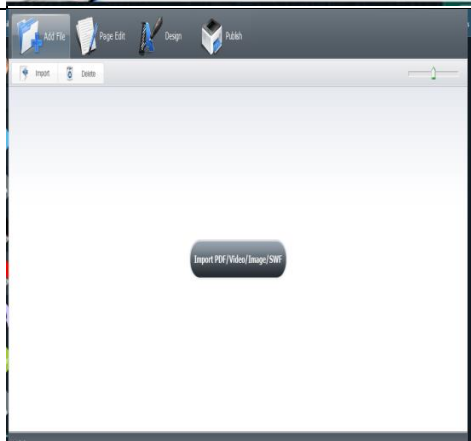
2) Pemilihan Format

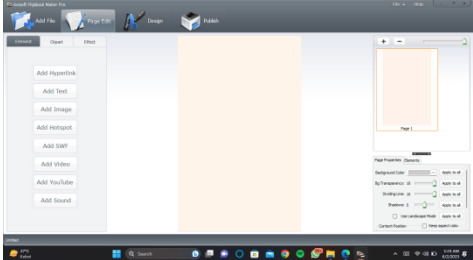
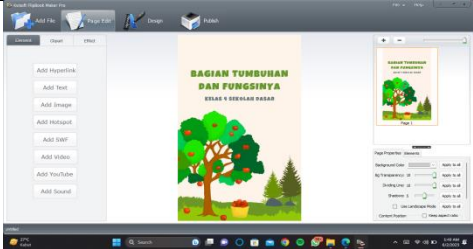


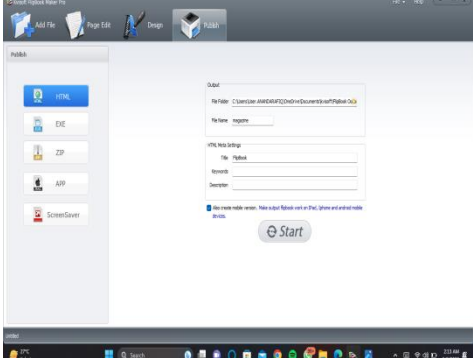
Pada pemilihan format yang dilakukan adalah penetapan format yang sesuai untuk media pembelajaran dari materi yang akan diterapkan. Adapun pemilihan format dalam media pembelajaran *flipbook kvisoft* adalah merancang isi media pembelajaran *flipbook kvisoft*, membuat desain pembelajaran *flipbook kvisoft*, yang meliputi desain gambar, *layout*, serta tulisan.

3) Rancangan

Rancangan dari media pembelajaran *flipbook kvisoft* adalah mendesain *flipbook kvisoft* dengan unik dan semenarik mungkin dalam bentuk buku cetak pembelajaran. Pada proses pembuatan komik ini dilakukan langkah-langkah yang ditempuh dalam pembuatan komik. Adapun langkah-langkahnya ialah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Rancangan Desain Media Pembelajaran *Flipbook Kvisoft*

No	Rancangan	Keterangan
1.	Menentukan materi yang akan dipaparkan.	Penentuan materi pembelajaran yang akan dipaparkan pada media pembelajaran.
2.		Menyiapkan aplikasi <i>flipbook kvisoft maker</i> untuk desain media pembelajaran.
3.		Setelah aplikasi <i>flipbook kvisoft maker</i> dibuka, pada menu “Add File” lalu klik “Import File” berupa gambar, video atau PDF. Kemudian import background dalam bentuk gambar yang sesuai untuk latar belakang pada media pembelajaran <i>flipbook kvisoft</i> .

4.		<p>Setelah mengimport gambar, maka selanjutnya klik menu “Page Edit” untuk bisa dapat menambahkan teks, gambar, video dan file swf.</p>
5.		<p>Mendesain bagian cover sebagai bentuk tampilan awal pada media pembelajaran <i>flipbook kvisoft</i>.</p>
6.		<p>Mendesain pada bagian media pembelajaran <i>flipbook kvisoft</i> dengan menentukan karakter anak-anak dalam media.</p>
7.		<p>Untuk menambahkan bentuk gambar dan teks dapat memilih pada <i>toolbar</i> yaitu “element”.</p>
8.		<p>Setelah mendesain selesai, maka media pembelajaran <i>flipbook kvisoft</i> dapat disimpan dengan memilih menu “publish”, lalu memilih “File Folder”, dan nama <i>flipbook</i> pada kolom “File Name”. Kemudian tekan tombol START.</p>

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan adalah tahap yang dilakukannya uji kelayakan produk yang telah dilakukan validator ahli, selesai melakukan uji kelayakan maka selanjutnya dilakukan ialah uji coba kelompok kecil pada produk yang telah dinyatakan sebagai produk yang layak digunakan. Adapun langkah dalam pengembangan media pembelajaran *flipbook kvisoft* yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut:

1) Uji Kelayakan / Validasi Ahli

Pada tahap ini media pembelajaran *flipbook kvisoft* akan dilakukan validasi oleh validator. Validasi terdiri dari 3 ahli yaitu, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validator media pembelajaran ini ditujukan kepada dosen dan guru ahli. Adapun sasaran validator ahli mengacu pada:

Tabel 4.4
Validator Media Pembelajaran

No	Nama Validator	Validasi
1	Muhammad Arifin, M.Pd.	Ahli Media
2	Dr. Charles Butar Butar, M.Pd.	Ahli Bahasa
3	Tri Tartik, S.Pd.	Ahli Materi

a) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi ialah penilaian kelayakan dari penggunaan materi pada pengembangan media pembelajaran. Bertujuan untuk mengetahui terkait ketegasan pada materi yang telah ditentukan, serta untuk mengetahui masukan dan saran yang diperlukan dalam materi ajar pada media pembelajaran yang akan dikembangkan. Validasi ahli materi media pembelajaran *flipbook*

kvisoft divalidasi oleh Guru Sekolah Dasar Al-Washliyah yaitu Ibu Tri Tartik, S.Pd. yang dilakukan pada tanggal 17 Mei 2023. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan media pembelajaran *flipbook kvisoft* beserta lembar angket ahli materi terdiri dari tiga indikator. Didapatkan hasil validator ahli materi ialah sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	Kebenaran Konsep Materi	4	18	20
2	Materi	10	44	50
3	Pembelajaran	6	25	30
Jumlah		20	87	100

Dari hasil validasi di atas memperlihatkan pada rata-rata skor yang diperoleh ialah 87 dari 100 skor maksimal. Sehingga persentase hasil dari penilaian validator media pembelajaran *flipbook kvisoft* dari materi sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{87}{100} \times 100\%$$

$$P = 87\%$$

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan di atas, maka hasil validasi ahli materi pada media pembelajaran *flipbook*

kvisoft keseluruhan mencapai 87%. Hasil dari validasi ahli materi terhadap media pembelajaran *flipbook kvisoft* ada pada tabel berikut:

Tabel 4.6
Hasil Tingkat Validasi Ahli Materi

Validator	Total Skor	Persentase	Kriteria Validasi	Tingkat Validasi
Tri Tartik, S.Pd.	87	87%	76% - 100%	Sangat Valid

Dari tabel di atas dapat diamati dengan kriteria kevalidan media pada tabel 3.8, maka hasil validator oleh Ibu Tri Tartik, S.Pd. diperoleh total skor 87 dengan persentase 87% memasuki kriteria validasi 76% - 100% tingkat validasi sangat valid.

b) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ialah menilai kelayakan dari desain yang dipergunakan dalam pengembangan suatu media pembelajaran. Validasi ahli media memiliki tujuan untuk mengetahui kemenarikan dari desain media yang telah ditentukan, serta untuk mengetahui masukan dan saran yang diperlukan dalam mengembangkan desain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Validasi ahli media pembelajaran *flipbook kvisoft* divalidasi oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yaitu Bapak Muhammad Arifin, M.Pd. yang dilakukan pada tanggal 15 Mei 2023. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan media pembelajaran *flipbook kvisoft* beserta lembar angket ahli

desain media yang terdiri dari tiga indikator. Adapun hasil validator ahli desain media adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7
Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	Tampilan	10	46	50
2	Pemrograman	4	18	20
3	Pembelajaran	6	28	30
Jumlah		20	92	100

Dari hasil validasi di atas memperlihatkan pada rata-rata skor yang diperoleh ialah 92 dari 100 skor maksimal. Sehingga persentase hasil dari penilaian validator media pembelajaran *flipbook kvisoft* dari desain media sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{92}{100} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan di atas, maka hasil oleh validasi ahli desain media pada media pembelajaran *flipbook kvisoft* keseluruhan mencapai 92%. Hasil dari validasi ahli desain media terhadap media pembelajaran *flipbook kvisoft* ada pada tabel berikut:

Tabel 4.8
Hasil Tingkat Validasi Ahli Media

Validator	Total Skor	Persentase	Kriteria Validasi	Tingkat Validasi
Muhammad Arifin, M.Pd.	92	92%	76% - 100%	Sangat Valid

Dari tabel di atas dapat diamati dengan kriteria kevalidan media pada tabel 3.8, maka hasil validator oleh Bapak Muhammad Arifin, M.Pd. diperoleh total skor 92 dengan persentase 92% memasuki kriteria validasi 76% - 100% tingkat validasi sangat valid.

c) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa ialah penilaian kelayakan bahasa materi yang dipergunakan pada pengembangan media pembelajaran. Validasi ahli bahasa bertujuan dalam mengetahui kesesuaian tata bahasa yang dipergunakan pada media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi ahli bahasa pada media pembelajaran *flipbook kvisoft* divalidasi oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yaitu Bapak Dr. Charles Butar-butar, M.Pd. yang dilakukan pada tanggal 13 Mei 2023. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan media pembelajaran *flipbook kvisoft* beserta lembar angket ahli bahasa yang terdiri dari tiga indikator. Adapun hasil validator ahli bahasa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9
Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	Kesesuaian Bahasa	7	32	35
2	Materi	8	37	40
3	Pembelajaran	5	23	25
Jumlah		20	92	100

Dari hasil validasi di atas memperlihatkan pada rata-rata skor yang diperoleh ialah 92 dari 100 skor yang diharapkan. Sehingga persentase hasil dari penilaian validator media pembelajaran *flipbook kvisoft* dari ahli bahasa sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{92}{100} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan di atas, maka hasil dari validasi ahli bahasa terdapat pada pembelajaran *flipbook kvisoft* keseluruhan mencapai 92%. Hasil dari validasi ahli bahasa terhadap media pembelajaran *flipbook kvisoft* ada pada tabel berikut:

Tabel 4.10
Hasil Tingkat Validasi Ahli Bahasa

Validator	Total Skor	Persentase	Kriteria Validasi	Tingkat Validasi
Dr. Charles Butar-butur, M.Pd.	92	92%	76% - 100%	Sangat Valid

Dari tabel di atas dapat diamati dengan kriteria kevalidan media pada tabel 3.8, maka hasil validator oleh Bapak Dr. Charles Butar-butar, M.Pd. diperoleh total skor 92 dengan persentase 92% memasuki kriteria validasi 76% - 100% tingkat validasi sangat valid.

Untuk data yang telah terkumpul dari hasil validasi pada media pembelajaran *flipbook kvisof*, selanjutnya data interpretasi kevalidan media pembelajaran *flipbook kvisoft* terlihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11
Interpretasi Tingkat Kevalidan

Aspek Validasi	Persentase Hasil Validasi	Interpretasi
Materi	87%	Sangat Valid
Media	92%	Sangat Valid
Bahasa	92%	Sangat Valid

Media pembelajaran yang didesain telah divalidasikan, dari aspek validasi persentase pada materi memperoleh 87% dengan interpretasi sangat valid, kemudian aspek validasi persentase pada media memperoleh 92% dengan interpretasi sangat valid, kemudian aspek validasi pada bahasa memperoleh persentase yaitu 92% dengan interpretasi sangat valid.

2) Uji Kelompok Kecil / Uji Coba Terbatas

Setelah menyelesaikan tahap validasi maka selanjutnya akan dilakukan uji kelompok kecil/terbatas, uji kelompok kecil/terbatas ini dilaksanakan di kelas IV SD Al-Washliyah. Adapun tujuan uji

kelompok kecil ialah agar mendapatkan respon dan penilaian siswa pada kualitas media pembelajaran *flipbook kvisoft*. Uji kelompok kecil ini melibatkan sebanyak enam siswa terpilih acak, uji coba ini dilakukan dengan memberi langsung media pembelajaran *flipbook kvisoft* kepada siswa untuk dibaca dan diamati, lalu setelahnya setiap siswa akan diberikan lembar angket untuk diisi oleh siswa. Pernyataan angket terdiri dari tiga aspek yaitu, aspek tampilan, aspek penyajian materi, dan manfaat. Adapun data yang diperoleh pada uji kelompok kecil akan dianalisis data, berikut adalah persentase uji kelompok kecil terhadap media pembelajaran *flipbook kvisoft*:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{550}{600} \times 100\%$$

$$P = 91,66\%$$

Hasil data uji kelompok kecil pada media pembelajaran *flipbook kvisoft* di SD Al-Washliyah keseluruhannya mencapai 91,66% dengan kriteria media pembelajaran sangat praktis dipergunakan pada media pembelajaran. Setelah dilakukannya proses pengisian angket oleh siswa, peneliti melakukan tanya jawab kepada siswa terkait tanggapan mereka terhadap media pembelajaran *flipbook kvisoft*. Respon siswa pada media pembelajaran *flipbook kvisoft* adalah mereka mengatakan bahwa media pembelajaran *flipbook kvisoft* menarik dan unik serta memiliki warna desain gambar yang cantik.

Berdasarkan hasil uji kelompok kecil yang dilakukan tidak didapatkan kritikan pada uji coba ini, sehingga media pembelajaran *flipbook kvisoft* tidak perlu dilakukan tahap revisi produk.

2. Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran *Flipbook Kvisoft*

Kepraktisan dapat terlihat pada angket yang telah diisi guru dan siswa, setelah dilakukannya penggunaan media pembelajaran *flipbook kvisoft*. Guru harus dapat memperhitungkan penggunaan dan kemudahan media pembelajaran yang ditujukan ke siswa. Media pembelajaran harus terpenuhi aspek kepraktisan dalam pemahaman media pembelajaran *flipbook kvisoft* tersebut.

Media pembelajaran *flipbook kvisoft* yang sudah dinyatakan valid oleh validator selanjutnya akan diuji kepraktisannya oleh guru dan siswa dengan lembar angket respon guru dan respon siswa. Pada uji kepraktisan yaitu guru kelas IV dan siswa kelas IV SD Al-Washliyah. Berikut ini adalah hasil kepraktisan media pembelajaran *flipbook kvisoft* berupa media pembelajaran untuk respon guru dan respon siswa.

- a. Tingkat kepraktisan media pembelajaran *flipbook kvisoft* untuk respon guru.

Angket respon guru dipergunakan pada penilaian kepraktisan media pembelajaran yang dilihat pada beberapa aspek penilaian terdiri dari: (1) kualitas media, (2) tampilan media, (3) desain isi media. Penilaian angket respon guru dengan penggunaan *skala likert*. Pengukuran *skala likert* terdiri dari, sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, sangat tidak

setuju. Dengan rentang nilai *skala likert* yaitu 1 sampai 5 dengan nilai 1 sangat rendah dan nilai 5 terbesar. Penilaian angket untuk respon guru dilakukan oleh guru wali kelas IV yaitu dengan Ibu Tri Tartik, S.Pd. di SD Al-Washliyah pada tanggal 17 Mei 2023.

Dari data hasil yang di kemukakan oleh respon guru kelas IV SD Al-Washliyah terhadap media pembelajaran *flipbook kvisoft* terdapat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.12
Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Untuk Respon Guru

Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Skor
Kualitas Media	1. Media mengungkapkan karakter objek dengan kehidupan sehari-hari.	5
	2. Penataan paragraf pada media telah tepat.	4
	3. Kesesuaian media terhadap kebutuhan peserta didik.	5
	4. Media menggambarkan isi / materi ajar yang sesuai dengan ilustrasi gambar.	5
Tampilan Media	5. Kesesuaian ukuran font / tulisan.	4
	6. Pemilihan latar (background)	4
	7. Bahasa yang digunakan baik dan benar.	5
	8. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5
	9. Tampilan cover media yang menarik.	5
	10. Kemenarikan penempatan gambar dan ilustrasi.	4
	11. Warna judul media kontras dengan warna latar belakang.	5
	12. Materi yang disajikan lengkap dan tersusun secara sistematis.	5
Desain Isi Media	13. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf.	5
	14. Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital, small capital</i>) tidak berlebihan.	4
	15. Spasi antar susunan teks normal.	4
	16. Spasi antar huruf normal.	4
	17. Bentuk, warna, ukuran, proporsi objek/gambar sesuai realitas.	5

	18. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola.	5
	19. Penempatan ilustrasi dan keterangan gambar (caption) tidak mengganggu pemahaman.	4
	20. Desain luar produk (<i>cover & casing</i>)	4
Jumlah		91
Persentase		91%

Untuk persentase hasil penilaian media pembelajaran *flipbook kvisoft* untuk respon guru diperoleh sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{91}{100} \times 100\%$$

$$P = 91\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka penilaian media pembelajaran *flipbook kvisoft* untuk respon guru mencapai 91%. Jika disesuaikan dengan hasil persentase dari respon guru terhadap media pembelajaran *flipbook kvisoft* dengan hasil 91% maka termasuk dalam kriteria sangat praktis.

- b. Tingkat kepraktisan media pembelajaran *flipbook kvisoft* untuk respon siswa.

Angket respon siswa dipergunakan pada penilaian kepraktisan media pembelajaran *flipbook kvisoft* yang dilihat dari beberapa indikator dari aspek segi penyiaran materi terdiri dari: (1) tampilan, (2) penyajian materi, (3) manfaat.

Tabel 4.13
Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Untuk Respon Siswa

Aspek	Pertanyaan	Nomor Responden					
		R1	R2	R3	R4	R5	R6
Tampilan	1. Apakah media pembelajaran <i>flipbook kvisoft</i> sangat menarik?	5	5	5	5	5	5
	2. Apakah gambar yang disajikan jelas?	5	5	4	5	5	5
	3. Apakah terdapat keterangan pada setiap gambar yang disajikan media pembelajaran <i>flipbook kvisoft</i> ?	5	5	5	4	5	4
	4. Apakah teks atau tulisan pada media pembelajaran <i>flipbook kvisoft</i> mudah dibaca?	4	4	5	4	4	4
	5. Apakah gambar yang terdapat dalam media pembelajaran <i>flipbook kvisoft</i> sesuai dengan materi?	5	4	4	5	5	5
	6. Apakah pemilihan warna pada media pembelajaran <i>flipbook kvisoft</i> cantik?	5	4	5	4	5	4
	7. Apakah ukuran teks dalam media pembelajaran <i>flipbook kvisoft</i> sudah sesuai?	5	5	4	5	4	5
	8. Apakah kamu suka melihat tampilan media pembelajaran <i>flipbook kvisoft</i> ?	5	5	5	4	5	5
	9. Apakah pemilihan warna sesuai dengan gambar?	5	5	5	5	5	4
	10. Apakah gambar pada media pembelajaran <i>flipbook kvisoft</i> mudah dipahami?	5	4	4	5	4	5
Penyajian Materi	11. Apakah media pembelajaran <i>flipbook kvisoft</i> menjelaskan suatu konsep yang berkaitan dengan materi?	4	5	4	4	5	4
	12. Apakah media pembelajaran <i>flipbook kvisoft</i> menggunakan contoh-contoh gambar yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari?	5	4	5	5	5	5
	13. Apakah materi pada media pembelajaran <i>flipbook kvisoft</i> tidak perlu dijelaskan oleh guru lagi?	3	4	3	4	4	3
	14. Apakah materi pada media pembelajaran <i>flipbook kvisoft</i> mudah dimengerti?	5	5	4	4	5	5
	15. Apakah bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>flipbook kvisoft</i> mudah dimengerti?	4	4	5	5	5	5
Manfaat	16. Setelah belajar menggunakan media pembelajaran <i>flipbook kvisoft</i> ini, apakah suasana belajar menjadi menyenangkan?	4	4	5	5	4	5

17. Setelah belajar menggunakan media pembelajaran <i>flipbook kvisoft</i> ini, apakah kalian lebih tertarik dalam belajar IPA?	5	4	5	5	5	4
18. Apakah kamu merasa bersemangat belajar menggunakan media pembelajaran <i>flipbook kvisoft</i> ?	5	5	4	4	5	4
19. Apakah kamu memahami jika belajar dirumah dengan menggunakan media pembelajaran <i>flipbook kvisoft</i> ?	5	4	5	5	5	4
20. Apakah kamu mudah mengerti jika memahami materi menggunakan media pembelajaran <i>flipbook kvisoft</i> ?	5	5	5	5	4	4
Skor Total	94	90	91	92	94	89
Persentase	94%	90%	91%	92%	94%	89%
Interpretasi	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Penilaian angket respon siswa pada tabel di atas menggunakan *skala likert*. Pengukuran *skala likert* terdiri dari, sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju dengan rentang nilai *skala likert* yaitu 1 sampai 5 dengan nilai 1 sangat rendah dan nilai 5 terbesar. Penilaian angket pada respon siswa dilakukan di SD Al-Washliyah pada tanggal 17 Mei 2023.

Hasil kepraktisan media pembelajaran *flipbook kvisoft* untuk respon siswa kelas IV SD Al-Washliyah yang berjumlah 6 orang siswa. Untuk persentase hasil penilaian media pembelajaran *flipbook kvisoft* untuk respon siswa diperoleh sebagai berikut:

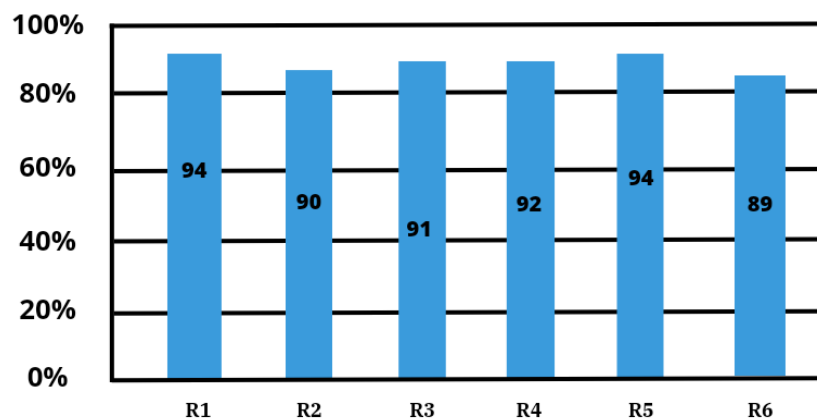
$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$NP = \frac{550}{600} \times 100$$

$$P = 91,66\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka penilaian media pembelajaran *flipbook kvisoft* untuk respon siswa mencapai 91,66%. Jika disesuaikan dengan hasil persentase dari respon siswa terhadap media pembelajaran dengan hasil 91,66% maka termasuk dalam kriteria sangat praktis.

Tingkat persentase kepraktisan media pembelajaran untuk respon siswa dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut.

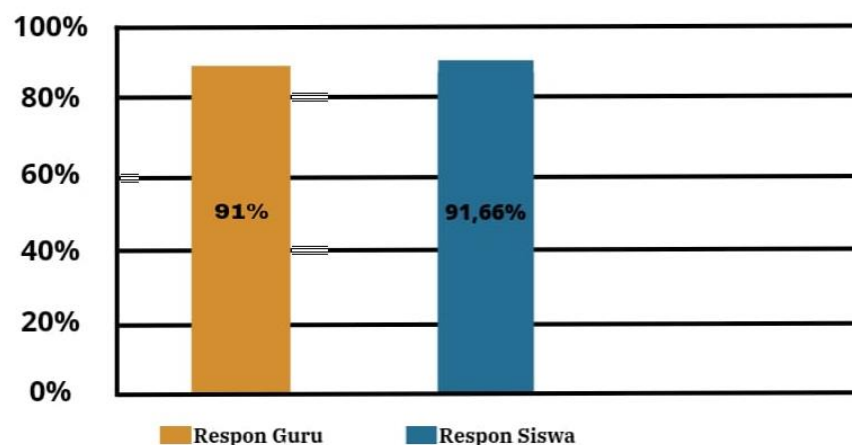


Gambar 4.1 Grafik Kepraktisan Media Pembelajaran *Flipbook Kvisoft* Untuk Respon Siswa

Dari hasil grafik tingkat kepraktisan media pembelajaran *flipbook kvisoft* dapat disimpulkan bahwa tingkat persentase kepraktisan media pembelajaran *flipbook kvisoft* pada respon siswa dari persentase tertinggi hingga terendah. Untuk responden yang paling tertinggi yaitu R1 dan R5

dengan tingkat persentase 94%, dan untuk yang responden yang paling terendah R6 dengan nilai 89%. Dari hasil grafis untuk respon siswa diketahui bahwa R1, R2, R3, R4, R5, dan R6 mendapatkan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran *flipbook kvisoft* yang diperoleh dengan nilai interpretasi media pembelajaran "sangat praktis".

Kemudian adalah hasil dari tingkat kepraktisan media pembelajaran *flipbook kvisoft* untuk respon guru dan respon siswa dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut.



Gambar 4.2 Grafik Kepraktisan Media Pembelajaran *Flipbook Kvisoft* Untuk Respon Guru dan Respon Siswa

Berdasarkan gambar 4.2 di atas merupakan hasil dari persentase tingkat kepraktisan media pembelajaran *flipbook kvisoft* untuk respon guru diperoleh hasil nilai 91% dan untuk respon siswa diperoleh nilai total keseluruhan 91,66%. Maka media pembelajaran *flipbook kvisoft* termasuk pada kriteria media pembelajaran "sangat praktis" digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Diskusi Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *flipbook kvisoft* pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya. Dengan kriteria kevalidan dan kepraktisan terhadap pengembangan media pembelajaran *flipbook kvisoft*, yang di desain dengan menggunakan aplikasi *flipbook kvisoft maker*. Dalam hal ini terdapat pembahasan hasil penelitian terhadap media pembelajaran *flipbook kvisoft* yang sudah dikembangkan. Media pembelajaran yang dikembangkan tersebut suatu media pembelajaran *flipbook kvisoft*, media pembelajaran ini disusun berdasar dengan kebutuhan guru dan siswa di SD Al-Washliyah.

Media pembelajaran merupakan bahan, alat, maupun teks dengan menampilkan sesuatu yang lengkap pada kemampuan yang diterima peserta didik yang akan dipergunakan pada kegiatan belajar mengajar dengan tujuan agar perencanaan dan mengimplementasi pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran maka pengajar akan merubah perannya dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator, guru hanya sebagai panduan yang nantinya mengarah semua aktivitas pada suatu proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang dipergunakan ialah media pembelajaran *flipbook kvisoft*, diartikan sebagai media pembelajaran yang berbentuk digital dan cetak yang dimana di dalamnya berisikan sebuah materi pembelajaran bagian tumbuhan dan fungsinya yang memiliki gambar dan warna. Media pembelajaran *flipbook kvisoft* mengkaitkan materi pembelajaran bagian tumbuhan dan fungsinya ke dalam media yang diharapkan bertujuan untuk

memberikan motivasi dan inovasi yang baik terhadap siswa dan pendidik agar bisa mengenal media pembelajaran *flipbook kvisoft* dalam suatu proses pembelajaran. Dikarenakan media pembelajaran *flipbook kvisoft* ialah media pembelajaran yang memiliki perpaduan antara warna, gambar dan rangkaian materi yang sesuai di kehidupan sehari-hari siswa yang membuat pembaca tertarik agar membacanya karena isi medianya dan bentuknya, maka penggunaan media pembelajaran *flipbook kvisoft* dapat membuat ketertarikan terhadap belajar siswa sekolah dasar.

Materi pembelajaran yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran *flipbook kvisoft* ialah materi bagian tumbuhan dan fungsinya. Materi tersebut dipilih karena pada materi pelajaran bagian tumbuhan dan fungsinya memiliki peran penting, khususnya dalam kehidupan sehari-hari yang ada pada kehidupan manusia, sangat diperlukan untuk mengetahui materi bagian tumbuhan dan fungsinya, dikarenakan untuk memahami struktur dari tumbuhan dan fungsinya. Guna untuk menanamkan dari dalam diri peserta didik agar menjaga kelestarian alam yang ada di sekitarnya yang mempelajari bahwa pentingnya tumbuhan dalam kehidupan. Guru dalam menyampaikan materi khususnya bagian tumbuhan dan fungsinya hanya mempergunakan buku paket pada saat pembelajaran. Pemaparan materi secara luas kurang dalam penggunaan media yang visual seperti foto atau gambar yang menerangkan materi belajar. Adapun materi yang terdapat pada pengembangan media pembelajaran *flipbook kvisoft* ialah Materi Bagian

Tumbuhan dan Fungsinya pada Tema 3 "Peduli Terhadap Makhluk Hidup"
Subtema 1 "Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku".

Hasil diskusi penelitian yang akan dibahas dalam penelitian ini ialah:

- (1) Hasil Diskusi Pengembangan media pembelajaran *flipbook kvisoft*,
- (2) Hasil Diskusi Tingkat kevalidan media pembelajaran *flipbook kvisoft*,
- (3) Hasil Diskusi Tingkat kepraktisan media pembelajaran *flipbook kvisoft*.

1. Hasil Diskusi Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Kvisoft*

Pertama pada tahap proses pengembangan media pembelajaran *flipbook kvisoft* mempergunakan model pembelajaran 4D, terdiri dari empat tahapan yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*) dan tahap penyebarluasan (*dissemination*) yang diperkenalkan oleh Thiagarajan. Tetapi dalam penelitian ini, peneliti membataskan sampai pada tahap pengembangan (*development*). Peneliti memilih model pengembangan 4D, dikarenakan pada model 4D tersusun secara sistematis dalam upaya tahapan pengembangan media pembelajaran *flipbook kvisoft*. Kemudian pada model pengembangan 4D juga telah banyak dipergunakan dan berhasil dalam mengembangkan penelitian oleh peneliti lainnya. Pada pengembangan ini peneliti membatasi pengembangan hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*), hal ini disebabkan keterbatasan biaya, waktu dan tenaga, oleh sebab itu peneliti hanya sampai pada tahap uji coba kelompok kecil/terbatas. Pada tahap uji coba kelompok kecil/terbatas, terlaksanakan di kelas IV SD Al-Washliyah sebanyak 6

siswa. Uji coba ini dilakukan dengan memberi langsung media pembelajaran *flipbook kvisoft* kepada siswa agar dibaca serta diamati, kemudian setiap 6 siswa diberi lembar angket untuk diisi oleh siswa tersebut.

2. Hasil Diskusi Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran *Flipbook*

Kvisoft

Validasi ahli materi, media pembelajaran *flipbook kvisoft* divalidasi oleh Guru Sekolah Dasar Al-Washliyah yaitu Ibu Tri Tartik, S.Pd. dilakukan pada tanggal 17 Mei 2023. Validasi ahli media, media pembelajaran *flipbook kvisoft* divalidasi oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Bapak Muhammad Arifin, M.Pd. dilakukan pada tanggal 15 Mei 2023. Validasi ahli bahasa, pada media pembelajaran *flipbook kvisoft* divalidasi oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yaitu Bapak Dr. Charles Butar-butar, M.Pd. dilakukan pada tanggal 13 Mei 2023.

Hasil persentase dari aspek validasi materi memperoleh 87% dengan interpretasi sangat valid, kemudian persentase aspek validasi media memperoleh 92% dengan interpretasi sangat valid dan kemudian persentase aspek validasi bahasa memperoleh 92% dengan interpretasi sangat valid. Setelah melakukan validasi dan berdasarkan dari hasil validasi yang di dapatkan pada media pembelajaran *flipbook kvisoft* yang dinyatakan oleh validator dapat disimpulkan bahwasannya pada media pembelajaran *flipbook kvisoft* layak digunakan. Dengan ini, dapat dilihat

dari keseluruhan penilaian/validasi dari validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dinyatakan dengan kriteria sangat valid.

3. Hasil Diskusi Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran *Flipbook*

Kvisoft

Adapun hasil diskusi pada kepraktisan dalam penilaian angket yang telah dilakukan untuk respon guru dilakukan oleh guru wali kelas IV yaitu Ibu Tri Tartik, S.Pd. di SD Al-Washliyah dan angket untuk respon siswa dilakukan oleh peserta didik di SD Al-Washliyah yang dilakukan dengan jumlah 6 peserta didik. Hasil dari persentase tingkat kepraktisan media pembelajaran *flipbook kvisoft* untuk respon guru diperoleh dengan hasil nilai 91% dan untuk respon siswa diperoleh dengan nilai total keseluruhan 91,66%. Berarti dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *flipbook kvisoft* memasuki kriteria media pembelajaran "sangat praktis" untuk dapat dipergunakan pada kegiatan pembelajaran dengan materi bagian tumbuhan dan fungsinya.

Maka hal tersebut searah dengan penelitian yang telah dijalankan oleh Widya Nindia Sari dan Mubarak Ahmad dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital di Sekolah Dasar" (2021) bahwa Kurangnya minat dan pemahaman siswa dalam pelajaran IPS adalah hasil dari kurangnya variasi media metode pengajaran yang digunakan oleh guru. Hal ini berakibatkan kurangnya minat dan pemahaman peserta didik pada materi belajar saat proses pembelajaran. Riset ini bertujuan untuk meningkatkan produk media *flipbook* digital

untuk mata pelajaran IPS kelas IV materi indahya keragaman di negeriku. Riset ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Tempat pengamatan dilakukan di SDS Kresna Cililitan. Penilaian kuesioner dari ahli media dan materi serta kuesioner responden dari pendidik yang berpartisipasi digunakan untuk mengumpulkan informasi. Hasil penelitian validasi ahli media memperoleh persentase 86,6% dengan kategori “sangat layak”, sedangkan hasil penilaian ahli materi memperoleh persentase 90,6% dengan kategori “sangat layak”. Persentase pada uji kelompok kecil sebesar 86,80%, dan persentase pada uji kelompok besar sebesar 87,40%, menjadikan media ini tergolong “sangat layak”. Hasil asesmen tersebut mengarah pada kesimpulan bahwa media *flipbook* digital IPS kelas IV tentang keragaman di negeriku sangat layak diaplikasikan sebagai sarana pembelajaran.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Agnes Herlina Dwi Hadiyanti dengan judul "Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Digital Berbasis *Flipbook* Untuk Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar" (2021) dari hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penelitian yang akan dilatarbelakangi sumber belajar online untuk siswa dalam bentuk modul pembelajaran ilmiah digital selama masa pandemi ini berfungsi sebagai kekuatan pendorong di balik penelitian ini. Penelitian ini bertujuan agar pengembangan modul pembelajaran IPA berbasis *flipbook* digital untuk siswa kelas IV SD. Prosedur pengembangan, mempunyai lima tahap dan meliputi: *analysis, design, development, implementation,*

and evaluation, digunakan untuk penelitian ini, yang termasuk dalam kategori (R&D). Wawancara dan kuesioner dipergunakan sebagai metode pengumpulan data dalam penelitian ini. Teknik analisis data yang dipergunakan ialah kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa kualitas modul pembelajaran yang ditentukan dari 4 validator termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan skor 3,56. Hal ini memperlihatkan bahwa produk modul pembelajaran IPA digital berbasis *flipbook* yang dikembangkan layak dipergunakan dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Adelweiss Saralee dengan judul "Pengembangan Media *Kvisoft Flipbook Maker* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD Negeri 10/XI Pondok Agung" (2022) dari hasil penelitian menyimpulkan penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang digunakannya penggunaan media pada pembelajaran di kelas V SD Negeri 10/XI Pondok Agung. Sehingga menjadi pendorong penelitian ini. Ini menghasilkan pola pembelajaran konvensional di mana siswa hanya menyerap pengetahuan dan pembelajaran difokuskan pada guru. juga akibat kreatifitas guru yang kurang dalam pengembangan media pembelajaran. Pada siswa kelas V SD Negeri 10/XI Pondok Agung, penelitian ini bertujuan untuk membuat media *kvisoft flipbook maker* dengan pendekatan saintifik yang efektif dan valid pada pembelajaran tematik terpadu. Penelitian perkembangan menggunakan model ADDIE adalah jenis penelitian ini. Validasi

dilakukan pada tiga ahli, yaitu: ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan layak dari segi media, materi, dan bahasa, teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket. Dengan nilai validasi total sebesar 96% dalam kategori sangat valid, diperoleh temuan penelitian tentang tingkat kevalidan media pembelajaran. Selain itu, hasil uji kepraktisan media pembelajaran diklaim sangat praktis. Hal ini terlihat dari hasil baik respon guru maupun respon siswa. Pada kategori sangat praktis, angket respon guru mendapat nilai 95,7%, sedangkan respon dari 10 siswa mendapat nilai 97%. Dengan demikian, diklaim bahwa *media Kvisoft Flipbook Maker* dinyatakan sangat valid dan praktis dipergunakan dalam pembelajaran.

BAB V

PENUTUPAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook kvisoft* dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *flipbook kvisoft* menggunakan model pembelajaran 4D pada materi pembelajaran bagian tumbuhan dan fungsinya, terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*) dan tahap penyebarluasan (*dissemination*) yang diperkenalkan oleh Thiagarajan. Pada pengembangan ini peneliti membatasi pengembangan hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*), hal ini disebabkan adanya keterbatasan biaya, waktu dan tenaga.
2. Kelayakan media pembelajaran *flipbook kvisoft* dapat ditinjau dari hasil validasi materi persentase yang diperoleh sebesar 87% dengan interpretasi sangat valid, kemudian aspek media persentase yang diperoleh sebesar 92% dengan interpretasi sangat valid dan kemudian aspek validasi bahasa persentase diperoleh yaitu sebesar 92% dengan interpretasi sangat valid. Setelah melakukan validasi dan berdasarkan dari hasil validasi yang di dapatkan pada media pembelajaran *flipbook kvisoft* yang dinyatakan oleh validator dapat disimpulkan bahwa pada media pembelajaran *flipbook kvisoft* layak digunakan.

3. Hasil kepraktisan media pembelajaran *flipbook kvisoft* untuk respon guru diperoleh dengan hasil nilai 91% dengan kriteria “sangat praktis” dan untuk respon siswa diperoleh dengan nilai total keseluruhan 91,66% dengan kriteria “sangat praktis”. Maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *flipbook kvisoft* termasuk dalam kriteria media pembelajaran "sangat praktis" untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan materi bagian tumbuhan dan fungsinya.

B. Saran

Berdasarkan penelitian dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan peneliti adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran *flipbook kvisoft* pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya di SD Al-Washliyah dapat digunakan saat dilakukannya proses pembelajaran, agar media pembelajaran *flipbook kvisoft* ini lebih bermanfaat lagi.
2. Peneliti menyarankan kepada peneliti pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran *flipbook kvisoft* yang menambahkan variasi atau lebih menarik pada media pembelajaran yang akan dikembangkan.
3. Peneliti berharap bahwa media pembelajaran *flipbook kvisoft* bukan hanya ada pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya, melainkan materi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
<https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Aperta, M., & Amini, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Bebas Kvisoft Flipbook Maker Pro di Kelas IV SD. 5, 1025–1032.
- Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran IPA di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, dan Jenis Media Pembelajaran). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*, 5(8), 13–28.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (Revisi). Rajawali Pers.
- Badariah, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran *AL-Ahya*, 01(01), 219–232.
- Fitri, E. R., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan LKPD Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMKN 2 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 281–291. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p281-291>
- Giyanti. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Untuk Peserta Didik Tunarungu Smp-Lb Pada Materi Gerak Dan Gaya*. Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Hamdan, B. H. (2021). *Media Pembelajaran MI/SD* (D. N. Ariani (ed.)). CV Graha Edu.
- Handayani, D., Alperi, M., Ginting, S. M., & Rohiat, S. (2020). Pelatihan Pembuatan Buku Digital Kvisoft Flipbook. *Prosiding SNPPM UNJ, 2020*,

84–92.

Helga Femalia, D., & Ahmad, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Terhadap Keliling dan Luas Persegi, Persegi Panjang, dan Segitiga Serta Hubungan Pangkat Dua Dengan Akar Pangkat Dua Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3698–3708.

Hidayatullah, M. S., & Rakhmawati, L. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 83–88.

Imanuddin, H., & Hudatullah Muhibuddin Abdul Aziz, H. (2020). Efektifitas Media Visual Untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Anak Didik Dalam Melaksanakan Shalat Sunnah Rawatib. *Jurnal Penelitian Tarbawi: Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 5(2), 1–14.
<https://doi.org/10.37216/tarbawi.v5i2.294>

Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 17–26.

Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Bunder Iii. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386.

<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>

Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>

Muali, C. (2018). Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. *Universitas Nurul Jadid*, 1–13.

Norhayati, E. (2018). *Teori Ringkas IPA SD* (1st ed.). Intersolusi Pressindo.

Nurachmandani, S., & Wahyono, B. (2008). *ILMU PENGETAHUAN ALAM 4 Untuk SD/MI Kelas IV* (R. Shiama (ed.)). Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Pasaribu, O. L. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Winarti (ed.); 1st ed.). UMSU PRESS.

Pratiwi, I. (2021). *IPA untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (N. Amalia (ed.)). UMSU PRESS.

PRIMA, S. (2020). Pengembangan Sumber Belajar Berupa Flipbook Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (Slta) [Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi]. In *Kaos GL Dergisi* (Vol. 8, Issue 75).

<https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798>
<https://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002>
<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049>
<http://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391>
<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205>

- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Sayekti, I. C. (2019). Analisis Hakikat Ipa Pada Buku Siswa Kelas Iv Sub Tema I Tema 3 Kurikulum 2013. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2), 129–144. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.9256>
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran* (1st ed.). Deepublish.
- Sugiyono. (2019a). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)* (S. Y. Suryandari (ed.)). ALFABETA.
- Sugiyono. (2019b). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)* (3rd ed.). Alfabeta.
- Sulthon, S. (2017). Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan bagi Siswa MI. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1969>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 8. <http://eprints.umsida.ac.id/3723/>
- Walid, A. (2017). *Strategi Pembelajaran IPA* (Saepudin (ed.); 1st ed.). Pustaka Pelajar.
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal*

Matematika, 1(2), 147. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279>.

Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (R. Al-Hana (ed.); 1st ed.). KENCANA.