

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* BERBASIS DIGITAL
PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS 5 SDIT AR-RAHMAH
KECAMATAN RAHUNING**

SKRIPSI

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

Oleh

UMMI ZAHARA AZMI
1902090058



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

MEDAN

2023

BERITA ACARA

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



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 24 Agustus 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Mahasiswa : Ummi Zahara Azmi
NPM : 1902090058
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Digital pada Pembelajaran IPS Kelas 5 SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning

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

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

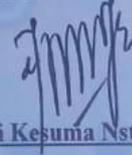
PANITIA PELAKSANA

Ketua



Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

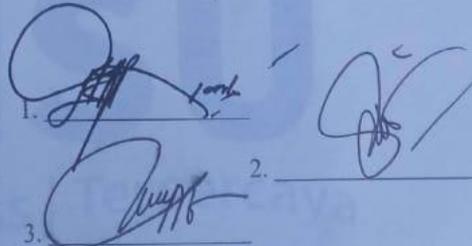
Sekretaris



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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Prof. Dr. Elfrianto, M.Pd.
2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
3. Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.



1. _____
2. _____
3. _____

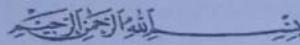


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Tlp. (061) 6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Nama : Ummi Zahara Azmi
NPM : 1902090058
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPS Kelas 5 SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning
Sudah layak disidangkan.

Medan, Juli 2023

Disetujui oleh:
Pembimbing

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd

Diketahui oleh:



Dra.Hj.Syamsuyurnita, M.Pd

Ketua Program Studi

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

Unggul | Cerdas | Terpercaya



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Tlp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Ummi Zahara Azmi
NPM : 1902090058
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPS Kelas 5 SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
20/06-23	Revisi Penulisan Bab IV dan Bab V		
24/06-23	Revisi Abstrak		
10/07-23	Revisi RPP dan Silabus		
17/07-23	Revisi daftar pustaka		
24/07-23	Revisi Hasil Lampiran Validasi		
26/07-23	Acc Sidang		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, Juli 2023

Dosen Pembimbing

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Ummi Zahara Azmi
NPM : 1902090058
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Digital pada Pembelajaran IPS Kelas 5 SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Digital pada Pembelajaran IPS Kelas 5 SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning.**" 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



Ummi Zahara Azmi
NPM. 1902090058

ABSTRAK

UMMI ZAHARA AZMI (1902090058) “Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPS Kelas 5 SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning”. Skripsi, Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini meliputi penggunaan media pembelajaran *flipbook* dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *flipbook* pada pembelajaran IPS materi ASEAN. Produk dapat dijadikan media ajar yang menarik dan sesuai dengan perkembangan abad 21. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research & Development (R&D) mengadopsi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena sistematis model ini sederhana, sehingga sesuai dengan karakteristik pembelajaran dan bisa digunakan untuk mengembangkan media ajar pada pembelajaran di ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang sesuai dengan kurikulum K-13. Namun, pada penelitian ini peneliti hanya sampai pada tahap *Implementation*. Peneliti memodifikasi model pengembangan sesuai kebutuhan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *flipbook* pada pembelajaran IPS materi ASEAN dinyatakan valid dan praktis. Tingkat kevalidan dan kepraktisan media *flipbook* dilihat berdasarkan pada penilaian oleh Validator Media diperoleh nilai “98,7%”, Validator Materi “84%“, Validator Bahasa “90,76%“, dan respon peserta didik “94,57%“ dengan kriteria “Sangat Valid”, yang artinya media “Layak” untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Kemudian hasil penilaian kepraktisan media oleh guru menunjukkan hasil nilai yaitu “96%” dan respon peserta didik “96,4%“ dengan kriteria “Sangat Praktis”, yang artinya media “Layak” untuk digunakan dalam media pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Flipbook*, Pembelajaran IPS.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih dan Penyayang. Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dapat menyelesaikan penelitian ini dapat selesai tepat pada waktunya. Sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPS Kelas 5 SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning”** diajukan untuk memenuhi syarat-syarat guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dengan kesadaran penuh kerendahan hati, penulis sampaikan bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, Teristimewa penulis ucapkan terima kasih kepada Ayahanda tercinta (Alm.) **Ahmad Nazri** dan Ibunda tercinta **Samini** yang telah membimbing penulis, mendoakan penulis, menyemangatin penulis dengan penuh kasih sayang.

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

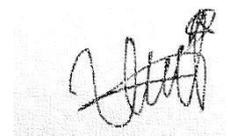
3. Ibu Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd. selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu Karina Wanda, S.Pd, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan masukan dan arahan.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Bapak Zainal Abidin Marpaung, S.E.I. selaku kepala sekolah SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning yang telah mengizinkan saya untuk penelitian disekolah SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning.
10. Bapak Hatta Arifsyah, S.Pd. selaku wali kelas 5 SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning yang telah membantu dan mendukung saya untuk penelitian disekolah SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning.

11. Terima kasih kepada untuk Bapak/Ibu guru SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning yang telah membantu dan mendukung penyusunan skripsi saya ini.
12. Terima kasih untuk siswa siswi kelas 5 SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning yang telah membantu saya untuk penelitian disekolah SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning
13. Terima kasih untuk diri sendiri yang sudah mau bertahan dan selalu menemani dalam penulisan skripsi ini.
14. Terima kasih untuk sahabat-sahabat saya terkhusus Juriah, Desni Pasaribu, Nurika Fachrunisa, Nurul Hafizah, Elvira Ulayya, Rahmarani Windari, seluruh Kader Maroon'19, dan teman-teman kelas B pagi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendukung penyusunan skripsi saya ini.

Penyusun menyadari adanya keterbatasan di dalam skripsi penelitian. Besar harapan penyusun akan saran dan kritik yang bersifat membangun. Akhirnya penyusun berharap agar skripsi dapat bermanfaat bagi penyusun dan bagi pembaca sekalian.

Medan, Agustus 2023

Penulis



Ummi Zahara Azmi

NPM: 1902090058

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian	8
1. Secara Teoritis.....	8
2. Secara Praktis.....	8
BAB II : KAJIAN TEORI.....	10
A. Kerangka Teoritis.....	10
1. Media Pembelajaran.....	10
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
b. Media Pembelajaran Digital	11
c. Fungsi Media Pembelajaran.....	14
d. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran.....	16

e. Buku Berbasis Digital.....	19
f. Desain Pengembangan <i>Flipbook</i>	20
g. Tampilan Layar Kerja Aplikasi <i>Kvisoft Flipbook Maker</i>	23
h. Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial).....	24
B. Kerangka Berpikir.....	27
BAB III : METODE PENELITIAN.....	29
A. Lokasi Penelitian.....	29
B. Waktu Penelitian.....	29
C. Subjek Penelitian	30
D. Objek Penelitian.....	30
E. Jenis Penelitian	30
F. Prosedur Penelitian	30
G. Instrumen Penelitian	35
H. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV : HASIL PENELITIAN	42
A. Hasil Penelitian	42
1. Deskripsi Hasil Pengembangan <i>Flipbook</i>	42
2. Pembahasan Penelitian	58
BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN.....	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Jadwal Kegiatan Penelitian	29
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Kuisisioner Kualitas Materi ASEAN oleh Ahli Materi	36
Tabel 3.3 Konstruksi Ahli Media pada materi ASEAN	37
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Kualitas Bahasa Ahli Bahasa Pada Materi ASEAN	39
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian.....	41
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	44
Tabel 4.2 Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Media.....	50
Tabel 4.3 Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Materi	51
Tabel 4.4 Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Bahasa	52
Tabel 4.5 Data Analisis Kepraktisan Produk oleh Guru	56
Tabel 4.6 Data Analisis Kepraktisan Produk oleh Siswa.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Software <i>Kvisoft Flipbook Maker</i>	23
Gambar 2.2 Lembar Kerja <i>Kvisoft Flipbook Maker</i>	24
Gambar 2.3 Tools <i>Kvisoft Flipbook Maker</i>	24
Gambar 2.4 Tools Edit Page <i>Kvisoft Flipbook Maker</i>	24
Gambar 2.5 Kerangka Berpikir	28
Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE	31
Gambar 4.1 Tampilan Cover	47
Gambar 4.2 Tampilan KI, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran.....	47
Gambar 4.3 Tampilan Materi	48
Gambar 4.4 Tampilan Video Pembelajaran	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Pembelajaran	67
Lampiran 2 RPP.....	69
Lampiran 3 Angket Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Media	73
Lampiran 4 Angket Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Materi.....	76
Lampiran 5 Angket Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Bahasa.....	79
Lampiran 6 Angket Penilaian Media Pembelajaran oleh Siswa	83
Lampiran 8 Uji Kelayakan Produk oleh Ahli Materi	86
Lampiran 9 Uji Kelayakan Produk oleh Ahli Media	87
Lampiran 10 Uji Kelayakan Produk oleh Ahli Bahasa.....	88
Lampiran 11 Uji Kelayakan Produk Menurut Siswa.....	89
Lampiran 12 Angket Kepraktisan Media oleh Guru	90
Lampiran 13 Angket Kepraktisan Media Menurut Siswa.....	91
Lampiran 14 Dokumentasi	94
Lampiran 15 Form K1.....	96
Lampiran 16 Form K2.....	97
Lampiran 17 Form K3.....	98
Lampiran 18 Lembar Pengesahan Proposal	99
Lampiran 19 Berita Acara Bimbingan Proposal.....	100
Lampiran 20 Berita Acara Seminar Proposal.....	101
Lampiran 21 Surat Permohonan Izin Riset	102
Lampiran 22 Surat Balasan	103
Lampiran 23 Daftar Riwayat Hidup	104

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan pemikiran manusia yang cerdas dan berkualitas. Maka dari itu, inovasi pendidikan sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa, seiring dengan berjalannya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang sangat pesat saat ini, berbagai upaya ditempuh untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih maju. Globalisasi mempengaruhi berkembangnya kemajuan teknologi dan informasi pada masa sekarang ini. Globalisasi juga menghambat proses pendidikan menuju manusia yang memiliki rasa tanggungjawab. Dalam arti peserta didik dipersiapkan untuk menjadi manusia yang berani berbuat dan bertanggungjawab atas apa yang diperbuat sehingga terbentuk kedewasaan dalam kepribadiannya. Guru dengan peserta didik dalam proses pendidikan memiliki sifat interdependensi. Dimana guru membutuhkan partisipasi siswa dalam mengembangkan ilmunya. Sedangkan siswa membutuhkan bantuan guru untuk mengarahkan proses pertumbuhan dan perkembangannya.

Perkembangan ilmu pengetahuan yang begitu cepat menuntut siswa harus mampu beradaptasi dan mengikuti perkembangan tersebut. Perkembangan yang begitu cepat mempengaruhi berbagai aspek termasuk juga pada aspek pendidikan, aspek pendidikan sangat penting bagi Guru dan siswa dalam kehidupan guna membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu mengikuti arus

perkembangan jaman yang semakin maju. Selain itu pembelajaran yang dilakukan guru masih terbilang biasa sehingga minat belajar siswa tidak memiliki kreativitas, guru juga kurang kreatif dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa jenuh. pendidikan merupakan salah satu sektor penting dan dominan dalam menentukan maju mundurnya suatu bangsa, untuk itu perlu kesiapan siswa dalam menghadapinya.

Peran seorang guru sebagai motivator adalah mengupayakan semaksimal mungkin agar peserta didik memiliki motivasi dan minat belajar yang tinggi dalam proses pembelajaran. Guru juga dituntut untuk bisa se kreatif mungkin dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menarik. Tingkat pemahaman siswa yang berbeda menuntut guru atau pendidik lebih kreatif dalam menyampaikan materi. Guru dapat menggunakan media pembelajaran di sekolah untuk kepentingan pembelajaran. Melalui media pembelajaran diharapkan guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran kepada siswa.

Peneliti melakukan observasi awal pada tanggal 17 Desember 2022 di kelas 5 SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning, untuk mengetahui hambatan dalam belajar partisipan peserta didik kelas 5, dari wawancara tersebut dapat diambil berbagai permasalahan yang terjadi yaitu kurangnya minat belajar para siswa terhadap mata pelajaran IPS, dimana mereka menganggap mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang membosankan disebabkan hanya terdapat banyak teori didalamnya dan juga sulit untuk mengingat setiap *point* dari pembelajaran tersebut. Saat melakukan observasi awal peneliti juga mengamati media

pembelajaran IPS yang digunakan masih menggunakan media buku. Wali kelas juga menyampaikan, dalam proses pembelajaran banyak peserta didik yang kurang memahami isi materi yang disampaikan oleh guru. Sebab itu, guru dituntut untuk membuat pembelajaran di dalam kelas lebih menyenangkan, dengan dilakukan pengembangan media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik untuk menguasai atau memahami materi pembelajaran dan meningkatkan minat atau semangat belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. (Oktaviani & Arini, 2021)

Pada Abad 21 disebut juga dengan abad revolusi industri 4.0, abad perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu cepat. Perkembangan ilmu pengetahuan yang begitu cepat menuntut siswa harus mampu beradaptasi dan mengikuti perkembangan tersebut. Perkembangan yang begitu cepat mempengaruhi berbagai aspek termasuk juga pada aspek pendidikan, aspek pendidikan sangat penting bagi Guru dan siswa dalam kehidupan guna membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu mengikuti arus perkembangan jaman yang semakin maju. Selain itu pembelajaran yang dilakukan guru masih dibidang biasa sehingga minat belajar siswa tidak memiliki kreativitas, guru juga kurang kreatif dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa jenuh. pendidikan merupakan salah satu sektor penting dan dominan dalam menentukan maju mundurnya suatu bangsa, untuk itu perlu kesiapan siswa dalam menghadapinya. *21 thcentury readiness* (kesiapan abad 21) merupakan kesiapan dalam menyambut abad 21. *UNESCO* telah membuat empat pilar pendidikan untuk menghadapi abad 21, yaitu: (1) *learning to how* (belajar untuk mengetahui),

(2) *learning to do* (belajar untuk melakukan), (3) *learning to be* (belajar untuk mengaktualisasikan diri sebagai individu mandiri yang berkepribadian), (4) *learning to live together* (berjalan untuk hidup bersama) (Sasmoko, 2017).) (Junedi et al., 2020).

Pembelajaran IPS memiliki tujuan utama yaitu dikembangkan atas dasar bahwa IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Maka, pembelajaran IPS harus mengarah pada tujuan pendidikan nasional. Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik. Dengan demikian, tujuan dari pembelajaran IPS yaitu mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan. Guru dalam pembelajaran IPS dituntut untuk mempunyai strategi pembelajaran yang membangkitkan siswa berpikir, berbuat, tanggap, dan semangat terhadap kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. (Ahmad, 2014)

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana belajar mengajar di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Menurut Heinich, dalam buku (Setyosari, 2020) media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*messages*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Heinich juga mengkaitkan hubungan antara media dengan pesan dan metode

(*methods*). Dari pendapat tersebut, penggunaan media dalam pembelajaran memberikan keuntungan bagi guru maupun bagi siswa.

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru memiliki sarana yang memadai dan representatif. Sebaliknya bagi siswa, penggunaan media dapat membuat siswa tidak merasakan kebosanan dan kejenuhan pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam mengembangkan media pembelajaran, pemilihan jenis media pembelajaran juga harus disiapkan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Salah satu pemanfaatan media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan efektif yaitu dengan penggunaan media *flipbook* multimedia. Media *flipbook* (*buku digital*) yang didalamnya terdapat desain yang mempunyai fitur animasi, teks, suara, gambar, dan video, maka media ini dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran termasuk IPS. Tujuan adanya hiburan dalam pelaksanaan pembelajaran adalah agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa merasa nyaman dan senang, Sebaliknya jika kondisi kelas menegangkan, menakutkan, tidak nyaman maupun tertekan. Maka yang terjadi minat dan prestasi belajar siswa pun semakin berkurang. (Sugianto et al., 2017)

Flipbook adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Penggunaan media *Flipbook* dapat meningkatkan berfikir kreatif siswa dan juga

dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar siswa (Ramdania, 2013)(Sugianto et al., 2017)

Pemilihan media *Flipbook* ini cocok dengan pengembangan Kurikulum saat ini. Media *Flipbook* ini melengkapi buku elektronik yang sudah ada, sehingga media ini mampu mengakomodasi semua kegiatan pembelajaran interaktif seperti mendengarkan, membaca, menulis, dan permainan, Maka dari itu, media ini cocok digunakan pada pembelajaran IPS, karena dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian **“Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPS Kelas 5 SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa pernyataan yang sesuai pada permasalahan tersebut, diantaranya yaitu:

1. Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas
2. Media yang digunakan oleh guru masih sangat monoton, sehingga siswa lebih cepat merasakan bosan dan jenuh saat pembelajaran di dalam kelas
3. Masih kurang memanfaatkan teknologi yang ada pada media pembelajaran yang digunakan oleh guru

4. Perlunya media pembelajaran sebagai sumber belajar baru yang dapat membantu pelaksanaan pembelajaran siswa agar menerapkan ilmu setelah mempelajarinya.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan terpusat, maka penulis perlu menggunakan pembatasan masalah antara lain :

1. Penelitian ini digunakan di kelas V SD Ar-Rahmah Rahuning.
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah media *flipbook* atau buku digital dikembangkan menggunakan aplikasi *flipbook maker*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian batasan masalah di atas, maka dapat diuraikan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara pengembangan media *flipbook* pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas V materi ASEAN?
2. Bagaimana kevalidan pengembangan media *flipbook* pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas V SDIT Ar - Rahmah Desa Rahuning?
3. Bagaimana kepraktisan pengembangan media *flipbook* pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas V materi ASEAN?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka adapun beberapa tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui cara pengembangan media *flipbook* pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas V materi ASEAN

2. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media *flipbook* pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas V SDIT Ar - Rahmah Desa Rahuning
3. Untuk mengetahui kepraktisan cara pengembangan media *flipbook* pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas V materi ASEAN

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, yaitu:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini di harapkan dapat menjadi bukti bahwa penggunaan mdia pembelajaran berupa *flipbook* merupakan hal penting dalam proses pembelajaran dan dapat menjadi pegangan untuk menambah ilmu pengetahuan akan penggunaan metode pembelajaran yang menarik di kelas kepada para siswa.

2. Secara Praktis

a. Manfaat Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan peserta didik untuk meningkatkan minat belajar agar proses pembelajaran dapat berjalan secara maksimal.

b. Manfaat Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru untuk membantu dalam pemilihan media pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton, agar proses belajar mengajar dapat berjalan lancar.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pedoman bagi sekolah untuk memperbaiki sistem pembelajaran di kelas bagi pengajar.

d. Manfaat Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumber referensi dalam mengembangkan media untuk peneliti selanjutnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran ke peserta didik dengan menggunakan alat tertentu agar peserta didik lebih mudah mengerti dan cepat menerima materi pelajaran dari pendidik.

Menurut *National Education Association (NEA)*, media adalah perangkat yang dapat dimanipulasi, didengar, dilihat dan dibaca dengan instrumen yang digunakan baik dalam proses belajar mengajar yang dapat memengaruhi tingkat efektivitas penyampaian materi ajar. (Saleh & Malinta, 2020)

Menurut *Association of Education Communication Technology (AECT)*, media pembelajaran adalah semua sumber (baik berupa data, orang atau benda) yang dapat digunakan untuk memberi fasilitas (kemudahan) belajar bagi pembelajar. Media pembelajaran itu meliputi pesan, orang, bahan, peralatan, teknik, dan lingkungan/latar. (Saleh & Malinta, 2020)

Media pembelajaran mempunyai peranan penting untuk efektivitas proses pembelajaran. Di dalam mendidik siswa, metode pembelajaran yang hanya menggunakan penyampaian materi satu arah seperti

menyampaikan ceramah dapat membuat peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan media pembelajaran seorang guru dituntut agar lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan sebuah media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi antara guru dengan siswa, juga dapat mengurangi rasa jenuh dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas.

Media yang menarik, siswa akan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran dan hal ini diduga akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Media disini sangat penting untuk menarik minat belajar siswa dan ditenggarai membuat siswa antusias dengan materi yang diberikan.(Andriani, 2019)

Disimpulkan dari beberapa jurnal di atas, bahwa media yang menarik atau tidak monoton akan membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran dan akan mendapatkan dampak positif pada hasil belajar peserta didik, media yang dihasilkan juga harus menarik dan membuat siswa antusias pada materi yang disampaikan.

b. Media Pembelajaran Digital

Media digital merupakan pengembangan dari teknologi pendahulunya. Teknologi ini membawa banyak perubahan dan yang mudah untuk diamati

adalah perubahan perangkat atau peralatan dari yang bersifat analog kini menjadi digital. Kelebihan yang diberikan oleh teknologi digital, yaitu:

- 1) Mengurangi jumlah data yang diperlukan untuk memproses, menyimpan, menampilkan dan mengirim informasi.
- 2) Dapat mereproduksi data dengan tidak terbatas jumlahnya tanpa pengurangan kualitas.
- 3) Dapat dengan mudah memanipulasi data dengan presisi tinggi.

Dari kelebihan tersebut, maka teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Revolusi digital yang terjadi juga turut mempengaruhi cara pandang hingga pada proses belajar mengajar. (Sitepu, 2021)

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pengajar dalam melakukan proses pembelajaran. Pengajar harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses mengajar sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

Menurut Nana Sudana dan Ahmad Rivai dalam (Nurrita, 2018), media pembelajaran dapat diklasifikasi menjadi beberapa klasifikasi yaitu:

- 1) Dari segi sifatnya, media dibagi ke dalam:
 - a) Media auditif, yaitu media yang hanya di dengar saja.
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya dilihat saja
 - c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.

- 2) Dari segi kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak, seperti: radio dan televisi.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti: film *slide*, film, dan video.
 - c) Dari segi cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam:
 - d) Media yang diproyeksikan. Seperti: film, slide, film *strip*, transparansi.
 - e) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio. (Nurrita, 2018)

Sedangkan menurut Yusufhadi Miarso dalam (Setyosari, 2020), pengklasifikasian media berdasarkan ciri-ciri tertentu dikenal dengan taksonomimedia, yaitu:

- 1) Media penyaji, yang terdiri atas:
 - a) Kelompok Satu: Grafis, Bahan Cetak, dan Gambar Diam
 - b) Kelompok Dua: Media Proyeksi Diam
 - c) Kelompok Tiga: Media Audio
 - d) Kelompok Empat: Audio ditambah Media Visual Diam
 - e) Kelompok Lima: Gambar Hidup (film)
 - f) Kelompok Enam: Televisi
 - g) Kelompok Tujuh: Multimedia

2) Media Objek

Media objek adalah benda tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisiknya, seperti: ukuran, berat, bentuk, susunan, warna, dan fungsi.

3) Media Interaktif

Penggunaan media ini siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek tetapi berinteraksi selama mengikuti pelajaran.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan secara umum pengelompokan media, yaitu:

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya menggunakan kemampuan suara saja, seperti: tape *recorder*.
- 2) Media Audio, yaitu media yang menggunakan kemampuan suara, seperti: radio dan kaset.
- 3) Media Visual, yaitu media yang memperlihatkan gambar diam, seperti: foto, lukisan dan lain lain.
- 4) Media Audiovisual, media yang memperlihatkan suara dan gambar, seperti: film dan video.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah dapat menjadi sumber belajar, sedangkan fungsi-fungsi lainnya yaitu dapat menjadi hasil

pertimbangan pada ciri-ciri umum yang dimilikinya, bahasa yang dipakai menyimpan pesan, dan dampak atau efek yang ditimbulkan. Ciri-ciri umum media yang dimaksud yaitu kemampuan merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi, dan mentransfer suatu peristiwa atau objek. (Sitepu, 2021)

Menurut Wina Sanjaya, dalam (Aghni, 2018) mengemukakan beberapa fungsi media pembelajaran, yaitu:

1) Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

2) Fungsi Motivasi

Penggunaan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja, akan tetapi juga memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

3) Fungsi Kebermaknaan

Melalui penggunaan media pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif yang rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk

menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan. (Aghni, 2018)

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran harus dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, karena media sebagai alat komunikasi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

d. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media merupakan penentuan keputusan terhadap ketepatan jenis media yang akan digunakan, yang sangat mempengaruhi efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar di dalam kelas. Dalam memilih ketepatan media yang akan diaplikasikan melalui proses pengambilan keputusan yaitu berhubungan dengan kemampuan yang dimiliki oleh media termasuk kelebihan dari karakteristik media yang akan digunakan pada proses belajar mengajar. Begitu juga posisi media pembelajaran pada pola pembelajaran yang akan dilakukan sangat mempengaruhi ketepatan jenis media yang akan diaplikasikan kepada peserta didik.

Berikut beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu:

- 1) Adanya kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media

Menurut, Anderson, dalam (Abidin, 2016) Tujuan pemilihan media harus dikaitkan dengan tujuan dari penggunaan media.

Tujuan pada penggunaan media ada beberapa macam, yaitu untuk sekedar pengisi waktu, untuk hiburan, untuk informasi umum, untuk pembelajaran. Jika tujuan pemilihan media tersebut untuk pembelajaran, harus dilihat peranannya apakah sebagai alat bantu, pendamping guru atau sebagai media untuk pembelajaran individu atau keseluruhan.

2) Adanya familiaritas media

Familiaritas berasal dari famili atau keluarga artinya mengenal utuh tentang media yang akan dipilih sampai melihat kekurangan dan kelebihan. Setiap jenis media dihubungkan dengan tujuan pembelajaran media tertentu secara efisien dan efektif agar dapat mencapai tujuan kognitif, tetapi media tertentu yang lain tidak bisa secara efektif. Maka dari itu, sebagai seorang guru harus bisa mengenal sifat dan karakteristik dari masing-masing media tersebut agar media yang ingin digunakan sesuai dengan yang dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar. . (Sitepu, 2021)

3) Ada sejumlah media pembelajaran yang dapat dipilih atau diperbandingkan

Meski kita sudah mengenal tentang sifat dan karakteristik media, tidak akan ada artinya jika tidak tersedia sejumlah media yang dipilih. Sebab pada dasarnya pemilihan media adalah suatu pengambilan keputusan untuk menentukan media mana yang

sesuai untuk digunakan pada proses kegiatan belajar mengajar, maka dari itu, harus ada beberapa media yang dapat diperbandingkan. Semakin banyak media yang dipilih, akan semakin mudah untuk menentukan kualitas media yang akan digunakan.

4) Ada sejumlah kriteria atau norma yang dipakai dalam proses pemilihan

Prinsip ini merupakan hal yang paling penting dalam proses pemilihan media pembelajaran, karena akan dipakai serta digunakan untuk menentukan jenis media yang ingin dipakai. Sebelum mengembangkan dan melaksanakan pemilihan media seorang guru harus mengetahui jenis media yang dipilih apakah media tersebut termasuk media *by design* atau media *by utilization*. Media *by design* merupakan media yang sengaja dirancang dan dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan media *by utilization* merupakan media yang telah ada secara umum, juga banyak dilapangan atau dipasaran seorang guru hanya tinggal menyesuaikan kegunaan media tersebut untuk proses pembelajaran. (Abidin, 2016)

Jadi, dapat disimpulkan bahwa prinsip dari memilih media pembelajaran adalah memilih media melalui proses pengambilan keputusan yang berhubungan

dengan kemampuan yang dimiliki oleh media dan guru , juga karakteristik media yang akan digunakan pada proses belajar mengajar.

e. Buku Berbasis *Digital*

Buku *digital* (buku elektronik) memiliki berbagai macam format antar lain *PDF, ePUB, Proprietary format, Interactive, Digital textbooks, Apps, Audiobooks.*

Buku *digital* dapat memberikan berbagai macam suasana belajar yang menarik, yaitu:

- 1) Memberikan demonstrasi dan berinteraksi dengan animasi
- 2) Mengerjakan puzzles
- 3) Mengulang pertanyaan
- 4) Mencoba berbagai jenis respon
- 5) Mendapatkan umpan balik yang cepat
- 6) Memberikan pilihan lingkungan belajar

Buku *digital* yang interaktif bukan hanya berisikan teks bacaan saja, tetapi juga terdapat berbagai macam media yang dapat diakses oleh pengguna atau pembaca dengan cara yang interaktif. Guru dan siswa akan dapat mengeksplor buku digital tersebut sambil menonton video, mendengar suara, melihat gambar yang tertera, dan juga mengerjakan quiz. (Abidin, 2016)

Flipbook adalah jenis perangkat lunak profesional untuk mengonversi file PDF, gambar, teks dan video menjadi satu bentuk seperti buku.

Halaman dapat ditambah dengan *editing video*, gambar, audio *hyperlink*, *hotspot*, dan objek multimedia. Sehingga dapat membuat halaman buku multimedia menjadi lebih mudah. Maka, inovasi dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk memenuhi kebutuhan siswa agar mempermudah peserta didik dalam memahami materi melalui media pembelajaran kreatif, inovatif dan informatif dari media yang disiapkan oleh guru di dalam kelas untuk membantu proses kegiatan pembelajaran. (Amanullah, 2020)

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa buku berbasis digital adalah suatu format buku yang dapat diakses dengan *software* pengolah kata dengan menggunakan komputer atau *handphone*.

f. Desain Pengembangan *Flipbook*

Pada media pembelajaran berbasis *digital* ini dibuat menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker*. *Kvisoft Flipbook Maker* adalah aplikasi untuk membuat buku *digital* (elektronik), *e-modul*, *e-paper* dan *e-magazine*. Tidak hanya berupa teks, dengan *Kvisoft Flipbook Make* dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, *link* dan video pada setiap lembar halaman. Aplikasi yang digunakan pada penelitian ini adalah *Kvisoft Flipbook Maker pro 3.6.10*. . (Dr. Ahmad Susanto, 2016)

Secara umum, perangkat multimedia ini dapat memasukkan file berupa pdf, gambar, video dan animasi sehingga *flipbook maker* yang dibuat lebih menarik. Selain itu, *flipbook maker* memiliki desain *template* dan fitur seperti *background*, tombol kontrol, navigasi bar, *hyperlink* dan *back*

sound. Sehingga, peserta didik dapat melihat dan membaca dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik. Hasil akhir bisa disimpan ke *format html, exe, zip, screen saver* dan app. Penggunaan media *flipbook maker* dapat menambah minat belajar peserta didik dan juga dapat mempengaruhi minat dan prestasi belajar siswa. Penggunaan *flipbook* juga dapat meningkatkan pemahaman dan pencapaian hasil belajar. (Wibowo & Pratiwi, 2018)

Adapun kelebihan dan kekurangan *flipbook*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kelebihan dari media ini, yaitu :
 - a) Siswa memiliki pengalaman yang beragam dari segala media.
 - b) Dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi.
 - c) Sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri.
 - d) Siswa tidak cepat bosan saat melihat dan membaca materi ASEAN ini meskipun dalam bentuk buku karena adanya media *flipbook* ini.
 - e) Penggunaan media *flipbook maker* tanpa *online* internet.
- 2) Kekurangan dari media ini, yaitu:
 - a) Sulit menampilkan video saat published

- b) Format yang digunakan *html, swf, exe, app, screen sever* sehingga susah untuk diakses.

Media pembelajaran *flipbook* (buku digital) menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* ini adalah media yang dapat diakses secara *offline*. Media pembelajaran ini memiliki kelebihan yaitu, lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* dapat ditambahkan multimedia berupa animasi, gambar-gambar bergerak, video maupun audio dll. Media yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah produk berupa media pembelajaran *flipbook* dengan menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* dengan spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Buku pembelajaran IPS berbentuk elektronik buku yang disusun berdasarkan aturan kurikulum 2013 yang memuat materi ASEAN di sekolah dasar.
- 2) Buku *digital* memposisikan peserta didik untuk berperan mandiri dalam pembelajaran.
- 3) Petunjuk penggunaan, untuk menginformasikan penggunaan *flipbook* (buku *digital*).
- 4) Bagian-bagian pada buku *digital* antara lain :
 - a) Halaman Judul
 - b) Kompetensi Inti (KI)
 - c) Kompetensi Dasar (KD)

- d) Indikator
 - e) Tujuan Pembelajaran
 - f) Daftar Isi
 - g) Materi
 - h) Latihan Soal
 - i) Video Pembelajaran
- 5) Secara tersirat mengandung pesan spiritual, sosial, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan kompetensi inti pada kurikulum 2013.
- 6) Berbentuk *Softfile* atau virtual. (Irmawati et al., 2017)

Dari kelebihan dan kekurangan *flipbook* disimpulkan bahwa media *flipbook* merupakan media yang efektif untuk dijadikan media pembelajaran di sekolah dasar, karena dalam media tersebut sudah bisa diaplikasikan video dan gambar gambar yang menarik. Namun, jika dilihat dari kekurangannya media *flipbook* hanya akan terjadi kesulitan disaat akan mengakses link nya saja.

g. Tampilan Layar Kerja Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*

Agar dapat dengan mudah memahami dan mengetahui aplikasi dari Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*, berikut tampilan dari Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*



Gambar 2.1 Software *Kvisoft Flipbook Maker*



Gambar 2.2 Lembar Kerja *Kvisoft Flipbook Maker*



Gambar 2.3 Tools *Kvisoft Flipbook Maker*



Gambar 2.4 Tools Edit Page *Kvisoft Flipbook Maker*

h. Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Pendidikan memiliki kedudukan sebagai media yang berpengaruh untuk kemajuan suatu bangsa terhadap apa yang diperoleh melalui pengembangan sumber daya manusia disetiap aspek. Pendidikan IPS memiliki ciri khas kajian yang terintegrasi (terpadu), interdisipliner, multidisipliner, bahkan krosdisipliner. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana pengembangan pendidikan IPS sebagai mata pelajaran di sekolah yang memiliki lingkup materi yang semakin luas terhadap kerumitan permasalahan sosial (Jumriani et al., 2021).

Menurut (Irmawati et al., 2017) IPS adalah mata pelajaran yang mengajarkan tentang kehidupan dalam berbagai dimensi ruang dan waktu serta berbagai aktivitas kehidupannya. Untuk menciptakan

pembelajaran kondusif dan optimal guru harus mengetahui kebutuhan dan karakteristik yang dimiliki oleh siswanya.

Disimpulkan Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) memiliki ciri khasnya dengan pembelajarannya yang terpadu, hal itu dapat dilihat bagaimana pendidik bisa mengembangkan pembelajaran IPS di sekolah dasar, dan juga IPS mengajarkan tentang aktivitas kehidupan sehingga

siswa dapat lebih paham pembelajaran IPS disesuaikan dengan permasalahan sosial di sekitar mereka.

Dapat diuraikan tentang prinsip-prinsip pembelajaran IPS, maka karakteristik mata pelajaran IPS di SD, antara lain:

1. Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur kenampakan alam, sejarah, ekonomi, hukum, politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan, agama.
2. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS dari struktur keilmuan kenampakan alam, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
3. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner.

4. Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi, pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar *survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.
5. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan. (Ahmad, 2014)

Pembelajaran ialah proses penerimaan pengetahuan dari yang memiliki pengetahuan sempit menjadi memiliki pengetahuan yang luas. Melalui pembelajaran banyak hal yang diperoleh baik dalam hal perilaku individu, keterampilan individu bahkan pengalaman individu pun bertambah. Proses pembelajaran membuat individu belajar bahkan berguna untuk kehidupan sehari-hari, sehingga membuat individu menjadi terarah dan bermanfaat dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.

Untuk itu semua pencapaian tidak diperoleh begitu saja. Karena zaman sekarang tidak sedikit masalah yang terjadi. Penyampaian proses yang kurang berkualitas merupakan salah satu penyebab masalah proses pembelajaran. Sehingga terciptanya pembelajaran yang tidak terarah bahkan tidak bermakna. (Patmawati et al., 2018)

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang dapat memadukan konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan bagi peserta didik.

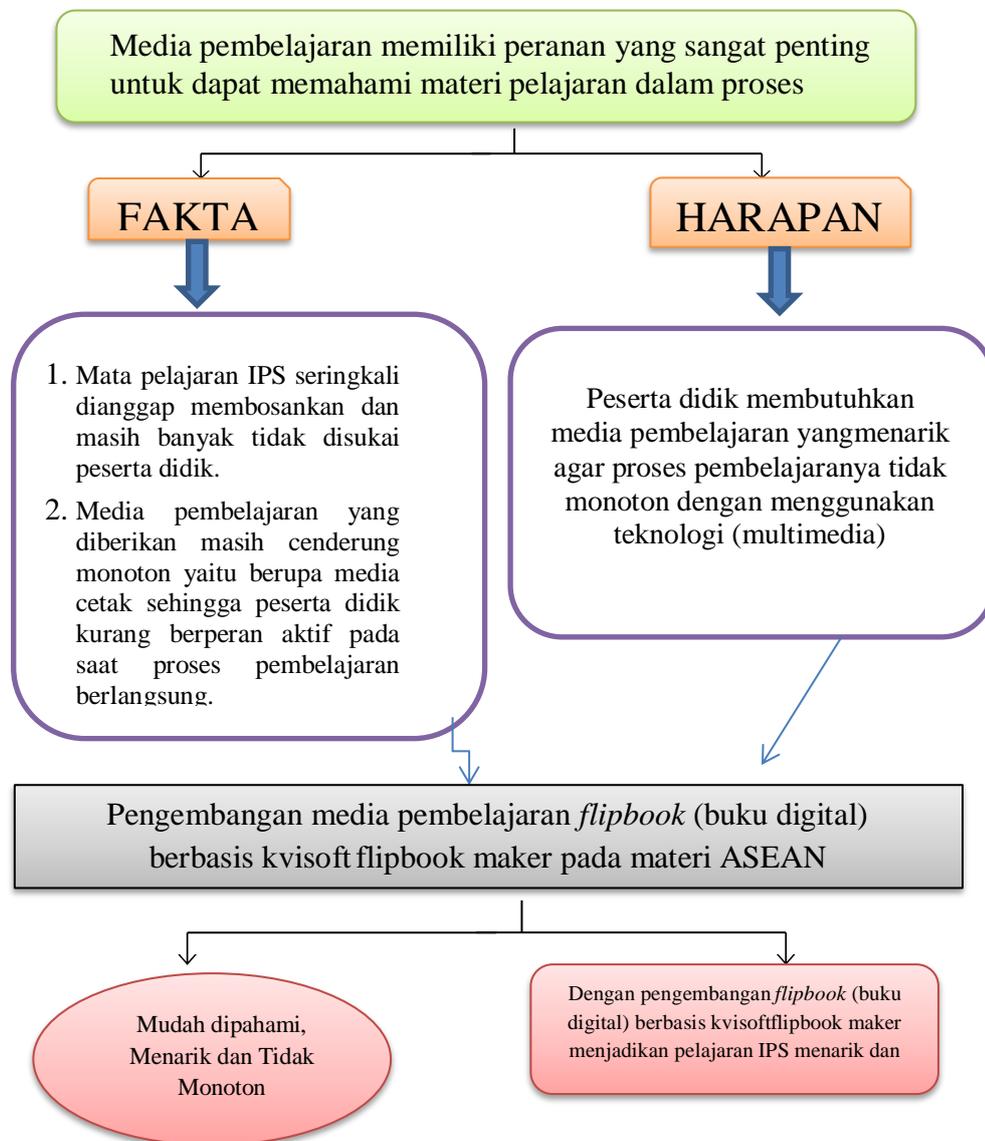
B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah hubungan antara teori dengan konsep yang mendukung dari permasalahan yang akan diteliti. Dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan suatu alat bantu untuk menyampaikan bahan materi agar lebih mudah dipahami dan lebih menarik, alat bantu tersebut dapat berupa media pembelajaran. Media pembelajaran akan dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran agar siswa dapat lebih cepat memahami materi yang disampaikan.

Media berupa multimedia (mencakup teks, gambar, dan video) akan lebih mudah bagi siswa dalam menerima pembelajaran yang akan guru sampaikan saat di kelas. Media pembelajaran *flipbook* (buku *digital*) yang menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* akan membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. *Flipbook* berbasis *digital* akan sangat efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik,

Tahap mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*, peneliti terlebih dahulu mengenali permasalahan dan potensi yang didapat, lalu dilanjutkan dengan pengumpulan data yang mendukung untuk dijadikan sebagai data awal, dilanjutkan dengan mendesign produk, kemudian validasi desain dengan beberapa ahli yaitu media dan materi,

untuk mengetahui kelayakan dan keakuratan media pembelajaran, lalu perbaikan mendesign produk yang telah divalidasi.



Gambar 2.5 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning Tahun ajaran 2022/2023. Adapun alasan pemilihan lokasi adalah belum pernah dilaksanakan penelitian sejenis ini di SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning.

B. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 pada bulan Mei 2023. Waktu penelitian ini disesuaikan dengan kalender akademik pendidikan untuk pelaksanaan perlakuan dalam bentuk kegiatan belajar mengajar atau pun proses pembelajaran.

Tabel 3.1 Daftar Jadwal Kegiatan Penelitian

Kegiatan	Bulan																							
	Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pembuat proposal																								
Seminar																								
Pengumpulan Data																								
Menyusun Laporan																								
Revisi																								

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dengan jumlah 35 orang untuk menguji peningkatan minat pembelajaran IPS dan guru mata pelajaran IPS sekaligus wali kelas berjumlah 1 orang sebagai ahli media.

D. Objek Penelitian

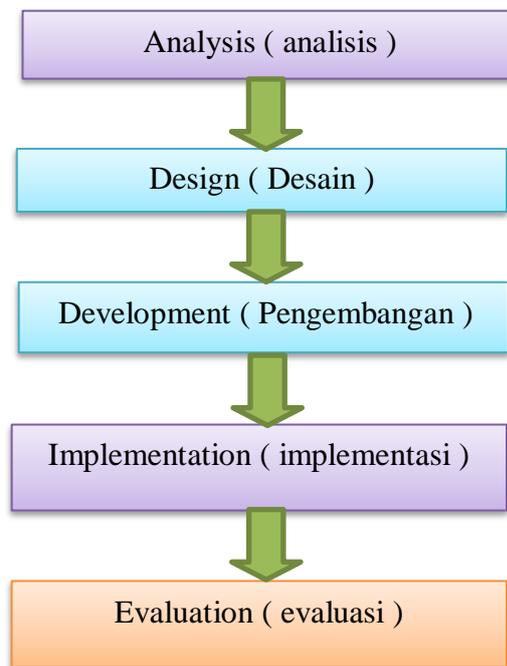
Objek penelitian ini adalah *flipbook* buku *digital* dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* yang terdiri dari penyajian materi, video pembelajaran, dan latihan soal.

E. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) R & D adalah suatu proses untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan suatu produk yang sudah ada dan dapat dipertanggungjawabkan. Pada penelitian ini dikembangkan sebuah media pembelajaran berbasis buku *digital*. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa dan guru mata pelajaran IPS sekaligus wali kelas. Pengembangan dilaksanakan pada mata pelajaran IPS, tahun ajaran 2022/2023. Tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* buku *digital* dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker*.

F. Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah dengan model ADDIE, Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis – Design – Development – Implementation – Evaluation*.



Gambar 3.1 Tahap pengembangan model ADDIE

Hingga saat ini model ADDIE masih sangat relevan untuk digunakan, Model ADDIE memiliki kelebihan dapat beradaptasi dalam berbagai situasi, tersedia kerangka kerja umum yang sudah terstruktur untuk pengembangan intervensi intruksional dan adanya kegiatan evaluasi dan revisi dalam tahapannya.

Model ADDIE yaitu *Analysis, design, development, implementation and evaluation*. Pada tahap pertama yaitu analisis kebutuhan yang menjadi standart dalam pembuatan media, tahap ke dua mendesign media yang akan digunakan dengan pembuatan materi, gambar, dan animasi video. Lalu pada tahap ke tiga, membuat media dan dievaluasi oleh ahli media dan ahli materi atau guru kelas untuk menguji kelayakan media yang digunakan. Selanjutnya, pada tahap implementasi, pendidik, bahan ajar, kegiatan pembelajaran, dan siswa menggunakan produk yang dihasilkan dari tahapan pengembangan. Setelah penggunaannya, maka akan dilakukan evaluasi untuk melihat apakah tujuan

pembelajaran telah tercapai dan permasalahan telah terselesaikan. (Cahyadi, 2019). Namun, pada penelitian dibatasi hanya sampai pada tahap *implementasi* saja. Peneliti memodifikasi model pengembangan sesuai kebutuhan. Adapun prosedurnya sebagai berikut :

1. *Analysis* (Analisis)

Dalam tahap ini, kegiatan utamanya yaitu menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan, yaitu sebagai berikut:

- a. Analisis Kinerja

Dalam tahapan ini dimunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran.

- b. Analisis siswa

Tahapan ini dilihat dari karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya. Analisis ini bertujuan untuk dapat mengetahui tingkat kemampuan siswa yang beragam. Beberapa hal yang perlu didapatkan dalam tahapan ini, yaitu:

- 1) Karakteristik siswa berkenaan dengan pembelajaran
- 2) Pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki siswa berkenaan dengan pembelajaran
- 3) Kemampuan berpikir atau kompetensi yang perlu dimiliki siswa dalam pembelajaran

- 4) Bentuk pengembangan media ajar yang diperlukan siswa agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan kompetensi yang dimiliki.
- c. Analisis fakta, konsep, prinsip dan prosedur materi pembelajaran
Analisis materi berkenaan dengan fakta, konsep, prinsip dan prosedur adalah bentuk identifikasi terhadap materi agar relevan dengan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi bagian-bagian utama materi yang akan diajarkan dan disusun secara sistematis.
 - d. Analisis tujuan pembelajaran
Pada tahap ini ada beberapa hal yang perlu didapatkan, yaitu:
 - 1) Tujuan pembelajaran yang telah ditentukan
 - 2) Ketercapaian tujuan pembelajaran

Maka tahapan ini dapat digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran.

2. *Design* (Desain)

Tahapan desain memiliki beberapa perencanaan pengembangan, yaitu:

- a. Penyusunan media pembelajaran dalam pembelajaran kontekstual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip dan prosedur, alokasi waktu pembelajaran, indikator dan instrumen penilaian siswa.

- b. Merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran
- c. Pemilihan kompetensi media ajar
- d. Perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran.
- e. Merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran.

3. *Development* (Pengembangan)

Ada tujuan penting yang perlu dicapai dalam melakukan langkah pengembangan, yaitu:

- a. Memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- b. Memilih bahan ajar yang baik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahapan ini dilakukan untuk mengimplementasikan rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada situasi nyata di dalam kelas. Tujuan implementasi, yaitu:

- a. Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran
- b. Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dhadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran

- c. Memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan siswa meningkat.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data dari penilaian media dari ahli kemudian akan dijadikan sebagai dasar dalam perbaikan media sebelum dilakukan uji coba. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu

1. Angket (kuisisioner)

- a. Instrumen Penelitian

Angket ini bertujuan untuk mendapatkan data mengenai pendapat guru mata pelajaran IPS dan wali kelas tentang media pembelajaran yang dikembangkan dalam pembelajaran yang akan dilakukan di sekolah terhadap siswa kelas 5 SD.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) Lembar angket ahli materi, (2) Lembar angket ahli media, (3) Lembar angket ahli bahasa, (4) Lembar angket untuk siswa, lembar angket yang pertama digunakan untuk memperoleh data mengenai kualitas materi ASEAN pada media pembelajaran *flipbook*, lalu angket yang kedua digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas media pembelajaran dan pengembangan aspek sistem penyampaian pembelajaran yang diisi oleh materi ASEAN, lembar angket ketiga digunakan ketiga digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas bahasa pada media pembelajaran oleh ahli bahasa. Lembar angket keempat digunakan untuk memperoleh data dari respon siswa terhadap

kualitas media pembelajaran yang digunakan. Lalu angket kepraktisan media pembelajaran oleh guru dan siswa yang digunakan untuk memperoleh data mengenai kepraktisan dari media pembelajaran berdasarkan penilaian guru dan respon peserta didik.

Tabel 3.2 Kisi-kisi kuisioner untuk kualitas materi ASEAN oleh Ahli Materi

Aspek	Variabel Penelitian	Indikator	Jumlah Butir
Kelayakan isi	Kualitas Materi Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran	1
		Ketetapan	1
	Sistem Penyampaian Pembelajaran	Kebenaran konsep	1
		Kedalam materi pembelajaran	1
		Kesesuaian dengan kurikulum	1
		Ketetapan urutan materi pembelajaran	1
	Penyajian	Kualitas strategi pembelajaran	Kualitas pendahuluan
Kualitas penyajian materi			2
Waktu penyajian			1

		Kualitas umpan balik	2
		Keterlibatan dan peran peserta didik dalam aktivitas belajar	1
	Kualitas materi pembelajaran	Kualitas soal-soal latihan	1
Kebahasaan	Kualitas materi pembelajaran	Pemahaman materi dan pemaparan logis	2
		Penggunaan bahasa	1
		Kemudahan pemahaman bahasa	1
Kegrafikan	Kualitas materi pembelajaran	Kualitas tampilan	1
		Ilustrasi dan animasi	1

Tabel 3.3 Konstruk oleh Ahli Media pada materi ASEAN

Aspek	Variabel Penelitian	Indikator	Jumlah Butir
Media	Pemograman	Media pembelajaran <i>flipbook</i> dapat dikelola dengan mudah	1
		Media Pembelajaran	1

		<i>flipbook</i> dapat dikelola dengan mudah digunakan dalam pengoperasiannya	
		Media pembelajaran <i>flipbook</i> dapat dikelola dengan mudah	1
		Media pembelajaran <i>flipbook</i> dapat digunakan kembali untuk siswa belajar dikelas.	1
Tampilan Program	Kualitas Teknis/Tampilan	Tampilan sesuai karakter siswa.	1
		Kekontrasan huruf (font)	1
		Proporsi keterbatasan teks	1
		Kesesuaian <i>flipbook</i> dengan materi	1
Kebahasaan	Kualitas Bahasa	Kejelasan suara (suara dapat didengar dengan baik dan sudah tepat)	1
		Media tidak membosankan	1
		Bahasa yang digunakan mudah	1

		dipahami	
		Kualitas media <i>flipbook</i>	1
		Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	1
		Originalitas <i>flipbook</i>	1
		Mampu mengurangi verbalisme dalam proses mengajar	1
		Keseluruhan program tersaji secara sistematis	1

Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen penelitian tentang kualitas bahasa oleh ahli bahasa pada materi ASEAN

NO	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1.	Lugas	Ketetapan struktur kalimat	1
		Keefektifan kalimat	1
		Kebakuan istilah	1
2.	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan dan informasi	2
3.	Dialogis dan interaktif	Kemampuan memotivasi Siswa	1
		Kemampuan mendorong minat belajar peserta didik	1

		Kemampuan mendorong kreativitas peserta didik	1
4.	Kesesuaian dan perkembangan	Kesesuai media pembelajaran dengan kemampuan kognitif peserta didik.	1

H. Teknik Analisi Data

Teknik analisis data dilakukan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran dan akan mencapai kriteria kevalidan atau kelayakan. Data angket yang terkumpul dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dianalisis menggunakan rumus:

$$\text{Skor Empiris (\%)} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Skala pengukuran dalam penelitian ini mengacu pada skala likert (*Likert Scale*), dimana masing-masing dibuat dengan skala 1-5 kategori jawaban, yang masing-masing jawaban diberi skor atau bobot yaitu banyaknya skorantara 1 sampai 5:

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian (Sugiyono, 2017)

Skor	Kriteria	Presentasi
5	Sangat Baik Sekali	90 % x 100 %
4	Baik	70 % x 89 %
3	Cukup Baik	50 % x 69 %
2	Kurang Baik	30 % x 49 %
1	Sangat Kurang Baik	0 % x 29 %

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Pengembangan *Flipbook*

Pengembangan *Flipbook* dilakukan validasi oleh subjek yang telah dipilih sebagai validator materi, media, dan bahasa yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berupa *Flipbook*. Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menghasilkan sebuah produk yang dikembangkan berupa bahan ajar atau media pembelajaran yang menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker*. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu tahap *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Namun, pada penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap implementasi saja. Peneliti memodifikasi media pembelajaran sesuai kebutuhan. Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut :

a. Tahap *Analysis* (analisis)

Tahap-tahap analisis yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran sebagai berikut :

1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan guru wali

kelas untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran masih minim, terutama pada pembelajaran IPS, dimana hanya menggunakan buku teks sehingga pada saat proses belajar mengajar berlangsung tidak melibatkan siswa secara aktif.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa ini dapat dilihat bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga siswa dapat terlibat secara aktif.

2) Analisis Karakteristik Siswa

Setelah mempelajari keseluruhan karakteristik, siswa dapat memahami materi yang saya berikan kepada siswa Kelas V. Siswa sangat aktif dalam pembelajaran *flipbook* yang didalamnya terdapat materi, gambar dan video yang menceritakan mengenai terbentuknya ASEAN, negara-negara anggota ASEAN, dan lambang-lambang ASEAN. Siswa sangat disiplin masalah pakaian, sikap sangat baik, dan menghargai guru yang lagi menjelaskan.

3) Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis berbagai perangkat kurikulum yang berlaku. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang berlaku di SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning.

Pemaparan rumusan indikator berdasarkan Kompetensi Dasar adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran IPS

Kompetensi Dasar	Indikator
1.3 Mendeskripsikan dan menyatakan sejarah dan latar belakang terbentuknya ASEAN	1. Menyebutkan negara pendiri dan anggota ASEAN. 2. Menjelaskan sejarah terbentuknya ASEAN. 3. Menjelaskan tujuan terbentuknya ASEAN. 4. Menyebutkan lambang-lambang ASEAN,

Berdasarkan indikator pencapaian kompetensi yang telah ditentukan, kemudian diturunkan menjadi tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan adalah sebagai berikut :

- Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan negara pendiri dan anggota ASEAN.
- Dengan diberikan media pembelajaran, siswa dapat menjelaskan sejarah berdirinya ASEAN.
- Dengan diberikan media pembelajaran, siswa dapat mengklasifikasikan tujuan terbentuknya ASEAN dengan benar.
- Dengan diberikan media pembelajaran, siswa dapat menyebutkan berbagai berbagai bentuk dan warna lambang-lambang ASEAN dengan benar.

4) Analisis Media

Kvisoft Flipbook Maker digunakan sebagai *software* utama dalam pengembangan *flipbook* dikarenakan mempunyai fitur dalam menampilkan multimedia, grafis, animasi, image, music serta video. Berbagai fitur yang dimiliki *Kvisoft Flipbook Maker* memungkinkan pengguna membuat program media pembelajaran yang menarik tanpa harus memiliki kemampuan khusus yang mendalam.

b. Tahap *Design* (perancangan)

Setelah melewati tahap analisis, maka tahap selanjutnya yaitu perancangan (*design*), spesifikasi media yang dibuat yaitu berupa *game* edukasi yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker*. Tahapan perancangan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Referensi

Peneliti mencari dan mengumpulkan animasi, gambar dan musik pengiring untuk melengkapi serta menyusun media pembelajaran yang telah di dapat dari berbagai sumber seperti jurnal hasil penelitian. Animasi dan gambar digunakan untuk petunjuk materi pada media pembelajaran sedangkan musik pengiring digunakan sebagai pelengkap dalam *flipbook* sehingga memiliki daya tarik tersendiri untuk menarik minat siswa.

2. Pengkajian Materi

Berdasarkan tahap analisis materi yang digunakan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *flipbook* menggunakan *kvisoft*

flipbook maker pada materi ASEAN. Materi ASEAN yang terdiri dari pengertian ASEAN, sejarah terbentuknya ASEAN, tujuan terbentuknya ASEAN, negara-negara pendiri ASEAN, dan lambang-lambang ASEAN.

3. Rancangan Awal

Bahan ajar dalam bentuk *flipbook* ini menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker*. Media ini dijalankan menggunakan *smartphone android* ataupun *Laptop*. Penyusunan *flipbook* dimulai dengan membuat opening, judul materi, pembahasan materi, latihan soal, video pembelajaran dan penutup. Pembahasan ditampilkan dengan sajian yang menarik, diiringi dengan perpaduan warna yang tidak monoton serta sajian musik yang tidak membosankan.

4. Pembuatan RPP

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran yang telah dirancang untuk setiap pertemuan.

5. Pembuatan Instrumen Penilaian

Adapun instrumen penilaian media pembelajaran ini berupa angket kelayakan produk. Angket ini akan menghasilkan data yang bersumber dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan peserta didik.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Setelah pembuatan desain isi media maka tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan dengan cara pembuatan media yang sesungguhnya, sesuai

dengan *flipbook* yang sudah dirancang. Berikut ini hasil pengembangan media pembelajaran.

1. Pembuatan Media Pembelajaran (Produk Awal)

Point dari pengembangan ini adalah media yang dikembangkan menjadi *flipbook*. media yang dikembangkan bertujuan untuk memudahkan dan menambah ketertarikan siswa dalam mempelajari materi ASEAN. Berikutini adalah tahapan proses pembuatan media:

1). Halaman Pembukaan (*Opening*)

Opening bertujuan untuk membuat bahan ajar terkesan menarik dengan tampilan cover, KI, KD, Indikator Tujuan Pembelajaran dan Daftar isi dengan tampilan warna yang menarik, animasi, jenis huruf dan iringan suara lembaran buku untuk menambah semangat pengguna bahan ajar . Berikut ini e-modul yang telah dibuat:



Gambar 4.1 Tampilan Cover



Gambar 4.2 Tampilan KI dan KD

2). Tampilan Materi

Tampilan materi yang digunakan pada *flipbook* ini berisi pemaparan materi sampai latihan. Pembahasan materi dan latihan dikemas semenarik mungkin dengan pemilihan gambar serta musik. Berikut tampilan materi pada *flipbook*:



Gambar 4.3 Tampilan Materi



Gambar 4.4 Tampilan Video Pembelajaran

Pada tampilan diatas terdapat materi serta video pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan tidak hanya berupa teks tetapi terdapat juga video pembelajarannya. Terdapat latihan soal agar dapat mengukur tingkat pemahaman siswa dengan mengerjakan soal yang diberikan.

d. Tahap *Implementation* (implementasi)

Pada tahap implementasi ini kegiatan yang dilakukan yaitu melakukan implementasi media. Implementasi dalam hal ini dimaksudkan untuk menguji kevalidan dan kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Berikut beberapa tahap implementasi produk, yaitu:

1. Deskripsi Hasil Validasi Kelayakan Media

Media pembelajaran *flipbook* dinilai dengan menggunakan angket validasi oleh ahli. Penilaian ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Media yang dikembangkan didasari oleh pembuatan RPP. Setelah media dikembangkan lalu diuji kelayakannya, dideskripsikan sebagai berikut :

a. Deskripsi Hasil Penilaian Media Pembelajaran

Validasi ahli media merupakan penilaian dan evaluasi kelayakan media yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran *flipbook*. Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui apakah media yang digunakan dalam media pembelajaran *flipbook* sudah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan, serta untuk mengetahui saran dan masukan untuk penyempurnaan media pembelajaran. Adapun ringkasan hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.2 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	X	Kriteria
1	Media pembelajaran <i>flipbook</i> dapat dikelola dengan mudah.	5	(Sangat Valid)
2	Media pembelajaran <i>flipbook</i> dapat dikelola dengan mudah dalam pengoperasiannya (navigasi)	5	(Sangat Valid)
3	Media pembelajaran <i>flipbook</i> dapat digunakan kembali untuk siswa belajar di rumah.	4	(Valid)
4	Tampilan sesuai karakter siswa	4	(Valid)
5	Kekontrasan huruf (font) baik	5	(Sangat Valid)
6	Proposi/keterbacaan teks baik	5	(Sangat Valid)
7	Kesesuaian media <i>flipbook</i> dengan materi	5	(Sangat Valid)
8	Kejelasan suara (suara dapat didengar dengan baik dan sudah tepat)	5	(Sangat Valid)
9	Media tidak membosankan	5	(Sangat Valid)
10	Bahasa yang digunakan interaktif	4	(Valid)
11	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5	(Sangat Valid)
12	Kualitas media <i>flipbook</i>	5	(Sangat Valid)
13	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	(Valid)
14	Originalitas media <i>flipbook</i>	5	(Sangat Valid)
15	Mampu mengurangi verbalisme dalam proses mengajar	4	(Valid)
16	Keseluruhan program tersaji sistematis	5	(Sangat Valid)

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan :

$$P = (x / (\sum xi)) \times 100\%$$

$$= (79/80) \times 100\%$$

$$= 98,7\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator ahli media diperoleh skor yaitu **“98,7%”** dengan kriteria **“Sangat Valid”**, Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut **“Layak”** untuk digunakan.

b. Deskripsi Penilaian Materi Pada Media Pembelajaran

Validasi ahli materi merupakan penilaian dan evaluasi kelayakan materi yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran *flipbook*. Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui apakah materi yang digunakan di media pembelajaran *flipbook* sudah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan, serta untuk mengetahui saran dan masukan untuk penyempurnaan media pembelajaran. Adapun ringkasan hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.3 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	X	Kriteria
1	Kelengkapan materi	5	(Sangat valid)
2	Keluasan materi	4	(sangat valid)
3	Kedalaman materi	4	(sangat valid)
4	Keakuratan materi	4	(valid)
5	Keakuratan konsep dan defenisi	4	(sangat valid)
6	Keakuratan fakta dan data	4	(valid)
7	Keakuratan contoh	4	(valid)

8	Keakuratan gambar	4	(sanagt valid)
9	Keakuratan video pembelajaran	4	(sangat valid)
10	Keakuratan notasi dan simbol	5	(valid)
11	Keakuratan acuan pustaka	4	(valid)
12	Penalaran (reasoning)	4	(sangat valid)
13	Keterkaitan	5	(sangat valid)
14	Komunikasi (write and talk)	4	(sangat valid)
15	Penerapan	4	(valid)
16	Kemenarikan materi	5	(sangat valid)
17	Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh	4	(Sangat valid)
18	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu	4	(sangat valid)
19	Gambar dan ilustrasi actual	4	(sangat valid)
20	Kemuktahiran pustaka	4	(valid)

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan :

$$P = (x / (\sum xi) \times 100\%$$

$$= (84/100) \times 100\%$$

$$= 84\% \text{ (Valid)}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator materi diperoleh skor yaitu “84%” dengan kriteria “Valid”, Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Layak” untuk digunakan.

c. Deskripsi Penilaian Bahasa Pada Media Pembelajaran

Validasi ahli Bahasa merupakan penilaian dan evaluasi kelayakan bahasa media pembelajaran. Validasi ahli Bahasa bertujuan untuk mengetahui apakah Bahasa yang digunakan di media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator yang ditentukan, serta untuk mengetahui saran dan masukan untuk penyempurnaan media pembelajaran. Adapun ringkasan hasil validasi bahasa dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.4 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	X	Kriteria
1	Persyaratan struktur kalimat pada media <i>flipbook</i> materi ASEAN	5	(Sangat valid)
2	Penggunaan kalimat pada pembelajaran ASEAN berbasis <i>flipbook</i> sudah efektif	5	(Sangat Valid)
3	Penggunaan kalimat pada media pembelajaran <i>flipbook</i> materi ASEAN sesuai usia peserta Didik	4	(Valid)

4	Kejelasan pesan dalam media pembelajaran <i>flipbook</i> materi ASEAN	5	(Sangat valid)
5	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran <i>flipbook</i> materi ASEAN	4	(Valid)
6	Kejelasan kalimat pada media pembelajaran <i>flipbook</i> materi ASEAN dalam memotivasi peserta didik	5	(Sangat Valid)
7	Kemampuan kalimat pada media pembelajaran <i>flipbook</i> materi ASEAN dalam mendorong kreativitas peserta didik	4	(Valid)
8	Kemampuan kalimat dalam media pembelajaran <i>flipbook</i> materi ASEAN mendorong minat peserta didik	4	(Valid)

9	Kesesuaian media <i>flipbook</i> pada pembelajaran IPS materi ASEAN pada kemampuan kognitif peserta didik	5	(Sangat Valid)
10	Kesesuaian media dengan pembelajaran IPS materi ASEAN dengan kemampuan afektif peserta didik	4	(Valid)
11	Kesesuaian kalimat dengan materi ASEAN pada media pembelajaran <i>flipbook</i>	5	(Sangat Valid)
12	Ketetapan istilah pada media <i>flipbook</i> pembelajaran IPS materi ASEAN	4	(Valid)
13	Kejelasan penggunaan symbol pada media <i>flipbook</i> pembelajaran IPS materi ASEAN	5	(Sangat Valid)

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan:

$$P = (x / (\sum xi) \times 100\%$$

$$= (59/65) \times 100\%$$

$$= 90,76\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator bahasa diperoleh skor yaitu **“90,76%”** dengan kriteria **“Sangat Valid”**, Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut **“Layak”** untuk digunakan.

d. Deskripsi Hasil Uji Kepraktisan Media

Tahapan uji coba produk, peneliti melakukan uji kepraktisan dengan guru yang ada di SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning. Adapun hasil analisis uji coba yang telah dilakukan kepada guru dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5 Data analisis kepraktisan produk oleh guru

NO	Aspek yang dinilai	X	Kriteria
1	Media yang disajikan menarik secara Visual	5	(Sangat valid)
2	Gambar yang disajikan jelas	5	(Sangat valid)
3	Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi pembelajaran	5	(Sangat valid)
4	Media yang digunakan mudah untuk dioperasikan	5	(Sangat valid)
5	Penggunaan media dapat meningkatkan berpikir kritis	4	(Valid)
6	Ketepatan materi dengan tujuan Pembelajaran	4	(Valid)
7	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	5	(Sangat valid)
8	Penyampaian materi yang berurutan	5	(Sangat valid)
9	Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran	5	(Sangat valid)
10	Penggunaan media dapat menarik minat serta perhatian siswa	5	(Sangat valid)

Data analisis yang diatas merupakan hasil perhitungan dengan rumus:

$$P = (x/(\sum xi) \times 100\%$$

$$= (48/50) \times 100\%$$

$$= 96 \% \text{ (Sangat Praktis)}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh uji kepraktisan media oleh guru, media *flipbook* pembelajaran IPS materi ASEAN, mendapatkan hasil dengan proporsi “96 %”. Menurut guru, media *flipbook* termasuk dalam kategori “sangat praktis dan tidak perlu melakukan revisi”. Maka dari itu, peneliti dapat melanjutkan tahap berikutnya.

Peneliti juga uji kepraktisan media kepada 10 orang peserta di kelas V SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning yang akan melakukan uji kepraktisan produk. Hasil analisis uji kepraktisan yang telah dilakukan kepada peserta didik dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6 Data analisis kepraktisan oleh siswa

NO	Pernyataan											F	N
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Peserta Didik 1	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	48	50
2	Peserta Didik 2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
3	Peserta Didik 3	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	47	50
4	Peserta Didik 4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
5	Peserta Didik 5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	48	50
6	Peserta Didik 6	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	48	50
7	Peserta Didik 7	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	47	50
8	Peserta Didik 8	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49	50
9	Peserta Didik 9	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49	50
10	Peserta Didik 10	4	5	5	5	4	3	5	5	5	5	46	50
Jumlah												482	500
Rata-Rata Kepraktisan												96,4 %	

Data analisis yang ada di atas merupakan hasil perhitungan:

$$P = (x / (\sum xi)) \times 100\%$$

$$= (482/500) \times 100\%$$

$$= 96,4 \% \text{ (Sangat Praktis)}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari peserta didik pada uji coba kelompok kecil, media *flipbook* pembelajaran IPS dengan proporsi “**96,4 %**”

e. **Pembahasan Penelitian**

Media pembelajaran berbasis *flipbook* menggunakan Aplikasi *kvisoft flipbook maker* sebagai produk yang dikembangkan melalui beberapa tahapan sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi. Akan tetapi, karena keterbatasan waktu penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap implementasi saja. Kemudian akan diuji kelayakan dari media pembelajaran yang sudah dikembangkan ini.

Pengembangan media pembelajaran ini dimulai dari tahap analisis. Pada tahap analisis bertujuan untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap ini terdiri dari tahapan analisis kebutuhan siswa, tahap karakteristik siswa, tahap analisis kurikulum dan analisis media. Dari hasil analisis kebutuhan siswa ini dapat dilihat bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Selanjutnya dilakukan tahap analisis karakteristik siswa dapat

dilihat bahwa siswa sangat aktif dengan media pembelajaran *flipbook*. Pada tahap analisis kurikulum peneliti membuat bahan ajar berdasarkan kurikulum yang sesuai dengan sekolah yaitu kurikulum 2013 dan analisis media dilakukan untuk mengetahui kemampuan media dalam menyampaikan materi yang akan digunakan.

Kemudian tahap *design* (perancangan), yaitu pembuatan *flipbook* terdiri dari desain utama dan materi. Desain utama dibuat untuk menyusun kerangka media. Dalam *flipbook* ini, terlebih dahulu dirancang sebelum materi dibuat, agar mengetahui garis-garis besar materi.

Tahap berikutnya dalam penelitian pengembangan media ini adalah tahap *development* (pengembangan) dengan cara pembuatan media yang sesungguhnya, sesuai dengan *flipbook* yang sudah dirancang dan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan.

Tahap akhir pada penelitian pengembangan media ini adalah tahap *implementation* (implementasi). Media tersebut diuji kelayakannya berupa memberi penilaian oleh para validator dan diuji kepraktisannya oleh guru dan siswa.

Berdasarkan analisis penilaian media oleh Validator Media diperoleh nilai “98,7%”, Validator Materi “84%“, Validator Bahasa “90,76%“, dan respon peserta didik “94,57%“ dengan kriteria “Sangat Valid”, yang artinya media “Layak” untuk digunakan dalam proses

belajar mengajar. Kemudian hasil penilaian kepraktisan media oleh guru menunjukkan hasil nilai yaitu “96%” dan respon peserta didik “ 96,4%” dengan kriteria “Sangat Praktis”, yang artinya media “Layak” untuk digunakan dalam media pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* menggunakan *kvisoft flipbook maker* pada materi ASEAN di SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu tahap *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Namun, pada penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap implementasi saja. Peneliti memodifikasi media pembelajaran sesuai kebutuhan.
 - a. Tahap *Analysis* (analisis) dilakukan dengan menganalisis kebutuhan siswa, analisis karakteristik siswa, analisis kurikulum dan analisis media.
 - b. Tahap *Design* (perancangan) dilakukan dengan pembuatan *E-modul* yang terdiri dari desain utama dan materi, dan Perancangan Isi materi dibuat berdasarkan analisis kurikulum serta mempersiapkan referensi dari beberapa sumber yang relevan.
 - c. Tahap *Development* (Pengembangan) dilakukan dengan cara pembuatan media yang sesungguhnya, sesuai dengan *flipbook*

yang sudah dirancang yang berisikan tampilan pembuka (cover, KI,KD,Indikator, Tujuan Pembelajaran, Daftar Isi) , Materi, Video Pembelajaran, dan Latihan soal dan dibuat berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan.

- d. Tahap *implementation* (implementasi). Media tersebut diuji kelayakannya berupa memberi penilaian oleh para validator dan diuji kepraktisannya oleh guru dan siswa.
2. Media pembelajaran *flipbook* menggunakan *kvisoft flipbook maker* pada materi ASEAN di SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning “Layak” digunakan ditinjau dari aspek kevalidan. Adapun Aspek kevalidan dan kepraktisan ditinjau dari hasil penilaian oleh Validator Media diperoleh nilai “98,7%”, Validator Materi “84%“, Validator Bahasa “90,76%“, dan respon peserta didik “94,57%“ dengan kriteria “Sangat Valid”, yang artinya media “Layak” untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Kemudian hasil penilaian kepraktisan media oleh guru menunjukkan hasil nilai yaitu “96%” dan respon peserta didik “ 96,4%“ dengan kriteria “Sangat Praktis”, yang artinya media “Layak” untuk digunakan dalam media pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan simpulan diatas maka dapat disarankan:

1. Sebaiknya guru lebih belajar memanfaatkan kemampuan dalam bidang teknologi, karena seiring dengan kemajuan teknologi maka dunia pendidikan juga akan membutuhkan

teknologi sebagai salah satu komponen penting dalam penunjang proses pembelajaran.

2. Perlunya penelitian lebih lanjut tentang penggunaan media pembelajaran *flipbook* apakah dapat digunakan untuk mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang lain.
3. Untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang bermanfaat bagi pembelajaran siswa, pengembangan program media pembelajaran dilakukan oleh pengembang teknologi pendidikan dan guru melalui tahapan pada metode *Research and Development*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech*, 1(1), 9–20.
- 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>
- Ahmad, S. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS disekolah Dasar*. KENCANA.
- Ahmad, S. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS disekolah Dasar*. KENCANA.
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>
- Aperta, M., & Amini, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Bebas Kvisoft Flipbook Maker Pro di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1025–1032.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Patmawati, D., Ws, R., & Halimah, M. (2018). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar. *All Rights Reserved*, 5(2), 308–316. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Irmawati, I., Degeng, I. N. S., & Djatmika, E. T. (2017). Multimedia Pembelajaran IPS Materi Kondisi Geografis Wilayah Indonesia pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(5), 604–609.
- Junedi, B., Mahuda, I., & Kusuma, J. W. (2020). Optimalisasi keterampilan pembelajaran abad 21 dalam proses pembelajaran pada Guru MTs Massaratul Mut'allimin Banten. *Transformasi: Jurnal Pengabdian*

- Masyarakat*, 16(1), 63–72. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v16i1.1963>
- Jumriani, Syaharuddin, & Mutiani. (2021). Komponen Kurikulum IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1120–1129. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/896>
- Krueger, R. F., & Kling, K. C. (2004). Self-report. *Encyclopedia of Psychology*, Vol. 7., 220–224. <https://doi.org/10.1037/10522-098>
- Mulyaningsih, N. N., & Saraswati, D. L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.24127/jpf.v5i1.741>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Oktaviani, S., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Media Animation Game Geometry Smart Choice untuk Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2769–2775. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.970>
- Saleh, M. S., & Malinta, S. S. (2020). Survei Minat Belajar Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Smpn 30 Makassar. *Kinestetik*, 4(1), 55–62. <https://doi.org/10.33369/jk.v4i1.10347>
- Setyosari, P. (2020). *Metode Penelitian PENDIDIKAN & PENGEMBANGAN. KENCANA*.
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2017). Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9(2), 101–116. <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>
- Sugiyono, 2017, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- 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>

LAMPIRAN

Lampiran 1

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi : ASEAN
Kelas/Semester : V/II

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
1.3 Menenal dan mengetahui sejarah berdirinya ASEAN, negara-negara pendiri	<ul style="list-style-type: none">• Menyebutkan negara pendiri ASEAN• Menjelaskan sejarah terbentuknya	<ul style="list-style-type: none">• Mengetahui sejarah, tujuan berdirinya ASEAN• Menyebutkan nama negara pendiri ASEAN dan lambang-lambang	<ul style="list-style-type: none">• Mengerjakan soal tertulis dan soal lisan mengenai sejarah ASEAN	2x35 Menit	<ul style="list-style-type: none">• Penilaian sikap• Penilaian tes lisan dan tertulis• Penilaian tugas individu	<ul style="list-style-type: none">• Buku Tema IPS kelas V SD/MI• Internet

<p>ASEAN, tujuan didirikannya ASEAN, dan lambang- lambang ASEAN</p>	<p>ASEAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tujuan terbentuknya ASEAN • Menyebutkan lambang-lambang ASEAN 	<p>ASEAN</p>				
---	---	--------------	--	--	--	--

Mengetahui,
Kepala SDIT Ar-Rahmah Rahuning



Zainal Abidin Marpaung, SE.I

Guru Kelas V



Hatta Arifsyah, S.Pd

Lampiran 2

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Nama Sekolah : SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi : ASEAN
Kelas/Semester : V/II
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Tujuan Pembelajaran :

- Siswa mampu menyebutkan negara pendiri ASEAN.
- Siswa mampu menjelaskan sejarah berdirinya ASEAN.
- Siswa mampu mengklasifikasikan tujuan terbentuknya ASEAN dengan benar.
- Siswa mampu menjelaskan bentuk dan warna lambang-lambang ASEAN dengan benar.
- Siswa mampu menjelaskan 10 negara anggota ASEAN.

B. Langkah-langkah Pembelajaran

Tahap	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan Pembuka	1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran	1. Siswa menjawab salam yang disampaikan oleh guru. 2. Siswa membaca doa	15 Menit

	<p>siswa.</p> <p>2. Kelas dilanjutkan dengan membaca doa bersama.</p>	bersama-sama.	
Kegiatan Inti	<p>3. Melakukan apersepsi dengan tanya jawab kepada siswa mengenai materi sejarah berdirinya ASEAN, negara terbentuknya ASEAN, tujuan didirikannya ASEAN, dan lambang-lambang ASEAN.</p> <p>4. Menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang harus dicapai oleh siswa dan metode yang digunakan.</p> <p>5. Memberikan contoh negara anggota ASEAN.</p> <p>6. Meminta siswa menyebutkan negara anggota ASEAN.</p>	<p>1. Menyimak dengan baik pengantar yang diberikan oleh guru.</p> <p>2. Menyimak penjelasan guru.</p> <p>3. Menyebutkan bentuk negara anggota ASEAN.</p> <p>4. Menyebutkan bentuk dan warna lambang-lambang ASEAN.</p> <p>5. Menyimak penjelasan guru</p> <p>6. Memahami media buku <i>digital</i> tentang ASEAN yang telah guru sediakan</p> <p>7. Meminta kepada siswa untuk mengidentifikasi tujuan berdirinya ASEAN</p> <p>8. Membahas bentuk dan warna lambang-lambang ASEAN yang telah</p>	40 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> 7. Menjelaskan materi ASEAN 8. Menayangkan media <i>flipbook</i> tentang ASEAN kepada siswa 9. Menyajikan dan menjelaskan bentuk dan warna lambang-lambang ASEAN 10. Meminta kepada siswa untuk mengidentifikasi sejarah dan tujuan ASEAN 	<p>diidentifikasi oleh siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Mengerjakana soal yang telah diberikan oleh guru 10. Meminta siswa untuk mengumpulkan soal yang telah dikerjakan 	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan penguatan atas materi yang telah diajarkan 2. Menyakan pesan mengenai pelajaran yang baru saja diperoleh 3. Memberikan motivasi atau penguatan positif untuk memotivasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimak dengan baik penguatan yang diberikan oleh guru 2. Mencatat hal-hal penting yang dijelaskan oleh guru 3. Bertanya apabila ada hal yang belum dimengerti 4. Menyampaikan pesan dan kesan 	10 menit

	<p>agar siswa lebih giat lagi dalam belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kelas ditutup dengan membaca doa 	<p>selama pembelajaran berlangsung</p> <p>5. Membaca doa bersama sama</p>	
--	--	---	--

C. Penilaian

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan guru atau menggunakan indikator tertentu.

Mengetahui,

Kepala SDIT Ar-Rahmah Rahuning



Zainal Abidin, Marpaung, SE.I

Guru Kelas V



Hatta Arifsyah, S.Pd

Lampiran 3

**INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH AHLI MEDIA**

Nama : Ummi Zahara Azmi
 Materi Pokok : ASEAN
 Nama Validator : Muhammad Arifin, M.Pd
 Hari/Tanggal :

- a. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media video animasi pada pembelajaran IPS materi ASEAN di Kelas V SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning Kab. Asahan.
- b. Pendapat, kritik, penilaian, komentar, saran, dan koreksi dari bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki/meningkatkan kualitas media ini. Bapak/Ibu dapat memberi tanda "✓" di bawah skor penilaian berikut sesuai pendapat Bapak/Ibu

Keterangan	Skor
Sangat Kurang Baik (SKB)	1
Kurang Baik (KB)	2
Cukup Baik (CB)	3
Baik (B)	4
Sangat Baik Sekali (SBS)	5

- c. Kami juga berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan komentar/saran secara tertulis pada kolom yang tersedia. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, kami ucapkan terima kasih

Indikator	Aspek yang dinilai	Alternatif Pilihan				
		SKB	KB	CB	B	SBS
		1	2	3	4	5
Media	1. Media pembelajaran <i>flipbook</i> dapat dikelola dengan mudah					✓
	2. Media pembelajaran <i>flipbook</i> dapat dikelola dengan mudah dalam pengoperasiannya (navigasi)					✓
	3. Media pembelajaran <i>flipbook</i> dapat dikelola dengan mudah dapat digunakan kembali untuk siswa belajar di rumah				✓	
Tampilan program	4. Tampilan sesuai karakter siswa				✓	
	5. Kekontrasan huruf (<i>font</i>)					✓
	6. Proposi/keterbacaan teks					✓
	7. Kesesuaian <i>flipbook</i> dengan materi					✓
Kebahasaan	8. Kejelasan suara (suara dapat didengar dengan baik dan sudah tepat)					✓
	9. Media tidak membosankan					✓
	10. Bahasa yang digunakan interaktif				✓	
	11. Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
	12. Kualitas <i>flipbook</i>					✓
	13. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
	14. Originalitas media					✓
	15. Mampu mengurangi				✓	

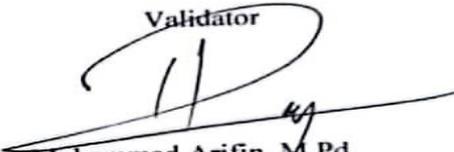
	vebalisme dalam proses mengajar						
	16. Keseluruhan program tersaji secara sistematis						✓

Komentar dan saran oleh Bapak/Ibu Validator

Cover buku sebaiknya diperbaiki mengikuti panduan anak SD kelas 5. Pemilihan jenis font menggunakan font yang tidak berkait dan ukuran font harus di atas 14, sesuai dengan SK 030-2022 tentang peraturan perijinan buku

Medan, 17.05.2023

Validator



Muhammad Arifin, M.Pd
NIDN: 0126007704

Lampiran 4

INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN

OLEH AHLI MATERI

Nama : *Umami Zahara Azmi*
 Materi pokok : *ASEAN*
 Nama Validator : *Hatta Arifsyah, Spd*
 Hari/Tanggal : *Sabtu, Mei 2023*

Petunjuk:

- a. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media video animasi pada pembelajaran IPS materi ASEAN di Kelas V SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning.
- b. Pendapat, kritik, penilaian, komentar, saran, dan koreksi dari bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki/meningkatkan kualitas media ini. Bapak/Ibu dapat memberi tanda "✓" di bawah skor penilaian berikut sesuai pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan	Skor
Sangat Kurang (SK)	1
Kurang (K)	2
Cukup (C)	3
Baik (B)	4
Sangat Baik (SB)	5

- c. Kami juga berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan komentar/saran secara tertulis pada kolom yang tersedia. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, kami ucapkan terima kasih

Indikator	Aspek yang dinilai	Alternatif				
		SK	K	C	B	SB
Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1. Kelengkapan materi					✓
	2. Keluasan materi				✓	
	3. Kedalaman materi				✓	
Keakuratan materi	4. Keakuratan konsep dan defenisi				✓	
	5. Keakuratan prinsip				✓	
	6. Keakuratan fakta dan data				✓	
	7. Keakuratan contoh				✓	
	8. Keakuratan gambar				✓	
	9. Keakuratan gambar				✓	
	10. Keakuratan notasi dan symbol					✓
	11. Keakuratan acuan pustaka				✓	
	Pendukung materi pembelajaran	12. Penalaran (<i>reasoning</i>)				✓
13. Keterkaitan						✓
14. Komunikasi (<i>write and talk</i>)					✓	
15. Penerapan					✓	
16. Kemenarikan materi						✓
17. Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh					✓	
Kemuktahiran	18. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu				✓	
	19. Gambar dan ilustrasi actual				✓	
	20. Kemuktahiran pustaka				✓	

Komentar dan saran oleh Bapak/Ibu Validator

Reubelajaran yang di lakukan dengan menggunakan Media Video animasi Sangat baik, seluruh Masid menjadi lebih fokus dalam mengikuti dan memahami materi. Namun ada sedikit bahasa yang kurang cocok dalam video animasi, tapi secara keseluruhan sudah baik.

Medan, Mei 2023

Validator



Hatta Arifsyah, S.Pd.

Lampiran 5

**INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH AHLI BAHASA**

Nama : Ummi Zahara Azmi
 Materi Pokok : ASEAN
 Nama Validator : Dr. Charles Butar-Butar, M.Pd
 Hari/Tanggal :

- a. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media video animasi pada pembelajaran IPS materi ASEAN di Kelas V SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning Kab. Asahan
- b. Pendapat, kritik, penilaian, komentar, saran, dan koreksi dari bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki/meningkatkan kualitas media ini. Bapak/Ibu dapat memberi tanda "✓" di bawah skor penilaian berikut sesuai pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan	Skor
Sangat Kurang Baik (SKB)	1
Kurang Baik (KB)	2
Cukup Baik (CB)	3
Baik (B)	4
Sangat Baik Sekali (SBS)	5

- c. Kami juga berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan komentar/saran secara tertulis pada kolom yang tersedia. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, kami ucapkan terima kasih

Indikator	Aspek yang dinilai	Alternatif Pilihan				
		SKB 1	KB 2	CB 3	B 4	SBS 5
Lugas	1. Persyaratan struktur kalimat pada media pembelajaran <i>flipbook</i> materi ASEAN					✓
	2. Penggunaan kalimat pada pembelajaran ASEAN dengan media <i>flipbook</i> sudah efektif					✓
	3. Penggunaan kalimat pada media pembelajaran <i>flipbook</i> materi ASEAN sesuai usia peserta didik				✓	
Komunikatif	4. Kejelasan pesan dalam materi ASEAN dengan media <i>flipbook</i>					✓
	5. Kejelasan informasi dalam materi ASEAN dengan media <i>flipbook</i>				✓	
Dialog dan interaktif	6. Kejelasan kalimat dalam materi ASEAN dengan media <i>flipbook</i> dalam memotivasi peserta didik					✓
	7. Kemampuan kalimat dalam materi ASEAN dengan media				✓	

	<i>flipbook</i> mendorong kreativitas peserta didik						
	8. Kemampuan kalimat dalam materi ASEAN dengan media <i>flipbook</i> meningkatkan berpikir kritis peserta didik					✓	
	9. Kesesuaian media, media pembelajaran IPS materi ASEAN dengan <i>flipbook</i> terhadap kemampuan kognitif peserta didik						✓
Karakter perkembangan peserta didik	10. Kesesuaian media, media pembelajaran <i>flipbook</i> pada materi ASEAN dengan kemampuan efektif peserta didik					✓	
	11. Kesesuaian media, media pembelajaran <i>flipbook</i> pada materi ASEAN						✓
Penggunaan istilah dan symbol	12. Ketetapan istilah pada media pembelajaran <i>flipbook</i> pada materi simbol-simbol atau lambang ASEAN					✓	
	13. Kejelasan penggunaan symbol pada media pembelajaran <i>flipbook</i> materi						✓

	ASEAN						
--	-------	--	--	--	--	--	--

Komentar dan saran oleh Bapak/Ibu Validator

.....
.....
.....
.....

Medan, 2023

Validator


Drs. Charles Butar-Butar, M.Pd

Lampiran 6

Angket Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPS Kelas
5 SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning untuk siswa

Nama : RizFhika Dwi Utami

Kelas : 5 SD IT

Nama Sekolah: ar-rahman kecamatan Rahuning

Pilih salah satu alternatif yang tersedia dengan memberikan tanda (✓) pada jawaban yang anda pilih

5 = sangat setuju

4 = setuju

3 = kurang setuju

2 = tidak setuju

1 = sangat tidak setuju

NO	Pertanyaan Angket	5	4	3	2	1
1.	Saya lebih suka dengan menggunakan media <i>flipbook</i>	✓				
2.	Saya lebih biasa mengikuti belajar dengan baik tentang apa yang dijelaskan guru	✓				
3.	Saya merasa cepat bosan apabila mengikuti belajar hanya mencatat dan mendengarkan saja tanpa ada pendekatan secara langsung		✓			
4.	Belajar dengan metode ceramah membuat saya lebih cepat bosan dan cenderung lebih suka berbicara dengan teman dibandingkan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru		✓			
5.	Saya lebih senang berdiskusi membahas tentang materi pelajaran dengan teman saya	✓		✓		
6.	Saya kurang biasa paham dengan jenis materi yang disampaikan hanya dengan menggunakan metode ceramah saja tanpa ada contoh-contoh gambar dan video	✓		✓		

Angket Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPS Kelas
5 SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning untuk siswa

Nama : HAFIS SAMUDRA S.P

Kelas : ✓

Nama Sekolah: SDIT ar-Rahmah Kecamatan Rahuning

Pilih salah satu alternatif yang tersedia dengan memberikan tanda (✓) pada jawaban yang anda pilih

5 = sangat setuju

4 = setuju

3 = kurang setuju

2 = tidak setuju

1 = sangat tidak setuju

NO	Pertanyaan Angket	5	4	3	2	1
1.	Saya lebih suka dengan menggunakan media <i>flipbook</i>	✓				
2.	Saya lebih biasa mengikuti belajar dengan baik tentang apa yang dijelaskan guru	✓				
3.	Saya merasa cepat bosan apabila mengikuti belajar hanya mencatat dan mendengarkan saja tanpa ada pendekatan secara langsung	✓				
4.	Belajar dengan metode ceramah membuat saya lebih cepat bosan dan cenderung lebih suka berbicara dengan teman dibandingkan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru	✓				
5.	Saya lebih senang berdiskusi membahas tentang materi pelajaran dengan teman saya	✓				
6.	Saya kurang biasa paham dengan jenis materi yang disampaikan hanya dengan menggunakan metode ceramah saja tanpa ada contoh-contoh gambar dan video	✓				

Angket Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPS Kelas
5 SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning untuk siswa

Nama : Luaman Wahyu R.

Kelas : V (11111)

Nama Sekolah : SD IT arrahmah

Pilih salah satu alternatif yang tersedia dengan memberikan tanda (✓) pada jawaban yang anda pilih

5 = sangat setuju

4 = setuju

3 = kurang setuju

2 = tidak setuju

1 = sangat tidak setuju

NO	Pertanyaan Angket	5	4	3	2	1
1.	Saya lebih suka dengan menggunakan media <i>flipbook</i>		✓			
2.	Saya lebih biasa mengikuti belajar dengan baik tentang apa yang dijelaskan guru	✓				
3.	Saya merasa cepat bosan apabila mengikuti belajar hanya mencatat dan mendengarkan saja tanpa ada pendekatan secara langsung	✓				
4.	Belajar dengan metode ceramah membuat saya lebih cepat bosan dan cenderung lebih suka berbicara dengan teman dibandingkan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru	✓				
5.	Saya lebih senang berdiskusi membahas tentang materi pelajaran dengan teman saya	✓				
6.	Saya kurang biasa paham dengan jenis materi yang disampaikan hanya dengan menggunakan metode ceramah saja tanpa ada contoh-contoh gambar dan video	✓				

Lampiran 7

Uji kelayakan Produk Oleh Ahli Materi

Nama Ahli Materi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Hatta Arifsyah, S.Pd	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4
Jumlah	84																			
Rata-rata	4,2																			
Presentasi	84%																			

Skor	Kriteria	Presentasi
5	Sangat Baik	90% x 100%
4	Baik	70% x 89%
3	Cukup Baik	50% x 69%
2	Kurang Baik	30% x 49 %
1	Sangat Kurang Baik	0% x 29%

Jadi hasilnya = 84% (Baik)

Media Pembelajaran *Flipbook* pada Pembelajaran IPS **Baik** digunakan pada kelas V SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning.

Lampiran 8

Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Media

Nama Ahli Media	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Muhammad Arifin, M.Pd.	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5
Jumlah	79															
Rata-rata	4,93															
Presentasi	98,7%															

Skor	Kriteria	Presentasi
5	Sangat Baik	90% x 100%
4	Baik	70% x 89%
3	Cukup Baik	50% x 69%
2	Kurang Baik	30% x 49 %
1	Sangat Kurang Baik	0% x 29%

Jadi hasilnya = 98,7% (Sangat Baik)

Media Pembelajaran *Flipbook* pada Pembelajaran IPS **Sangat Baik** digunakan pada kelas V SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning.

Lampiran 9

Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Bahasa

Nama Ahli Bahasa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Drs. Charles Butar Butar, M.Pd	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5
Jumlah	59												
Rata-rata	4,5												
Presentasi	90,76%												

Skor	Kriteria	Presentasi
5	Sangat Baik	90% x 100%
4	Baik	70% x 89%
3	Cukup Baik	50% x 69%
2	Kurang Baik	30% x 49 %
1	Sangat Kurang Baik	0% x 29%

Jadi hasilnya = 90,76% (Sangat Baik)

Media Pembelajaran *Flipbook* pada Pembelajaran IPS **Sangat Baik** digunakan pada kelas V SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning.

Lampiran 10

Uji Kelayakan Produk Menurut Siswa

NO	Siswa	Hasil Angket	Data Mentah	Nilai	Kriteria
1	HNS	29	0,96%	96	Sangat Baik
2	RN	29	0,96%	96	Sangat Baik
3	FA	29	0,96%	96	Sangat Baik
4	LW	29	0,96%	96	Sangat Baik
5	HS	30	0,01%	100	Sangat Baik
6	RDU	28	0,93%	93	Sangat Baik
7	AZ	30	0,01%	100	Sangat Baik
8	AR	29	0,96%	96	Sangat Baik
9	RA	30	0,01%	100	Sangat Baik
10	RS	29	0,96%	96	Sangat Baik
11	RZ	30	0,01%	100	Sangat Baik
12	AP	28	0,93%	93	Sangat Baik
13	PRA	28	0,93%	93	Sangat Baik
14	RZ	29	0,96%	96	Sangat Baik
15	SL	28	0,93%	93	Sangat Baik
16	NSP	28	0,93%	93	Sangat Baik
17	KAN	26	0,86%	86	Baik
18	MH	28	0,93%	93	Sangat Baik
19	AH	20	0,80%	80	Baik
20	TZQ	29	0,96%	96	Sangat Baik
21	ZM	28	0,93%	93	Sangat Baik
22	SAP	28	0,93%	93	Sangat Baik
23	BN	29	0,96%	96	Sangat Baik
24	RN	29	0,96%	96	Sangat Baik
25	AS	28	0,93%	93	Sangat Baik
26	AT	29	0,96%	96	Sangat Baik
27	MAF	28	0,93%	93	Sangat Baik
28	AHD	29	0,96%	96	Sangat Baik
Jumlah				2.648	Sangat Baik
Rata-Rata Presentasi				94,57%	

Lampiran 11

**Angket Kepraktisan Media Pembelajaran *Flipbook* pada Pembelajaran IPS Kelas 5
Oleh Guru**

Penyusun : Ummi Zahara Azmi
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Nama Guru : Hatta Arifsyah, S.Pd
 Petunjuk :

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran sebagai berikut :

- 1 = Sangat Kurang Baik
 2 = Kurang Baik
 3 = Cukup Baik
 4 = Baik
 5 = Sangat Baik Sekali

Aspek Kelayakan Isi

No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Media yang disajikan menarik secara visual					✓
2	Gambar yang disajikan tidak pecah					✓
3	Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi pembelajaran					✓
4	Media yang digunakan mudah untuk dioperasikan					✓
5	Penggunaan media dapat meningkatkan berpikir kritis				✓	
6	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
7	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD)					✓
8	Penyampaian materi yang berurutan					✓
9	Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran					✓
10	Penggunaan media dapat menarik minat serta perhatian siswa					✓

Rahuning, 2023



Hatta Arifsyah, S.Pd

Lampiran 12

**Angket Kepraktisan Media Pembelajaran *Flipbook* pada Pembelajaran IPS Kelas 5
Oleh Peserta Didik**

Penyusun : Ummi Zahara Azmi
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Nama Peserta Didik : Rizka Salsabila

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan sebagai berikut:

- 1 = Sangat Kurang Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Cukup Baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik Sekali

No	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Saya sangat tertarik dengan media <i>flipbook</i>					✓
2	Saya memiliki kemampuan untuk meningkatkan berpikir kritis					✓
3	Saya merasa kecewa jika guru tidak mengajarkan materi yang berkaitan dengan berpikir kritis					✓
4	Saya selalu bersungguh-sungguh mengikuti materi yang berkaitan dengan berpikir kritis					✓
5	Saya bersemangat saat pembelajaran menggunakan media <i>flipbook</i>				✓	
6	Saya dapat lebih mudah memahami materi sejarah dan negara-negara ASEAN melalui media <i>flipbook</i>				✓	
7	Saya merasa termotivasi dengan adanya media <i>flipbook</i> tersebut					✓
8	Belajar menggunakan media <i>flipbook</i> pada pembelajaran IPS lebih menyenangkan					✓
9	Saya menjadi lebih tau tentang sejarah dan negara-negara ASEAN					✓
10	Saya lebih cepat memahami pembelajaran dengan adanya media gambar dan suara					✓

**Angket Kepraktisan Media Pembelajaran *Flipbook* pada Pembelajaran IPS Kelas 5
Oleh Peserta Didik**

Penyusun : Ummi Zahara Azmi

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Peserta Didik : *adehAFifah Purriana*

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan sebagai berikut:

- 1 = Sangat Kurang Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Cukup Baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik Sekali

No	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Saya sangat tertarik dengan media <i>flipbook</i>					✓
2	Saya memiliki kemampuan untuk meningkatkan berpikir kritis					✓
3	Saya merasa kecewa jika guru tidak mengajarkan materi yang berkaitan dengan berpikir kritis					✓
4	Saya selalu bersungguh-sungguh mengikuti materi yang berkaitan dengan berpikir kritis				✓	
5	Saya bersemangat saat pembelajaran menggunakan media <i>flipbook</i>				✓	
6	Saya dapat lebih mudah memahami materi sejarah dan negara-negara ASEAN melalui media <i>flipbook</i>					✓
7	Saya merasa termotivasi dengan adanya media <i>flipbook</i> tersebut					✓
8	Belajar menggunakan media <i>flipbook</i> pada pembelajaran IPS lebih menyenangkan					✓
9	Saya menjadi lebih tau tentang sejarah dan negara-negara ASEAN				✓	
10	Saya lebih cepat memahami pembelajaran dengan adanya media gambar dan suara					✓

**Angket Kepraktisan Media Pembelajaran *Flipbook* pada Pembelajaran IPS Kelas 5
Oleh Peserta Didik**

Penyusun : Ummi Zahara Azmi

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nama Peserta Didik : *Raqilla Zafaratu Nadika*

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan sebagai berikut:

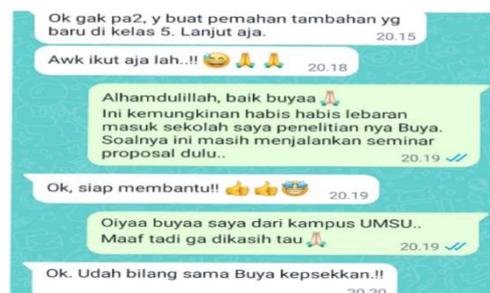
- 1 = Sangat Kurang Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Cukup Baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik Sekali

No	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Saya sangat tertarik dengan media <i>flipbook</i>					✓
2	Saya memiliki kemampuan untuk meningkatkan berpikir kritis					✓
3	Saya merasa kecewa jika guru tidak mengajarkan materi yang berkaitan dengan berpikir kritis					✓
4	Saya selalu bersungguh-sungguh mengikuti materi yang berkaitan dengan berpikir kritis					✓
5	Saya bersemangat saat pembelajaran menggunakan media <i>flipbook</i>					✓
6	Saya dapat lebih mudah memahami materi sejarah dan negara-negara ASEAN melalui media <i>flipbook</i>					✓
7	Saya merasa termotivasi dengan adanya media <i>flipbook</i> tersebut					✓
8	Belajar menggunakan media <i>flipbook</i> pada pembelajaran IPS lebih menyenangkan					✓
9	Saya menjadi lebih tau tentang sejarah dan negara-negara ASEAN					✓
10	Saya lebih cepat memahami pembelajaran dengan adanya media gambar dan suara					✓

Lampiran 13

DOKUMENTASI

Link <https://online.fliphtml5.com/msajf/sgcz/>



Proses pembelajaran, pembagian angket, dan foto bersama pihak sekolah





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

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

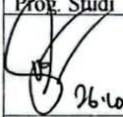
Nama Mahasiswa : Ummi Zahara Azmi

N P M : 1902090058

Program Studi : PGSD

Kredit Kumulatif : 119 SKS

IPK = 3,71

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Flipbook Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 5 SDIT Ar Rahmah Kecamatan Rahuning	3/10/2022 
	Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 5 SDIT Ar Rahmah Kecamatan Rahuning	
	Pengaruh Model Pembelajaran Team Quiz terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 5 SDIT Ar Rahmah Kecamatan Rahuning	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 26 Oktober 2022

Hormat Pemohon,



Ummi Zahara Azmi

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

FORM K 2



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

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ummi Zahara Azmi
 NPM : 1902090058
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

" Pengembangan Media Flipbook Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 5 SDIT Ar Rahmah Kecamatan Rahuning "

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Karina Wanda S.Pd, M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 27 Oktober 2022
 Hormat Pemohon,

Ummi Zahara Azmi

Dibuat Rangkap3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2576 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2022
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal**
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Ummi Zahara Azmi**
 N P M : 1902090058
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Flipbook Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SD IT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning

Pembimbing : **Karina Wanda, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 31 Oktober 2023

Medan, 05 Rab'ul Akhir 1444 H
 31 Oktober 2022 M



Wassalam
 Dekan

Dra. Hj. Samsu Yurnita, M.Pd
 NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :
 1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR





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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-I Bagi:

Nama : Ummi Zahara Azmi
 NPM : 1902090058
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Digital Pada
 Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa
 Kelas 5 SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak
 melakukan seminar proposal

Diketahui Oleh:

Disetujui Oleh:

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Pembimbing,

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITASMUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30 Website:
<http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : UMMI ZAHARA AZMI
NPM : 1902090058
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 5 SDIT Ar-Rahmah Kecamatan Rahuning
Nama Pembimbing : Karina Wanda, S.Pd., M.Pd

Tanggal	Bimbingan Proposal	Paraf	Keterangan
24/10/22	Ace Judul Proposal		
19/01/23	Revisi Penulisan		
25/01/23	Revisi Latar belakang dan observasi awal		
27/01/23	Revisi Landasan Teoritis		
31/01/23	Revisi Sumber dan Kutipan		
08/01/23	Revisi Kerangka berpikir		
17/01/23	Ace Proposal		

Ketuan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, 19 Januari 2023

Dosen Pembimbing
Riset Mahasiswa

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd



SURAT KETERANGAN

Nomor : 047/V/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : ZAINAL ABIDIN MARPAUNG, SE.I
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit kerja : SDIT Ar-Rahmah Rahuning
 Kec. Rahuning

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : UMMI ZAHRA AZMI
 NPM : 1902090058
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jenis Program : Strata Satu (S1)
 Universitas : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Benar nama tersebut akan melaksanakan *Penelitian* dalam rangka Menyusun Skripsi dengan Judul : *"Pengembangan Media Flipbook Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDIT Ar-Rahmah Rahuning" pada bulan Februari - Mei 2023.*

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rahuning, 31 Mei 2023
 Kepala Sekolah SDIT Ar-Rahmah Rahuning
 Kec. Rahuning


 ZAINAL ABIDIN MARPAUNG, SE.I

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Ummi Zahara Azmi
NPM : 1902090058
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Tempat Tanggal Lahir : Medan, 24 September 2001
Alamat : Desa Rahuning. Dusun 1. Kab. Asahan
No. Hp : 082173230476
Email : ummizahara7@gmail.com
Nama Ayah : Alm. Ahmad Nazri
Nama Ibu : Samini

Pendidikan

- | | |
|------------------------------|-------------------|
| 1. MIS ISLAMIYAH GUPPI MEDAN | Tamat Tahun: 2012 |
| 2. MTsN TANJUNG MORAWA | Tamat Tahun: 2015 |
| 3. SMAN 1 PULAU RAKYAT | Tamat Tahun: 2018 |