

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK
BERBASIS *FLIPBOOK MAKER* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR KOGNITIF SISWA TEMA 3 SUBTEMA 3 “AYO CINTA
LINGKUNGAN” KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Penulisan Skripsi
Sarjana Strata satu (S1) Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



OLEH

JANNATUL AULIYAH
NIM. 117180059

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

2021

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK
BERBASIS *FLIPBOOK MAKER* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR KOGNITIF SISWA TEMA 3 SUBTEMA
"AYO CINTA LINGKUNGAN" KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah Memenuhi Syarat Dan Disetujui

Pada tanggal, , Juli, 2021

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Hafaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

Sukron Fujiaturrahman, M.Pd
NIDN. 0827079002

Menyetujui :

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Ketua Program Studi,



Hafaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS
FLIPBOOK MAKER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
KOGNITIF SISWA TEMA 3 SUBTEMA 3 “AYO CINTA LINGKUNGAN”
KELAS IV SEKOLAH DASAR

Skripsi atas nama Jannatul Auliyah telah dipertahankan didepan dosen penguji
Program Studi pendidikan Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Kamis, 5 Agustus 2021

Dosen Penguji

1. Haifaturrahmah, M.Pd (Ketua)
NIDN. 0804048501
2. Yuni Mariyati, M.Pd (Anggota I)
NIDN. 0806068802
3. Johri Sabarvati, M.PFis (Anggota II)
NIDN. 0804048601



Mengesahkan;

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
NIDN. 0821078501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Jannatul Auliyah

Nim : 117180059

Alamat : BTN, selagalas. Jln Rajawali 1 Perumahan No 05

Memang benar bahwa skripsi yang berjudul ” **Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis *Flipbook Maker* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Tema 3 Subtema 3 “Ayo Cinta Lingkungan” Kelas IV Sekolah Dasar. Tahun Pelajaran 2020/2021**” merupakan karya sendiri dan belum ada yang mengajukan untuk mendapatkan gelar Akademik ditempat manapun.

Skripsi ini merupakan murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan dari pihak manapun, kecuali arahan dari pembimbing. Jika memiliki karya atau pendapat dari orang lain yang telah dipublikasikan, maka itu diacu sebagai sumber dan dicantumkan kedalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 20 Agustus 2021
Yang Membuat Pernyataan



Jannatul Auliyah
Nim:117180059



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.Ahmad Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 168 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jannatul Auliyah
NIM : 117180059
Tempat/Tgl Lahir : Ngau, 22-10-1999
Program Studi : Pendidikan guru sekolah dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
No. Hp : 085 217 963 168
Email : jannatululiyah@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengembangan media pembelajaran tematik berbasis Aulback
Materi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa Tema
3 Subtema 3 "Ayo cinta lingkungan" Kelas IV Sekolah dasar

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 50%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 17. september 2021

Penulis



Jannatul Auliyah
NIM. 117180059

Mengetahui,

Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos. M.A.
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.Ahmad Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
 Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
 Website : <http://www.uib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
 PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jannatul Auliyah
 NIM : 117180059
 Tempat/Tgl Lahir : Ngau 22-10-1999
 Program Studi : Pendidikan guru Sekolah dasar
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 No. Hp/Email : Jannatulauliyah@gmail.com
 Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan Media Pembelajaran tematik berbasis Eupbook
 Mener untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa tema 5
 Subtema 3 "Ayo cinta Lingkungan" kelas IV Sekolah dasar.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 17 September 2021

Penulis



Jannatul Auliyah
 NIM. 117180059

Mengetahui,
 Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.
 NIDN. 0802048904

MOTTO

Allah tidak akan menguji hambanya diluar batas kemampuannya, dan yang terbaik menurut hambanya belum tentu baik buat Allah. Ingat, rencana Allah jauh lebih indah.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Terucap rasa syukur kehadirat Allah SWT, shalawat serta salam atas Nabi Muhammad SAW, penulis persembahkan karya skripsi ini sebagai bukti dan cinta kasih sayang dan terimah kasih kepada:

1. Keluarga tercinta, Bapak moncahayati, dan Ibu Fatimah yang telah memberikan cinta, kasih sayang, pengorbanan, nasihat, semangat, doa yang tiada henti. Mereka yang begitu istimewa dalam hidupnya dan kucintai karena Allah.
2. Tak lupa kusampaikan terima kasih kepada kaka Miftahul Rizky dan Edy Irawan Saputra, Rosdiana yang telah menjaga selama di kota rantauan, yang selalu suport dan menasehati, yang walaupun kadang-kadang bikin emosi juga se. Dan terima kasih pula kepada kedua adik tercinta Sukriadin dan Qurrata, ayun yang selalu memberikan canda tawa. Semoga kita bisa membuat kedua orang tua kita selalu bahagia.
3. Nurwahidah, Mariati, Rahma, Putri, Supi, serta teman-teman PGSD Kelas B yang selalu ada dan berjuang bersama selama 4 tahun.
4. Dan terima kasih untuk diriku sendiri yang selalu berjuang sampai hari ini sehingga menyelesaikan studi dengan tepat waktu.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT dzat yang telah melimpahkan segala karuni-Nya kepada manusia. Dialah yang telah meninggikan langit tanpa penyangga apapun dan telah mengharapkan bumi dengan segala kenikmatan yang tak terhingga, sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal yang berjudul, **Pengembangan Pembelajaran Tematik Berbasis *Flipbook Maker* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Tema 3 Subtema 3 “Ayo Cinta Lingkungan “ Kelas IV Sekolah Dasar** sebagai salah satu persyaratan dalam memunuhi ujian skripsi dan sebagai syarat peneliti untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan sekolah dasar universitas muhammadiyah mataram.

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar serjana PGSD pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih:

1. Dr. H.Arsyad Abd Gani, M.Pd. sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr, Muhammad Nizaar, M.Pd.Si sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Ibu Haifaturrahman, M.Pd. Sebagai dosen pembimbing I, yang telah berkenan memberikan arahan, petunjuk, pembimbingan, dan nasehat dengan penuh kesabaran dalam menyelesaikan penulisa skripsi ini.
5. Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd. Sebagai dosen pembimbing II, yang telah berkenan memberikan arahan, petunjuk, pembimbingan, dan nasehat dengan penuh kesabaran dalam menyelesaikan penulisa skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang tak hentinya memberikan ilmu.
7. Bapak Nurmangсах, S.Pd. SD selaku Kepala Sekolah SDN 3 Batu Kumbang yang sudah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di SDN tersebut.
8. Siswa-siswi kelas IVA dan IVB SDN 3 Batu Kumbang tahun pelajaran 2021/2022 yang telah ikut berpartisipasi dalam penelitian ini.
9. Serta semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi yang tidak mungkin di sebutkan satu persatu.

Penulisan menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulisan menerima saran dan kritik yang membangun. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan khususnya bagi penulis.

Mataram, 22 April 2021
Penulis,

Jannatul Auliyah
NIM 117180059

ABSTRAK

Jannatul Auliyah, 117180059 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS *FLIPBOOK MAKER* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA TEMA 3 SUBTEMA 3 “AYO CINTA LINGKUNGAN” KELAS IV SEKOLAH DASAR 2020/2021. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing I : Haifaturrahmah, M.Pd

Pembimbing II : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yaitu media berbasis *flipbook maker* untuk kelas IV pada tema 3 subtema 3 pembelajaran 1 di SDN 3 Batu kumbang, (1) subjek uji coba terbatas dilakukan pada 10 siswa kelas IVB SDN 3 Batu Kumbang, (2) subjek uji coba lapangan dilakukan pada seluruh siswa kelas IVA yang berjumlah 21 orang di SDN 3 Batu Kumbang. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah *Research and Development* (R&D) Branch. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media berbasis *flipbook maker* untuk meningkatkan hasil belajar dengan hasil presentase ahli media 100% yang dikategorikan (sangat valid) dan presentase ahli materi 81% (valid) sedangkan uji cobat terbatas kelas IVB dengan hasil presentase 82,9% dikategorikan (praktis) dan untuk uji coba lapangan kelas IVA dengan hasil presentase 91% dikategorikan (sangat praktis). Adapun keefektifan media pembelajaran dilihat dari hasil belajar peserta didik yang diukur dengan menggunakan angket hasil belajar yang diberikan kepada peserta didik sebagai uji lapangan yaitu kelas IVA SDN 3 Batu Kumbang, dan memperoleh skor N-Gain 0,86 (tinggi). Selain itu peningkatan hasil belajar media *flipbook maker* dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan diperoleh data yaitu 98% pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media *flipbook maker* yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif

Kata Kunci : *Flipbook Maker*, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Jannatul Auliyah, 117180059. **THE DEVELOPMENT OF THE THEMATIC LEARNING BASED-FLIPBOOK MAKER MEDIA TO IMPROVE STUDENT'S COGNITIVE LEARNING OUTCOMES, THEME 3 SUB-THEMA 3 "Let's Love the Environment" AT THE CLASS IV ELEMENTARY SCHOOL 2020/2021.** A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

First Supervisor : Haifaturrahmah, M.Pd
Second Advisor : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

This research seeks to create a learning media for class IV on topic 3 sub-theme 3 learning 1 at SDN 3 Batu Kumbang, namely a flipbook maker-based media. The trial subjects in this study were divided into two groups: (1) the limited trial was conducted on 10 class IVB students at SDN 3 Batu Kumbang, and (2) the field trial was conducted on all students in class IVA, a total of 21 people at SDN 3 Batu Kumbang. The goal of this research is to create media that uses a flipbook maker to improve cognitive learning results. Researchers employed the Research and Development (R&D) technique and the ADDIE development model to create flip book maker media, which comprised of five stages: analyze, design, development, implementation, and evaluation. The findings show that the flipbook maker-based media to increase learning outcomes THEMA 3 SUB-THEMA 3 learning 1 has been successfully established, with the percentage of media experts characterized as "very valid" at 100% and the number of material experts categorized as "valid" at 81%, while the limited trial for class IVB was categorized as practical with a percentage result of 82.9%, the limited trial for class IV A was categorized as very practical with a percentage result of 91%, and the assessment of student learning outcomes was categorized as very effective with a percentage of 92%.

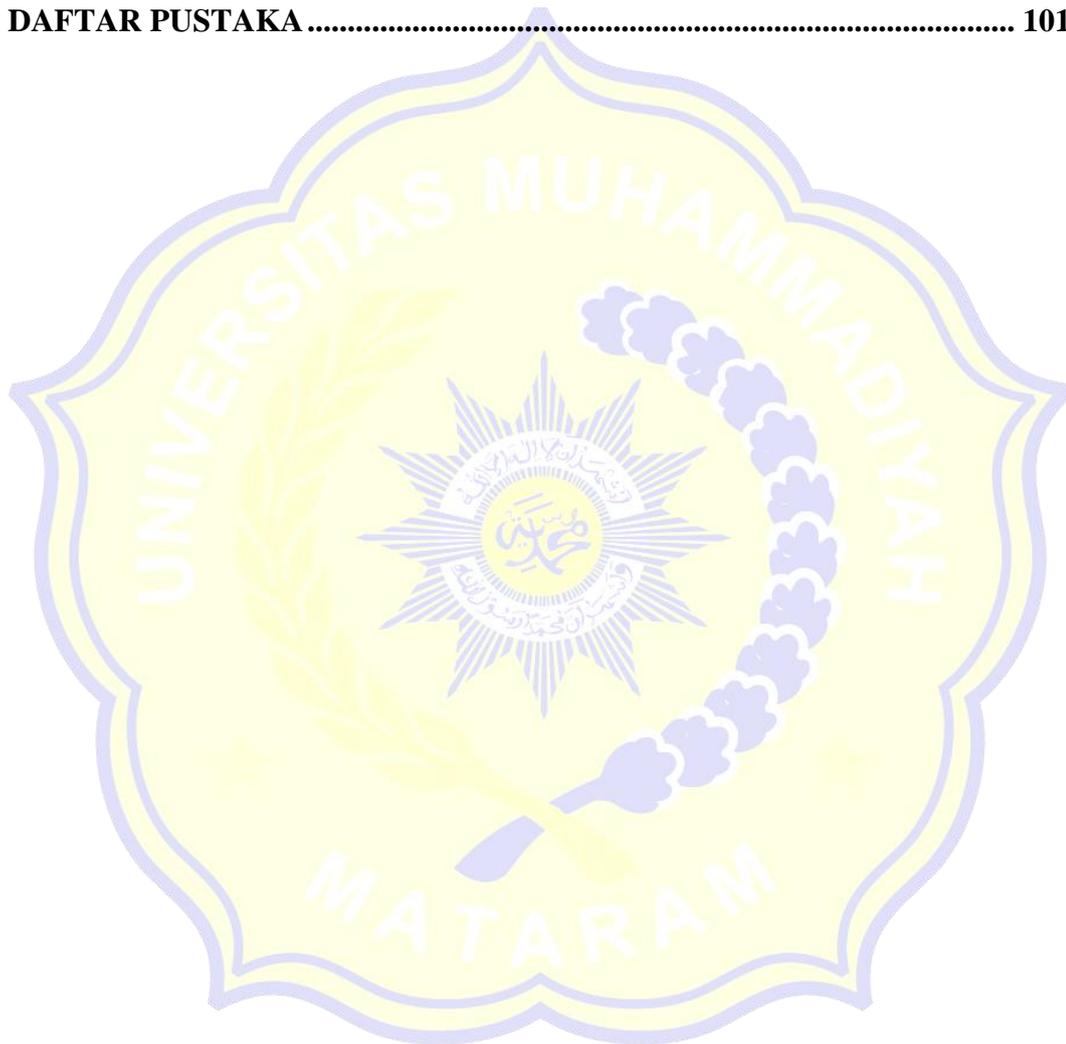
Keywords: *Flipbook Maker, Learning Outcomes.*



DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| COVER | I |
| KATA PENGANTAR..... | II |
| DAFTAR TABEL | V |
| DAFTAR GAMBAR..... | VI |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 6 |
| 1.3 Tujuan Pengembangan | 7 |
| 1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan..... | 7 |
| 1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan..... | 8 |
| 1.6 Batasan Oprasional..... | 9 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 11 |
| 2.1 Kajian Yang Relevan..... | 11 |
| 2.2 Kajian Pustaka | 13 |
| 2.2.1 Media pembelajaran | 13 |
| 2.2.3 Hasil Belajar | 30 |
| 2.2.4 Pembelajaran Tematik..... | 42 |
| 2.4.5 Materi Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran 1..... | 46 |
| BAB III METODE PENGEMBANGAN | 56 |
| 3. 1 Model Pengembangan | 56 |
| 3. 2 Prosedur Pengembangan..... | 57 |
| 3. 3 Uji Coba Produk | 61 |
| 3.3.1 Desain Uji coba Produk..... | 61 |
| 3. 4 Subyek Uji Coba..... | 62 |
| 3. 5 Instrumen Pengumpulan Data | 63 |
| 3.5.1 Intrumen Uji Validasi Media..... | 64 |
| 3.5.2 Instrumen Uji Kepraktisan Media Untuk Siswa | 66 |
| 3.6 Metode Analisis Data | 68 |
| BAB IV HASILPENGEMBANGAN..... | 72 |
| 4.1 Penyajian Data Uji..... | 74 |

| | |
|--|------------|
| 4.2 Hasil Uji Coba Produk..... | 74 |
| 4.3 Revisi Produk..... | 75 |
| 4.5 Pembahasan..... | 75 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... | 99 |
| 5.1 Kesimpulan | 99 |
| 5.2 Saran..... | 100 |
| DAFTAR PUSTAKA | 101 |

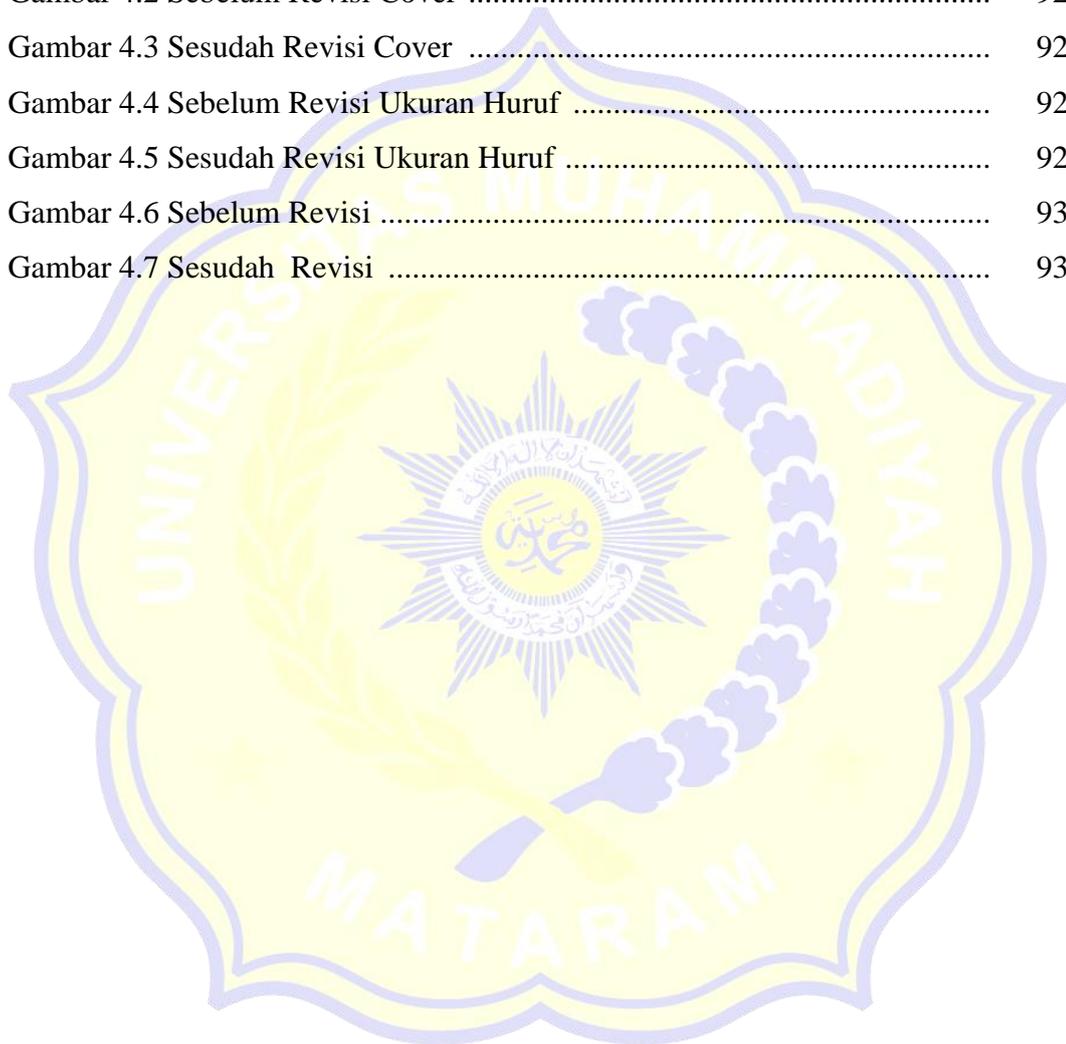


DAFTAR TABEL

| Gambar | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 1.1 Data Hasil Belajar | 5 |
| Tabel 2.1 Indikator Hasil Belajar | 40 |
| Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi | 63 |
| Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Kepaktisan Media | 64 |
| Table 3.3 instrumen penilaian kepraktisan media | 65 |
| Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Penilai Hasil Belajar | 66 |
| Tabel 3.5 Pedoman Pemberian Skor | 67 |
| Tabel 3.6 Skala Penilaian Lembar Validasi | 68 |
| Tabel 3.7 Skala Penilai Validasi Media | 69 |
| Tabel 3.8 Skala Penelian Ketuntasan Hasil Belajar | 70 |
| Tabel 4.1 Validasi Ahli Media | 77 |
| Tabel 4.2 Validasi Ahli Materi | 78 |
| Tabel 4.7 Analisi Angket Respon Siswa Dan Skor Uji Terbatas..... | 79 |
| Tabel 4.8 Analisis Angket Respon Siswa Dan Skor Uji Lapangan | 87 |
| Tabel 4.9 Hasil Efektif Uji lapangan..... | 89 |
| Tabel 4. 10 Hasil Validasi | 90 |

DAFTAR GAMBAR

| Lampiran | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 2.1 Kerangka Berpikir | 54 |
| Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE | 56 |
| Gambar 4.1 komentar saran dari ahli media | 91 |
| Gambar 4.2 Sebelum Revisi Cover | 92 |
| Gambar 4.3 Sesudah Revisi Cover | 92 |
| Gambar 4.4 Sebelum Revisi Ukuran Huruf | 92 |
| Gambar 4.5 Sesudah Revisi Ukuran Huruf | 92 |
| Gambar 4.6 Sebelum Revisi | 93 |
| Gambar 4.7 Sesudah Revisi | 93 |



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Kemajuan teknologi tergantung pada kualitas sumber daya manusia dan sumber daya manusia tergantung pada pendidikan. Pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang kreatif dan berkualitas. Oleh karena itu, inovasi pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di suatu negara. Dengan pesatnya perkembangan sains dan teknologi (sains dan teknologi), masyarakat melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Pasal 3 UU No. 20 yang berkaitan dengan perbedaan pendapat pada tahun 2003 menetapkan bahwa pendidikan nasional berkomitmen untuk pengembangan kapasitas kognitif, emosional dan psikomotorik siswa dalam konteks pendidikan kehidupan nasional. Psikologis) menjadi orang baik, percaya pada Tuhan yang Mahakuasa dan mulia, menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Menurut Maisaroh (2010: 157), hasil pembelajaran adalah indikator yang dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar. Nilai dan hasil belajar dapat menentukan hasil siswa dalam kognisi, emosi dan gerakan psikologis. Ada dua faktor yang mempengaruhi nilai hasil belajar siswa, yang berada dalam siswa (interior) dan lingkungan eksternal (eksternal). Faktor-faktor internal, seperti sikap, disiplin, respon dan motivasi siswa, sementara faktor eksternal adalah faktor-faktor yang mencakup lingkungan belajar, tujuan pembelajaran, kreativitas, penggunaan dan pemilihan cara belajar guru dan

bagaimana menghadirkan pembelajaran. Beberapa faktor ini mungkin tertarik satu sama lain dan merupakan satu unit yang merupakan dasar dari hasil pembelajaran siswa. Faktor yang ada adalah bahwa penggunaan pembelajaran mendukung yang dipilih oleh guru yang merupakan sumber pembelajaran sangat berpengaruh dengan faktor-faktor lain. Penggunaan sarana pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana dalam proses pembelajaran yang lebih menarik dan memungkinkan siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Albadratus Tsaniyah (2018) yang berjudul Pengembangan Media *Flipbook Maker* Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTS Wahid Hasyim 01 Dau Malang. Penelitian ini berpengaruh positif terhadap hasil belajar CNC, nilai post-test pemrograman dasar mesin CNC siswa kelas XI TP A (Kelas Eksperimen) SMK Saraswati Salatiga setelah penerapan media pembuat Flipbook memiliki nilai tertinggi 8,67, terendah skor 6,67, dan rata-rata memenuhi Nilai KKM. Kondisi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat menjadi salah satu penentu keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Dalam penggunaan media pembelajaran tidak hanya proses pembelajaran lebih mudah dan efisien, tetapi juga dapat membuat proses pembelajaran kelas menjadi lebih menarik Sanjaya, (2009:162).

Atas dasar Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 sebagaimana dimaksud dalam Pasal 19, dalam kegiatan belajar di unit pendidikan

dipertahankan secara interaktif, merangsang, menyenangkan, menantang, sehingga mereka dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan memperoleh ruang dan kreativitas yang cukup dan kemerdekaan sesuai dengan minat, dan bakat, perkembangan fisik dan psikologis siswa. Berdasarkan penjelasan ini, para pendidik harus dapat memberikan siswa untuk mencerna pembelajaran yang dapat dilakukan melalui pembelajaran yang menarik dan inovatif, dari berbagai sumber belajar. Proses pembelajaran penting untuk diharapkan secara efektif dalam rencana pembelajaran. Di dunia pendidikan, kegiatan memainkan peran penting karena proses interaksi antara siswa, guru dan sumber belajar dalam kegiatan.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran harus tepat dan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang memuat materi yang akan diajarkan. Menurut Daryanto (2013:13) dengan mempertimbangkan proses suatu kegiatan pembelajaran yang kompleks dan unik, keakuratan dan kesesuaian pemilihan media akan sangat mempengaruhi pembelajaran siswa siswa.

Berbagai jenis media digunakan dalam proses pembelajaran interaktif yang dapat mendukung proses pembelajaran. Media belajar adalah multimedia. Menurut Rusman (2011: 71), multimedia dapat ditafsirkan sebagai penggunaan serangkaian media yang berbeda sebagai alat untuk mengirimkan pesan atau informasi dalam teks, grafik, atau video. Oleh karena itu, *FlipBook Maker* adalah salah satu media yang termasuk dalam tingkat multimedia yang berisi bahan pembelajaran dalam bentuk teks, audio grafik,

animasi dan video yang dikemas secara menarik sesuai dengan kebutuhan siswa. Menurut Chandra (2016:30) pembuat flipbook berarti buku yang membalik. Istilah pembuat *flipbook* diambil dari mainan anak-anak yang berisi serangkaian gambar yang berbeda-beda, ketika dibuka dari satu halaman ke halaman lainnya, gambar tersebut tampak bergerak. Media pembelajaran berbasis gambar bergerak (animasi/video) yang dapat mendorong pemahaman siswa bila digunakan dengan cara yang sesuai dengan teori pembelajaran multimedia. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV sekolah dasar, perlu dikembangkan media pembelajaran yang tepat untuk mengoptimalkan kemampuan siswa, dan mempermudah siswa dalam menerima pelajaran, meningkatkan hasil belajar siswa serta menciptakan suasana belajar dan mengajar. . kegiatan belajar yang tidak jenuh. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran dalam rangka merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga dapat memberikan rangsangan kepada siswa guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh penelitian, fakta bahwa penggunaan media dalam proses pengajaran dan pembelajaran di kelas IV di SDN 3 Batu Kumbang masih menggunakan cara sederhana atau konversi, yaitu menggunakan kartu dan buku siswa dan buku guru sebagai sarana pembelajaran, yang dapat menyebabkan pelajaran tidak dapat diterima dengan siswa maksimum, sehingga pemahaman siswa dalam pembelajaran tematik tidak optimal. Yang berdampak terhadap hasil belajar kognitif siswa

masih dibawah KKM, selain guru juga merasa kesulitan dalam memberikan contoh visual kepada siswa, salah satu untuk mengatasi kendala dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *flipbook maker*. Adapun data yang telah diperoleh peneliti terkait hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN 3 Batu Kumbang, rata-rata nilai siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal.

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN 3 Batu Kumbang

| Kelas | Jumlah Siswa | KKM = 75 | | | |
|--------------------------------|--------------|--------------|------------|--------------------|------------|
| | | Siswa Tuntas | Presentase | Siswa Tidak tuntas | Presentase |
| IV SDN 3 Batu Kumbang | 21 | 10 | 47 % | 11 | 53 % |

(Sumber: Data Nilai siswa IV SDN 3 Batu Kumbang:2021)

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti berinisiatif untuk membuat pembelajaran terkesan jauh lebih berbeda dengan sebelumnya, pengembangan media berbasis *flipbook maker* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam proses belajar mengajar, dan hasil dari pengembangan harus memenuhi kelayakan dari aspek kualitas isi, kebahasaan, kesesuaian *flipbook maker*. Dari uraian di atas penelitian mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis *Flipbook Maker* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV Tema 3 Subtema 3 ayo Cinta Lingkungan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran tematik berbasis *flipbook maker* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV tema 3 subtema 3 sekolah dasar?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran tematik berbasis *flipbook maker* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV tema 3 subtema 3 sekolah dasar?
3. Bagaimana keefektivan media pembelajaran tematik berbasis *flipbook maker* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV tema 3 subtema 3 sekolah dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat disimpulkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui validitas media pembelajaran tematik berbasis *flipbook maker* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV tema 3 subtema 3 sekolah dasar.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran tematik berbasis *flipbook maker* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV tema 3 subtema 3 sekolah dasar.

3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran tematik berbasis *flipbook maker* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV tema 3 subtema 3 sekolah dasar.

1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Penelitian ini akan menghasilkan produk untuk guru berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang dihasilkan adalah media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Spesifikasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini yaitu tema 3 subtema 3 “cinta lingkungan” kelas IV sekolah dasar
2. Desain media pembelajaran ini menggunakan variasi gambar-gambar kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang dilingkungannya, penggunaan warna yang kontras dengan *backgraud*, yang menarik dan tipe tulisan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran khususnya memahami isi dari materi tema 3 subtema 3 “cinta lingkungan”
3. Produk yang dihasilkan menggabungkan audio dan visual dengan bantuan aplikasi *flipbook maker* sehingga menjadi kesatuan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan
4. Pengembangan media pembelajaran ini di lengkapi oleh latihan-latihan soal guna meningkatkan hasil belajar.

1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

- a. Beberapa materi tidak bisa dijelaskan dengan hanya memanfaatkan media yang ada dilingkungan kelas, sehingga membutuhkan media yang dapat menjelaskan materi tersebut.
- b. Dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* yang di desain semenarik mungkin dengan banyak gambar, animasi dan video siswa akan lebih memotivasi siswa dalam proses belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Dapat menghilangkan kebosanan siswa saat pelajaran berlangsung karena media yang digunakan lebih bervariasi.

2. Keterbatasan pengembang

- a. Produk ini hanya bisa digunakan pada sekolah yang memiliki fasilitas yang menunjang seperti laptop dan proyektor
- b. Media yang dikembangkan mempunyai keterbatasan seperti penggunaan harus di install. Tidak ada hiperlink untuk evaluasi dan memerlukan perencanaan yang matang dan waktu yang lama dalam memodifikasi media.

1.6 Batasan Oprasional

1. Pengembangan menurut kamus besar bahasa indonesia, pengembangan diartikan membuka lebar-lebar membentangkan menjadikan maju/sempurna (Balai Pustaka). Jadi pengembangan merupakan suatu perilaku untuk menjadikan sesuatu kearah yang lebih baik.

2. Media pembelajaran adalah komponen yang mendukung atau menyesuaikan dengan kegiatan pembelajaran, yaitu alat dan bahan yang digunakan guru untuk menjelaskan materi pembelajaran dan dimaksudkan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah bahan yang akan diajarkan, tempat informasi pembelajaran, dan tujuannya adalah untuk mencapai proses pembelajaran yang diperlukan.
3. *Flipbook maker* merupakan buku elektronik yang interaktif, kelebihan dari *flipbook maker* yaitu dapat memuat file berupa video, gambar bergerak, atau animasi serta suara.
4. Hasil belajar merupakan tingkah laku yang menunjukkan tingkat penguasaan materi yang dinilai berupa angka yang sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
5. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan antara mata pembelajaran yang satu dengan yang lain yang dipadukan dengan tema tertentu.

BAB II

Landasan Teori

2.1 Kajian Yang Relevan

Adapun beberapa penelitian sebelumnya yang ada hubungannya dengan penelitian yang hendak dilakukan yakni:

1. Penelitian dilakukan oleh Aqidatul Izza (2018) yang berjudul Pengaruh Penggunaan media pembelajaran *E-Book (Flipbook maker)* Terhadap peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 39 Surabaya. Penelitian ini memberikan dampak positif bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran *flipbook maker* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 39 Surabaya, hal ini terbukti dengan diterimanya Hipotesis kerja (H_a) dan di tolaknya Hipotesis Nol (H_0). Diperoleh R square sebesar 0,166 artinya 16,6% hasil belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama islam dapat dipengaruhi oleh faktor penggunaan media *flipbook maker*, sedangkan sisanya 83,4% dijelaskan oleh faktor lain yang tidak terdapat dalam penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi pengaruh antara penggunaan media *flipbook maker* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 39 Surabaya. Adapun perbedaan peneliti dan penelitian sebelumnya, penelitian sebelumnya menggunakan jenis penelitian eksperimen media yang dikembangkan diterapkan pada pembelajaran PAI. Sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan kemudian media yang diterapkan pada

pembelajaran tematik tema 3 subtema 3 cinta lingkungan. Adapun persamaan peneliti dengan penelitian sebelumnya sama-sama mengukur hasil belajar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Albadratus Tsaniyah (2018) yang berjudul Pengembangan Media *flipbook maker* Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTS Wahid Hasyim 01 Dau Malang. Penelitian ini memberikan dampak positif Hasil belajar CNC nilai *post test* materi memprogram mesin CNC dasar siswa kelas XI TP A (Kelas eksperimen) SMK Saraswati Salatiga setelah penerapan media *Flipbook maker* memiliki nilai tertinggi 8,67, nilai terendah 6,67, dan rata-ratanya memenuhi nilai KKM. Adapun perbedaaan peneliti dengan penelitian sebelumnya yaitu, peneliti sebelumnya dalam mengembangkan media *flipbook maker* hanya pada materi IPS dalam menguji hasil belajar siswa dilakukan dengan kuasi eksperimen (Kelas kontrol) pada model pengembangan penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall, sedangkan peneliti dalam mengembangkan media berbasis *flipbook maker* diterapkan pada pembelajara tematik kelas IV tema 3 subtema 3 cinta lingkungan model pengembangan yang digunkan oleh peneliti yaitu model pengembangan ADDIE. Adapun persamaan peneliti dan penelitian sebelumnya sama-sama menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Recearch and Development*), dan sama-sama mengukur hasil belajar .

3. Penelitian yang dilakukan oleh Pixyoriza (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Book* Menggunakan *Kvisoft Flipbook* Berbasis *Problem Solving*” dalam penelitian ini mengukur kelayakan suatu media *Kvisoft Flipbook* berbasis *Problem Solving* untuk siswa MTs Negerik 2 Lampung SMPN 21 Bandar Lampung. Sedangkan perbedaan peneliti dengan penelitian sebelumnya yakni, peneliti mengukur sampai pada keefektifan produk, sedangkan peneliti sebelumnya hanya mengukur pada tingkat kepraktisan ataupun kelayakan suatu produk, dalam melaksanakan penelitian peneliti hanya menggunakan satu sekolah sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan dua sekolah sebagai subyek uji cobanya. Materi yang digunakan oleh peneliti yakni materi pembelajaran tematik, dalam penelitian ini peneliti mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitifnya. Adapun persamaan peneliti dengan penelitian sebelumnya yakni, menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model penelitian yang digunakan berpedoman pada model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Media pembelajaran

2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Bovee (2009:3), media adalah alat yang berfungsi menyampaikan informasi. Organisasi yang didedikasikan untuk

pendidikan dan teknologi komunikasi mendefinisikan media sebagai semua bentuk yang digunakan dalam proses distribusi informasi.

Dan belajar adalah proses komunikasi antara siswa, guru dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa komunikasi semacam ini tidak terlepas dari bantuan sarana transmisi informasi. Bentuk simulasi dapat digunakan sebagai media, antara lain hubungan interpersonal atau interaksi dengan kenyataan, gambar dinamis atau tidak, suara tertulis dan rekaman. Oleh karena itu, melalui kelima bentuk stimulasi ini, Anda akan membantu siswa untuk mempelajari mata pelajaran tersebut. Atau dapat disimpulkan bahwa rangsangan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah suara, penglihatan dan gerak.

Dalam bidang pendidikan, Suprihatiningrum (2016:319) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat dan bahan perantara yang digunakan guru untuk menjelaskan atau mengajarkan mata pelajaran yang menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah tempat disajikannya informasi materi yaitu informasi pembelajaran. Tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran. Dengan hal tersebut, penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk tujuan pembelajaran tentunya dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Rudi Susilana & Cepi Riyana, (2017: 7).

Menurut Miarso (2004:458), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keterampilan siswa,

mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam proses belajar yang sadar, terarah dan terkendali.

Rusman (2015: 170) Media pembelajaran adalah media komunikasi dalam bentuk cetak dan visual, termasuk teknologi perangkat keras. Artinya media pembelajaran merupakan teknologi pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran.

Dari pandangan-pandangan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang membantu dalam proses belajar mengajar dan membantu memperjelas makna informasi yang disampaikan, untuk mencapai pembelajaran yang baik dan sempurna.

2.2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran telah menjadi bagian yang penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini telah dikali dan diteliti bahwa pembelajaran yang menggunakan media hasilnya lebih optimal dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media.

Menurut Livie dan Lentz (Sutirman, 2013:16) dikemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu fungsi perhatian, fungsi emosional, fungsi kognitif, dan fungsi kompensasi. Masing-masing fungsi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan intinya, yaitu untuk menarik dan membimbing siswa agar fokus pada isi mata kuliah atau relatif terhadap makna visual yang ditampilkan. Teks untuk mengiringi

tema. Gambar atau animasi multimedia yang diproyeksikan melalui layar LCD (liquid crystal display) dapat memfokuskan perhatian Anda pada arah yang akan Anda ambil. Hal ini akan mempengaruhi siswa untuk lebih memahami isi pelajaran.

2. Fungsi Afektif

Media visual dapat dilihat dari masukan emosional dan sikap siswa saat mendengarkan materi yang disertai dengan visualisasi. Misalnya, video yang menampilkan gambar simulasi aktivitas pengelolaan file, video yang digunakan oleh mesin kantor, dll.

3. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif Media visual dapat dilihat dari penelitian ilmiah, yang menunjukkan bahwa simbol visual atau gambar membantu mencapai tujuan memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi Kompensatoris

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media visual membantu siswa dengan kesulitan membaca memahami dan mengingat isi materi, yang mencerminkan efek kompensasi dari media pembelajaran.

Karena berbagai manfaat penggunaan media pembelajaran, guru sebagai sumber informasi siswa harus menyadari pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran. Sudjana dan Rivai mendukung pandangan sebelumnya dan menegaskan bahwa metode pembelajaran dalam proses pembelajaran berguna untuk ini.

1. Pembelajaran lebih menarik perhatian dengan cara yang mendorong siswa untuk belajar motivasi.
2. Materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa.
3. Metode pengajaran lebih beragam, mengurangi kebosanan belajar.
4. Siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar.

Menurut berbagai pendapat di atas, media pembelajaran sangat membantu dalam proses pengajaran. Secara umum, media pembelajaran membantu mendorong interaksi guru-siswa dan membantu siswa mengoptimalkan pembelajaran mereka. Berdasarkan berbagai sudut pandang tersebut di atas, media pembelajaran sangat membantu dalam proses pengajaran. Secara umum, media pembelajaran membantu mendorong interaksi guru-siswa dan membantu siswa belajar dengan cara terbaik.

Tujuan akhir dari fungsi media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran ini dibangun melalui komunikasi yang efektif dan hanya terjadi ketika alat tersebut digunakan sebagai perantara antara interaksi guru dan siswa. Oleh karena itu, peran media adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui indikator, selama materi lengkap, siswa dapat memahami dengan lebih mudah dan lebih mendalam.

2.2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berbagai jenis media dapat digunakan dalam proses pembelajaran , antara lain sebagai berikut:

1. Multimedia

Menurut Rusman (2011: 71), multimedia dapat berarti penggunaan banyak media yang berbeda, digabungkan sebagai satu alat untuk mengirimkan informasi atau informasi berupa teks, video, animasi dan video.

2. Media berbasis komputer

Menurut Asryad (2015: 8089), perkembangan teknologi informasi memiliki fungsi yang berbeda dalam bidang pendidikan dan pelatihan. Komputer berperan sebagai pengelola dalam proses pembelajaran yang disebut Computer Management Instructions (CMI). Komputer juga dapat digunakan sebagai alat bantu belajar tambahan, tujuannya termasuk memasukkan informasi tentang isi mata pelajaran latihan, atau keduanya. Model ini disebut Computer Aided Instruction (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan, tetapi bukan distributor utama materi.

3. Media berbasis audio visual

Menurut Arsyad (2010: 149), media audio visual dan audio visual merupakan media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Begitu kita membeli peralatan seperti kaset dan recorder, hampir tidak ada biaya tambahan karena kaset dapat dihapus setelah digunakan dan informasi baru dapat direkam kembali. Selain itu, juga menyediakan materi audio yang dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Audio dapat memberikan informasi yang

memotivasi. Recorder juga bisa dibawa kemana-mana, karena recorder jenis ini bisa menggunakan baterai, sehingga bisa digunakan di luar ruangan atau di tempat yang tidak ada sumber listrik.

2.2.1.4 Kriteria Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan guru untuk memberikan materi selama proses pembelajaran. Ada beberapa standar yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran. Menurut Jalmur, (2016:23), standar metode pembelajaran adalah:

1. Tujuan Pembelajaran,
2. Kesesuaian dengan materi,
3. Gaya belajar siswa
4. Karakteristik siswa,
5. Lingkungan,
6. Sarana dan Prasarana

Dalam memilih media pembelajaran, ada beberapa pertimbangan dalam memilih media yang tepat, sehingga Suprihatiningrum (2016: 324) berpendapat bahwa ketika memilih menggunakan The media pembelajaran meliputi:

1. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai
2. Metode pembelajaran yang digunakan
3. Karakteristik materi pelajaran
4. Kegunaan media pembelajaran
5. Kemampuan guru dalam menggunakan jenis media

6. Keefektifan media dibandingkan dengan media lain

Bertentangan dengan pendapat yang dikemukakan Trianto, beliau memaparkan beberapa prinsip pemilihan media, yaitu::

1. Tujuan pemilu harus jelas.
2. Karakteristik dan karakteristik media yang dipilih harus dimasukkan.
3. Ada banyak perbandingan antara media karena pemilu.

Menurut pendapat para ahli yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa dalam proses pembelajaran dan memungkinkan siswa untuk mempelajari lebih lanjut tentang isi mata kuliah.

2.2.1.5 Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Media sangat diperlukan selama proses pembelajaran untuk memudahkan komunikasi selama proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran akan lebih sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Salah satu tujuan media dalam kegiatan pembelajaran adalah membantu siswa belajar lebih cepat, memahami, dan bekerja keras untuk mempelajari materi yang dipelajarinya. Selain itu juga menciptakan lingkungan belajar yang menarik, aktif, efektif dan efisien. Oleh karena itu, dengan media pembelajaran jenis ini, tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai.

Menurut Arasyad (2017:29) ada beberapa manfaat dari media pembelajarn yaitu :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi atau informasi yang ingin disampaikan serta dapat memajukan dan meningkatkan proses pembelajaran.
2. Dapat merangsang semangat anak, memungkinkan mereka berinteraksi lebih langsung dengan lingkungan, dan memungkinkan anak belajar lebih aktif.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media dapat memberikan siswa pengalaman bersama tentang peristiwa di sekitar mereka, serta interaksi langsung dengan guru, siswa, masyarakat dan lingkungan.

2.2.2 Pengertian Media *Flipbook Maker*

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong manusia untuk berupaya meng-update pemanfaatan capaian teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, banyak sekali perkembangan media pembelajaran berbasis multimedia, salah satunya salah satunya yaitu *flipbook maker*.

Menurut Chandra (2016:30) media *flipbook maker* memiliki arti buku yang membalik. Istilah *flipbook maker* diambil dari sebuah mainan anak-anak yang berisi serangkaian gambar yang berbeda-beda, jika dibuka dari halaman yang satu ke halaman lain akan memperlihatkan bahwa gambar-gambar tersebut seakan-akan bergerak

Flipbook maker adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya akan dibuat dalam *flipbook maker* proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Ide *flipbook maker* yang pada awalnya hanya digunakan untuk menampilkan animasi kini diadopsi oleh banyak vendor untuk berbagai jenis aplikasi digital, seperti majalah, buku, komik, dan sebagainya. *Software* yang disediakan oleh vendor ini kini mampu membuat animasi *flipbook maker* dengan variasif, tidak hanya teks, gambar, video dan audio juga bisa disisipkan dalam *flipbook maker* yang kita buat.

Flipbook maker merupakan buku berbentuk file digital, yang pembacanya dapat membuka lembar demi lembar halaman *flipbook maker* sebagaimana layaknya membaca sebuah buku atau majalah pada umumnya. *Flipbook maker* merupakan booklet atau majalah yang biasanya dicetak secara fisik dalam media kertas. Namun dengan mekanisme pemograman tertentu, *flipbook maker* dapat dikemas secara digital, sehingga bisa dibuka layaknya lembaran-lembaran kertas di layar monitor maupun *smartphone*. Desain *flipbook maker* yang menarik dapat menimbulkan kesan eksklusifitas, elegan, dan inovasi yang baru.

Menurut Muamanah (2014:17) *flipbook make* ini adalah jenis multimedia berbasis komputer. Multimedia adalah kombinasi dari berbagai media (format file) berupa teks, gambar, grafik, animasi, dll,

yang dikemas dalam file digital (terkomputerisasi) untuk menyampaikan informasi kepada pengguna.

Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *flipbook maker*. Umumnya, perangkat multimedia ini dapat berisi file dalam bentuk pdf, gambar, video, dan animasi, yang membuat *flipbook maker* lebih interaktif. Selain itu, *flipbook maker* juga memiliki templat dan fitur tata letak, seperti latar belakang, tombol kontrol, bilah navigasi, *hyperlink*, dan suara latar. Fitur-fitur ini membuat *flipbook maker* lebih menarik dan interaktif. Pengguna dapat membaca dengan membuka buku yang dirasakan secara fisik, karena ada efek animasi, ketika membalik halaman seolah-olah buku sedang dibuka secara fisik. Hasil akhir dapat disimpan dalam format html, exe, zip dan aplikasi.

Flipbook maker adalah perangkat lunak yang handal yang dirancang untuk mengkonversi file *PDF* ke halaman balik publikasi digital atau digital *book*. Perangkat lunak ini dapat mengubah tampilan file *PDF* menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. Selain itu, *flipbook maker* juga dapat membuat file PDF, seperti majalah, majalah digital, buku animasi, katalog perusahaan, katalog digital, dll. Gunakan *software* ini untuk membuat presentasi multimedia yang lebih kaya dan lebih beragam, Anda tidak hanya dapat menyisipkan teks, gambar, video, audio, dll, tetapi juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media *flipbook maker* menggunakan perangkat lunak ini untuk mendiversifikasi tampilan media. Tidak hanya teks, gambar, video dan audio yang dapat disisipkan dalam media ini, yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih kaya dan menarik.

Kelebihan dan kekurangan dari media *flipbook maker* adalah sebagai berikut:

1. Keuntungan menggunakan Media *flipbook maker*
 - a. Siswa memiliki pengalaman yang berbeda dari segala media.
 - b. Dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi.
 - c. Sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri
 - d. Karena media *flipbook maker*, siswa tidak akan bosan membaca materi pelajaran.
2. Kekurangan penggunaan media *flipbook maker*
 - a. Produk ini hanya bisa digunakan pada sekolah yang memiliki fasilitas yang menunjang seperti laptop dan proyektor
 - b. Media yang dikembangkan memiliki batasan penggunaan dan harus diinstal. Tidak ada *hyperlink* untuk evaluasi, dan perencanaan serta waktu yang cermat diperlukan untuk memodifikasi media.

2.2.3 Hasil Belajar

2.2.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Untuk memperoleh pengertian yang objektif tentang hasil belajar, perlu dijabarkan secara jelas dari kata tersebut. Karena secara etimologi hasil belajar terdiri dari dua kata yakni hasil dan belajar.

Menurut R. Gagne (dalam Winkel 2004: 100), hasil belajar dianggap sebagai keterampilan internal yang dimiliki seseorang setelah melakukan sesuatu. Meskipun konsep belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 17) mendefinisikan kata “belajar” dari kata “setengah terbuka”, yang berarti memberi petunjuk kepada orang untuk mengerti atau mengikuti, sedangkan “belajar” berarti proses, metode, dan Perilaku belajar manusia. Istilah Hasil Belajar biasanya digunakan hingga untuk menunjukkan pencapaian atau keberhasilan tujuan yang memerlukan rencana atau strategi.

Menurut Oemar Hamalik (2016:16) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Menurut Suprijono (2009:5-6), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

2.2.3.2 Hasil Belajar Kognitif

Menurut Nasution (2010:66) terdapat beberapa indikator dalam hasil belajar kognitif antara lain sebagai berikut:

1. Pengetahuan, mengenai fakta, kejadian maupun perbuatan, urutan, klasifikasi, penggolongan, kriteria metodologi.
2. Pemahaman, mengenai terjemahan, tafsiran dan ekstrapolasi.
3. Aplikasi atau penerapan, prinsip prinsip abstrak dalam situasi kongkrit seperti studi kasus.
4. Analisis, mengenai unsur-unsur, hubungan, prinsip-prinsip pengorganisasian.
5. Sintesis, mengenai sesuatu yang menghasilkan hubungan khas, rencana atau langkah-langkah tindakan, perangkat hubungan abstrak.
6. Evaluasi, berdasarkan bukti internal dan/atau standar eksternal untuk menyatakan pendapat dan penilaian, atau juga mencakup kemampuan untuk membentuk pendapat tentang sesuatu atau beberapa hal, dan pertanggungjawaban pendapat berdasarkan standar tertentu, . Kemampuan ini diwujudkan sebagai evaluasi dari sesuatu..

Menurut Anderson dan Karthwohl (2001:66), taksonomi Bloom membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotor. Ketiga tingkatan ini disebut klasifikasi Bloom. Dalam penelitian ini, peneliti hanya akan mengungkapkan hasil belajar pada ranah kognitif. Ranah kognitif meliputi kemampuan untuk mengembangkan keterampilan intelektual (pengetahuan). Konten berikut telah dimodifikasi:

1. Memori (C1).Memori adalah upaya untuk memulihkan pengetahuan dari ingatan atau ingatan masa lalu, termasuk ingatan yang baru saja

diperoleh dan ingatan yang sudah lama diperoleh. Memori merupakan dimensi yang berperan penting dalam proses pembelajaran yang bermakna dalam pemecahan masalah. Kemampuan ini digunakan untuk memecahkan berbagai masalah yang lebih kompleks. Memori meliputi kognisi dan memori. Hal-hal yang berkaitan dengan hal-hal tertentu, seperti tanggal lahir, alamat rumah, dan umur, serta mengingat merupakan proses kognitif yang membutuhkan pemahaman yang akurat dan cepat tentang masa lalu.

2. Pemahaman (C2), pemahaman berkaitan dengan konstruksi pemahaman dari berbagai sumber seperti informasi, bacaan, dan komunikasi. Pemahaman/pemahaman terkait dengan kegiatan mengklasifikasi dan membandingkan akan muncul ketika siswa mencoba mengidentifikasi pengetahuan yang termasuk dalam kategori pengetahuan tertentu.
3. Menerapkan (C3), mengacu pada proses kognitif menggunakan program untuk melakukan eksperimen atau memecahkan masalah. Penerapannya terkait dengan dimensi pengetahuan prosedural. Implementasi meliputi kegiatan pelaksanaan prosedur (implementation) dan pelaksanaan (*implementation*).
4. Analisis (C4), analisis adalah untuk memecahkan masalah dengan memisahkan setiap bagian dari masalah dan mencari hubungan antara setiap bagian dan menemukan bagaimana hubungan ini mengarah pada masalah. Kemampuan analitis merupakan salah satu jenis kemampuan

yang diperlukan untuk kegiatan pembelajaran di sekolah. Beberapa mata pelajaran menuntut siswa untuk memiliki kemampuan analisis yang baik. Klaim terhadap siswa.

2.3.3.3 Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan. Untuk melihat seseorang memiliki hasil belajar kognitif, tentunya dibutuhkan suatu indikator yang dapat dijadikan sebagai patokan dalam menilai hasil belajar kognitif siswa.

Menurut Muhibin (2011:39-40) ada beberapa indikator mengukur hasil belajar siswa antara lain sebagai berikut:

Tabel 2.2 Indikator Hasil Belajar Kognitif

| Aspek | Indikator |
|---|---|
| Ingatan, Pengetahuan (<i>knowledge</i>) | 1.1 Dapat menyebutkan 1.2 Dapat menunjukan kembali |
| Pemahaman (<i>Comprehension</i>) | 2.1 Dapat menjelaskan 2.2 Dapat mendefinisikan dengan bahasa sendiri |
| Penerapan (<i>Application</i>) | 3.1 Dapat memberikan contoh 3.2 Dapat menggunakan secara tepat |
| Analisis (<i>Analysis</i>) | 4.1 Dapat menguraikan 4.2 Dapat mengklasifikasikan/ memilah |

2.2.4 Pembelajaran Tematik

1.2.4.1 Pengertian Tematik

Suryosubroto (2009:133) pembelajaran tematik diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema pembahasan. Dengan seperti itu, pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep beberapa mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Sehingga anak akan memahami konsep-konsep tersebut secara utuh.

Effendi (2009:129) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Pembelajaran tematik ialah model pembelajaran terpadu yang mengharuskan peserta didik aktif dalam menggali dan menemukan informasi tersebut.

Menurut Majid (2012:85) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang mengharuskan peserta didik aktif dalam menggali dan menemukan informasi tersebut. Dari definisi di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran tematik adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam satu tema pembahasan dengan melibatkan anak dalam proses pembelajaran, melatih anak untuk memecahkan masalah dan kreativitas serta potensi anak akan terasah.

1.2.4.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik

Kemendikbud (Trianto, 2011: 163-164) menjelaskan karakteristik pembelajaran tematik di sekolah dasar, yaitu sebagai berikut:

1. Berpusat pada siswa. Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (student center), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator.
2. Memberikan pengalaman langsung. Dengan pengalaman langsung, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran lebih diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat kaitannya dengan kehidupan siswa.
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran ini menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh.
5. Bersifat fleksibel. Pembelajaran tematik bersifat luwes (*fleksibel*) dimana guru mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan siswa.
6. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain. Pembelajaran tematik mengadopsi prinsip belajar PAKEM yaitu pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

1.2.4.3 Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar

Trianto (2011:168-170) pembelajaran tematik dilakukan dengan beberapa tahapan-tahapan seperti perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Perencanaan

Perencanaan sangat menentukan keberhasilan suatu pembelajaran tematik maka perencanaan yang dibuat harus sebaik mungkin. Suryosubroto (2009:137) menyebutkan beberapa langkah yang perlu dilakukan dalam merancang pembelajaran tematik, yaitu:

- 1) mempelajari kompetensi dasar setiap mata pelajaran; 2) memilih

tema yang bisa mengkaitkan kompetensi-kompetensi dasar; 3) membuat pemetaan pembelajaran tematik, pemetaan dibuat dalam bentuk matriks atau jaringan tema; 4) menyusun silabus dan rencana pembelajaran berdasarkan matriks atau jaringan topik pembelajaran tematik.

2. Pelaksanaan

Inti dari tahap ini adalah guru melaksanakan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Pembelajaran tematik ini dapat diterapkan dan dilaksanakan dengan baik perlu didukung dengan sumber belajar yang dibutuhkan bagi pembelajaran.

3. Evaluasi

Evaluasi pembelajaran tematik dapat berupa evaluasi proses dan evaluasi hasil. Evaluasi proses diarahkan pada tingkat keterlibatan, minat, dan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan evaluasi hasil diarahkan pada tingkat pemahaman dan penyikapan siswa terhadap materi pelajaran. Dengan melakukan evaluasi, guru akan mengetahui pencapaian indikator yang telah ditetapkan, memperoleh umpan balik sehingga dapat mengetahui hambatan yang terjadi dalam pembelajaran, memperoleh gambaran pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik, serta menjadikan acuan dalam menentukan rencana tindak lanjut.

2.4.5 Muatan kompetensi dasar tema 3 pembelajaran 1

1. Bahasa Indonesia

| Kompetensi | Indikator |
|--|--|
| 3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan | 3.3.4 Menggali informasi melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan |
| 4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis | 4.3.4 Menyajikan laporan tertulis hasil wawancara menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif |

2. IPS

| Kompetensi | Indikator |
|--|---|
| 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi | 3.1.5 Mengidentifikasi pemanfaatan sumber daya alam hayati bagi kesejahteraan masyarakat |
| 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi | 4.1.5 Menyajikan informasi hasil identifikasi pemanfaatan sumber daya alam hayati bagi kesejahteraan masyarakat |

3. IPA

| Kompetensi | Indikator |
|--|---|
| 3.8 Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya | 3.8.5 Menjelaskan manfaat dari peduli dan melestarikan sumber daya alam dan lingkungan |
| 4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya | 4.8.5 Melakukan refleksi kebiasaan peduli dan melestarikan sumber daya alam dan lingkungan dalam bentuk tabel |

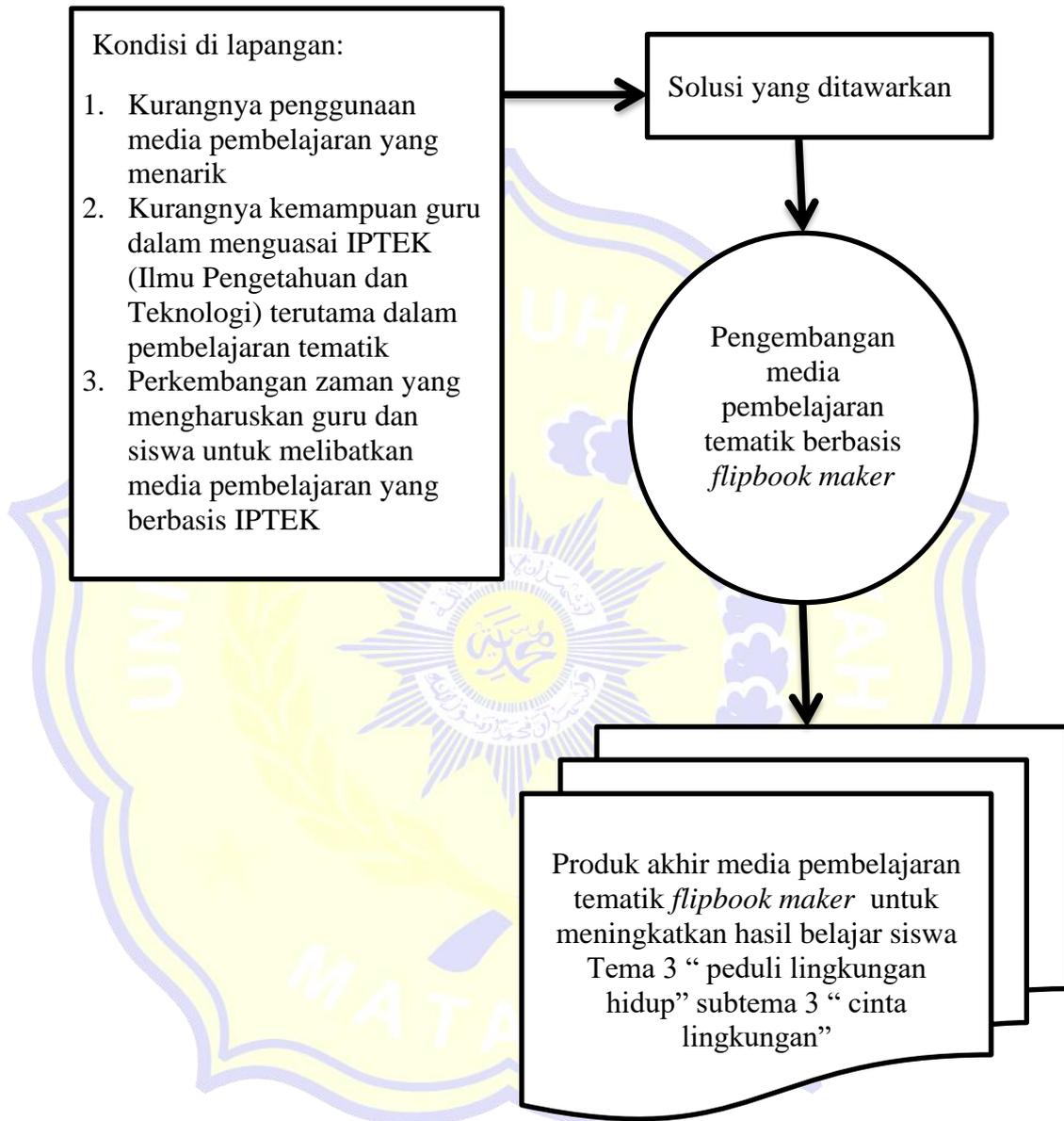
2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah langkah yang memandu penelitian dan penyelidikan. Kerangka dalam survei ini dijelaskan sebagai berikut:

Ketika hasil belajar yang dicapai dalam proses pembelajaran yang disampaikan guru dalam proses pembelajaran, setiap guru akan senang, apabila mencapai hasil akhir yang ditentukan. Mencapai hasil akhir tidak semudah yang Anda pikirkan dan itu adalah proses yang memakan waktu. Kondisi demikian dapat disebut efektif, jika kondisi kegiatan memenuhi kondisi yang diharapkan, setidaknya dapat mendekati pelaksanaan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Hambatan yang muncul di lapangan adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik. Ketidak mampuan guru untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dalam pengajaran mata pelajaran. Perkembangan era media pembelajaran berbasis teknologi yang membutuhkan peran serta guru dan siswa.

Setelah mengidentifikasi dan menganalisis masalah, langkah selanjutnya adalah menentukan bahwa inovasi media baru atau pengembangan media baru dapat digunakan sebagai salah satu faktor pendukung untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, yang terkait dengan karakteristik belajar siswa.



Gambar 2.1
Kerangka berpikir

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

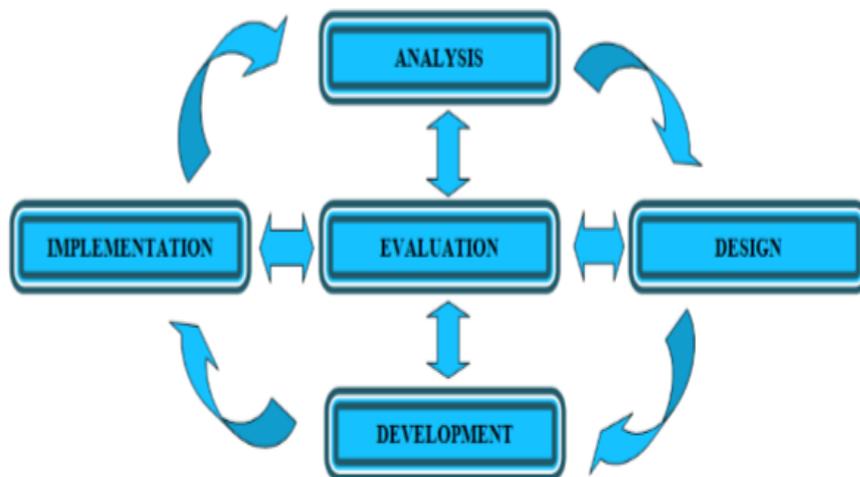
3.1 Model Pengembangan

Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Menurut Romiszowski ADDIE, model desain pembelajaran sistematis dari program sebagai metode sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologis untuk desain dan pengembangan teks, materi, audiovisual, dan materi pembelajaran komputer. Dengan model penelitian ini, produk akhir yang dihasilkan adalah media *flipbook maker*, yang menggunakan media *flipbook maker* pada materi tematik, dengan tujuan untuk mendorong kegiatan belajar antara pendidik dan siswa yang mencapai tujuan pendidikan.

Menurut Branch (2009:2) langkah-langkah pengembangan media pembelajaran dengan, media dan bahan ajar

1. *Analysis* (Analisis)
2. *Design* (Perancangan)
3. *Development* (Pengembangan)
4. *Implementation* (Implementasi)
5. *Evaluation* (Evaluasi).

Bagan prosedural pada penelitian ini adalah berikut ini :



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE Menurut Branch (2009:2)

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pada Gambar 3.1 dilaksanakan secara tepat sehingga penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk yang layak dari segi isi materi, segi kepraktisan media yang menarik digunakan dalam pembelajaran setelah diuji cobakan di lapangan.

Langkah-langkah prosedur penelitian sesuai bagan metode *research and development* akan dijabarkan sebagai berikut :

1. *Analyze* (Analisis)

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran ini. Hal-hal yang perlu dianalisis adalah analisis kurikulum, analisis karakter peserta didik dan analisis kebutuhan. Analisis-analisis tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

a. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan mempertimbangkan materi tematik yang akan dikembangkan dalam media, menyesuaikan dengan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator pencapaian peserta didik yang harus dicapai sesuai dengan materi pokok. Dengan tujuan materi yang di kembangkan sesuai dengan standar sekolah.

b. Analisis Karakter Peserta Didik

Memahami karakteristik siswa, yaitu melalui wawancara dengan pendidik yang mengajar tematik di kelas. Selain itu juga telah dilakukan observasi langsung di dalam kelas. Melalui analisis ini, kepribadian siswa dalam pembelajaran tematik dapat dipahami, sehingga pengembangan media dapat menyesuaikan kemampuan kognitif dan tingkat berpikir siswa.

c. Analisis Kebutuhan

Tujuan dari analisis kebutuhan adalah untuk mengetahui apa yang dibutuhkan siswa atau pendidik dalam interaksi pembelajaran. Analisis ini menghasilkan konten yang sesuai dengan kepribadian siswa, memfasilitasi produksi dan penggunaannya oleh pendidik, dan menyesuaikan bahan yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran ini.

2. *Design* (Perencanaan)

Tahap kedua adalah tahap desain bahan, desain dan instrumen yang digunakan dalam tahap pengembangan. Pada tahap desain, saat menentukan proses pembelajaran materi presentasi, materi disesuaikan dengan hasil analisis sebelumnya. Setelah perencanaan material selesai maka akan dilakukan perancangan dan akan dihasilkan bentuk desain sesuai dengan tema tematik. Selanjutnya, alat dikembangkan untuk verifikasi uji lapangan dan survei kuesioner. Alat verifikasi produksi digunakan untuk menilai kelayakan fasilitas media *flipbook maker* yang dikembangkan dari segi bahan dan media. Kuesioner siswa yang digunakan dalam pengembangan ini adalah uji daya tarik untuk aspek tertentu. Setelah tahap desain, tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan.

3. *Development* (Pengembangan)

Proses pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan melaksanakan rencana yang telah dirancang pada tahap desain, yaitu, mengimport rancangan materi desain dan lainnya ke aplikasi yang telah ditentukan sebelumnya. Kemudian mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk melakukan tindak lanjut. Selanjutnya pelaksanaan validasi terhadap media pembelajaran *flipbook maker* kepada validasi yaitu dosen-dosen dan pendidik untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Validasi memberikan penilaian, saran dan komentar tentang media yang dikembangkan. Dari hasil penilaian, saran dan komentar validasi

digunakan sebagai acuan revisi produk untuk memperbaiki agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi layak untuk digunakan dari segi materi maupun tampilannya.

4. *Implemetation* (Implementasi)

Media *flipbook maker* telah dikembangkan melalui proses pengembangan dan memperoleh hasil yang baik berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Tahap selanjutnya adalah menguji produk pada siswa, dengan tujuan untuk memahami daya tarik produk. media. Implementasinya dilakukan oleh siswa dengan mengisi angket respon yang dilakukan di SDN 3 Batu kumbang. SDN 3 Batu kumbang.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari setiap langkah-langkah pengembangan di atas. Pada tahap ini hanya digunakan evaluasi formatif yang bertujuan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi dalam mengembangkan media pembelajaran *flipbook maker* untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Data tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media *flipbook maker* yang bersangkutan agar lebih efektif dan efisien. Evaluasi formatif terdiri dari *review* ahli, evaluasi uji terbatas, dan uji lapangan.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan data yang digunakan untuk melakukan revisi produk *flipbook maker* untuk kelas IV SDN 3 Batu

Kumbang uji coba dilakukan kepada pengguna mengenai kualitas program *flipbook maker* yang sedang dikembangkan. Data dari hasil uji coba ini dijadikan sebagai dasar dalam merevisi produk, sehingga produk yang dihasilkan benar-benar layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

3.3.1 Desain Uji coba Produk

Produk dalam bentuk media *flipbook maker* perlu dilakukan pengujian untuk mengetahui kualitas dan kelayakannya. Pengukuran ini merupakan bagian dari rangkaian tahapan verifikasi dan evaluasi. Validasi ahli konsultasi produk media Flipbook Maker, guru kelas IV SDN 3 Batu Kumbang, dan siswa yang merupakan calon pengguna media Flipbook Maker. Berikut ini adalah langkah-langkah dalam tahap verifikasi dan evaluasi:

1. Aspek validasi

Ahli/pakar melakukan validasi terhadap media agar dapat diketahui kekurangan yang masih ada. Hasil dari validasi ahli/pakar dapat menjadi bahan untuk membuat revisi produk. Ahli/pakar menilai kelayakan media *flipbook maker* ditinjau dari beberapa komponen kelayakan yaitu aspek materi dan media, ahli pakar materi dan media melibatkan 1 Dosen Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Mataram serta melibatkan 2 guru SDN 3 Batu Kumbang yang menjadi validasi yang menilai kelayakan dan isi materi dari media *flipbook maker*.

2. Aspek kepraktisan

Aspek kepraktisan dalam penelitian ini diukur dari angket respon siswa.

3. Aspek efektifan

Media *flipbook maker* dikatakan efektif jika rata-rata nilai setiap siswa pada setiap akhir uji kompetensi dasar telah memenuhi KKM yaitu 75%. Selain itu media *flipbook maker* dikatakan efektif jika memenuhi kriteria untuk aktivitas dan respon siswa.

3.4 Subyek Uji Coba

1. Uji Coba Awal

Subjek percobaan pendahuluan penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 3 Batu Kumbang Kabupaten Lombok Barat. Pengujian awal produk ini bertujuan untuk mengetahui kegunaan media *flipbook maker* dengan menggunakan siswa untuk menjawab angket. Pengujian awal produk ini melibatkan 10 siswa kelas IV B.

2. Uji coba lapangan

Subjek uji lapangan penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 3 Batu Kumbang Lombok Barat. Dalam pengujian produk di lapangan, tujuannya adalah untuk mengetahui keefektifan media *flipbook maker* Uji lapangan melibatkan 21 siswa IV A.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan alat bantu berupa tes hasil belajar. Kemudian ada tujuan dari masing-masing alat pengumpulan data, yang meliputi:

1. Angket

Menurut Submadinata (2007: 219), kuesioner adalah teknik atau metode pengumpulan data tidak langsung. Kuesioner berisi serangkaian pertanyaan, dan responden harus menjawab atau menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut. Kuesioner ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang aplikatifitas, daya tarik dan keefektifan media pembelajaran.

2. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur hasil belajar yang dicapai siswa dalam kurun waktu tertentu. Tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda sampai dengan 30 item, yang dirancang untuk mengukur penguasaan siswa terhadap target materi.

3.5.1 Intrumen Uji Validasi Media

1. Uji Validasi Media

Alat ini ditujukan untuk ahli media. Instrumen ini disediakan selama verifikasi ahli sebelum pengujian produk. Alat ini digunakan untuk mengumpulkan data evaluasi sampul, teks tertulis, gambar, suara, dan animasi terkait pembuat *flipbook maker* berupa masukan, saran, dan kritik. Hasil data akan menjadi dasar untuk memodifikasi produk awal sebelum pengujian. Kisi ahli media menurut Estu Miyarso (2004: 19) dipilih karena sesuai dengan aspek evaluasi produsen *flipbook maker*. Kisi-kisi alat pengembang yang digunakan oleh pakar media adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.1. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media
(Estu Miyarso,2004: 19)**

| No | Indikator | kriteria | | | | |
|-----------------------|--|----------|----------|----------|----------|----------|
| | | SKV | KV | CK | V | SV |
| Aspek Tampilan | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Kemenarikan tampilan awal pada media <i>flipbook maker</i> | | | | | |
| 2. | Kesesuaian pilihan <i>background</i> | | | | | |
| 3. | Kesesuaian proporsi warna | | | | | |
| 4. | Kesesuaian pemilihan jenis huruf | | | | | |
| 5. | Kesesuaian Pemilihan ukuran huruf | | | | | |
| 6. | Kejelasan suara video animasi | | | | | |
| 7. | Kesesuaian pilihan animasi | | | | | |
| 8. | Kemenarikan sajian animasi | | | | | |
| 9. | Kesesuaian animasi dengan materi | | | | | |
| 10. | Kemenarikan tampilan isi materi pada media <i>flipbook maker</i> | | | | | |
| 11. | Konsistensi tampilan <i>button</i> | | | | | |
| 12. | Konsistensi desain <i>cover</i> | | | | | |
| 13. | Kelengkapan informasi pada kemasan luar | | | | | |
| Aspek program | | | | | | |
| 14. | Kemudahan dalam pemakaian program | | | | | |
| 15. | Kemudahan dalam memilih menu program | | | | | |
| 16. | Kebebasan memilih materi untuk dipelajari | | | | | |
| 17. | Kemudahan berinteraksi dengan program | | | | | |
| 18. | Kemudahan keluar dari program | | | | | |
| 19. | Kecepatan fungsi tombol | | | | | |
| 20. | Kapasitas file program untuk kemudahan aplikasi | | | | | |

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Media

| Kategori | Skor |
|---------------------|------|
| Sangat Valid | 5 |
| Valid | 4 |
| Cukup Valid | 3 |
| Kurang Valid | 2 |
| Sangat Kurang Valid | 1 |

(Arikunto, 2003:313)

2. Uji Validasi Materi

Alat ahli materi digunakan untuk mengevaluasi penyampaian materi, penerapan materi dan silabus, keluasan materi, kesimpulan dan rangkuman materi. Data hasil verifikasi digunakan sebagai dasar untuk mereview bahan produk awal. menurut Estu Miyarso (2004: 19)

dipilih karena konsisten dengan semua aspek evaluasi multimedia, yaitu konten/materi dan informasi tambahan. Kisi-kisi alat pengembangan yang digunakan oleh ahli materi ditunjukkan pada Tabel :

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi
(Estu Miyarso, 2004: 19)**

| No | Indikator | Kriteria | | | | |
|--------------------|---|----------|----|----|---|----|
| | | SKV | KV | CK | V | SK |
| Aspek Pembelajaran | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi | | | | | |
| 2. | Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator | | | | | |
| 3. | Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program | | | | | |
| 4. | Kejelasan judul program | | | | | |
| 5. | Kejelasan sasaran atau tujuan pengguna | | | | | |
| 6. | Ketepatan dalam penjelasan materi | | | | | |
| 7. | Kememaran materi dalam membantu pemahaman pengguna | | | | | |
| 8. | Kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan | | | | | |
| 9. | Tingkat kesulitan soal latihan | | | | | |
| Aspek Materi | | | | | | |
| 10. | Cakupan (keluasan dan kedalaman isi materi) | | | | | |
| 11. | Kejelasan isi materi | | | | | |
| 12. | Struktur atau isi materi | | | | | |
| 13. | Kejelasan bahasa yang digunakan | | | | | |
| 14. | Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar | | | | | |
| 15. | Kejelasan animasi | | | | | |
| 16. | Kejelasan soal yang disajikan | | | | | |

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Media

| Kategori | Skor |
|---------------------|------|
| Sangat Valid | 5 |
| Valid | 4 |
| Cukup Valid | 3 |
| Kurang Valid | 2 |
| Sangat Kurang Valid | 1 |

(Arikunto, 2003:313)

3.5.2 Instrumen Uji Kepraktisan Media Untuk Siswa

Instrumen uji kepraktisan media diberikan untuk siswa kelas IVA SDN 3 Batu Kumbang dengan jumlah 21 siswa yang diberikan berupa

angket, praktisi dan pengamat. Lembar ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan dari rancangan media *flipbook maker* yang telah valid.

Lembar ini sebagai dasar untuk merevisi media *flipbook maker*.

1. angket respon siswa

Tabel 3.4 Kisi-kisi lembar angket respon peserta didik

| No | Aspek Yang Nilai | Skor | | | | |
|-----|---|------|----|----|---|----|
| | | STS | TS | CS | S | SS |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Apakah media <i>flipbook maker</i> ini dapat memudahkan siswa dalam belajar | | | | | |
| 2. | Apakah dengan menggunakan media <i>flipbook maker</i> ini dapat memberikan semangat siswa dalam belajar | | | | | |
| 3. | Apakah media <i>flipbook maker</i> mudah dalam memahami materi yang tercakup dalam media pembelajaran <i>flipbook maker</i> | | | | | |
| 4. | Apakah desai ukuran huruf, dan gambar yang terdapat dalam media <i>flipbook maker</i> sudah menarik | | | | | |
| 5. | Apakah tampilan dan tema yang digunakan dalam media pembelajaran <i>flipbook maker</i> ini menarik | | | | | |
| 6. | Apakah pertunjukan yang terdapat dalam media <i>flipbook maker</i> ini jelas dan mudah | | | | | |
| 7. | Apakah bahasa yang digunakan dalam media <i>flipbook maker</i> ini jelas dan mudah dipahami | | | | | |
| 8. | Selama belajar menggunakan media <i>flipbook maker</i> ini, apakah siswa menemukan kata-kata yang sulit | | | | | |
| 9. | Siswa tertarik untuk mempelajari materi pada subtema ayok vcinta lingkungan dengan menggunakan media <i>flipbook maker</i> | | | | | |
| 10. | Siswa merasa senang setelah mempelajari materi-materi pada subtema ayok cinta lingkungan | | | | | |

Tabel 3.5 penilaian respon peserta didik

| Kategori | Skor |
|----------------------------|------|
| SS (sangat sesuai) | 5 |
| S (sesuai) | 4 |
| CS (cukup Sesuai) | 3 |
| TS (Tidak Kurang) | 2 |
| STS (Sangat Tidak sesuai) | 1 |

2. Lembar keterlaksanaan pembelajaran

Tabel 3.6 Instrumen Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

| NO. | Aspek yang dinilai | Skor | | | | |
|-----------|---|------|----|----|---|----|
| | | SKT | KT | CT | T | ST |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| A. | Kegiatan Awal | | | | | |
| | 1. Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin do,a di depan | | | | | |
| | 2. guru melakukan absensi | | | | | |
| | 3. Guru memberikan motivasi kepada siswa | | | | | |
| | 4. Siswa menyimak penjelasan guru tentang tujuan dan aktivitas pembelajaran | | | | | |
| B. | Kegiatan Inti | | | | | |
| | 1. Siswa memperhatikan guru menjelaskan pemanfaatan sumber daya alam | | | | | |
| | 2. siswa secara bergilir mengulang kembali apa yang dijelaskan guru | | | | | |
| | 3. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok | | | | | |
| | 4. Siswa berdiskusi tentang tumbuhan terawat dan tidak terawat | | | | | |
| | 5. Guru memperlihatkan gambar hewan dan tumbuhan yang tidak terawat | | | | | |
| C. | Kegiatan Penutup | | | | | |
| | 1. Guru menyuruh siswa untuk menceritakan kembali kegiatan pembelajaran hari ini | | | | | |
| | 2. Siswa menyimak materi yang di sampaikan oleh guru | | | | | |
| | 3. Guru meminta salah satu siswa untuk baca do,a di depan | | | | | |

Tabel 3.7 penilaian keterlaksanaan pembelajaran

| Kategori | Skor |
|-------------------|------|
| Sangat Terlaksana | 5 |
| Terlaksana | 4 |
| Cukup terlaksana | 3 |
| Kurang terlaksana | 2 |
| Tidak terlaksana | 1 |

3. Lembar soal

Lembar tes merupakan alat untuk menguji hasil penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang berisi soal-soal yang disesuaikan dengan kemampuan yang ingin dicapai. Adapun kisi-kisi masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Lembar Soal

| No | Indikator | Jumlah Kriteria | Nomor kriteria | | | | | |
|----|--|-----------------|----------------|----------------|----------------------|----------------|----|----|
| | | | C1 | C2 | C3 | C4 | C5 | C6 |
| 1. | Bahasa Indonesia 3.3.4 Menggali informasi melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan 4.3.4 Menyajikan laporan tertulis hasil wawancara menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif | 10 | 2 4 | 1 7 10 | 3 5 | 6 8 9 | | |
| 2. | IPS 3.1.5 Mengidentifikasi pemanfaatan sumber daya alam hayati bagi kesejahteraan masyarakat 4.1.5 Menyajikan informasi hasil identifikasi pemanfaatan sumber daya alam hayati bagi kesejahteraan masyarakat | 10 | 13 17 | 14 15 | 11 12 16 20 | 18 19 | | |
| 3. | IPA 3.8.5 Menjelaskan manfaat dari peduli dan melestarikan sumber daya alam dan lingkungan 4.8.5 Melakukan refleksi kebiasaan peduli dan melestarikan sumber daya alam dan lingkungan dalam bentuk tabel | 10 | 21 29 30 | 24 27 28 | 23 | 22 25 26 | | |

3.6 Metode Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini meliputi tiga teknik analisis isi pembelajaran, analisis kualitatif dan kuantitatif.

1. Analisis kualitatif

Analisis isi pembelajaran dilakukan dengan mengelompokkan analisis untuk merumuskan tujuan pembelajaran tematik berdasarkan kemampuan dasar (KI) dan kemampuan dasar (KD) serta materi yang diadopsi dalam topik pembelajaran. Hasil analisis yang dilakukan selanjutnya digunakan untuk mengembangkan bahan ajar pembuat *flipbook maker*.

2. Analisis kuantitatif

Hasil analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui ketepatan, keefektifan, dan daya tarik produk, atau hasil pengembangan media *flipbook maker* bertema “peduli lingkungan”. Data yang dikumpulkan dari analisis ini menggunakan kuesioner evaluasi untuk memberikan informasi tentang produk yang telah dihasilkan atau dikembangkan. Alat penelitian ini menggunakan skala Likert 1-5 untuk mendeskripsikan secara kualitatif dalam bentuk ($\sqrt{\quad}$) dan pilihan ganda.

Tabel.3.9 Pedoman Pemberian Skor

| Data Kualitatif | Skor |
|---------------------|------|
| Sangat Valid | 5 |
| Valid | 4 |
| Cukup Valid | 3 |
| Kurang Valid | 2 |
| Sangat Kurang Valid | 1 |

(Sugiyono, 2019:167)

a. Analisis Data Validasi Ahli

Data hasil validasi para ahli untuk validasi media dan ahli materi dan angket respon siswa selanjutnya akan dianalisis tingkat validasinya menggunakan *indeks aiken* dengan menggunakan *skala likert* 1-5. Pada instrumen penelitian ini menggunakan *skala likert* yaitu :

$$P = \frac{\Sigma \chi^i}{\Sigma \chi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase Yang Dicari

$\Sigma \chi^i$: Jumlah Jawaban Nilai Ideal untuk Satu Item

$\Sigma \chi$: Jumlah Jawaban

100%: Bilangan Konstan

Sedangkan kriteria kelayakan produk pengembangan menggunakan kriteria nilai sebagai berikut:

Tabel 3.10 Skala Penilaian Untuk Lembar Validasi

| Presentase % | Kualifikasi |
|--------------|---------------------|
| 90-100% | Sangat Valid |
| 75-89% | Valid |
| 65-74% | Cukup Valid |
| 55-64% | Kurang Valid |
| 0-54% | Sangat Kurang Valid |

(Arikunto,2003:313)

b. Analisis Kepraktisan

Analisis terhadap kepraktisan media pembelajaran *flipbook maker*. Didukung oleh analisis data dari 2 komponen kepraktisan yaitu Respon peserta didik dan guru. Oleh karena itu, kegiatan analisis data terhadap kedua komponen itu adalah sebagai berikut:

Hasil respon siswa akan dianalisis secara deskriptif presentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$x_i = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

x_i = skor responden

x = jumlah skor yang diperoleh responden

y = skor maksimum

Nilai rata-rata respon siswa menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

P = Skor rata-rata

$\sum x_i$ = Jumlah seluruh skor responden

n = jumlah siswa

Tabel 3.11 Skala Penilaian Untuk Lembar Kepraktisa

| Presentase % | Kualifikasi |
|-------------------|-----------------------|
| 84% < skor ≤ 100% | Sangat praktis |
| 68% < skor ≤ 84% | Praktis |
| 52% < skor ≤ 68% | Cukup praktis |
| 36% < skor ≤ 52% | Kurang praktis |
| 20% < skor ≤ 36% | Sangat kurang praktis |

c. Analisis keefektifan media

Persamaan mencari nilai n gain

$$n\text{-gain} = \frac{(\% \text{ rata-rata posttest}) - (\% \text{ rata-rata pretest})}{100 - \text{rata pretest}}$$

Untuk mengetahui besarnya peningkatan pada hasil belajar kemampuan kognitif peserta didik digunakan persamaan nilai N-gain. Nilai gain skor diperoleh berdasarkan penghitungan terhadap data

kemampuan kognitif siswa dengan rumus N-gain yang kemudian diklasifikasikan dengan Kriteria N-gain Skor Ternormalisasi menurut Hake (Sari, 2018), disajikan pada Tabel 3.9

Tabel 3.12 Kriteria Gain Skor

| Kriteria Peningkatan Gain | Skor ternormalisasi |
|---------------------------|---------------------|
| g-Tinggi | $g \geq 0,7$ |
| g-Sedang | $0,7 > g \geq 0,3$ |
| g-Rendah | $g < 0,3$ |

Hake (Sari, 2018)

