

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* PADA MATA  
PELAJARAN IPA KELAS IV SD INPRES TELLO BARU MAKASSAR**



08/05/2021

1 cap  
Smb. Alumni

R/021/TPD/2109  
HAS

P<sup>1</sup>

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
2021**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi ini atas nama **Hasriani**, NIM **105311106416** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 222 TAHUN 1442 H/2021 M, Tanggal 30 April 2021, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 01 Mei 2021.

Makassar, 22 Ramadhan 1442 H  
04 Mei 2021 M

**Panitia Ujian:**

- |                         |  |         |
|-------------------------|--|---------|
| <b>1. Pengawas Umum</b> | <b>: Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag.</b>    | (.....) |
| <b>2. Ketua</b>         | <b>: Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.</b>          | (.....) |
| <b>3. Sekretaris</b>    | <b>: Dr. Baharullah, M. Pd.</b>            | (.....) |
| <b>4. Penguji</b>       | <b>: 1. Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.</b>     | (.....) |
|                         | <b>2. Nasir, S. Pd., M. Pd.</b>            | (.....) |
|                         | <b>3. Dr. Syarifuddin Cn. Sida, M. Pd.</b> | (.....) |
|                         | <b>4. Akram, S. Pd., M. Pd.</b>            | (.....) |

Disahkan Oleh:  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

  
**Erwin Akib, M. Pd., Ph. D.**  
NBM: 860934



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **Hasriani**  
Stambuk : **105311106416**  
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**  
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**  
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 04 Mei 2021

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd**


  
**Nasir, S, Pd M. Pd.**

Diketahui oleh

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi  
Teknologi Pendidikan

  
**Erwin Akib, M. Pd., Ph. D**  
**NBM. 860934**

  
**Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.**  
**NBM. 991323**





**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Hasriani**  
Nim : 105311106416  
Jurusan : Teknologi Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* pada Mata Pelajaran  
IPA Kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 30 April 2021

Yang Membuat Pernyataan

  
**Hasriani**





## SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Hasriani**  
Nim : 105311106416  
Jurusan : Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpinfakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1,2,3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.


Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 30 April 2021  
Yang Membuat Pernyataan

**Hasriani**

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

Saat masalah menjadiah terlalu berat  
beristirahatlah sejenak sambil mengucap istighfar  
insyaAllah kamu akan tenang .



Kupersembahkan karya ini buat :  
kedua orang tua, saudara, suami, dan sahabatku  
atas keikhlasan dan doa'nya dalam mendukung penulis  
mewujudkan harapan menjadi kenyataan

## ABSTRAK

Hasriani. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Mata Pembelajaran Ipa Kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar*. Skripsi, jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Aliem Bahri dan Pembimbing II Nasir.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Proses pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada mata pelajaran IPA, (2) tingkat kevalidan media pembelajaran *flipbook* pada mata pelajaran IPA, (3) Keefektifan media pembelajaran *flipbook* pada mata pelajaran IPA. Subjek uji coba di ambil adalah 25 orang siswa Kelas IV dan 1 orang Guru di SD Inpres Tello Baru Makassar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4-D (*foud-D*) yang dimodifikasi menjadi 3-D yaitu (1) Pendefenisian (*define*), (2) Rancangan (*desing*), dan (3) pengembangan (*develop*). Instrumen pengumpulan data berupa angket yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi untuk melihat kevalidan media yang di kembangkan. Adapun angket respon siswa untuk melihat keefektifan produk yang di kembangkan.

Hasil dari penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *flipbook*. Berdasarkan penilain para ahli memperoleh rata-rata skor 4,5 dengan katagori penilaian sangat valid. Adapun skor rata-rata dari penilaian respon guru adalah 4,3 serta rata-rata penilaian respon siswa adalah 3,5 dengan kategori keefetifan yaitu efektif. Dari keseluruhan respon validator, respon guru, dan respon siswa, dalam pengembangan media pembelajaran *Flipbook* pada mata pelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar dinyatakan layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

**Kata Kunci :** *Pengembangan, Media Pembelajaran Flipbook, Model pengembangan 3-D, IPA*

S.Pd., M.Pd Pembimbing I dan Bapak Nasir, S.Pd., M.Pd Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, pikiran serta kesabaran dalam membimbing penulis mulai dari persiapan penelitian hingga akhir penulisan. Kepada teman-teman Mahasiswa terkhusus para sahabat Heaven's Angel yang berjuang bersamma dan saling membantu satu sama lain dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis, tidak ada ilmu yang memiliki kebenaran mutlak, dan tidak ada yang memiliki kesempurnaan, semuanya hanya milik Allah SWT, Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran. Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu.

**Makassar, April 2021**

**Hasriani**



## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Persetujuan Pembimbing.....	iii
Surat Pernyataan.....	iv
Surat Perjanjian.....	v
Moto dan Persembahan.....	vi
Abstrak.....	vii
Kata Pengantar.....	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar tabel.....	xii
Daftar gambar.....	xiii
Daftar lampiran.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Pengembangan.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Spesifikasi Media.....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Penelitian Relevan.....	9
B. Pengembangan Pembelajaran.....	10
C. Media Pembelajaran.....	18
D. Media <i>Flipbook</i> .....	24
E. Pembelajaran IPA.....	27

F. Kerangka Pikir .....	29
<b>BAB III METODOLOGI PENGEMBANGAN</b>	
A. Model Pengembangan.....	31
B. Prosedur Pengembangan.....	32
C. Data Sumber Data .....	37
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	37
E. Teknik Pengumpulan Data.....	39
F. Teknik Analisis Data.....	40
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Hasil Pengembangan .....	43
1. Deskripsi Hasil Tahap Pendefinisian ( <i>define</i> ).....	43
2. Deskripsi Hasil Tahap perancangan ( <i>desing</i> ).....	46
3. Deskripsi Hasil Tahap pengembangan ( <i>develop</i> ).....	58
B. Pembahasan .....	65
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	71
B. Saran .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>73</b>
<b>LAMPIRAN- LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan dunia pendidikan serta teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut metode pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan, baik metode pembelajaran secara personal, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran.

Menurut Ki Hajar Dewantara dalam (zakky, 2020) Pendidikan merupakan suatu usaha untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan pengajaran dan latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menjalankan tugas yang diembannya dengan lebih baik. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar untuk menjadikan diri lebih baik.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. (zakky, 2020).

Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk

mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa, secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang pesat, berbagai macam pembaharuan dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam kualitas guru/pengajar, pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan kualitas maupun kelengkapan sarana dan prasarana. Proses peningkatan pembelajaran guru dituntut untuk membuat pembelajaran lebih inovatif dan kreatif yang mendorong peserta didik dapat belajar secara optimal baik dalam belajar mandiri maupun dalam pembelajaran di kelas.

Guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Guru diharapkan dapat menggunakan alat yang efisien meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Guru mendampingi mereka belajar, membimbing para siswa melakukan latihan dalam kelas dan membimbing para siswa melakukan *peer review* sesama sejawatnya.



Menurut Bell-Gredler dalam (Karwono, 2017 : 13), “Belajar adalah proses proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapat aneka ragam kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitude*) yang diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan”.

Secara umum Gagne & Briggs dalam (Karwono, 2017:23) menjelaskan bahwa pembelajaran dilukiskan sebagai “upaya untuk membantu orang belajar”. selanjutnya mendefenisikan pembelajaran sebagai seperangkat kegiatan eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar, yang sifatnya internal.

Belajar aktif tidak akan berjalan dengan baik tanpa pengayaan sumber-sumber belajar, yakni meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan yang dapat memengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, belajar aktif memerlukan dukungan sarana diluar manusia yang dapat membantu proses aktifitas belajar siswa. Di antara sarana tersebut adalah bahan-bahan yang harus disiapkan dan disediakan oleh guru dalam bentuk bahan cetakan atau bahan digital yang disediakan dalam komputer.

Menurut Hamalik, 1986. dalam (Azhar Arsyad, 2017: 04), “Di mana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut komunikasi”.

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Suatu proses pembelajaran akan lebih mengena apabila menggunakan media pembelajaran, media pembelajaran merupakan segala sesuatu (manusia, pesan, alat/ kejadian) yang berisi materi pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Salah satu media pembelajaran yaitu media *Flipbook*, Karena dengan

menampilkan media *Flipbook* yang dapat disajikan secara jelas, bermakna dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran *Flipbook* dapat membantu siswa lebih aktif, pembelajaran lebih menarik dan mengesankan, khususnya siswa sekolah dasar karena mereka masih berfikir konkrit semua yang guru utarakan atau yang disampaikan harus diperlihatkan dengan mata mereka.

Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Media merupakan suatu sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Tello Baru Makassar pada tanggal 13 Januari 2020. Pada proses observasi ini peneliti mewawancarai beberapa guru, sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa SD Impres Tello Baru Makassar merupakan salah satu sekolah yang tergolong kurang dalam penerapan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, hal ini ditandai dengan kurangnya pemanfaatan media yang digunakan dalam proses pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran IPA sehingga berdampak kurang baik, serta perhatian peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Terlebih pada mata pelajaran IPA yang membutuhkan konsentrasi penuh karena lebih banyak menggunakan daya ingat yang tinggi. Melihat situasi pembelajaran yang kurang efektif dan efisien. Peneliti menyatakan

bahwa untuk mencapai tujuan instruksional dalam pembelajaran, diperlukan perancangan media yang baik, sehingga terjadi peningkatan prestasi pada peserta didik.

*Flipbook* ini dirancang dengan kreasi sekreatif mungkin sehingga mampu menumbuhkan minat dan meningkatkan minat belajar siswa yang akan berdampak pada hasil belajar siswa salah satunya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Selain itu akan membantu guru dalam kegiatan belajar siswa supaya lebih mudah dalam mengimplementasikan pembelajaran lebih konkret. *Flipbook* dapat di desain sesuai dengan kebutuhan materi yang harus diajarkan oleh Guru dan tentunya dengan memperhatikan bagaimana langkah-langkah pembelajaran siswa tersebut.

*Flipbook* dapat digunakan sebagai bahan ajar siswa secara individu maupun secara berkelompok dan *Flipbook* bersifat praktis dan dapat menambah semangat serta minat siswa dalam belajar karena dapat memvisualisasikan konsep dalam pelajaran kedalam bentuk gambar 3 dimensi.

Oleh karena itu, penulis menaruh perhatian penuh pada proses pembelajaran yang menggunakan media didalamnya, dengan mengangkat judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Flipbook* pada mata pelajaran IPA.?
2. Bagaimana tingkat kevalidan media Pembelajaran *Flipbook* pada mata pelajaran IPA.?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Flipbook* pada mata pelajaran IPA.?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang akan di laksanakan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses Pengembangan Media pembelajaran *Flipbook* pada mata pelajaran IPA.
2. Mengetahui tingkat kevalidan media Pembelajaran *Flipbook* pada mata pelajaran IPA.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran *Flipbook* pada mata pelajaran IPA.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Dapat memberikan tambahan pengetahuan, wawasan, dan pengalaman serta mempersiapkan diri sebagai pengembang media pembelajaran di masa yang akan datang.



2. Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum di sekolah dan untuk meningkatkan prasarana sekolah.

3. Bagi guru

Dapat memberikan masukan terhadap guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. Sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

4. Bagi Siswa

Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar, memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran, serta membantu dalam belajar mandiri.

**E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang di kembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Flipbook*. Media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa di kelas IV SD Impres Tello Baru Makassar. Spesifikasi produk yang di harapkan peneliti adalah :

1. Produk yang di kembangkan adalah sebuah media pembelajaran berbasis digital yang dapat di gunakan dalam laptop, *computer* dan *handphone*.
2. Media pembelajaran *Flipbook* dapat di akses secara manual dengan mengklik link yang telah di bagikan.
3. Dapat di akses secara online maupun offline
4. Produk dikembangkan menggunakan aplikasi *Flip Pdf Converter*.

5. Materi pembelajaran tentang Daur hidup hewan
6. Menguraikan materi secara singkat.
7. Bentuk fisik produk
  - a) Sampul
  - b) Petunjuk penggunaan media
  - c) Kata pengantar
  - d) Daftar isi
  - e) Menampilkan gambar, animasi dan Vedio
  - f) Kesimpulan
  - g) Daftar pustaka
  - h) Memiliki jumlah halam maksimal 20 halaman



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian yang Relevan

1. Yulinar. 2019 “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Kvisoft* Berbasis Android Kelas X SMAN Jenepono”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai validasi dari tiga orang pakar yang diperoleh dari indeks Aiken adalah  $V = 1,0$  yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipbook kvisoft* berbasis android telah valid dan layak digunakan. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook kvisoft* berbasis android yang dikembangkan bersifat valid, praktis dan efektif. Implikasi dari penelitian ini salah satunya yaitu sesuai dengan hasil penelitian, bahwa media pembelajaran *flipbook kvisoft* berbasis android telah layak digunakan, sehingga disarankan kepada pihak sekolah untuk menggunakan media pembelajaran *flipbook kvisoft* berbasis android ini untuk digunakan sebagai salah satu perangkat untuk mendukung siswa dalam memahami mata pelajaran IPA yaitu Fluida Statis
2. Chandra, Rustika. 2016. Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar *Flipbook* Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam As-Salam Malang. Pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk berupa buku cerita bergambar *flipbook* IPS tema pahlawanku kelas IV MI/SD. Dari hasil validasi: 1) Media pembelajaran ini menunjukkan kevalidan yang

terbukti dengan presentase rata-rata dari: (a) validasi ahli isi (materi) 92,00% menyatakan sangat valid, (b) hasil validasi ahli media desain pembelajaran 96,00% menyatakan sangat valid, (c) hasil validasi ahli pembelajaran (guru) 92,8% menyatakan sangat valid. 2) Hasil presentase tingkat kevalidan pada uji coba kelas IV ASDI As-Salam Malang menunjukkan 95% menyatakan sangat valid. 3) Dari hasil analisis data melalui rumus uji t-test berkorelasi (related), menghasilkan  $t_{hitung} = 3,657 > t_{tabel} = 2,056$ , sehingga terdapat perbedaan pada siswa yang menggunakan media pembelajaran dengan yang tidak. Maka hasil pengembangan yang telah dilakukan mampu meningkatkan hasil belajar siswa

Berdasarkan penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Flipbook* efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Media *Flipbook* memberikan pengaruh positif pada proses pembelajaran, oleh karena itu peneliti ingin meneliti pengembangan media *Flipbook* pada mata pelajaran IPA. Perbedaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya yaitu percobaan pada mata pelajaran, objek dan tempat penelitian.

## **B. Pengembangan Pembelajaran**

Pengembangan pembelajaran sebagai suatu proses yang sistematis meliputi identifikasi masalah, pengembangan strategi dan bahan instruksional, serta evaluasi terhadap strategi dan bahan instruksional, dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Suparman, 1991). Sehingga pengembangan pembelajaran sebagai perencanaan secara akal sehat untuk mengidentifikasi masalah belajar dan mengusahakan pemecahan masalah



dengan menggunakan suatu rencana terhadap pelaksanaan, evaluasi, uji coba, umpan balik, dan hasilnya. Pengembangan pembelajaran sebagai cara sistematis untuk mengidentifikasi, mengembangkan dan mengevaluasi satu set bahan dan strategi belajar dengan maksud mencapai tujuan yang diinginkan.

Menurut Sudjana dalam (Trianto, 2017) untuk melaksanakan pengembangan pembelajaran diperlukan model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan. Dalam pengembangan pembelajaran dikenal tiga macam model pengembangan perangkat, yaitu model Dick & Carey, model Kemp, dan model *Four-D*.

### **1. Model Pengembangan Pembelajaran Kemp**

Menurut Kemp dalam (Trianto, 2017; 222) pengembangan perangkat merupakan suatu lingkaran yang kontinu. Tiap-tiap langkah pengembangan berhubungan langsung dengan aktifitas revisi.

### **2. Model Pengembangan Pembelajaran Dick & Carey**

Perancangan pengajaran menurut sistem pendekatan model Dick & Carey dikembangkan oleh Walter Dick & Lou Carey dalam (Trianto, 2017; 229). Menurut pendekatan ini terdapat beberapa komponen yang akan dilewati dalam proses pengembangan dan perancangan tersebut yang berupa urutan langkah-langkah. Model pengembangan perangkat pembelajaran Dick & Carey mirip dengan model pengembangan perangkat Kemp.

### **3. Model Pengembangan Pembelajaran Model 4-D (*Four-D*)**

Model 4D (*Four-D*) digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. Model 4D (*Four-D*) dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy

S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Model ini terdiri dari 4 tahapan utama yakni *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).

**a. Tahap *Define* (Pendefinisian)**

Tahap awal dalam model 4D ialah pendefinisian terkait syarat pengembangan. Sederhananya, pada tahap ini adalah tahap analisis kebutuhan. Dalam pengembangan produk pengembang perlu mengacu kepada syarat pengembangan, menganalisa dan mengumpulkan informasi sejauh mana pengembangan perlu dilakukan.

Tahap pendefinisian atau analisa kebutuhan dapat dilakukan melalui analisa terhadap penelitian terdahulu dan studi literatur. Thiagarajan dkk (1974) menyebut ada lima kegiatan yang bisa dilakukan pada tahap *define*, yakni meliputi:

1. *Front-end Analysis* (Analisa Awal)

Analisa awal dilakukan untuk mengidentifikasi dan menentukan dasar permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran sehingga melatarbelakangi perlunya pengembangan (Thiagarajan, dkk 1974). Dengan melakukan analisis awal peneliti/pengembang memperoleh gambaran fakta dan alternatif penyelesaian. Hal ini dapat membantu dalam menentukan dan pemilihan perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan.

2. *Learner Analysis* (Analisa Peserta Didik)

3. Analisa peserta didik merupakan kegiatan mengidentifikasi bagaimana karakteristik peserta didik yang menjadi target atas pengembangan perangkat pembelajaran. Karakteristik yang dimaksud ialah berkaitan dengan kemampuan akademik, perkembangan kognitif, motivasi dan keterampilan individu yang berkaitan dengan topik pembelajaran, media, format, dan bahasa.

4. *Task Analysis* (Analisa Tugas)

Analisa tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan yang dikaji peneliti untuk kemudian dianalisa ke dalam himpunan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan (Thiagarajan, dkk 1974). Dalam hal ini, pendidik menganalisa tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar peserta didik bisa mencapai kompetensi yang sudah ditetapkan.

5. *Concept Analysis* (Analisa Konsep)

Analisa konsep dilakukan identifikasi konsep pokok yang akan diajarkan, menuangkannya dalam bentuk hirarki, dan merinci konsep-konsep individu ke dalam hal yang kritis dan tidak relevan (Thiagarajan, dkk 1974). Analisa konsep selain menganalisis konsep yang akan diajarkan juga menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan secara rasional. Analisa konsep ini meliputi analisa standar kompetensi yang bertujuan untuk menentukan jumlah dan jenis bahan

ajar dan analisis sumber belajar, yaitu identifikasi terhadap sumber-sumber yang mendukung penyusunan bahan ajar.

6. *Specifying Instructional Objectives* (Perumusan Tujuan Pembelajaran)

Perumusan tujuan pembelajaran berguna untuk merangkum hasil dari analisa konsep (*concept analysis*) dan analisa tugas (*task analysis*) untuk menentukan perilaku objek penelitian (Thiagarajan, dkk 1974). Rangkuman tersebut akan menjadi landasan dasar dalam menyusun tes dan merancang perangkat pembelajaran untuk selanjutnya diintegrasikan ke dalam materi perangkat pembelajaran yang akan digunakan.

**b. Tahap *Design* (Perancangan)**

Tahap kedua dalam model 4D adalah perancangan (*design*). Ada 4 langkah yang harus dilalui pada tahap ini yakni *constructing criterion-referenced test* (penyusunan standar tes), *media selection* (pemilihan media), *format selection* (pemilihan format), dan *initial design* (rancangan awal) (Thiagarajan, dkk 1974).

1. *Constructing Criterion-Referenced Test* (Penyusunan Standar Tes)

Penyusunan standar tes adalah langkah yang menghubungkan tahap definisikan dengan tahap perancangan. Penyusunan standar tes didasarkan pada hasil analisa spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisa peserta didik. Dari hal ini disusun kisi-kisi tes hasil belajar. Tes disesuaikan dengan kemampuan kognitif peserta didik dan penskoran

hasil tes menggunakan panduan evaluasi yang memuat panduan penskoran dan kunci jawaban soal.

## 2. *Media Selection* (Pemilihan Media)

Secara garis besar pemilihan media dilakukan untuk identifikasi media pembelajaran yang sesuai/relevan dengan karakteristik materi. Pemilihan media didasarkan kepada hasil analisa konsep, analisis tugas, karakteristik peserta didik sebagai pengguna, serta rencana penyebaran menggunakan variasi media yang beragam. Pemilihan media harus didasari untuk memaksimalkan penggunaan bahan ajar dalam proses pengembangan bahan ajar pada proses pembelajaran

## 3. *Format Selection* (Pemilihan Format)

Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran bertujuan untuk merumuskan rancangan media pembelajaran, pemilihan strategi, pendekatan, metode, dan sumber pembelajaran.

## 4. *Initial Design* (Rancangan Awal)

Thiagarajan dkk (1974) menyebut bahwa rancangan awal adalah keseluruhan rancangan perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum ujicoba dilakukan. Rancangan ini meliputi berbagai aktifitas pembelajaran yang terstruktur dan praktik kemampuan pembelajaran yang berbeda melalui praktik mengajar (*Microteaching*).

### c. *Tahap Develop* (Pengembangan)

Tahap ketiga dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D adalah pengembangan (*develop*). Tahap pengembangan merupakan tahap



perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali pada suatu lingkungan belajar

## **2. Karakteristik dan Kelayakan Media Pembelajaran**

Karakteristik atau ciri-ciri khas suatu media berbeda menurut tujuan atau maksud pengelompokannya. Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun penciuman, atau kesesuaiannya dengan tingkatan hirarki belajar. Kelayakan media pembelajaran menurut Badan Standar Nasional Pendidikan, kriteria kelayakan media yang baik dapat ditinjau dari: kelayakan isi, kelayakan kebahasaan, kelayakan penyajian.

Dapat disimpulkan bahwa kelayakan suatu media pembelajaran yaitu mengandung isi /materi yang sesuai dengan pembelajaran yang akan diajarkan, bahasa yang dipergunakan dapat dimengerti dengan baik sesuai dengan kaidah kebahasaan yang baik dan tepat, serta penyajiannya yang tidak menyulitkan pembelajar dan pengajar dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.

## **3. Jenis Media Pembelajaran**

Jenis media pembelajaran

- a) Media visual berkaitan dengan indra penglihatan. Bentuk dari media visual bisa berupa: 1) media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar, dan poster. 2) media model dan *Prototypem* seperti globe, bumi. 3) media realitas alam sekitar dan sebagainya.

- b) Media audio merupakan jenis media yang di gunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indara pendengaran.
- c) Media audio visual merupakan jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan dua unsur yakni pendengaran dan penglihatan. Pesan dan informasi yang disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengendalikan maupun pendengaran seperti film, vidio, tv, dan lain-lain
- d) Multimedia adalah media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintekgrasi dalam suatu proses kegiata pembelajaran. Pembelajaran ini melibatkan idra penglihatan dan pendengaran melalui media tex, visual diam, visual gerak, audio dan media intgratif berbasis komputer.

#### **4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Fungsi media pembelajaran menurut Levie & Ientz dalam (Azhar Arsyad, 2017:20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yaitu,

- a) Fungsi Atensi, media pembelajaran yang menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b) Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks bergambar.
- c) fungsi kognitif, media terlihat dari temuan peneliti yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapain tujuan

untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

- d) Fungsi Kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual memberikan konteks untuk memahami teks yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingat kembali.

Kemp & Dayton dalam (Azhar Arsyad, 2017: 23) Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya yaitu: Motivasi minat atau tindakan, Menyajikan informasi, dan Memberi instruksi.

Sudjana & Rivai dalam (Azhar Arsyad, 2017:28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- c) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran

- d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak mendengarkan raihan guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa fungsi penggunaan media pembelajaran sangat banyak dan sangat berpengaruh besar dalam proses belajar mengajar siswa, diantaranya adalah merangsang peserta didik lebih aktif belajar dan memudahkan guru dan siswa dalam mengelolah informasi isi/materi pembelajaran yang diajarkan dalam kelas serta meningkatkan daya ingat dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang telah dipelajari. Dan mengatasi berbagai keterbatasan baik keterbatasan ruang, waktu dan tempat. Oleh karena itu, fungsi media juga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator semua materi tuntas disampaikan dan peserta didik memahami secara lebih mudah dan tuntas.

##### **5. Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media**

Memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran tidaklah mudah. Selain membutuhkan analisis mendalam dengan mempertimbangkan berbagai aspek juga dibutuhkan prinsip-prinsip tertentu agar pemilihan media bisa lebih tepat. Pemilihan media juga perlu merujuk pada prinsip-prinsip tertentu.

Menurut Musfiqon (2012:116) ada tiga prinsip utama yang bisa dijadikan rujukan guru dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

- 1) Prinsip efektifitas dan efesiensi, efektifitas adalah keberhasilan pembelajaran yang diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah

pembelajaran selesai dilaksanakan, sedangkan efisiensi adalah pencapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan biaya, waktu dan sumber daya lain seminimal mungkin

- 2) Prinsip relevansi yaitu pertimbangan kesesuaian media dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan juga perlu menjadi pertimbangan guru dalam memilih media pembelajaran. Guru dituntut bisa memilih media yang sesuai dengan tujuan, isi, strategi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.
- 3) Prinsip produktifitas, produktifitas dalam pembelajaran dapat dipahami pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal dengan menggunakan sumber daya yang ada, baik sumber daya manusi maupun sumber daya alam

Pemilihan media adalah dengan mempertimbangkan optimalisasi pencapaian tujuan pembelajaran. Tidak ada ketentuan dalam memilih media, tidak ada media yang bagus dan tidak ada media yang jelek. Media yang bagus adalah media yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

#### **D. Media *Flipbook***

##### **1. Pengertian *Flipbook***

*Flipbook* merupakan *software* yang memiliki fungsi untuk membuka setiap halaman yang menyerupai sebuah buku, dimana *software flipbook* dapat mengubah *pdf*, *image* menjadi sebuah buku atau berbentuk album ketika dibuka satu persatu halamannya. *Flipbook* ini juga biasa membuat *e-book*, *e-modul*, *e-paper* dan *e-magazine*. Tidak hanya teks juga dapat menyisipkan



gambar, animasi, grafik, suara, link, dan video lembar kerja ( Hidayatullah, 2016:2)

*Flipbook* terbagi menjadi beberapa jenis *software* diantaranya itu *flipbook maker*, *3D pageflip profesional*, *fliphtml*, *flip pdf comperatef edition* dan masih banyak yang lainnya. Dari beberapa jenis *software* peneliti memilih *software flip pdf comperatef edition* dikarenakan dengan menggunakan *Flip PDF* ini dapat menginspirasi dalam pembuatan halaman, dapat ditampilkan dengan lancar di iPad, iPhone, perangkat Android, dan desktop. *Flip PDF* ini dilengkapi ratusan templat pra-desain yang menakjubkan sehingga dapat disesuaikan dengan brosur atau katalog digital yang dibuat, *Flip PDF* juga dilengkapi efek interaktif sehingga dapat menambahkan video YouTube, gambar, animasi, hyperlink, Flash dalam antarmuka seret dan lepas, semua orang dapat menghasilkan media yang mengesankan.

*Flip PDF* adalah program menarik yang memungkinkan Anda mengonversi dokumen apa pun dalam format PDF menjadi buklet cantik dengan dukungan untuk efek membalik halaman, ditambah lagi tindakan ini akan disertai dengan suara yang khas. Adapun fitur yang tersedia dalam *Flip PDF* yaitu sebagai berikut:

- 1) *Batch mengkonversi* beberapa file PDF menjadi satu atau beberapa *eBook* membalik halaman.
- 2) *Impor bookmark* (garis besar) dengan PDF, dan edit secara manual.
- 3) *Impor teks* agar teks dapat dicari, tentukan karakter pencarian minimum.

- 4) Tampilkan Asisten dan tips menggulir di buku Anda, dan rekam atau sematkan suara secara langsung.
- 5) Tambahkan Judul HTML di *template Float* yang dapat diklik untuk mengunjungi halaman *web online*.
- 6) Tambahkan Gambar atau logo *Flash* untuk dimasukkan sebelum Judul Buku di *template Float*.
- 7) Ganti ikon yang ada pada toolbar dengan mengedit *file Icon Flash*.
- 8) Tambahkan ikon baru ke bilah alat dengan memanggil tindakan baru.
- 9) Atur warna dan gambar latar belakang.
- 10) Masukkan musik latar baik untuk pemutaran terus menerus (loop) atau untuk durasi yang ditetapkan.
- 11) Atur pembacaan *eBook* dari kanan ke kiri (untuk bahasa Kanan-ke-Kiri seperti bahasa Arab).
- 12) Tentukan bahasa untuk e-book membalik halaman yang Anda terbitkan, multi-bahasa dapat dialihkan.
- 13) Tambahkan kata sandi untuk melindungi eBook Anda yang membalik halaman.
- 14) Jenis mesin render yang berbeda untuk file PDF khusus: *SWF*, *GPL Ghostscript* atau *Inner Library*.
- 15) Tambahkan Dukungan *Google Analytics*.
- 16) Tambahkan gambar watermark atau SWF untuk ditampilkan pada halaman cetakan.

17) Tambahkan konfigurasi Bantuan untuk menentukan konten secara manual dengan menggunakan Gambar atau SWF.

18) Tambahkan tampilan Halaman Tunggal / Ganda

Jadi Salah satu media yang dapat menarik perhatian bagi siswa adalah media berbasis *flipbook*, dengan menggunakan *software flipbook PDF coveratif*, sehingga siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena didalamnya memuat tampilan-tampilan yang lebih menarik.

## 2. Cara menggunakan *Flipbook*

*Flip PDF* merupakan sebuah program yang sangat bermanfaat dalam membuat publications secara digital. multimedia ini mempunyai *interface* (antar muka) seperti sebuah buku yang dibuka. Perpindahan halaman dapat dilakukan dengan melakukan drag halaman seperti jari kita yang membalik sebuah halaman buku, dan bersamaan dengan proses draging halaman terlipat secara real seperti kertas yang sedang ditebuk. Selain dengan cara draging, pemindahan halaman dapat dilakukan dengan tombol navigasi yang disediakan. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur seperti *zoom*, pencarian kata, *bookmark*, *thumbnail*, daftar isi selain itu anda dapat memberikan musik pada latar media

## 3. Kelebihan dan kekurangan *Flipbook*

### a. Kelebihan

- 1) Siswa memiliki pengalaman yang beragam dari segala media.
- 2) Dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi.

- 3) Sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri.
- 4) Siswa tidak jenuh membaca materi daur hidup hewan ini meskipun dalam bentuk buku karena adanya media flifbook ini.
- 5) Media flipbook dapat digunakan tanpa online maupun online
- 6) Dapat di gunakan android, iPad, iPhone, dan destop.

b. Kekurangan

- 1) Jika ingin di buka di android, iPad, dan iPhone harus dikonversi terlebih dahulu di *google drive* dengan mengubahnya kedalam bentuk link.
- 2) Memerlukan perencanaan yang matang dan waktu yang lama dalam memodifikasi media.

**E. Pembelajaran IPA**

a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

Hakikat pembelajaran sains yang didefinisikan sebagai ilmu tentang alam dalam bahasa Indonesia disebut dengan ilmu pengetahuan alam, dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian yaitu: ilmu pengetahuan alam sebagai produk, proses, dan sikap. Sutrisno (2007) menambakan bahwa IPA juga sebagai prosedur dan IPA sebagai teknologi. Akan tetapi penambahan ini bersifat pengembangan dari ketiga komponen di atas, yaitu pengembangan prosedur dari proses, sedangkan teknologi dari aplikasi konsep dan prinsip-prinsip IPA sebagai produk. (Ahmad Susanto, 2013:177)

Sikap dalam pembelajaran IPA adalah sikap ilmiah. Jadi, dengan pembelajaran IPA di sekolah dasar diharapkan dapat menumbuhkan sikap ilmiah seperti seorang ilmuwan. Adapun jenis-jenis sikap yang dimaksud, yaitu; sikap ingin tahu, percaya diri, jujur, tidak tergesa-gesa, dan objektif terhadap fakta.

Dari uraian hakikat IPA di atas, dapat dipahami bahwa pembelajaran sains merupakan pembelajaran berdasarkan pada prinsip-prinsip, proses yang mana dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep-konsep IPA oleh karena itu pembelajaran IPA di sekolah dasar dilakukan dengan penyelidikan sederhana dan bukan hafalan terhadap kumpulan konsep IPA. Dengan kegiatan-kegiatan tersebut pembelajaran IPA akan mendapat pengalaman langsung melalui pengamatan, diskusi, dan penyelidikan sederhana. Pembelajaran yang demikian dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa yang diindikasikan dengan merumuskan masalah, menarik kesimpulan, sehingga mampu berfikir kritis melalui pembelajaran IPA.

b. Tujuan Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar

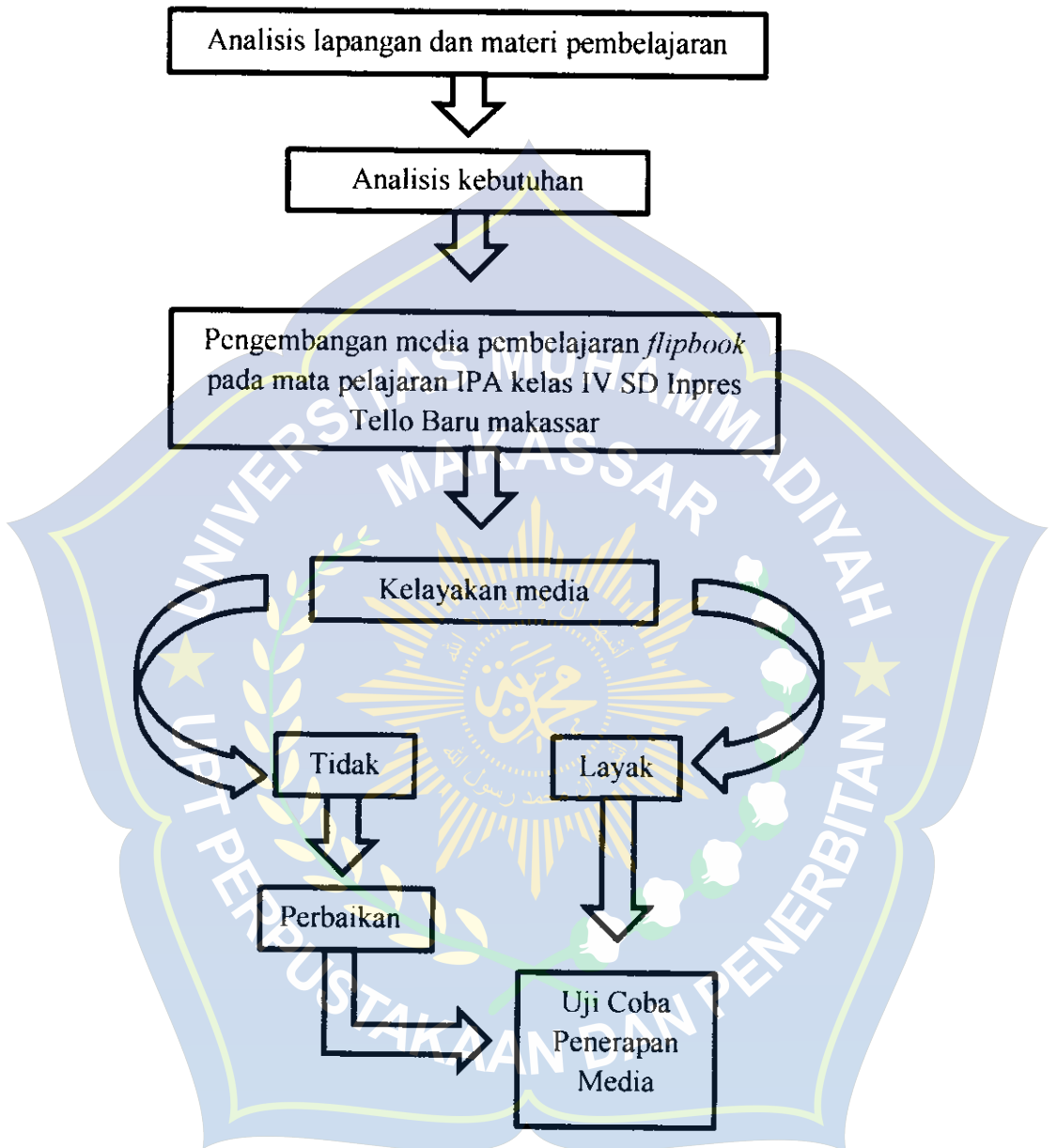
Pembelajaran sains di sekolah dasar dikenal dengan pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA). Konsep IPA di sekolah dasar merupakan konsep yang masih terpadu, karena belum dipisahkan secara tersendiri, seperti mata pelajaran kimia, biologi, dan fisika.



## F. Kerangka Berpikir

Berdasarkan analisis lapangan dan materi pembelajaran, serta analisis kebutuhan maka di kembangkanlah pengembangan media *flipbook* pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar. Setelah melakukan analisis dan pengembangan selanjutnya dilakukan studi kelayakan media pembelajaran *flipbook* apakah media yang diterapkan dan dikembangkan layak atau tidak. Selanjutnya melakukan perbaikan dan penyesuaian lebih lanjut terhadap produk yang telah dibuat sebelum melakukan uji coba dan hasil akhir media yang digunakan. Secara singkat dapat digambarkan berdasarkan bagan berikut.





Gambar 2.1 : Kerangka Berfikir

### BAB III

## METODE PENELITIAN

#### A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Jadi penelitian dan pengembangan merupakan sebuah proses untuk mengembangkan produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada serta memvalidasi produk.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D (*Four-D*), yang terdiri dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develo* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Model ini diperkenalkan oleh Thiagarajan, dan Semmel pada tahun 1974. dapat dipilih model pengembangan yang sesuai dengan langkah-langkah pengembangan. (Thiagarajan, 1974:5).

Secara keseluruhan model pengembangan ini memiliki empat tahapan yaitu *define*, *desing*, *develop*, dan *disseminate*. *Define* (pendefinisian) merupakan kegiatan untuk menetapkan produk yang akan dikembangkan dan spesifikasinya, dimana tahapan ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan yang di butuhkan pada saat proses penelitian berlangsung. *Desing* (perancangan), merupakan kegiatan yang dilakukan dalam membuat rancangan media pembelajaran yang telah ditetapkan. *Development* (pengembangan) merupakan kegiatan untuk membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas media secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk sesuai dengan

spesifikasi yang telah ditetapkan. *Dessimation* (penyebaran) merupakan kegiatan untuk menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dapat digunakan oleh penggunanya.

Model pengembangan pembelajaran Thiagaranja yaitu model 4D (*Four-D*) dimodifikasi menjadi 3D dikarenakan tujuan dari penelitian ini sudah didapatkan pada tahapan *develop* (pengembangan) sehingga pada tahapan *Dessimation* (penyebaran) tidak dilakukan.

## **B. Prosedur Pengembangan**

Model pengembangan 4D (*Four-D*) terdiri empat tahap yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develo* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).

### **1. Tahapan Pendefenisia (*Define*)**

Tahap pendefenisian merupakan tahap untuk menetapkan dan mendefenisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahapan ini dianggap tahapan yang ideal. Maka dari itu pada tahapan ini akan berfokus pada analisis terhadap situasi yang di hadapi oleh guru, karakteristik pesertadidik, materi yang di ajarkan dan perumusan indikator. Tahapan ini meliputi :

#### **a. Analisis Kebutuhan**

Pada tahap ini, yang dimaksud adalah melakukan diagnosa awal untuk meningkatkan efesiensi dan efektivitas pembelajaran. Analisis Materi Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang perlu diajarkan, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan, dan menyusunnya kembali secara sistematis.

b. Merumuskan Tujuan

Tujuan pembelajaran dan kompetensi yang hendak diajarkan perlu dirumuskan terlebih dahulu. Hal ini berguna untuk membatasi peneliti supaya tidak menyimpang dari tujuan semula pada saat mereka sedang membuat media.

2. Tahap Perancangan (*Desing*)

Tahapan perancangan ini dilakukan setelah sejumlah tujuan pembelajaran telah ditetapkan. Dimana tahapan ini terdiri dari empat tahapan yaitu sebagai berikut:

a. Pemilihan Media

Pemilihan media digunakan untuk menyajikan materi dalam proses pembelajaran, dimana proses ini meliputi pencocokan analisis tugas dan analisis konsep, karakteristik siswa

b. Penyusunan Instrumen

Instrumen yang disusun mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, pada kegiatan ini mengacu dalam proses penyajian pembelajaran yang esensial dengan media yang tepat dan urutan pembelajaran sesuai. Selanjutnya penyusunan instrumen media pembelajaran akan divalidasi oleh validator apakah efektif dan efisien untuk digunakan.

c. Pemilihan Format

Untuk menentukan format yang tepat tergantung oleh beberapa faktor, dimana format pengembangan media pembelajaran ini meliputi



pemilihan strategi, pemilihan format mendesai isi, dan sumber pembelajaran disesuaikan dengan isi materi pelajaran. Dengan mengkaji format-format prangkat yang sudah dikembangkan.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini dilakukan modifikasi bentuk awal materi pembelajaran yang telah disusun pada tahapan *define*. Meskipun sudah dirancang pada tahap *desing*, hasil rancangan masih di anggap sebagai bentuk awal dari prangkat pembelajaran yang dimodifikasi sebelum menjadi produk final yang layak. Tahapan terdiri dari dua langka yaitu sebagai berikut:

#### a. Penilaian Ahli Media Dan Ahli Materi

Penilaian para ahli terhadap produk mencakup format, bahasa, ilustrasi dan isi. Materi pembelajaran di revisi untuk membuatnya lebih sesuai dengan materi pembelajaran, efektif, dan mudah digunakan

#### b. Ujicoba Pengembangan

Ujicoba revisi dilakukan terus menerus hingga diperoleh hasil yang di inginkan. Ujicoba lapangan dilakukan untuk memperoleh masukan secara langsung berupa respon, reaksi, komentar peserta didik, dan para pengamat terhadap produk yang telah di buat.

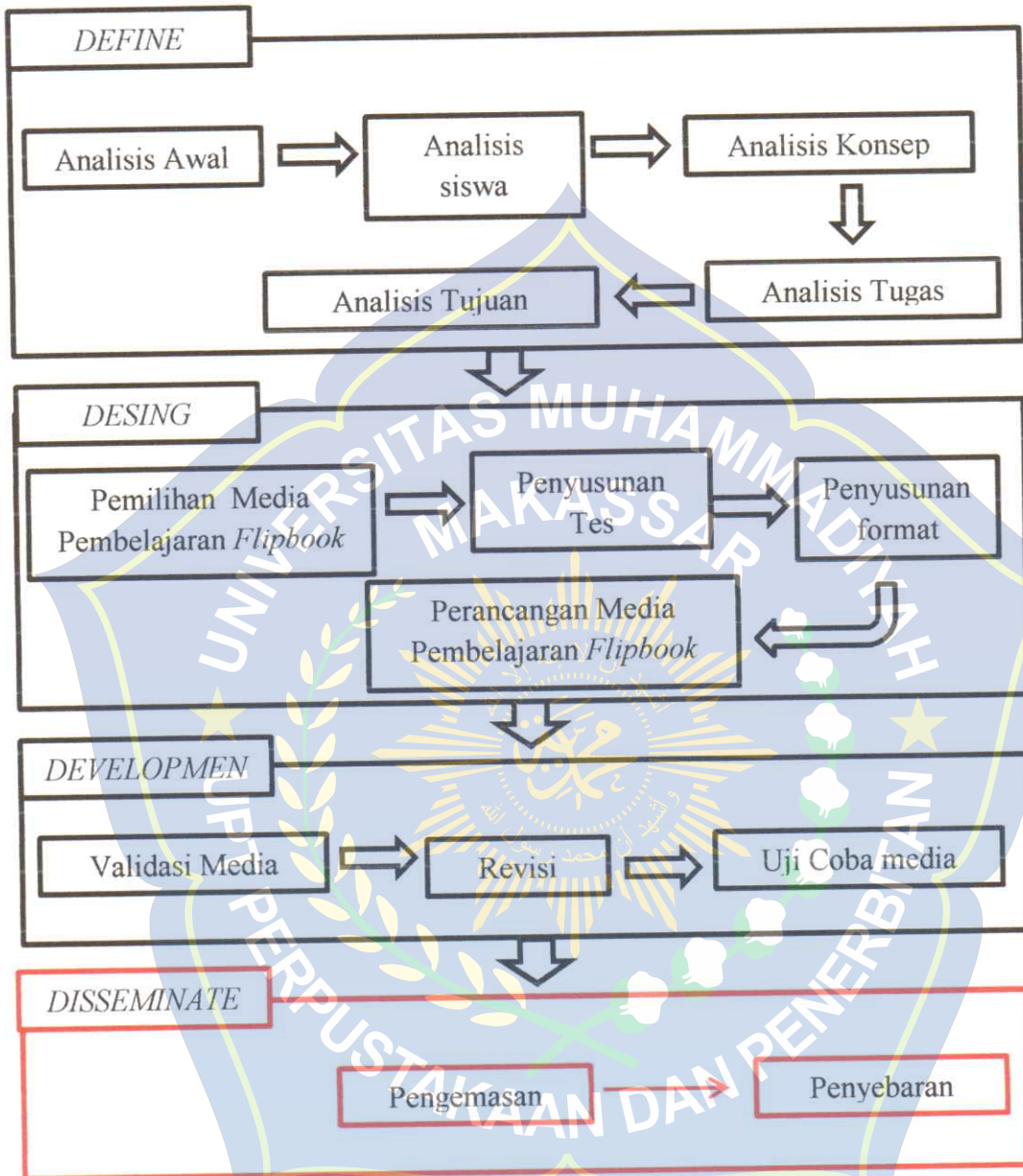
### 4. Tahap penyebaran (*Disseminate*)

Pada tahap penyebaran ini tidak di lakukan penelitian dikarenakan adanya keterbatasan waktu peneliti dimana pada tahap penyebaran perlu

dilakukan ujicoba lebih dari satu kali dengan subjek penelitian yang berbeda sedangkan peneliti hanya melakukan satukali ujicoba. Sedangkan tujuan dari penelitian ini sudah didapatkan pada tahapan *develop* (pengembangan). Sehingga tahapan ini tidak di lakukan

Desain produk pengembangan media pembelajaran *Flipbook* dengan ujicoba terbatas yang digambarkan dengan diagram alur yang sudah di modifikasi model pengembangan 4D (*four-D*) seperti pada gambar 3.





Keterangan :

Dilaksanakan

Tidak dilaksanakan

Gambar 3.1 : Prosedur Pengembangan media pembelajaran model 4D

### C. Data dan Sumber Data

Data penelitian ini dikumpulkan berupa informasi tentang proses pembelajaran dalam menggunakan media, kemampuan siswa dalam memahami materi, motivasi siswa dalam proses pembelajaran, serta kemampuan guru dalam menguasai media ajar dan melaksanakan pembelajaran di kelas. Data penelitian ini dikumpulkan dari berbagai sumber yang meliputi: 1) Informasi atau nara sumber adalah guru dan siswa; 2) Tempat dan peristiwa berlangsungnya aktifitas pembelajaran dan aktifitas lainnya; 3) Dokumen atau arsip yang antara lain berupa kurikulum, rancangan pelaksanaan pembelajaran, hasil pembelajaran siswa dan buku penilaian siswa.

### D. Instrumen Pengumpulan data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar, sebagai berikut:

#### a. Lembar Validasi

Seluruh lembar validasi media dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kevalidan media, dan seluruh instrumen media berpatokan pada rasional teoritik yang kuat, dan konsistensi secara internal antar komponen-komponen media dari segi konstruksi dan isinya.

#### 1. Lembar Validasi Materi

Lembar validasi ini berisi pendapat ahli mengenai materi ajar yang di buat dalam media, kesesuaian tujuan pembelajaran, bahasa, isi dan tingkat kedalaman materi yang akan di ajarkan.

## 2. Lembar Validasi Media.

validasi ini diadaptasi dan dimodifikasi (d disesuaikan dengan kebutuhan media berbasis media interaktif). Teknik pengumpulan dari hasil validasi media dilakukan dengan cara membagikan media berbasis multimedia interaktif dan lembar validasi kepada para ahli dan praktisi (validator). Selanjutnya para validator memberikan penilaian berdasarkan pertanyaan dan pernyataan untuk masing-masing indikator penilaian yang tersedia.

### b. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawab. Pada tahap penelitian ini, peneliti tidak langsung memberikan tanya jawab. "Angket digunakan untuk menguji media dan materi yang terdapat pada *Flipbook* seta meminta respon kepada pengguna media pembelajaran.

Peneliti menyusun 12 butir pernyataan guru dan 20 butir pernyataan siswa, Secara tertulis untuk diisi oleh responden dan memberikan (√) sesuai dengan pendapat responden. Dimana pernyataan ini digunakan untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa terhadap media *Flipbook*. Model yang digunakan pada media ini adalah model sklaliker yang didalamnya terdapat 5 alternatif jawaban yang dapat dipilih oleh responden yaitu: sangat setuju (SS), setuju (S), cukup (C), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

Tabel 3.1 Skala penilaian *positive* dan *negative*

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Sangat Setuju (Ss)	5	1
Setuju (S)	4	2
Cukup (C)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan pelaksanaan ujicoba produk yang sudah di buat. Dokumentasi juga digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan yang berlangsung pada proses penelitian.

**E. Teknik Pengumpulan Data**

1. Validasi ahli

Teknik pengumpulan data dari hasil validasi media dan materi dilakukan dengan cara membagikan media berbasis media *flipbook* dalam bentuk link dan lembar validasi kepada para ahli (*validator*). Selanjutnya para validator memberikan penilaian berdasarkan pertanyaan dan pernyataan yang tersedia.

2. Angket (*kuesioner*)

Angket terdiri atas dua yaitu respon guru dan peserta didik terhadap media yang telah di buat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media. Angket dibagikan kepada responden berupa pernyataan dan pertanyaan dimana responden akan menilai sesuai dengan penilaiannya.



### 3. Dokumentasi (*Documentation*)

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan pengembangan media, dokumentasi juga digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan yang berlangsung pada saat dilakukan penelitian di sekolah.

### F. Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan dengan menggunakan instrumen penelitian yang dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Flipbook*.

#### a. Analisis Data Kevalidan

Analisis kevalidan diperoleh dengan Penilaian oleh ahli instrumen dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \quad (\text{Ikhwani, 2011: 49})$$

Keterangan

P= presentase kelayakan media

Skor kriterium = skor tertinggi Setiap butir \* jumlah butir \* jumlah responden.

Penilaian ahli instrumen menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dimana analisis ini di perlukan dalam menjelaskan data dengan mendiskripsikan. Sehingga dapat di simpulkan data tersebut. Skor-skor pada tabel 3.2 dikategorikan berdasarkan kriteria perkatagorian berdasarkan kualitas prangkat yang diadaptasi dari pengatagorian menurut Azwar (2010), sebagaiberikut

Tabel 3.2 kriteria pengkatagorian validator

Skor	Kategori
$4,2 \leq M \leq 5,0$	Sangat Valid
$3,4 \leq M < 4,2$	Valid
$2,6 \leq M < 3,4$	Cukup Valid
$1,8 \leq M < 2,6$	Kuran Valid
$1,0 \leq M < 1,8$	Tidak valid

Sumber ; Azwar (2010)

Keterangan:

M = Nilai Rata-rata Skor

b. Analisis Data Keefektifan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran di tinjau dari aspek materi, kebahasaan, penyajian, efek media terhadap pembelajaran dan tampilan menyeluruh. Analisis data ini menggunakan teknik deskriptif yang memaparkan proses pengembangan media pembelajaran *Flipbook* dan menguji tingkat kelayakan produk agar dapat di implementasikan kedalam mata pelajaran IPA pada materi daur hidup hewan. Data yang di peroleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba maka di analisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Hasil analisis data tersebut akan digunakan sebagai dasar untuk merevisi media yang di kembangkan.

Data yang diambil dari tanggapan dan respon ahli media akan dikumpulkan kedalam angket yang di analisis dengan statistik deskriptif.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \quad (\text{Ikhwani, 2011: 49})$$

Keterangan

P= presentase kelayakan media

Skor kriterium = skor tertinggi Setiapbutir \* jumlah butir \* jumlah responden.

Hasil angket di analisis dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.3 Konversi Skala Likert

Penilaian	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Cukup setuju	3
Kurang setuju	2
Tidak setuju	1

Sumber : (sugiono 2014)

Data yang telah terkumpul kemudia di analisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Dari hasil analisis tersebut dapat mengambil kesimpulan dan mendeskripsikan kedalam indikator masing-masing.

Tabel 3.7 Kriteria Pengkategorian

Skor	Kategori
$4,2 \leq M \leq 5,0$	Sangat setuju
$3,4 \leq M < 4,2$	Setuju
$2,6 \leq M < 3,4$	Cukup setuju
$1,8 \leq M < 2,6$	Kuran setuju
$1,0 \leq M < 1,8$	Tidak setuju

Sumber : (Azwar 2010)

Keterangan:

M = Nilai Rata-rata Skor

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN

#### A. Deskripsi Hasil Pengembangan

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan prosedur yang telah ditentukan dengan tujuan mengasihkan dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 8-30 Februari 2021. Penelitian ini melibatkan guru, yaitu Bapak A Ahmad Faizal S,Pd

Media pembelajaran *Flipbook* yang telah dikembangkan, divalidasi oleh para ahli, dan di uji coba. Pengembangan media pembelajaran *Flipbook* dikembangkan berdasarkan model 4-D (*Four-D*). Model 4-D terdiri dari beberapa tahapan, yakni Pendefenisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Dessiminate*).

#### 1. Deskripsi Hasil Pendefenisian (*Define*)

##### a. Analisis Awal

Berdasarkan hasil pelaksanaan analisis awal dan hasil pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan di SD Inpres Tello Baru Makassar, belum menerapkan media dalam proses pembelajaran di kelas sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa masih rendah. Berdasarkan fenomena di lapangan diperoleh informasi sebagai berikut: (1) guru belum menggunakan media berbasis *flipbook* dalam pembelajaran. (2) Materi

pembelajaran tidak dikemas menyesuaikan kondisi siswa sebab berpatokan pada buku paket yang ada sehingga terkesan monoton.

Untuk mengatasi permasalahan ini maka dikembangkanlah sebuah media pembelajaran berbasis *Flipbook*, dimana Pengembangan media pembelajaran ini difokuskan pada kompetensi dasar yaitu membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup dan membuat skema siklus hidup dari beberapa jenis makhluk hidup yang ada di sekitarnya. Media pembelajaran yang telah di kembangkan, diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif, memiliki motivasi yang baik, serta dapat meningkatkan prestasi dengan baik.

b. Analisis Siswa

Peserta didik yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar tahun ajar 2020/2021. Dari hasil pengamatan pada peserta didik maka peneliti dapat mengetahui bahwa peserta didik memiliki respon yang sangat pasif. Dimana ada beberapa peserta didik yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dikelas khususnya pada mata pelajaran IPA sehingga peserta didik tidak terfokus pada pembelajaran yang berlangsung, namun peserta didik cenderung aktif dalam kegiatan yang lain.

Dari pengamatan yang dilakukan peneliti maka peneliti dapat melihat gaya belajar siswa dalam pembelajaran yang dilakukan secara *online* dimana guru hanya menyampaikan materi pembelajaran dengan cara memfoto buku pake saja sehingga tidak menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Maka peneliti hadir untuk memberikan sebuah inisiatif dalam proses pembelajaran yang berlangsung secara online,

dimana peneliti membuat sebuah media pembelajaran guna untuk dipelajari peserta didik dengan memanfaatkan petunjuk yang sudah disediakan dalam media sehingga siswa dapat belajar secara mandiri.

c. Analisis Konsep

Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini merupakan materi pokok dalam memahami proses daur hidup hewan yang kemudian mengidentifikasi kompetensi dasar berdasarkan kurikulum. Konsep yang diidentifikasi dalam pengembangan media pembelajaran *flipbook* adalah membandingkan siklus daur hidup beberapa jenis makhluk hidup dan membuat skema makhluk hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar.

d. Analisis Tugas

Dari analisis konsep pada pembelajaran IPA materi daur hidup hewan dilakukan analisis tugas yang mengacu pada standar kompetensi yang berdasarkan kurikulum K-13, kompetensi dasar dan indikator sebagai berikut:

Tabel 4.1 Standar kompetensi

Kompetensi Dasar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membandingkan siklus hidup dari beberapa makhluk hidup.</li> <li>2. Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar.</li> </ol>
Indikator	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian daur hidup hewan</li> <li>2. Jenis daur hidup hewan</li> <li>3. Contoh daur hidup hewan</li> </ol>



kompetensi dasar dan indikator dapat mengarahkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

e. Analisis Tujuan

Perumusan tujuan ini disusun berdasarkan standar kompetensi yang sudah tercantum dalam kurikulum K-13. Berdasarkan topik yang dipilih perumusan tujuan mata pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) siswa dapat memahami daur hidup hewan. (2) siswa dapat mengetahui jenis-jenis daurhidup hewan.

Pada saat dilakukan observasi peneliti melihat cara penyampaian materi dalam proses pembelajaran kurang bervariasi, dimana pendidik hanya memfoto buku paket kemudian di bagikan ke grup kelas siswa. hal ini membuat siswa acutaacu dalam mengikuti pembelajaran. Dalam perumusan tujuan ini diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan dapat menarik minat belajar siswa dengan menggunakan media yang dikembangkan, media pembelajaran dirancang dengan sangat sederhana sehingga mudah digunakan kapan dan dimana saja.

## 2. Deskripsi Hasil Perancangan (*Desing*)

Pada tahapan ini bertujuan merancang media pembelajaran guna untuk menghasilkan media pembelajaran pada tahapan ini meliputi : (a) penyusunan standar tes, (b) pemilihan media, (c) pemilihan format, (d) rancangan awal.

a. Penyusunan standar tes

Penyusunan tes yang akan dibuat mengacu pada perancangan materi yang telah dibuat dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tes yang disajikan memuat materi daur hidup hewan yaitu pengertian hidup hewan, jenis daur hidup hewan, dan contoh daur hidup hewan. Adapun soal evaluasi tentang materi daur hidup hewan yang berisi lima belas nomor dengan cara memahami dan menganalisis materi agar dapat menentukan informasi penting yang ada dalam mata pelajaran.

b. Pemilihan Media

Media merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran dimana media digunakan untuk menarik perhatian dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran apalagi pada saat pandemik ini dimana dunia pendidikan menerapkan sistem pembelajaran secara *online*, sehingga dalam pemilihan media kita harus menyesuaikan dengan konsep dan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran, karakteristik media harus di sesuaikan dengan materi pembelajaran, isi materi dalam media mampu mendukung proses pembelajaran, media mudah digunakan, dan media harus disesuaikan dengan cara berfikir siswa sehingga media dapat menarik perhatian siswa dalam belajar.

Materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah “daur hidup hewan” dengan menggunakan media *flipbook*, Materi pembelajaran yang digunakan dalam media ini merupakan materi pokok, dimana siswa diharapkan dapat memahami konsep dan tujuan pembelajaran, dapat mengetahui apa itu daur hidup hewan, dan untuk mengetahui Jenis-

jenis hewan yang mengalami daur hidup. Media *flipbook* ini didesain sedemikian mungkin sehingga menghasilkan sebuah media yang memenuhi kriteria keefektifan media pembelajaran.

c. Penyusunan Format

Format yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran disesuaikan dengan rancangan pembelajaran K-13. Sesuai dengan prosedur kurikulum dalam rancangan pelaksanaan tercantum konsep pembelajaran tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, alokasi waktu, materi pembelajaran, metode pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, alat dan sumber belajar. Media yang dikembangkan merupakan media *flipbook*

d. Rancangan Awal.

1) Membuat *outline view* media

Nama media : *flipbook*

Judul materi : Daur hidup hewan

Tujuan media : Memudahkan proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar siswa

## 2) Hasil rancangan awal

Adapun hasil rancangan awal media pembelajaran sebagai berikut:

## 1. Sampul depan



Gambar 4.1 Sampul depan

Sampul depan media *Flipbook* disesuaikan dengan pokok bahasa yang dikembangkan yang berjudul “Media Pembelajaran Daur Hidup Hewan Pembelajaran IPA Semester 2 Kelas 4”, “Media ini mengacu pada kurikulum K-13, *background* dalam media disesuaikan dengan subtema dan materi yang di bahas dalam media pembelajaran. Hal ini bertujuan agar dapat menarik minat belajar siswa dan membuat

pembaca dapat mengetahui makna dari judul sebelum membuka media.

## 2. Sampul belakang



Gambar 4.2 Sampul belakang

Sampul belakang mempunyai makna yang berbeda dari sampul depan. Sampul belakang didesain secara sederhana dimana sampul belakang menggambarkan makna isi dari media. *Background* yang digunakan sama namun tidak ditampilkan sebuah gambar. Cuma berisikan penjelasan secara menyeluruh yang berdasarkan pada materi daur hidup hewan.



## a) Petunjuk Penggunaan Media



Gambar 4.3 Petunjuk Penggunaan Media

Petunjuk penggunaan media mencakup penjelasan dari beberapa komponen-komponen yang terdapat dalam media pembelajaran *Flipbook* Sehingga pengguna media dapat lebih mudah mengoperasikan media pembelajaran *Flipbook*.



## b) Kata Pengantar



Gambar 4.4 Kata pengantar

Kata pengantar dalam media ini digunakan untuk berkomunikasi antara penulis dengan pembaca.

## c) Daftar Isi

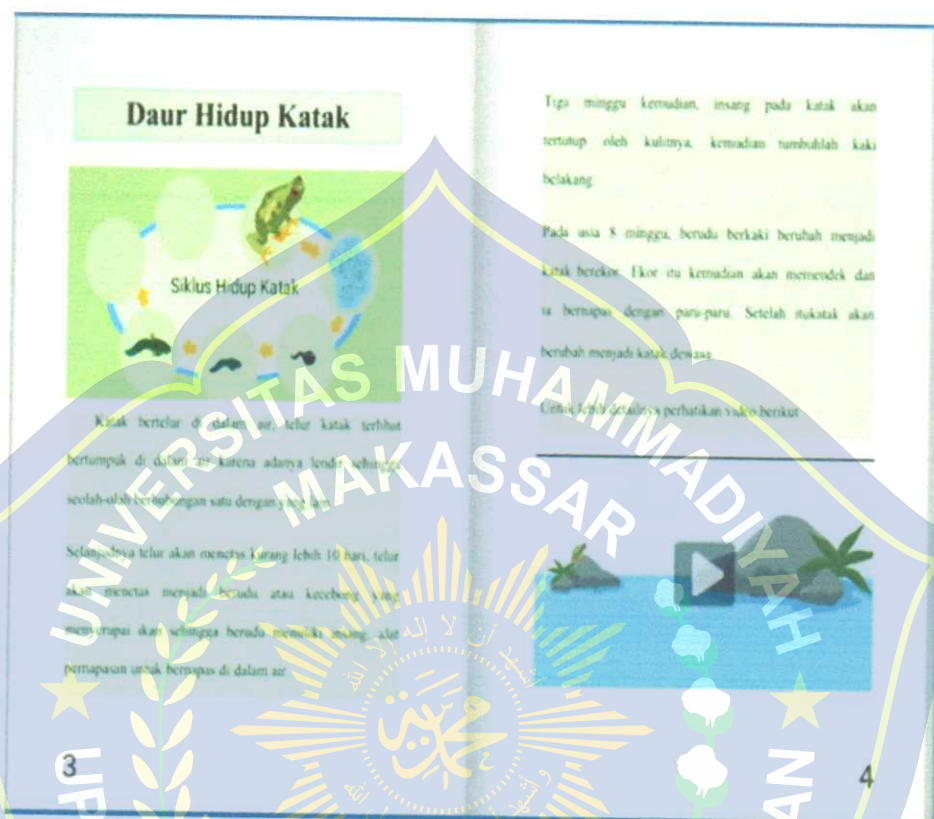
## d) Konsep pembelajaran



Gambar 4.6 Konsep pembelajaran

Konsep pembelajaran adalah alur dari pemikiran yang disajikan secara sistematis dimana peta komsek disesuaikan dengan kurikulum K-13. Peta konsep berisikan pemetaan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.

## e) Isi materi pembelajaran



Gambar 4.7 Isi materi

Isi materi pembelajaran disesuaikan dengan K-13 dimana isi dari materi sesuai dengan standar kompetensi. Isi materi dalam media *flipbook* disajikan dalam bentuk *flip* dimana dalam suatu halaman media yang berisi materi, gambar animasi, dan video yang berisikan dari materi daur hidup hewan. *Background* yang digunakan sangat sederhana dimana hanya menyesuaikan dengan warna dari karakteristik hewan tersebut.

## f) Kesimpulan

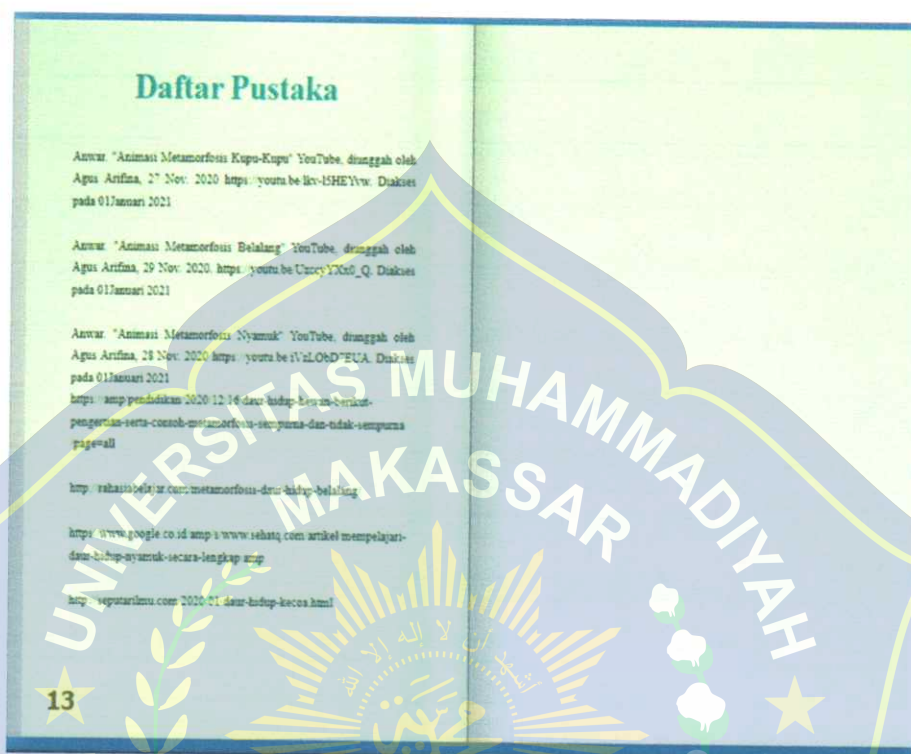


Gambar 4.8 Kesimpulan

Kesimpulan berisikan isi dari materi secara global tentang materi yang digunakan dalam media pembelajaran. Dimana pada bagian ini peneliti menyimpulkan dengan sedemikian mungkin sehingga pengguna media dapat memahami materi dengan hanya melihat kesimpulan.



## h) Daftar pustaka



Gambar 4.10 Daftar pustaka

Daftar pustaka merupakan rujukan referensi yang relevan dalam membuat media pembelajaran ini, baik itu dari penyusunan isi maupun dari pembuatan video.

### 3. Deskripsi Proses Pengembangan (*Develop*)

Pengembangan ini dilakukan untuk mengetahui proses mengembangkan media pembelajaran dimana dalam proses pengembangan ini akan di hasilkan sebuah media pembelajaran *flipbook*.

#### a. Hasil Analisis Kevalidan

Validasi ahli dilakukan untuk validasi media pembelajaran, isi, dan bahasa yang mencakup semua yang di kembangkan. Hasil validasi para ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dalam menyempurnakan

media pembelajaran. Hasil revisis yang telah di dapatkan maka selanjudnya akan di uji cobakan.

Dari hasil validasi ahli media maka didapatkanlah respon yang dijadikan bahan pertimbangan untuk merevisi instrumen media pembelajaran. Hasil revisis masing-masing instrumen dapat dilihat pada lampiran 2 validasi instrumen penelitian. Hasil validasi instrumen penelitian menunjukkan bahwa validator umumnya menyimpulkan bahwa instrumen media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan tanpa revisi.

uji validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan suatu produk pengembangan dari ahli instrumen, ahli media maupun ahli materi. Hasil validasi mengasilkan penilain bahwa media dan materi layak di uji coba.

Uji validasi instrumen penelitian pada media pembelajaran *flipbook* ini terbagi menjadi 3 aspek yaitu aspek kemudahan, tampilan, dan kesesuaian dengan materi. Setiap aspet kemudian di jabarkan menjadi indikator yang selanjutnya di bagi menjadi beberapa butir pernyataan pada instrumen penelitian.

Hasil validator ahli instrumen yang telah di dapatkan di konversikan kedalam interval skala 5. “Berdasarkan data tersebut skord maksimal yang bisa di dapatkan adalah” 50. Skor yang didapatkan kemudia dijumlahkan untuk mendapatkan hasil rata-rata. Hasil rata-rata kemudia dikonversi pada kategori kevalidan seperti pada tabel 3.3 yang terdapat pada bab III Pada



tahapan ini dilakukan validasi instrumen penelitian yang terdiri dari instrumen ahli media dan ahli materi.

### 1) Validasi Ahli media

Pada validasi ahli media dilakukan oleh bapak Aliem Bahri S.Pd., M.Pd selaku dosen sekaligus Pembimbing 1 di Universitas Muhammadiyah Makassar. Ahli media menilai dengan menggunakan lembar validasi yang telah di susun. Hasil validasi ahli media sebagai berikut;

Tabel 4.2 Hasil Validasi Instrumen Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Pernyataan	Skor
1	Kemudahan Media	a) Kemudahan menggunakan / mengoprasikan media <i>flipbook</i> .	4
		b) Kemudahan penyampaian materi kepada peserta didik	5
		c) Menu yang terdapat pada media <i>flipbook</i> dapat digunakan secara mudah.	5
		d) Kejelasan petunjuk penggunaan media, sehingga media dapat digunakan secara individual ataupun berkelompok.	5
2	Desain / Tampilan	a) Ukuran dan bentuk huruf dapat dibaca dengan jelas	4
		b) Kesesuaian <i>background</i> dengan tema yang menarik	5
		c) Kejelasan gambar	4
		d) Kejelasan animasi	5
		e) Kejelasan video	5
		f) Keefektifan video	5
		g) Tampilan media pembelajaran	4
3	Kesesuaian Mata Pelajaran	Media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran IPA.	4
Jumlah Keseluruhan			55
Rata-Rata			4.5
Kategori			Sangat Valid

Sumber : Olah data, 2021

## 2) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh bapak A. Ahmad Faizal, S.Pd selaku guru dan walikelas di SD Inpres Tello Baru makassar. Pada penilaian ini menggunakan lembar validasi materi yang disusun oleh peneliti, berikut ini hasil dari data validasi materi.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Pernyataan	Skor
1	Kemudahan Media	a) Kemudahan menggunakan/mengoprasikan media <i>flipbook</i> .	4
		b) Kemudahan penyampaian materi kepada peserta didik	4
		c) Menu yang terdapat pada media <i>flipbook</i> dapat digunakan secara mudah.	4
		d) Kejelasan petunjuk penggunaan media, sehingga media dapat digunakan secara individual ataupun berkelompok.	5
2	Desain / Tampilan	a) Kemenarikan tampilan dan isi materi pada media pembelajaran.	5
		b) Ukuran dan jenis huruf yang digunakan	5
3	Kesesuaian Mata Pelajaran	a) Media sesuai dengan kompetensi yang harus di kuasai siswa	4
		b) Media yang di gunakan sesuai dengan materi pembelajaran daur hidup hewan.	4
		c) Quiz yang terdapat pada media sesuai dengan materi pembelajaran	5
		d) Penyajian materi pada pembelajra IPA jelas dan mudah di pahami	5
Jumlah Keseluruhan			45
Rata-Rata			4.5
Kategori			Sangat Valid

Sumber : Olah data, 2021

Pada tabel validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan hasil rata-rata skor untuk masing-masing instrumen penelitaian. Pada tabel 4.5 dan 4.6 rata-

rata skor yang didapatkan adalah 4,5. Dari skor rata-rata tersebut ketika di konversikan pada kategori kevalidan yang dikemukakan oleh Azwar (2010) maka skor rata-rata tersebut dapat dikategorikan “sangat valid” pada semua aspek yang sudah diberikan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen yang telah digunakan dalam penelitian ini sangat valid sehingga media dapat di uji coba pada proses pembelajaran.

#### c. Revisi

Revisi produk dilakukan setelah uji kevalidan dilakukan. Berdasarkan hasil penilaian para validator pada dasarnya media pembelajaran ini sudah bisa digunakan tanpa melakukan revisi dikarenakan media ini baik digunakan dalam proses pembelajaran maka dari itu dapat dilakukan uji coba media.

#### d. Analisis Hasil Uji coba

Uji coba digunakan untuk melihat keefektifan media. Langkah awal yang dilakukan dalam rangka ujicoba media setelah melakukan validasi maka di adakanlah uji coba media. Hal ini dilakukan guna untuk mengetahui keefektifan media *flipbook* yang sudah di kembangkan.

Ujicoba dilakukan dengan skala kecil yang melibatkan guru dan sejumlah siswa sebagai responden. Selanjutnya dilakukan pengujian pada seorang guru dan 25 orang siswa dengan cara membagikan angket ke *WhatsApp* dalam bentuk *Link*. Angket tersebut memuat beberapa indikator pernyataan. Hasil uji responden dapat dilihat pada tabel berikut;

Tabel 4.4 Hasil Responden Guru

No	Pernyataan	Jumlah Skor
1	Media <i>flipbook</i> mudah digunakan dalam pembelajaran IPA	5
2	Penggunaan media <i>flipbook</i> pada materi Daur Hidup Hewan Membantu Siswa Untuk Mengetahui Tujuan Pembelajaran	5
3	Penggunaan media pembelajaran <i>flipbook</i> menyulitkan siswa dalam belajar.	4
4	Uraian materi gambar, dan video pembelajaran yang terdapat pada media <i>flipbook</i> materi Daur Hidup Hewan jelas dan mudah untuk di ajarkan.	4
5	Media pembelajaran <i>flipbook</i> sangat efektif di gunakan belajar online.	5
6	Siswa merasa senang saat di ajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>flipbook</i>	4
7	Media <i>flipbook</i> tidak membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.	4
8	Media pembelajaran <i>flipbook</i> pada materi daur hidup hewan mencakup informasi yang jelas dan akurat.	4
9	Media pembelajaran <i>flipbook</i> rumit dalam penggunaannya.	4
10	Pemberian tugas/evaluasi lebih menarik dengan menggunakan media <i>flipbook</i> pada materi daurhidup hewan.	4
11	Media pembelajaran <i>flipbook</i> dapat juga diterapkan pada materi lain dan mata pelajaran lain.	5
12	Media pembelajaran <i>flipbook</i> dapat membantu siswa belajar secara mandiri.	4
	Jumlah	52
	Rata-rata	4.3
	Kategori	Sangat Setuju

Sumber : Olah data, 2021

Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Responden Siswa

No	Pernyataan	Jumlah responden	Total skor	Rata-rata	Kategori
1	Media pembelajaran <i>flipbook</i> memiliki desain yang sangat menarik.	25	100	4	Setuju
2	Materi sesuai dengan media <i>flipbook</i>	25	104	4.16	Sangat Setuju
3	Media pembelajaran <i>flipbook</i> tidak bisa digunakan dengan baik.	25	63	2.52	Kuran Setuju
4	Media pembelajaran <i>flipbook</i> mudah digunakan.	25	79	3.16	Cukup Setuju
5	Dengan menggunakan media <i>flipbook</i> saya merasa lebih mudah dalam belajar.	25	92	3.68	Setuju
6	Saya tidak suka pembelajaran IPA dengan menggunakan <i>flipbook</i>	25	88	3.52	Setuju
7	Pembelajaran media <i>flipbook</i> membuat saya sulit untuk mencerna apa yang disampaikan guru.	25	78	3.12	Cukup Setuju
8	Saya menjawab quiz dengan mudah	25	96	3.84	Setuju
9	Animasi yang terdapat pada media <i>flipbook</i> menarik perhatian saya untuk belajar.	25	100	4	Setuju
10	Saya tidak memahami pembelajaran dengan menggunakan media <i>flipbook</i>	25	83	3.32	Cukup Setuju
11	Video dalam media pembelajaran <i>flipbook</i> sesuai dengan materi pembelajaran.	25	102	4.08	Setuju
12	Konsep yang terdapat pada media <i>flipbook</i> sangat mudah di mengerti	25	96	3.84	Setuju
13	Media <i>flipbook</i> tidak bisa digunakan secara manual.	25	76	3.04	Cukup Setuju
14	Penggunaan media <i>flipbook</i> terlalu banyak materi sehingga saya malas untuk belajar.	25	90	3.6	Setuju
15	Panduan penggunaan media <i>flipbook</i> tidak bermanfaat	25	98	3.92	Setuju
16	Surara yang terdapat pada <i>flipbook</i> tidak jelas.	25	95	3.8	Setuju
17	Tulisan pada media <i>flipbook</i> tidak mudah dipahami.	25	88	3.52	Setuju

18	Media pembelajaran <i>flipbook</i> sangat menyenangkan.	25	94	3.76	Setuju
19	Media <i>flipbook</i> hanya bisa di akses ditempat tertentu	25	78	3.12	Setuju
20	Kosakata yang digunakan dalam media mudah dipahami.	25	100	4	Setuju
Jumlah keseluruhan				1800	
Rata-rata				3.6	
Kategori				Setuju	

Sumber : Olah data, 2021

Tabel 4.7 uji coba responden (guru) menunjukkan bahwa rata skor 4,3 dengan kategori “Sangat Baik” sedangkan tabel 4.8 uji coba responden (siswa) menunjukkan bahwa skor rata-rata 3,6 dengan kategori “Baik” jika skor dikonversi kedalam pengkategorian yang di kemukakan oleh aswar (2010) pada tabel 3.2 yang terdapat pada Bab III.

Dari analisis responden ini maka dapat disimpulkan bahwa media baik digunakan atau bisa dikatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

## B. Pembahasan

### 1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Flifbook*

Sebagaimana telah dikemukakan pada bab sebelumnya bahwa penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *flipbook* yang di analisis guna untuk mendapatkan media pembelajaran efektif dan efesien yang digunakan dalam proses pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran *Flifbook* merupakan model 4D



(*four-D*) yang kemudian dalam pelaksanaannya dimodifikasi menjadi 3D. pelaksanaan yang telah di modifikasi sebagai berikut

Pada tahapan pertama dilakukan pendefinisian, dimana pada tahapan ini dilakukan analisis awal terhadap kegiatan dalam proses pembelajaran. Kemudian dilakukan analisis siswa yang meliputi, latar belakan pengetahuan, pengalaman belajar, dan analisis materi yang bertujuan mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis konsep yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah di tentukan. Analisis konsep dan analisis tujuan dilakukan untuk menentukan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Tahapan kedua dilakukan perancangan dimana pada tahapan ini dilakukan penyusunan instrumen dengan menggunakan acuan dari peneliti sebelumnya. Yang telah disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran, kemudian dilakukan pemilihan media yang akan digunakan serta pemilihan format yang telah di sesuaikan dengan K-13. Kegiatan yang paling utama dalam penelitian ini adalah penyusunan media *flipbook*.

Tahapan ke tiga adalah pengembangan dimana pada tahapan ini dilakukan analisis media *flipbook* melalui beberapa proses yakni; uji kevalidan dan uji coba media pembelajaran sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan efisien.

Menurut I Wayan Santyasa (2009) ada empat karakteristik penelitian pengembangan antara lain : 1) Masalah yang ingin dipecahkan adalah masalah nyata yang berkaitan dengan upaya inovatif atau penerapan teknologi dalam

pembelajaran sebagai pertanggung jawaban profesional dan dan komitmennya terhadap pemerolehan kualitas pembelajaran. 2) Pengembangan model, pendekatan dan metode pembelajaran serta media belajar yang menunjang keefektifan pencapaian kompetensi peserta didik. 3) Proses pengembangan produk, validasi yang dilakukan melalui uji ahli dan uji coba lapangan tersebut dideskripsikan secara jelas, sehingga dapat dipertanggung jawabkan secara akademik. 4) Proses pengembangan model, pendekatan, modul, metode dan media pembelajaran perlu didokumentasikan secara rapi dan dilaporkan secara sistematis sesuai dengan kaidah penelitian yang mencerminkan originalitas.

## **2. Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran *Flipbook***

Untuk mengukur kevalidan media pembelajaran dalam proses penelitian dengan menggunakan instrumen validator ahli media dan ahli materi. Dimana instrumen ini di lakukan oleh 2 orang yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi.

Pada penelitian ini dalam mengukur kevalidan materi yang akan digunakan dalam proses penelitian maka peneliti mengambil penilaian dari bapak A. Ahmad Faizal, S.Pd. selaku guru sekaligus walikelas di SD Inpres Tello Baru Makassar kelas IV. Validasi ahli materi digunakan agar dapat menyesuaikan materi pembelajaran dengan media yang akan di kembangkan. Pada penilaian ini ahli materi menggunakan lembar validasi yang telah di susun oleh peneliti dengan skor 1-5 dengan aspek kemudahan, tampilan/desain, dan kesesuaian materi. Dimana lembar validasi dalam keseluruhannya terdiri dari 10 pernyataan.

Untuk mengukur kevalidan ahli media akan digunakan dalam proses penelitian maka peneliti mengambil penilaian dari bapak Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd selaku dosen di prodi teknologi pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Validasi dilakukan untuk mengukur kelayakan sebuah media yang akan di digunakan dalam proses pembelajaran apakah sudah layak atau belum. Ahli media menilai dengan menggunakan lembar validasi yang disusun oleh peneliti dengan skor 1-5 dengan aspek kemudahan, tampilan/desain, dan kesesuaian materi. Dimana lembar validasi dalam keseluruhannya terdiri dari 12 pernyataan.

Berdasarkan dari hasil penelitian dari 2 validator, menunjukkan bahwa keseluruhan instrumen penelitian yang di nyatakan sangat valid tanpa revisi. Dimana hasil analisis validasi dengan rata-rata 4.5 yang berarti sangat valid. Jadi kesimpulan yang diperoleh peneliti dari 2 validator rata-rata menyatakan bahwa instrumen penelitian media pembelajaran yang di kembangkan dapat di gunakan dalam proses pembelajaran tanpa revisi.

Hamalik 1986 dalam buku (Arsyad Arsyad) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan dalam kegiatan belajar, dan bahkan membawah pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

### **3. Keefektifan Media Pembelajaran *Flipbook***

Untuk menilai keefektifan sebuah media pembelajaran maka peneliti memperhatikan setiap kriterian yang digunakan dalam proses pembuatan media pembelajaran.

Kriteria untuk menilai sebuah keefektifan sebuah media pembelajaran interaktif yang dihimpun dari (pakarkomunikasi.com) yaitu (1) dinilai dari kemudahan navigasi, dimana sebuah media pembelajaran di rancang sesederhana mungkin, (2) pengetahuan dan prestasi informasi kedua kriteria ini adalah untuk menilai isi dari media pembelajaran, apakah media flipbook telah memenuhi kebutuhan belajar siswa atau belum. (3) integrasi media dimana media harus mengintegrasikan aspek dan keterampilan yang harus di pelajari.

(4) estetika untuk menarik minat belajar, maka media harus memiliki tampilan menarik. (5) fungsi secara keseluruhan, media yang di kembangkan harus memberikan pembelajaran yang di inginkan oleh siswa. Sehingga pada saat sudah menggunakan media maka siswa merasa belajar sesuatu.

Respon yang di peroleh dari siswa melalui angket yang di bagikan secara *online* melalui *google form* dengan mengkonversi kedalam bentuk *link*, dengan siswa yang berjumlah 25 orang dengan pernyataan yang mencakup 20 poin. Dimana lembar angket di bagikan setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media *Flipbook*. Maka hasil dari angket yang diperoleh dalam penggunaan media pembelajaran *Flipbook* di Kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar didapatkan dengan nilai rata-rata 3.6 yang di kategorikan “Setuju”

Sedangkan Respon yang di peroleh dari guru yang di bagikan secara langsung dengan pernyataan yang mencakup 12 poin. Hasil yang diperoleh dari respon guru dimana nilai rata-rata yang diperoleh adalah 4.5 dengan kategori “Sangat Setuju”.

Jadi dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* efektif digunakan dalam proses pembelajaran dimana dalam penelitian ini menunjukkan pengaruh positif antara pengguna media pembelajaran *Flipbook* pada mata pelajaran IPA. Hal ini dikarenakan media pembelajaran *Flipbook* sangat sederhana, mudah di akses dimanapun, dan menyajikan gambar, animasi, audio dan video, dan praktis. Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran *Flipbook* pada penelitian ini dapat menarik minat siswa dalam belajar. Dimana siswa cukup antusias dalam proses pembelajaran walaupun pembelajaran dilakukan secara online dengan menggunakan *Flipbook* dikarenakan adanya wabah Covid-19, dimana hal ini dapat kita lihat siswa sangat aktif mengikuti proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan suatu pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta kondisi belajar yang efektif dan efisien. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa diharapkan dapat termotivasi dalam belajar, dan dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di uraikan, dapat di simpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar menggunakan model pengembangan 4D (*four-D*) yang kemudian dimodifikasi menjadi 3D yang meliputi pendefenisian, desaing, dan pengembangan. Dalam proses pengembangan dilakukan dengan menggabungkan semua aspek dalam pembuatan media *flipbook*. setelah melakukan penggabungan maka dilakukan uji validator untuk dapat mengetahui tingkat kevalidan dari media pembelajaran. Setelah mendapatkan hasil dari validator maka dapat dilakukan uji coba terhadap siswa.
2. Hasil yang di peroleh dari validator sangat valid dimana skor yang didapatkan dari masing-masing validator adalah 4,5 yang di konversi kedalam pengkategorian kevalidan sehingga instrumen yang telah digunakan dalam penelitian ini dapat di ujicobakan.
3. keefektifan media pembelajaran *flipbook* sudah bisa dikatakan efektif dengan melihat media yang sudah memenuhi kriteria dalam penilaian multimedia interaktif. Dimana media flipbook dirancang dengan sangat sederhana pada penelitian ini menunjukkan bahwa media yang telah dikembangkan dinyatakan efektif sesuai dengan hasil dari responden.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2013. *teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenamedia Group.
- Azhar Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Chandra, Rustika. 2016. *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Flipbook Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam As-Salam Malang.* (Skripsi), Jurusan Pendidikan Guru Masdrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. (<http://etheses.uin-malang.ac.id/4099/1/12140086.pdf> Di akses 13 Agustus 2020)
- Daryanto. 2010. *Media pembelajaran perannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta. Gava Media.
- Emzir. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- I Wayan Santyasa. (2009). *Metode Penelitian Pengembangan & Teori Pengembangan Modul*. Makalah Disajikan Dalam Pelatihan Bagi Para Guru TK, SD, SMP, SMA Dan SMK Tanggal 12-14 Januari 2009, Kecamatan Nusa Penida Kabupaten Klungkung.
- Jhon W. Creswell. 2014. *Research desingn (pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, Dan Campur*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Karwono, Heni Mularsih. 2017. *Belajar dan pembelajaran, serta pemanfaatan sumber belajar*. Depok: Rajawali Pers
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan media & sumber pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher.
- Nurul. 2018. *Pengembangan Modul Interaktif Berbasiskvisoft Flipbook Makermata Pelajaran Sejarah Kelas X Sma Menggunakan Model Pengembangan 4d (online)* (<http://sejarah.fkip.unej.ac.id/wp-content/uploads/sites/15/2018/03/BAB-1-Nurul-1-semprol.pdf>/ diakses 13 februari 2020)
- Pakarkomunikasi.com. (2021, 10 Januari) Kriteria Dalam Menentukan Media Pembelajaran. Di akses pada 4, April, 2021. <http://www.google.com/amp/s/pakarkomunikasi.com/kriteria-dalam-menentukan-media-pembelajaran/amp>.

- Sadiman. 2014. *Media pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2017. *Metode penelitian dan pengembangan, Research and Development*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2011. *Metodologi penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta : Bandung
- Sharon E. Smaldino. 2014. *Instructional Technology & Media for Learning Teknologi pembelajaran dan media untuk belajar*. Jakarta : Prenamedia Group.
- Trianto. 2011. *Mendesaian Model Pembelajaran Inovatif Progresif, dan kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Thiagarajan, sivasailam, dkk. 1974. *Pengembangan instruksional untuk pelatihan guru anak luar biasa*. Washiton DC: pusat nasional untuk sistem peningkatan pendidikan.
- Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 3. *SISDIKNAS*. (online) ([https://id.m.wikipedia.org/wiki/Tujuan\\_pendidikan/](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Tujuan_pendidikan/) diakses 10 februari 2020)
- Yulinar. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Kvisoft Berbasis Android kelas Xisman 4. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruamuin Alauddin Makassar* (skripsi) <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/14769/1/Yulinar%2020600115025.pdf> Di akses 10 Januari 2021
- Zakky. 2020. *Pengertian pendidikan definisi, fungsi, tujuan dan jenis-jenisnya* (online), (<https://www.zonareferensi.com/pengertian-pendidikan/>, diakses 25 agustus 2020)

## RIWAYAT HIDUP



Hasriani. Dilahirkan di Bonto Masila, kecamatan gangking, Kabupaten Bulukumba, Suku Bugis pada tanggal 08 Desember 1998. Penulis merupakan anak ke 2 dari 2 bersaudara, pasangan dari ayahanda Harifuddin dan ibunda Hamsiah. Yang beralamat di Beloparang Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2005 di SD Inpres Kaili Kabupaten Bantaeng dan tamat pada tahun 2010. Tamat di SMP Negeri 3 Bissappu tahun 2013, dan tamat di SMA Negeri 1 Bissappu pada tahun 2016. Pada tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan pada program Strata 1 dengan program study Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar dan selesai pada tahun 2021 dengan menyelesaikan study dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Mata Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar”.