

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *FLIPBOOK* DIGITAL
DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
MATERI KARAKTERISTIK ALAM DAN PEMANFAATANNYA PADA KELAS IV
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 2 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Sarja Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Juruan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

Miftakhul Janah
NIM. 204101040007

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2024**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *FLIPBOOK* DIGITAL
DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
MATERI KARAKTERISTIK ALAM DAN PEMANFAATANNYA PADA KELAS IV
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 2 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Sarja Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Juruan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Miftakhul Janah
NIM. 204101040007

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing:



Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I.
NIP. 198610022015031004

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *FLIPBOOK* DIGITAL
DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
MATERI KARAKTERISTIK ALAM DAN PEMANFAATANNYA PADA KELAS IV
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 2 JEMBER**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd))
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Juruan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Senin

Tanggal 20 Mei 2024

Tim penguji:

Ketua

Sekretaris



Ahmad Winarno, M.Pd.I
NIP. 198607062019031004



Luluk Sulthoniyah, M.Pd
NIP. 197006162014112001

Anggota

1. **Dr. Ubaidillah, M.Pd.I**



2. **Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I**



Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si
NIP. 197304242000031005

MOTTO

وَإِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلَائِكَةِ إِنِّي جَاعِلٌ فِي الْأَرْضِ خَلِيفَةً ۗ قَالُوا أَتَجْعَلُ فِيهَا مَن

يُفْسِدُ فِيهَا وَيَسْفِكُ الدِّمَاءَ ۗ وَنَحْنُ نُسَبِّحُ بِحَمْدِكَ وَنُقَدِّسُ لَكَ ۗ قَالَ إِنِّي

أَعْلَمُ مَا لَا تَعْلَمُونَ

Artinya: “Ingatlah ketika Tuhanmu berfirman kepada para Malaikat: "Sesungguhnya Aku hendak menjadikan seorang khalifah di muka bumi". Mereka berkata: "Mengapa Engkau hendak menjadikan (khalifah) di bumi itu orang yang akan membuat kerusakan padanya dan menumpahkan darah, padahal kami senantiasa bertasbih dengan memuji Engkau dan mensucikan Engkau?" Tuhan berfirman: "Sesungguhnya Aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui". Al-Baqarah ayat 30.¹

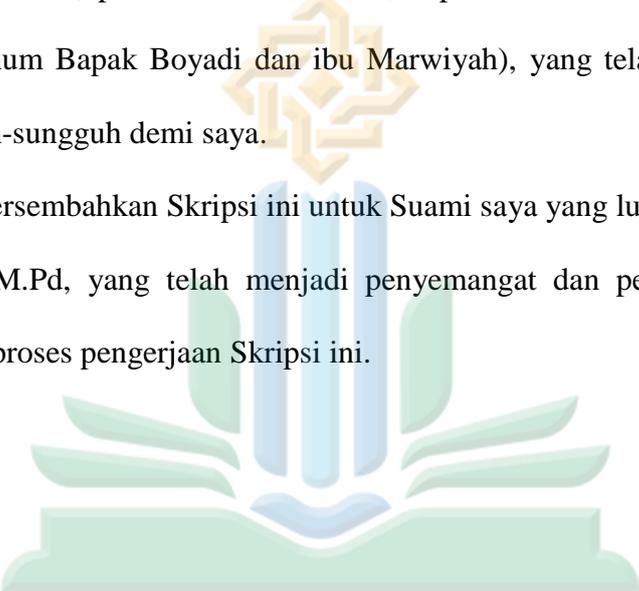
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: PT Sygma Examedia Arkanlena), Q,S Al-Baqarah Ayat 30.

PERSEMBAHAN

Dengan rendah hati kepada Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, saya persembahkan persembahan yang sederhana ini:

1. Terima kasih, pertama dan terutama, kepada kedua orang tua saya tercinta (Almarhum Bapak Boyadi dan ibu Marwiyah), yang telah bekerja keras dan sungguh-sungguh demi saya.
2. Saya persembahkan Skripsi ini untuk Suami saya yang luar biasa, Muhammad Faruq, M.Pd, yang telah menjadi penyemangat dan pendopo'a terbesar saya selama proses pengerjaan Skripsi ini.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Assalamu`alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh.

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, serta sholawat dan salam semoga tetap tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun kita dari kegelapan menuju cahaya addinul islam wal iman. Penulis bersyukur kepada Allah SWT dan mengucapkan "Alhamdulillah Robbil'alamin" sebab mengangkat judul. "Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Digital Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Materi Karakteristik Alam Dan Pemanfaatannya Pada Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember"

Penulis menyadari bahwa penulis tidak dapat menyelesaikan Skripsi ini tanpa dorongan, nasihat, dan bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM, Rektor UIN Khas Jember, yang telah menyediakan sumber daya yang cukup bagi penulis secara konsisten.
2. Bapak Dr. H. Abd Mu'is, S,Ag.M.Si, Dekan Fakultas tarbiah dan ilmu keguruan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini dan memberikan ilmu selama menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan

Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membimbing dan mengarahkan kami dalam menyelesaikan mata kuliah dan proses pengajuan judul skripsi

5. Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan sabar dan teliti telah memberikan nasihat, arahan, dan motivasi kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat berjalan dengan baik dan benar
6. Ibu Siti Fathunnurrohmiyati, S. Ag. selaku kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember yang sudah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
7. Ibu Ani Purwatiningsih S.Pd selaku guru kelas IV *Fatahillah* Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember yang memberikan arahan selama melakukan kegiatan penelitian.
8. Siswa-siswi kelas IV *Fatahillah* Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember yang sudah membantu dalam terlaksananya penelitian ini dengan baik.
9. Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis selama ini, bahkan yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Segala puji bagi Allah SWT, dan semoga berkah dari Allah SWT tercurah kepada semua pihak yang telah membantu dan menginspirasi penulis. Amin.

Wassalamua`laikum Warahmatullohi Wabarokatuh

Jember 27 April 2024

Penulis

Miftakhul Janah

ABSTRAK

Miftakhul Janah 2024 : Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Digital Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Materi Karakteristik Alam Dan Pemanfaatannya Pada Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember

Kata Kunci : Bahan ajar, *Flipbook* Digital, Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas).

Flipbook digital merupakan bahan ajar yang menyerupai buku *flip* tradisional, namun dikemas dalam format digital dan dilengkapi fitur yang menarik. Pengembangan *flipbook* digital menawarkan berbagai manfaat, seperti: Meningkatkan keterlibatan siswa. Fitur seperti video, dan audio dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) mereka dalam proses pembelajaran. Maka dari itu perlu dikembangkan bahan ajar *Flipbook* Digital Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Materi Karakteristik Alam Dan Pemanfaatannya Pada Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk bahan ajar yang dapat membantu siswa agar lebih mudah dalam menerima materi dengan menggunakan Bahan Ajar *Flipbook* Digital. Dan mengetahui kelayakan Bahan Ajar *Flipbook* Digital kelas pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Materi Karakteristik Alam Dan Pemanfaatannya. Serta dapat mengetahui hasil belajar siswa lebih baik setelah menggunakan Bahan Ajar *Flipbook* Digital yang di fokuskan pada pembelajaran di kelas IV *Fatahillah* di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember.

Metode penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementasi* (Implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Subjek dari penelitian ini merupakan angket penilaian yang dilakukan oleh validator ahli (bahan ajar, materi) dengan menggunakan angket validasi, dan angket ahli pengguna (guru kelas) serta angket penilaian respons siswa terhadap Bahan Ajar *Flipbook* Digital.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan persentase dari para ahli sebagai berikut: pengguna (Guru kelas) sebesar 96,59%; ahli materi sebesar 93,18%; dan ahli bahan ajar sebesar 96,66%. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaannya untuk pembelajaran sangat layak digunakan. Hasil uji coba skala besar yang melibatkan 25 siswa menghasilkan persentase sebesar 96%, sedangkan uji coba skala kecil yang melibatkan 5 siswa menghasilkan persentase sebesar 97%. Selain itu, skor rata-rata *post-test* pada uji coba skala besar dan kecil adalah 92, lebih tinggi dari hasil *pre-test* yang hanya 72. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Bahan Ajar *Flipbook* Digital dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya pada Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Jember dalam proses pembelajaran sangat layak digunakan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	10
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	11
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	12
G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu	16
B. Kajian Teori	35

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode penelitian dan pengembangan.....	43
B. Prosedur penelitian dan pengembangan.....	50
C. Uji Coba Produk	53
D. Desain Uji Coba.....	53
1. Subjek Uji Coba	54
2. Jenis Data	54
3. Instrumen Pengumpulan Data	54
4. Teknik Analisis Data.....	56

BAB HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba	62
B. Analisis Data.....	99
C. Revisi Produk	105

BAB V KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	119
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	124

DAFTAR PUSTAKA	129
-----------------------------	------------

DAFTAR TABEL

No. Uraian	Hal
2.1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu	30



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

Pernyataan Keaslian Tulisan	130
Nama Peserta Didik Kelas IV Fatahillah	131
Pedoman Penelitian	130
Lembar Validasi Ahli Materi	132
Lembar Validasi Ahli Media	134
Foto Wawancara Penelitian	135
Foto Uji Coba Pertama	136
Foto Uji Coba Kedua	137
Hasil cek plagiasi	139
Surat Keterangan Selesai Penelitian	140
Biodata Penulis	143



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Suatu negara maju dapat dibentuk melalui proses pendidikan. Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Proses belajar mengajar sangat erat kaitannya dengan pendidikan. Pembelajaran melibatkan dua pihak yaitu guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai pembelajar².

Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses belajar dan mengajar, oleh karena itu, proses pembelajaran membutuhkan komunikasi yang baik antara pengirim dan penerima pesan. Hal tersebut merupakan komunikasi dua arah yang saling terkait. Keberadaan bahan Ajar sangat diperlukan dalam bentuk komunikasi pembelajaran dua arah.

Usaha sadar dalam proses pembelajaran dilakukan peserta didik guna mencapai hasil belajar tertentu dalam bimbingan dan arahan serta motivasi dari seorang pendidik. Proses pembelajaran yang dilakukan berkaitan dengankomunikasi, kemajuan teknologi, bahan ajar, sarana dan prasarana,

² Muhammad Ramdhani, “Lingkungan pendidikan dalam implementasi pendidikan karakter”. Jurnal pendidikan universitas garut, (2014). 8(1), 28-37.

mediaserta sumber pembelajaran yang mendukung. Media dan sumber pembelajaran yang mendukung merupakan suatu bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.³

Dalam masyarakat modern khususnya dunia pendidikan pengembangan peserta didik untuk menjadi seorang literat adalah mutlak adanya, baik dalam penguasaan kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Penguasaan ketiga domain tujuan pendidikan merupakan pencapaian ideal seseorang yang mengikuti program Pendidikan⁴. Dalam Al-Qur`an sebagai sumber utama dalam Islam menginformasikan dengan beberapa ayatnya tentang anjuran mengembangkan ilmu pengetahuan. Ayat pertama yang diturunkan kepada Rasul adalah iqra' surat al-Alaq ayat 1-5. Secara umum ayat ini merupakan konsep pengembangan ilmu pengetahuan⁵.

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اِقْرَأْ وَرَبُّكَ
 (الْأَكْرَمُ) (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah. yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.(Q.S surat al-Alaq ayat 1-5)⁶

Berdasarkan Ayat Al – Alaq Ayat 1-5 diatas, kita dapat melihat betapa pentingnya Ilmu pengetahuan, Selain memberikan dampak pada siswa,

³Marno.*Metode Pembelajaran Pendidikan*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), 24.

⁴ Suharsono, "Pendidikan Multikultural. EDUSIANA: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam," (2017). 4(1), 13-23.

⁵ A. Doraini,. "Tafsir Ayat Pendidikan Dalam QS Al-‘Alaq Ayat 1-5 Menurut Quraish Shihab" (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung (2018).

⁶Kementrian Agama RI, *Al-Qur`an Terjemah Al – Alaq Ayat 1-5*, (Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2019),1009

berdampak juga pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) secara keseluruhan. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang dilaksanakan dengan memperhatikan pemahaman akan menghadirkan pembelajaran yang lebih bermakna, yaitu pembelajaran yang membekali para siswa dengan penguatan konsep dan menerapkannya pada kondisi nyata, baru dan berbeda.

Dalam Al-Qur'an, Surah Al-Baqarah (2:31-33), Allah mengajarkan kepada Nabi Adam nama-nama segala sesuatu:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ * قَالُوا سُبْحَانَكَ لَا عِلْمَ لَنَا إِلَّا مَا عَلَّمْتَنَا ۗ إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيمُ الْحَكِيمُ * قَالَ يَا آدَمُ أَنْبِئْهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ ۗ فَلَمَّا أَنْبَأَهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ قَالَ أَلَمْ أَقُلْ لَكُمْ إِنِّي أَعْلَمُ الْغَيْبِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَأَعْلَمُ مَا تُبْدُونَ وَمَا كُنْتُمْ تَكْتُمُونَ

Artinya: "Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama seluruhnya, kemudian Dia perlihatkan mereka kepada para malaikat lalu Dia berfirman: 'Beritahukanlah kepada-Ku nama-nama makhluk ini jika kamu adalah orang-orang yang benar.' Mereka menjawab: 'Maha Suci Engkau, tidak ada yang kami ketahui melainkan apa yang Engkau ajarkan kepada kami. Sungguh, Engkau-lah yang Maha Mengetahui, Maha Bijaksana.' Allah berfirman: 'Hai Adam, beritahukanlah kepada mereka nama-nama ini.' Setelah Adam memberitahukan kepada mereka nama-nama itu, Allah berfirman: 'Bukankah Aku telah katakan kepadamu, sesungguhnya Aku mengetahui rahasia langit dan bumi, dan mengetahui apa yang kamu lahirkan dan apa yang kamu sembunyikan⁷"

Ayat ini menceritakan bagaimana Allah mengajarkan kepada Nabi Adam (dan melalui dia, kepada manusia) nama-nama segala sesuatu, lalu

⁷ Kementerian Agama RI, Al-Qur'an Terjemah Al-Baqarah 2:31-33, (Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2019),100

menunjukkan makhluk-makhluk tersebut kepada para malaikat untuk menguji pengetahuan mereka. Ketika Allah meminta para malaikat untuk menyebutkan nama-nama makhluk tersebut, mereka menjawab bahwa mereka hanya mengetahui apa yang Allah ajarkan kepada mereka. Namun, ketika Nabi Adam diperintahkan untuk menyebutkan nama-nama itu, dia melakukannya.

Terkait kaitkan ayat tersebut dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Jember, ini bisa dilakukan dengan menekankan pada aspek pembelajaran karakteristik alam dalam konteks agama dan *sains*. Sebagai contoh, pemahaman tentang penciptaan Nabi Adam dan pengajaran nama-nama segala sesuatu yang Allah ajarkan bisa dihubungkan dengan pembelajaran *sains* mengenai karakteristik alam.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) tentang karakteristik alam, ayat tersebut dapat membantu siswa memahami bahwa dalam keagungan ciptaan alam, Allah SWT memberikan pengetahuan kepada manusia. Hal ini bisa diintegrasikan dengan pembelajaran *sains*, di mana siswa belajar tentang karakteristik alam seperti flora, fauna, geologi, atau fenomena alam lainnya. Konsep bahwa Allah mengajarkan kepada Nabi Adam nama-nama segala sesuatu juga dapat dihubungkan dengan cara manusia mempelajari dan memberi nama kepada berbagai fenomena alam di sekitar mereka.

Keahlian dalam menggunakan media dan sumber pembelajaran adalah salah satu persyaratan menjadi guru profesional, yaitu guru yang dapat

mengembangkan sumber belajar atau bahan ajar agar proses belajar mengajar menjadi optimal, dengan ini diharapkan standar kompetensi maupun kompetensi dasar dapat tercapai, seperti contohnya pendidik menggunakan bahan Ajar berbasis *flipbook* digital.

Bahan Ajar berbasis *Flipbook* digital merupakan media ajar yang sedang marak digunakan dan mulai dikaji, sebagai peralihan dari buku cetak dan mengikuti kegemaran peserta didik dalam menggunakan *smartphone* atau *handphone*. Media ini bagian dari sebuah *software* yang mampu menyajikan informasi berupa tulisan, gambar, audio dan komponen pendukung lainnya berbasis digital dalam bentuk website ataupun aplikasi secara *online* dan *offline*. Sehingga, hasil media ajar ini dapat berupa format *softfile* yang membuat praktis dalam penggunaannya, bersifat dan mampu diadaptasi sesuai kebutuhan kurikulum setempat khususnya kompetensi atau capaian pembelajaran.⁸

Flipbook digital merupakan suatu perangkat lunak yang dapat merubah file menjadi format *flipping book*. *Flipbook* membuat buku digital menjadi mempunyai kemampuan untuk menjadi animasi *Flipping* sehingga menarik yang membuat penggunanya merasakan terhadap buku digital tersebut. Hal ini membuat *flipbook* menjadi salah satu media yang tepat untuk mengelola bahan ajar yang menarik bagi siswa. *Flipbook* memiliki cara penggunaan yang mudah digunakan. *Flipbook* menawarkan fasilitas untuk

⁸Rizky Noor Adawiyah, dkk. "Meta Analisis: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar Fisika", *KAPPA JOURNAL: Physics & Physics Education*, 7,23. (Agustus, 2023), 241-250. <https://doi.org/10.29408/kpj.v7i2.19276>

mengatur media sesuai dengan keinginan. Disini juga dapat diatur tampilannya, ditambahkan Animasi, *Quiz*, Gambar, dan video. Walaupun *flipbook* juga memiliki kelemahan seperti ukuran filenya yang besar, namun hal tersebut tidak menjadi masalah besar, jika pembuat *flipbook* dapat mengelolanya menjadi bahan ajar yang menarik dan .

Namun demikian, seiring dengan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi, guru dituntut untuk menguasai berbagai komponen yang berkaitan dengan berlangsungnya proses pembelajaran di kelas guna untuk memberikan kemudahan dan kenyamanan belajar siswa, tidak terkecuali anak berkebutuhan khusus.

Inovasi diperlukan untuk menciptakan bahan Ajar berbasis digital yang dapat di akses siswa dan dapat mempermudah siswa dalam melakukan kegiatan belajar dimana pun tempatnya. Agar siswa mudah mengakses bahan Ajar yang dikembangkan harus memanfaatkan software yang sesuai dengan platform android. Bahan Ajar ini berbentuk buku digital berbasis *Flipbook* merupakan software editing atau sebuah electronic book yang dilengkapi dengan gambar, animasi, video ataupun materi pendukung lainnya. Selain itu juga dapat di bolak balikkan seperti buku asli. Dengan demikian fitur yang dihadirkan pada *flipbook* digital ini dapat meningkatkan pemahaman materi karena terdapat media yang menarik dan tidak monoton. Jadi *flipbook* ini merupakan media yang selayaknya dapat menjadi referensi bagi guru maupun praktisi pendidikan guna mendukung dan memenuhi keterampilan belajar mengajar, selain itu *flipbook* digital ini diharapkan dapat meningkatkan hasil

belajar siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru ataupun pendidik⁹.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar digital yang dikemas dalam bentuk *Flipbook* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan buku digital berbasis *flipbook* berbantuan website dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS). Pengembangan bahan ajar yang inovatif akan membantu siswa mempersiapkan keterampilan baru yang relevan di abad ke-21. Salah satu inovasi dalam penyampaian bahan ajar adalah dengan memanfaatkan e-book digital bernama *Flipbook* yang merupakan salah satu solusi dalam pembelajaran¹⁰.

Berdasarkan Observasi yang dilakukan Peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Jember di Kelas IV terdapat permasalahan yang berhubungan dengan bahan Ajar yang digunakan. Guru hanya fokus pada buku LKS dan buku paket Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) yang telah disediakan oleh pemerintah. Kasus yang ada pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Jember, dimana ada 13 siswa yang kurang dari nilai Rata – Rata / Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 yang sudah diterapkan, Terutama pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS). Bahan

⁹ Amanullah, "Pengembangan media pembelajaran *Flipbook* digital guna menunjang proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran," (2020). 8(1), 37-44.

¹⁰ Sari,& Atmojo. "Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis *Flipbook* untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar." "Jurnal Basicedu,(2021) 5(6), 6079-6085.

Ajar yang digunakan masih menggunakan bahan Ajar yang sudah disediakan oleh pemerintah. Data tersebut peneliti dapatkan dari *survey* dan observasi pada saat pembelajaran¹¹.

Peneliti memilih mengambil mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) di Kelas IV Madrasah adalah tentang materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya. Karena Para siswa akan belajar tentang berbagai kenampakan alam dan pemanfaatannya, sehingga apabila materi tersebut dimasukkan kedalam *flipbook* dapat menarik siswa untuk membaca.

Kelebihan dari media *flipbook* yang dikembangkan ini yaitu peserta didik dapat menambah wawasan yang luas karena di dalam *flipbook* terdapat materi yang lengkap dan juga terdapat gambar untuk lebih memahami isi materi, memiliki pengalaman belajar yang beragam dari segi media, menghilangkan kebosanan saat siswa belajar karena di dalam pengembangan *flipbook* digital ini dapat di tambahkan link video pembelajaran yang dapat memperjelas materi, serta Untuk itu pemanfaatan *flipbook* digital ini dapat memberikan manfaat untuk meningkatkan Pemahaman pada siswa dan dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga membuat siswa lebih tertarik dengan materi yang dipelajari Sehingga peneliti membuat penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Digital Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya Pada Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Jember” dalam kegiatan pembelajaran untuk

¹¹ Observasi di Kelas IV MIN 2 JEMBER 18 Oktober 2023

membantu meningkatkan pemahaman siswa. Mudah-mudahan konteks penelitian Skripsi ini memberikan gambaran tentang arah penelitian Skripsi selanjutnya.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah penelitian di atas, Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan bahan Ajar *flipbook* digital pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya Pada Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Jember?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan bahan Ajar *flipbook* digital pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya Pada Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan fokus penelitian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis:

1. Mengembangkan dan menghasilkan bahan Ajar *flipbook* digital Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya Pada Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Jember.
2. Menjelaskan kelayakan pengembangan bahan Ajar *flipbook* digital pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Materi

Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya Pada Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Jember.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi Produk yang diharapkan pada penelitian ini antara lain :

1. Bahan Ajar yang dikembangkan berbasis Digital
2. Materi yang ditampilkan dalam Bahan ajar disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya
3. Muatan materinya yang ditampilkan dalam bahan ajar digital berasal dari buku dan refrensi lain yang relevan serta sumbernya dapat dipertanggungjawabkan
4. Bahan ajar digital dikembangkan dengan menonjolkan berbagai animasi, gambar, video dan *quiz*
5. Bahan ajar yang dikembangkan terdiri dari beberapa langkah langkah seperti, Petunjuk, pendahuluan , materi, evaluasi, daftar pustaka dll
6. Bahan ajar dikembangkan menggunakan aplikasi *Flipping Book / Kvisof Flipbook* yang hasilnya akhirnya dapat digunakan secara online.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dengan mengembangkan bahan ajar yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan peserta didik akan lebih menarik dalam mengikuti proses pembelajaran, terutama pada saat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Dengan pengembangan bahan ajar ini peserta didik diharapkan tidak lagi merasa bosan saat proses pembelajaran, melainkan akan menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Berikut

pentingnya penelitian dan pengembangan, yakni.¹²

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan menjadi rujukan teori dan memperkaya media belajar yang sudah tersedia maupun yang sudah digunakan sebelumnya, sehingga dapat dijadikan media belajar yang efektif dan menyenangkan sebagai sarana dalam menjelaskan fenomena ilmiah serta menafsirkan data dan bukti secara ilmiah tentang pembelajaran tematik terpadu.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah khazanah pengalaman yang dapat mengembangkan wawasan peneliti untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh untuk menghadapi dunia pendidikan secara nyata.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan guru dalam memilih bahan Ajar di kelas, pemanfaatan bahan Ajar di kelas serta hambatan yang dapat terjadi dalam pemilihan bahan Ajar di kelas.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai bahan pertimbangan dan referensi penelitian berikutnya, sehingga dapat memperdalam analisis mengenai bahan Ajar di kelas inklusif.

¹² Rita Oktavinora, ‘Kevalidan Pengembangan Modul Elektronik Persamaan Diferensial Berbasis Software Flipbook Maker Html pad google Classroom di Fkip Ummu Solok’, Vol.7 No.1, Januari 2022,43.

d. Pemangku Kebijakan Pendidikan

Menjadi bahan pertimbangan bagi instansi terkait, dalam hal ini kementerian pendidikan/agama tingkat daerah dan pusat untuk meningkatkan perhatiannya pada pendidikan bagi kelompok siswa yang berkebutuhan khusus.

e. Bagi prodi PGMI

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mewarnai khazanah ilmiah khususnya dalam penelitian pengembangan bahan Ajar di kelas.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Dalam uraian ini, ini perlu dikemukakan beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan. Adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Flipbook* Digital ini terdapat beberapa asumsi, yaitu:

- a) Kegiatan pembelajaran akan lebih mudah jika menggunakan Bahan Ajar.
- b) Peserta didik akan lebih termotivasi apabila media yang digunakan menarik dan inovatif.
- c) Bahan Ajar *Flipbook* Digital ini mencakup pembelajaran tematik terpadu yang sangat menarik sehingga membuat peserta didik termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar.

2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan bahan Ajar *Flipbook* Digital ini, terdapat beberapa keterbatasan, yaitu:

- a) Waktu dan usaha pembuatan bahan Ajar *Flipbook* Digital memerlukan waktu dan usaha yang signifikan. Proses ini melibatkan tahap perencanaan, desain, animasi, pengeditan, dan seringkali revisi.
- b) Penggunaan hanya bisa dilakukan pada komputer dan laptop
- c) Tidak ada tool penanda untuk menandai halaman mana yang sudah dibaca.

G. Definisi Istilah

Guna menghindari kesalahpahaman tentang istilah-istilah yang dipakai dalam judul penelitian ini, maka istilah-istilah yang hendak peneliti jelaskan yang tergabung dalam penelitian ini antara lain:

1. Pengembangan Bahan ajar

Penembangan bahan ajar adalah suatu kegiatan menciptakan, memperbaiki, ataupun meningkatkan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Bahan ajar adalah salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran, dan harus dirancang dan ditulis sesuai dengan kaidah pembelajaran, yakni disesuaikan materi pembelajaran, disusun berdasarkan atas kebutuhan pembelajaran, terdapat bahan evaluasi, serta bahan ajar tersebut menarik untuk dipelajari oleh siswa.

Bahan ajar yang di maksud penelitian ini adalah *Flipbook* digital

yang mirip dengan buku, namun berbeda dalam bentuk dan cara penggunaannya. *Flipbook* digital berupa berupa *ebook*, yang memiliki efek membalik halaman nyata, sehingga memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik

2. Flipbook Digital

Flipbook merupakan salah satu multimedia yang berisi teks/angka, gambar, animasi dan video dikemas serta dioperasikan dengan komputer/laptop dan kemudian dapat digunakan dalam proses pembelajaran. *Flipbook* Digital merupakan media berupa *e-book*, *e-modul*, *e-paper* dan *e-magazine*. Media ini memiliki kelebihan yaitu dapat memasukkan file berupa pdf, gambar, video, animasi, dan memiliki *desain template*, fitur seperti *background*, tombol kontrol, *navigasi bar*, *hyperlink* dan *backsound* sehingga *Flipbook* Digital yang dibuat lebih menarik.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, yang diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris menjadi *Natural and Social Sciences*. Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran yang diajarkan di sekolah-sekolah di Indonesia dan merupakan bagian dari kurikulum nasional. Tujuan dari Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) adalah untuk memberikan pemahaman yang komprehensif kepada para siswa tentang dunia di sekitar mereka, termasuk fenomena alam dan sosial yang membentuknya. Ini adalah mata pelajaran yang diajarkan di sekolah-sekolah di Indonesia dan

merupakan bagian dari kurikulum nasional. Video-video ini mencakup berbagai topik, mulai dari Sumber Daya Alam dan Pemanfaatannya.

Dengan demikian maka, yang dimaksud dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Digital Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya Pada Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 2 Jember” adalah Sebuah pengembangan bahan ajar dalam bentuk *flipbook* digital untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) pada Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 2 Jember merupakan langkah yang menarik dan berpotensi efektif. Ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan cara yang menarik dan .Bahan ajar dapat disajikan dengan elemen seperti gambar yang dapat di-zoom, video pendek untuk menjelaskan konsep, atau elemen-elemen klik untuk menjawab pertanyaan. Dapat diakses dengan mudah dari perangkat apa pun yang terhubung dengan internet, memungkinkan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, peneliti mencantumkan 10 penelitian terdahulu yang terikat dengan penelitian yang hendak dilakukan. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang menurut peneliti memiliki relevansi dengan penelitian yang hendak dilakukan antara lain:

1. Penelitian pertama, oleh Putri Annisa Lutviana. Yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Flipbook* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 3 Kradenan”.¹³

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui bahan Ajar berbasis *Flipbook* yang telah dikembangkan. Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Research & Development (R&D), dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V SD Negeri 3 Kradenan yang berjumlah 30 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah valid, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi IPA sistem pencernaan manusia di Sekolah Dasar. Hal ini ditunjukkan

¹³Putri Annisa Lutviana, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Flipbook* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 3 Kradenan” (Tesis: Universitas Kristen Satya Wacana, 2022), ii.

dari hasil validasi pakar materi yang memperoleh skor persentase rata – rata sebesar 78%, hasil validasi pakar media yang memperoleh skor persentase rata – rata sebesar 81%, hasil validasi pakar pembelajaran dengan skor persentase rata – rata sebesar 83%, uji terbatas terhadap 5 orang siswa dengan skor persentase sebesar 84%, dan uji *Paired Samples T Test dengan Sig (2.tailed)* sama dengan 0,000 atau kurang dari 0,05.

Perbedaan antara kedua penelitian tersebut adalah Judul dan Fokus Penelitian: Penelitian pertama difokuskan pada pengembangan bahan Ajar berbasis *Flipbook* untuk materi Sistem Pencernaan Manusia di kelas V SD, sementara penelitian kedua yang peneliti teliti difokuskan pada pengembangan bahan Ajar *Flipbook* Digital untuk Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya di Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 2 Jember . Subjek Penelitian: Subjek penelitian pertama adalah siswa kelas V di SD Negeri 3 Kradenan (30 siswa), Tujuan penelitian pertama adalah meningkatkan hasil belajar siswa melalui bahan Ajar berbasis *Flipbook* , sedangkan tujuan penelitian kedua adalah menganalisis pengaruh bahan Ajar *Flipbook* Digital pada pembelajaran Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya. Materi pembelajaran yang dikembangkan berbeda, yang satu adalah Sistem Pencernaan Manusia, dan yang lainnya adalah Energi.

Persamaannya antara keduanya adalah Penggunaan Bahan Ajar *Flipbook* : Keduanya menggunakan pendekatan pengembangan bahan Ajar dengan menggunakan *Flipbook* sebagai basisnya. Kedua penelitian menggunakan pendekatan *Research & Development (R&D)* dalam mengembangkan media

pembelajaran dan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Fokus pada Meningkatkan Hasil Belajar: Kedua penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengembangan bahan Ajar yang sesuai dengan materi yang dipelajari. Kedua penelitian melakukan validasi terhadap bahan Ajar yang dikembangkan untuk memastikan validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Penelitian kedua, oleh Nurul Khairun Nisa, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Berbasis Mind Mapping Sebagai Sumber Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang".¹⁴

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis mind mapping sangat layak digunakan dengan presentase kelayakan penyajian oleh ahli media sebesar 100%, kelayakan isi oleh ahli materi sebesar 90,625% dan kelayakan bahasa oleh ahli bahasa sebesar 93,75%. Hasil uji perbedaan rata-rata menggunakan uji t diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,050$ sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Peningkatan rata-rata (N-gain) data *pretest* dan *posttest* diperoleh sebesar 0,480 dengan kriteria sedan.

Perbedaan dari kedua penelitian ini yaitu Penelitian pertama berfokus pada pengembangan bahan ajar elektronik *Flipbook* berbasis *Mind Mapping* untuk muatan pembelajaran IPS siswa kelas IV di SDN Purwoyoso 04 Semarang.

¹⁴Nurul Khairun nisa, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Berbasis Mind Mapping Sebagai Sumber Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang" (Skripsi: Universitas Negeri Semarang, 2018), vi.

Sementara itu, penelitian kedua difokuskan pada pengembangan bahan Ajar *Flipbook* Digital untuk pembelajaran Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya pada kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 2 Jember . Kriteria evaluasi dalam kedua penelitian berbeda.

Persamaan adalah terletak pada Kedua penelitian menggunakan pendekatan pengembangan bahan Ajar dengan menggunakan *Flipbook* sebagai landasan atau basis utama. Kedua penelitian memiliki tujuan umum yang serupa, yaitu mengembangkan bahan Ajar *Flipbook* (walaupun untuk materi pembelajaran yang berbeda) untuk meningkatkan pembelajaran di kelas IV. Kedua penelitian berfokus pada siswa kelas IV. Pengembangan Media Pembelajaran: Kedua penelitian berusaha untuk mengembangkan bahan Ajar yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran siswa.

3. Penelitian ketiga, oleh Mariama Pamela, Yang Berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Berbasis Android Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas 1 SDN Cibiru”¹⁵

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan Ajar berbasis android pada materi panca indra. Penelitian ini berlandaskan dari urgensi suatu media dalam proses pembelajaran serta kurangnya pemahaman guru terhadap bahan Ajar digital di era sekarang yang mengakibatkan pembelajaran monoton karena masih disampaikan dengan metode konvensional. Desain dari penelitian ini menggunakan metode Richey and Klein kategori pertama,

¹⁵Mariama Pamela, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Flipbook* Berbasis Android Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas 1 SDN Cibiru”, (Skripsi: Universitas Pendidikan Indonesia, 2023), viii.

product and tool research. Adapun tahapannya meliputi tahap perancangan (*planning*), produksi (*production*) dan evaluasi (*evaluation*) yang melibatkan ahli media, bahasa, materi, guru dan siswa. Hasil rekapitulasi yang peneliti peroleh dari ahli media sebesar 100% (sangat layak), ahli bahasa sebesar 85% (sangat layak) dan ahli materi sebesar 90,76% (sangat layak) dan secara keseluruhan mendapatkan persentase sebesar 92,05% (sangat layak). Dari penilaian yang dilakukan oleh guru menunjukkan persentase 93,4% (sangat layak) dan penilaian dari siswa mendapatkan persentase 100% (Sangat Layak).

Perbedaan terletak pada Penelitian pertama fokus pada siswa kelas 1 SDN Cibiru untuk meningkatkan keterampilan berbahasa dengan menggunakan media berbasis Android pada materi panca indra. Sementara itu, penelitian kedua difokuskan pada Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 2 Jember untuk pembelajaran Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya menggunakan bahan Ajar *Flipbook* Digital. Materi yang diajarkan dalam kedua penelitian berbeda. Penelitian pertama fokus pada materi panca indra untuk siswa kelas 1 SDN Cibiru, sementara penelitian kedua bertujuan untuk mengembangkan bahan Ajar untuk Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya untuk siswa Kelas IV. Meskipun keduanya mengembangkan media pembelajaran, metode pengembangan yang digunakan berbeda. Penelitian pertama menggunakan metode Richey and Klein kategori pertama, yaitu *product and tool research*, sedangkan penelitian kedua tidak menjelaskan metode pengembangannya dengan detail.

Persamaan yaitu Kedua penelitian bertujuan untuk mengembangkan bahan Ajar untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Keduanya melibatkan evaluasi bahan Ajar oleh berbagai pihak seperti ahli media, bahasa, materi, guru, dan siswa untuk menentukan kelayakan penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran. Kedua penelitian memiliki fokus dalam menilai kelayakan bahan Ajar yang dikembangkan berdasarkan persentase dari penilaian ahli media, bahasa, materi, guru, dan siswa. Jadi, perbedaan utamanya terletak pada subjek penelitian, materi pembelajaran, dan metode pengembangan yang digunakan, sementara persamaannya ada pada tujuan umum penelitian dan evaluasi bahan Ajar yang melibatkan berbagai pihak dalam penilaiannya.

4. Penelitian keempat, oleh Novita Wulandari, berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Flip Book Maker* Pada Pelajaran Fiqh Peserta Didik Kelas IV".¹⁶

Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli yaitu ahli media dan ahli materi, dengan hasil validasi yaitu dari ahli materi menilai bahan Ajar 3.60, dari ahli media menilai media pembelajaran 3.81, penilaian pendidik menilai bahan Ajar 3.93, dan respon peserta didik menilai bahan Ajar 3.85 dengan demikian bahan Ajar berbasis flip book maker yang dikembangkan dikategorikan Sangat Baik dan layak dijadikan sebagai bahan Ajar untuk SD/MI pada mata pelajaran fiqh.

Perbedaannya pada Penelitian pertama berfokus pada peserta didik kelas

¹⁶Novita Wulandari "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flip Book Maker* Pada Pelajaran Fiqh Peserta Didik Kelas IV MIN 4 Bandar Lampung" (Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. 2021), Viii.

IV pada mata pelajaran Fiqih, sementara penelitian kedua difokuskan pada Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya untuk siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 2 Jember. Materi yang diajarkan dalam kedua penelitian berbeda, yang satu adalah mata pelajaran Fiqih dan yang lainnya adalah Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya. Penelitian pertama menggunakan *Flip Book Maker* sebagai dasar pengembangan media pembelajaran, sedangkan penelitian kedua menggunakan *Flipbook Digital* sebagai media pembelajaran.

Persamaannya yaitu Keduanya memiliki tujuan umum yang mirip, yaitu mengembangkan bahan Ajar untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Baik penelitian pertama maupun kedua melibatkan evaluasi dari berbagai pihak, seperti ahli media, ahli materi, pendidik, dan respon peserta didik terhadap bahan Ajar yang dikembangkan. Keduanya memiliki fokus pada pengembangan bahan Ajar yang dapat digunakan dalam konteks pembelajaran di kelas.

5. Penelitian kelima, oleh Aqidatul Izza, dengan judul “Media *E-book* menggunakan *Flip Book Maker* dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif”.¹⁷

Hasil penelitian ini adalah Penggunaan media *flip book maker* dalam proses pembelajaran PAI di SMP Negeri 39 Surabaya dalam kategori kurang, hasil tersebut dapat dilihat dari hasil analisis data yang didapat dari hasil

¹⁷Aqidatul Izza “Media *E-book* menggunakan *Flip Book Maker* dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif di SMP Negeri 39 Surabaya (Tesis: UIN Raden Fatah Palembang, 2018), 13.

prosentase angket sebesar 53,8%.

Perbedaannya pada Penelitian pertama berfokus pada peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Fiqih, sementara penelitian kedua difokuskan pada Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya untuk siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 2 Jember. Materi yang diajarkan dalam kedua penelitian berbeda, yang satu adalah mata pelajaran Fiqih dan yang lainnya adalah Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya. Penelitian pertama menggunakan Flip Book Maker sebagai dasar pengembangan media pembelajaran, sedangkan penelitian kedua menggunakan *Flipbook Digital* sebagai media pembelajaran.

Persamaannya pada Keduanya memiliki tujuan umum yang mirip, yaitu mengembangkan bahan Ajar untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Baik penelitian pertama maupun kedua melibatkan evaluasi dari berbagai pihak, seperti ahli media, ahli materi, pendidik, dan respon peserta didik terhadap bahan Ajar yang dikembangkan. Keduanya memiliki fokus pada pengembangan bahan Ajar yang dapat digunakan dalam konteks pembelajaran di kelas.

6. Penelitian keenam, oleh Ayuni Musabbithah Hapsari. berjudul "Pengembangan Bahan Ajar E-*Flipbook* Berbasis Unity Of Sciences Pada Materi Perubahan Lingkungan".¹⁸

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-*flipbook* berbasis unity

¹⁸Ayuni Musabbithah Hapsari, "Pengembangan Media Pembelajaran E-*Flipbook* Berbasis *Unity Of Sciences* Pada Materi Perubahan Lingkungan", (Skripsi: UIN Walisongp, 2022), 1

of sciences pada materi perubahan lingkungan. *E-flipbook* yang dikembangkan memuat materi pembelajaran yang disertai dengan integrasi Sains dan Islam. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Bahan Ajar *e-flipbook* berbasis *unity of sciences* pada materi perubahan lingkungan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli dan guru biologi. Persentase kelayakan dari ahli media 73% (layak), ahli materi 83% (sangat layak), ahli integrasi sains dan Islam 80%, dan guru biologi 89% (sangat layak). Selain validasi dosen ahli dan guru biologi, terdapat penilaian dari uji skala kecil dengan 15 peserta didik kelas X SMA dengan persentase 97% (sangat layak).

Perbedaannya pada Penelitian pertama berfokus pada pengembangan *e-flipbook* berbasis *Unity of Sciences* pada materi perubahan lingkungan yang mengintegrasikan *Sains* dan Islam. Sementara itu, penelitian kedua difokuskan pada pengembangan bahan Ajar *flipbook* digital untuk pembelajaran Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya pada Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 2 Jember. Meskipun keduanya menggunakan metode R&D, penelitian pertama menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) dalam pengembangannya

Persamaannya pada Keduanya memiliki fokus pada pengembangan bahan Ajar untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Baik penelitian pertama maupun kedua memiliki tujuan umum yang mirip, yaitu meningkatkan

pembelajaran melalui penggunaan bahan Ajar yang sesuai dengan konteks pembelajaran. Jadi, perbedaan utama terletak pada subjek penelitian, materi pembelajaran, metode pengembangan yang digunakan, serta validasi dan kelayakan media pembelajaran. Sedangkan persamaannya ada pada fokus pengembangan bahan Ajar dan tujuan umum penelitiannya.

7. Penelitian ketuju oleh Ulfa Nursafitri yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Book Dengan Menggunakan Aplikasi *Flipbook Creator* Pada Materi Pembelajaran Sel Di Kelas XI/MIA¹⁹.”

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop and Disseminate*) yang dimodifikasi menjadi model 3D. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik validasi media, kuisisioner, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahan Ajar digital book yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dengan indeks Aiken V dari kedua komponen penilaian (media dan bahasa) adalah 0.82 yang berada pada kategori valid dan bahan Ajar digital book memenuhi kriteria praktis dengan analisis respon guru dan peserta didik terhadap media mencapai 100.

Perbedaan yaitu Penelitian pertama berfokus pada pengembangan bahan Ajar *Digital Book* dengan aplikasi *Flipbook Creator* pada materi pembelajaran sel di kelas XI/MIA. Sementara itu, penelitian kedua difokuskan pada pengembangan bahan Ajar *Flipbook Digital* untuk pembelajaran Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya pada Kelas IV di Madrasah

¹⁹Ulfa Nursafitri.”Pengembangan Media Pembelajaran Digital *Book* Dengan Menggunakan Aplikasi *Flipbook Creator* Pada Materi Pembelajaran Sel Di Kelas XI/MIPA.(Skripsi, Uin Walisongo: 2020).5

Ibtidaiyah (MIN) 2 Jember .Penelitian pertama menggunakan model pengembangan 4D yang dimodifikasi menjadi model 3D.

Persamaan yaitu Keduanya memiliki tujuan umum yang mirip, yaitu mengembangkan bahan Ajar untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Baik penelitian pertama maupun kedua memiliki fokus pada pengembangan bahan Ajar yang .

8. Penelitian kedelapan Oleh Santri Prima yang berjudul “Pengembangan Sumber Belajar Berupa *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA) 2 Jambi”.²⁰

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *flipbook* pada mata pelajaran biologi yang dikembangkan ini pada katerogi layak. Kelayakan sumber belajar berupa *flipbook* ini dapat dilihat melalui penilaian 3 pakar ahli yaitu ahli desain, ahli materi dan ahli bahasa. *Flipbook* pada mata pelajaran biologi untuk SLTA termasuk dalam kategori praktis. Kategori ini didapatkan dari angket hasil penilaian guru mata pelajaran biologi dan siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Muaro Jambi. Sumber belajar berupa *flipbook* pada mata pelajaran biologi ini praktis dan dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai salah satu sumber belajar dalam pembelajaran biologi.

Perbedaan pada Penelitian pertama berfokus pada pengembangan sumber belajar berupa *Flipbook* pada mata pelajaran Biologi untuk Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA). Sementara itu, penelitian kedua difokuskan pada

²⁰Santri Prima, ”Pengembangan Sumber Belajar Berupa Flipbook Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA) 2 Jambi (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2020).ii

pengembangan bahan Ajar *Flipbook* Digital untuk pembelajaran Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya pada Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 2 Jember .

Persamaannya pada subjek dan materi pembelajarannya berbeda, keduanya memiliki tujuan umum yang mirip, yaitu mengembangkan bahan Ajar untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Baik penelitian pertama maupun kedua memiliki fokus pada pengembangan bahan Ajar yang .

9. Penelitian kesembilan, oleh Fathurrohmi yang berjudul “Pengembangan E-Modul Biologi Berbasis *Kvisoft Flipbook* Maker Pada Materi Fungi Untuk Memberdayakan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas X Di SMAN 11 Bandar Lampung”²¹

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahan Ajar E-Modul *kvisoft flipbook* maker ini mempunyai karakteristik: dari segi materi dalam penyampaian lebih jelas, padat, dan akurat, segi bahasa menggunakan bahasa yang jelas, lugas, dan akurat, dari segi media yaitu media mudah digunakan, menarik, dan membantu peserta didik memahami materi. Kelayakan E-Modul berbasis *kvisoft flipbook* maker setelah dilakukan validasi oleh 3 tim ahli masing-masing 2 validator yaitu : sebesar ahli media 81% dan 76%, ahli materi 82,29% dan 84,41%, ahli bahasa 85,7% dan 81,22%, yang berarti bahan Ajar E-Modul “sangat layak” untuk dikembangkan. Respon peserta didik terhadap bahan Ajar E-Modul *kvisoft flipbook* maker diperoleh hasil

²¹Fathurrohmi,. “Pengembangan E-Modul Biologi Berbasis *Kvisoft Flipbook* Maker Pada Materi Fungi Untuk Memberdayakan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas X Di Sman 11 Bandar Lampung (Doctoral Skripsi, UIN Raden Intan Lampung 2019).2

keseluruhan angket menyatakan “sangat menarik” dan perolehan presentase sebesar 83,3%. Media pembelajaran EModul ini dapat memberdayakan berpikir tingkat tinggi peserta didik yang dibuktikan dengan hasil uji coba soal dengan rata-rata nilai 82,7% pada kelas eksperimen.

Perbedaannya pada Penelitian pertama fokus pada pengembangan E-Modul Biologi berbasis Kvisoft *Flipbook* Maker pada materi Fungi untuk siswa kelas X di SMAN 11 Bandar Lampung. Sementara itu, penelitian kedua difokuskan pada pengembangan bahan Ajar *Flipbook* Digital untuk pembelajaran Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya pada Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 2 Jember. Penelitian pertama menggunakan alat pengembangan E-Modul berbasis Kvisoft *Flipbook* Maker

Persamaan pada subjek dan materi pembelajarannya berbeda, keduanya memiliki tujuan umum yang serupa, yaitu mengembangkan bahan Ajar untuk meningkatkan pembelajaran siswa.

Baik penelitian pertama maupun kedua memiliki fokus pada pengembangan bahan Ajar yang. Jadi, perbedaan utama terletak pada subjek penelitian, materi pembelajaran, alat pengembangan bahan Ajar yang digunakan, hasil evaluasi dan kelayakan bahan Ajar yang dikembangkan. Sedangkan persamaannya ada pada fokus pengembangan bahan Ajar dan tujuan umum penelitiannya.

10. Penelitian kesepuluh, Dwi Nazila Ulfa yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* Kelas IV Berbasis *Flip PDF* Professional pada

Pembelajaran Tematik Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jembrana Bali.²²

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa memperoleh presentase dari ahli diantaranya: ahli bahan ajar 96,66%, ahli materi 93,18%, ahli bahasa 87,50%, serta pengguna (guru kelas) sebesar 96,59%. Maka dapat disimpulkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji coba skala kecil pada 5 siswa memperoleh hasil presentase sebesar 97% dan uji skala besar pada 25 siswa memperoleh presentase sebesar 96%, serta pada Uji pre-test dan post-test mendapatkan hasil rata-rata nilai post-test 92 yang mana lebih besar dari hasil pre-test 72. sehingga dapat disimpulkan dalam hal keterbacaan dan kemenarikan e-book berbasis *Flip PDF Professional* sangat menarik dan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Perbedaannya pada Penelitian pertama berfokus pada Pengembangan Bahan Ajar E-Book Kelas IV Berbasis *Flip PDF Professional* pada Pembelajaran Tematik Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial. Sementara itu, penelitian kedua difokuskan pada pengembangan bahan Ajar *Flipbook Digital* untuk pembelajaran Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya pada Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 2 Jember .Penelitian pertama menggunakan format modul berbasis *Flipbook* yang diakses melalui platform Android

Persamaannya pada subjek dan materi pembelajarannya berbeda,

²²Dwi Nazila Ulfa “Pengembangan Bahan Ajar E-Book Kelas IV Berbasis Flip PDF Professional Pada Pembelajaran Tematik Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jembrana Bali” (Skripsi, Uin Kiai Haji Achmad Siddiq Jember: 2023).ii

keduanya memiliki tujuan umum yang mirip, yaitu Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* Kelas IV Berbasis *Flip PDF Professional* pada Pembelajaran Tematik Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Uraian singkat kesepuluh penelitian terdahulu di atas, diuraikan secara singkat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.1
Persamaan dan perbedaan

No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	2.	3.	4.	5.
1.	Putri Annisa Lutviana. 2022	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis <i>Flipbook</i> Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD	Bahan Ajar Berbasis <i>Flipbook</i> .	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa melalui bahan Ajar berbasis <i>Flipbook</i> yang telah dikembangkan. Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Research & Development (R&D), dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini lebih fokus kepada Pengembangan Bahan Ajar <i>Flipbook</i> Digital Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya .

2.	Nisa, Nurul Khairun, 2019	Pengembangan BAHAN Ajar Elektronik <i>Flipbook</i> Berbasis Mind Mapping Sebagai Sumber Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang	Bahan Ajar Berbasis <i>Flipbook</i> .	Penelitian ini MENGURAIKAN bahan ajar elektronik flipbook berbasis mind mapping, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini lebih fokus kepada kepada Pengembangan Bahan Ajar <i>Flipbook</i> Digital Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya .
3.	Mariama PAMELA,2023	Pengembangan Bahan Ajar <i>Flipbook</i> Berbasis Android Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas 1 SDN Cibiru	Bahan Ajar BERBASIS <i>Flipbook</i> .	Penelitian ini menguraikan Pengembangan BAHAN Ajar <i>Flipbook</i> Berbasis Android sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini lebih fokus kepada kepada Pengembangan Bahan Ajar <i>Flipbook</i> Digital Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya .
4.	Novita Wulandari, 2021	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flip Book Maker Pada Pelajaran Fiqh Peserta Didik Kelas Iv	Bahan Ajar Berbasis <i>Flipbook</i> .	Penelitian ini menguraikan Pengembangan BAHAN Ajar Berbasis Flip Book Maker Pada Pelajaran Fiqh Peserta Didik Kelas Iv sedangkan penelitian yang akan

				dilakukan oleh peneliti ini lebih fokus kepada kepada Pengembangan Bahan Ajar <i>Flipbook</i> Digital Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya .
5.	Aqidatul Izza	media E-book menggunakan FLIP Book Maker dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif”	Bahan Ajar BERBASIS <i>Flipbook</i> .	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis media E-book menggunakan Flip Book MAKER dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif”, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini lebih fokus kepada Pengembangan Bahan Ajar <i>Flipbook</i> Digital Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya
6.	Ayuni Musabbithah Hapsari, 2022	Pengembangan Bahan Ajar E- <i>Flipbook</i> Berbasis Unity Of Sciences Pada Materi Perubahan Lingkungan	Bahan AJAR Berbasis <i>Flipbook</i> .	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-flipbook berbasis unity of sciences pada materi perubahan lingkungan. E-flipbook yang dikembangkan memuat materi pembelajaran yang disertai dengan

				integrasi Sains dan Islam, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini lebih fokus kepada Pengembangan Bahan Ajar <i>Flipbook</i> Digital Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya
7.	Ulfa Nursafitri (2020)	“Pengembangan Bahan Ajar Digital Book Dengan Menggunakan Aplikasi <i>Flipbook</i> CREATOR Pada Materi Pembelajaran Sel Di Kelas XI/MIA	Bahan Ajar Berbasis <i>Flipbook</i> .	Fokus permasalahan yang diteliti Pengembangan Bahan Ajar DIGITAL Book Dengan Menggunakan Aplikasi <i>Flipbook</i> Creator Pada Materi Pembelajaran Sel Di Kelas XI/MIA, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini lebih fokus kepada Pengembangan Bahan Ajar <i>Flipbook</i> Digital Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya
8.	Santri Prima (2020)	Pengembangan Sumber Belajar Berupa <i>Flipbook</i> Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA)	Bahan Ajar Berbasis <i>Flipbook</i> .	Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi Pengembangan Sumber Belajar BERUPA <i>Flipbook</i> Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk

				Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA) sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini lebih fokus kepada Pengembangan Bahan Ajar <i>Flipbook</i> Digital Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya
9.	Fathurrohmi (2019)	Pengembangan E-Modul Biologi Berbasis Kvisoft <i>Flipbook</i> Maker PADA Materi Fungi Untuk Memberdayakan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas X Di SMAN 11 Bandar Lampung	Berbasis <i>Flipbook</i> .	Penelitian ini membahas Pengembangan E-Modul Biologi Berbasis KVISOFT <i>Flipbook</i> Maker Pada Materi Fungi Untuk Memberdayakan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas X Di SMAN 11 Bandar Lampung sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini lebih fokus kepada Pengembangan Bahan Ajar <i>Flipbook</i> Digital Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya
10.	Dwi Nazila Ulfa (2023)	Pengembangan Bahan Ajar E-Book Kelas IV Berbasis Flip PDF Professional pada Pembelajaran	Bahan Ajar Berbasis <i>Flipbook</i> .	Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk bahan ajar yang dapat membantu

		Tematik Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jembrana Bali	siswa agar lebih mudah dalam menerima materi dengan menggunakan bahan ajar e-book berbasis Flip PDF Professional. Dan mengetahui kelayakan bahan ajar e-book kelas IV berbasis Flip PDF Professional pada Pembelajaran Tematik Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Serta dapat mengetahui hasil belajar siswa lebih baik setelah menggunakan bahan ajar e-book berbasis Flip PDF Professional yang di fokuskan pada pembelajaran di kelas IV C di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jembrana Bali
--	--	--	--

Berdasarkan uraian tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berbeda dengan kesepuluh penelitian terdahulu tersebut, karena fokus penelitian ini adalah untuk Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Digital Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya.

B. Kajian Teori

a. Penelitian dan Pengembangan.

1) Pengertian Penelitian dan Pengembangan

Menurut Cooper dan Emory, dalam Pujihastuti Penelitian adalah

proses atau kegiatan dalam penyelidikan sistematis yang bertujuan untuk memberikan informasi untuk memecahkan masalah. Penelitian adalah proses sistematis yang melibatkan eksplorasi, pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data secara terstruktur.²³

Pengembangan merupakan proses penerjemahan atau penjabaran suatu rancangan dengan spesifikasi tertentu ke bentuk fisik. Langkah-langkah yang paling tepat bagi peneliti dengan mempertimbangkan kondisi yang dihadapi dalam proses pengembangan berbasis model penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) yang dikemukakan oleh Lee dan Owens²⁴.

b. Pengembangan Bahan ajar

1) Pengertian Pengembangan Bahan ajar

Arti kata pengembangan yakni proses mewujudkan desain atau rencana ke dalam bentuk fisik, yang mana cara yang unik. Dengan kata lain, proses pembuatan bahan ajar disebut sebagai “pengembangan”²⁵.

Bahan ajar merupakan sarana belajar yang meliputi sumber, secara metodis mengembangkan proses pembelajaran dan teknik penilaian serta mencapai tujuan secara kreatif berdasarkan keterampilan yang dipelajari dengan segala permasalahan saat pembelajaran berlangsung²⁶.

²³ Pujihastuti, “Prinsip penulisan kuesioner penelitian. CEFARS: Jurnal Agribisnis dan Pengembangan Wilayah”,(2010). 2(1), 43-56.

²⁴ Lee, William W. & Diana L. Owens. *Multimedia-based instructional design*. San Francisco: Pfeiffer. (2004).3

²⁵ Punaji Setyosari, “Metode Penelitian dan pengembangan”, (Jakarta: Kencana, 2010),197.

²⁶ Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, (Padang: Academia

Sejalan dengan Prastowo mengungkapkan bahwa semua bahan ajar (termasuk informasi, alat dan teks) disusun secara sistematis untuk ditampilkan jumlah lengkap kompetensi yang akan dikuasi siswa atau dipelajari dengan tujuan perencanaan dan pertinjauan pelaksanaan pembelajaran.²⁷ Selain itu menurut Rohmani dkk., bahwa bahan kajian dan materi pembelajaran harus terus diperbarui dan dikembangkan sesuai dengan *IPTEK* dan arah pengembangan menyesuaikan kebutuhan siswa. Hal tersebut didukung dengan pernyataan Rohmalina Wahab strategi pembelajaran interaktif merupakan suatu teknik pembelajaran yang biasa digunakan guru ketika menyajikan bahan pelajaran²⁸.

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa penelitian tentang pembuatan bahan ajar, meneliti dan memproduksi produk baru, produk inovatif membuat dan memiliki sumber daya pendidikan secara metodis agar proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

2) Karakteristik Bahan ajar

Bahan ajar memiliki karakteristik yang mana harus berisikan substansi yang memadai dan disajikan secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dari karakteristik bahan ajar sebagai berikut²⁹:

Permata, 2013), 1.

²⁷ Lisa Tania, Juni Susilowibowo, "Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya", *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)* (unesa.ac.id), 02. 21294-Article Text-25316-1-10-20170809.pdf (diakses pada hari Kamis 21 Desember, 2023)

²⁸ Rohmalina Wahab, "Psikologi Belajar" (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016).179.

²⁹ Effendi Tri Bahtiar, "Penulis Bahan Ajar," 5. *Penulisan-Bahan-Ajar.pdf* (researchgate.net) (diakses pada hari Kamis, 21 Desember, 2023).

- a. Menggunakan bahasa yang mudah dibaca dan dimengerti.

Menggunakan bahasa yang mudah dibaca dan dipahami, bahan ajar harus sangat mudah dibaca sehingga siswa dapat mengerti dalam menerima materi. Struktur kalimat harus sesuai dengan aturan tata bahasa dan pengguna kosa kata. Bahasa yang kaya tapi dapat mudah dimengerti yang sudah umum digunakan. Simbol, huruf, gambar, foto dan ilustrasi lain yang dipilih untuk menyampaikan konten informasi harus dikuasai dalam pembuatan bahan ajar.

- b. Grafik.

Grafika/ grafik merupakan bagian dari bahan ajar yang berkaitan dengan bentuk dan format fisik. Format dan bentuk fisik bahan ajar berkaitan dengan ukuran, desain sampul, desain tata letak, konten (tata letak), bentuk dan ukuran font, ilustrasi, warna, komposisi gambar, jenis dan ukuran kertas, penjilidan, dll. Format dan bentuk fisik berperan dalam melibatkan peserta buat siswa tertarik untuk membaca, mempelajari, dan memiliki materi ini. Jadi format dan bentuk fisik bahan ini memerlukan perhatian yang cermat. Beberapa jenis, buku pelajaran dan bahan ajar lainnya memiliki format tertentu yang ditentukan oleh lembaga terkait (UNESCO)³⁰.

3) Jenis - jenis Bahan Ajar

Terdapat jenis-jenis bahan ajar menurut koenandar berdasarkan subyeknya terbagi menjadi dua jenis, yaitu:

³⁰ Effendi Tri Bahtiar, 5.

- a) Bahan ajar yang dirancang khusus untuk pembelajaran. Bahan-bahan tersebut antara lain buku, lembar kerja siswa (LKS) dan modul. Bahan ajar mempunyai desain umum di gunakan sebagai presentasi, bahan referensi, dan bahan belajar mandiri.
- b) Bahan-bahan yang tidak dirancang untuk digunakan dalam pembelajaran seperti kliping koran, surat kabar, film, iklan, atau berita.

4) Manfaat bahan ajar

Pemanfaatan bahan ajar dalam proses pembelajaran memiliki peran penting. Peran tersebut diungkapkan oleh Tian Belawati, meliputi peran bagi guru, siswa, dalam pembelajaran klasikal, individual, maupun kelompok. Agar diperoleh pemahaman yang lebih jelaskan dijelaskan masing-masing peran pemanfaatn bahan ajar sebagai berikut:

Pemanfaatan bahan ajar bagi guru, yaitu:

a) Menghemat waktu

- (1) Mengubah peran guru dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator. Adanya bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran maka guru lebih bersifat memfasilitasi siswa dari pada penyampaian materi pelajaran³¹.
- (2) Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan . Adanya bahan ajar maka pembelajaran akan lebih efektif karena guru memliki banyak waktu untuk membimbing siswanya dalam memahami suatu topik pembelajaran, dan juga metode yang

³¹ Effendi Tri Bahtiar, 6.

digunakan lebih variatif dan karena guru tidak cenderung berceramah.

b) Pemanfaatan bahan ajar bagi siswa, yaitu:

- (1) Siswa dapat belajar tanpa kehadiran/ harus ada guru
- (2) Siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja dikehendaki
- (3) Siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan sendiri
- (4) Siswa dapat belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri
- (5) Membantu potensi untuk menjadi pelajar mandiri³².

c. *Flipbook Digital*

1) Pengertian *Flipbook Digital*

Menurut Septi, bahan Ajar yang tepat dalam penggunaannya akan mampu menarik perhatian siswa serta memudahkan siswa dalam memahami materi. Berdasarkan alasan tersebut, diperlukan sebuah inovasi dalam pembelajaran terutama dalam penggunaan bahan Ajar sebagai sarana belajar. Untuk menunjang penggunaan bahan Ajar yang dimaksud perlu diadakan pengembangan media pembelajaran. Maka diperlukan sesuatu yang dapat mempermudah penyampaian materi serta dapat membantu memahami konsep yang abstrak dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari berupa bahan Ajar yang menarik.³³ Salah satu bahan Ajar yang dapat digunakan oleh guru adalah bahan Ajar

³² Aisyah, Noviyanti, & Triyanto, "Bahan ajar sebagai bagian dalam kajian problematika pembelajaran bahasa indonesia. Jurnal Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia", (2020). 2(1).

³³ Fika Nur, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Audio pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk Siswa SMP/MTs Kelas VII", *Vektor: Jurnal Pendidikan IPA*, 3,1. (2022), 1-6. <https://doi.org/10.35719/vektor.v3i1.22>

Flipbook Digital.

Media *Flipbook* Digital merupakan bahan Ajar seperti buku yang menyerupai album dalam bentuk virtual yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran dengan menggunakan kalimat berisikan kolom warna-warni. Media *Flipbook* Digital ini didesain semenarik mungkin menggunakan kombinasi kolom berwarna-warni yang cantik sehingga siswa lebih tertarik, aktif dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.³⁴ Sejalan dengan pendapat di atas bahan Ajar *Flipbook* Digital yang dilengkapi dengan teks, gambar, animasi, video, dan suara dapat menjadikan *Flipbook* Digital sebagai bahan Ajar yang menarik.

Namun seiring dengan kemajuan IPTEK, kini *Flipbook* Digital dapat disajikan dan navigasi yang membuat pengguna lebih dengan media. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan *Flipbook* Digital konvensional yang berbentuk lembaran kertas menjadi *Flipbook* Digital. *Flipbook* digital merupakan bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil, untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan ke dalam format digital yang didalamnya terdapat unsur multimedia dan navigasi yang membuat pengguna lebih dengan media.

Maka dapat disimpulkan bahwa *Flipbook* digital adalah bahan Ajar yang menyerupai buku akan tetapi dalam versi digital yang mana tiap

³⁴Luh Nuryani dan Ida Gede Surya Abadi, "Media Pembelajaran *Flipbook* Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD", *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5,2. (2021), 247-254. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32934>

halaman pada lembar buku dapat di bolak-balik serta terdapat unsur suara dan gambar yang beraneka warna yang dapat menarik minat siswa.

2) Kelebihan *Flipbook* Digital

Menurut Rahmawati, ia berpendapat bahwa *Flipbook* Digital memiliki kelebihan diantaranya yaitu dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata –kata, kalimat dan gambar, dapat pula dilengkapi dengan gambar berisi warna warni sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah dan, mudah dibawa kemana –mana dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, membantu meningkatkan penugasan siswa terhadap hal–hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak dimengerti di kelas oleh siswa. *Flipbook* digital dalam proses penyampaian informasinya melibatkan tampilan audio visual seperti teks, audio, video, grafis, dan animasi, serta software tersebut pemakaiannya mudah dipahami dan diharapkan dapat dijadikan bahan Ajar yang baik.³⁵

d. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

1) Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan

³⁵Elizabet Putu Tania Yulawati, dkk. “*Flipbook* sebagai Media Pembelajaran Fleksibel pada Muatan IPA Materi Daur Hidup Hewan untuk Siswa Kelas IV SD”, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4,03. (2022), 95-105. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4250>

yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial³⁶.

IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif. Mengemukakan IPA pada hakikatnya merupakan ilmu yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual baik kenyataan/kejadian berdasarkan percobaan (induksi), dan dikembangkan berdasarkan teori (deduksi). IPA sebagai proses kerja ilmiah dan produk ilmiah mengandung pengetahuan yang berupa pengetahuan faktual, konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan metakognitif³⁷.

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang gejala alam berupa fakta, konsep dan hukum yang telah teruji kebenarannya melalui suatu rangkaian penelitian. Pembelajaran IPA diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami fenomenafenomena alam. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada

³⁶ Zimmerman, C, "The development of scientific thinking skills in elementary and middle school, (Developmental Review, 2007), 27(2), hal. 172- 223

³⁷ Usman Samatowa, "Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar", (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2016), hlm 74

hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia IPA berhubungan dengan alam, tersusun secara teratur dan terdiri dari observasi dan eksperimen.

Sementara itu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMA/MA. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan gagasan umum yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.³⁸

(IPS) memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Dengan demikian IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

2) Karakteristik Mata Pelajaran IPAS

IPAS adalah salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam struktur kurikulum merdeka. Ini adalah mata pelajaran baru yang menggabungkan

³⁸ Zimmerman, C, "The development of scientific thinking skills in elementary and middle school, (Developmental Review, 2007), 27(2), hal. 172- 223

IPA dan IPS dan hanya diajarkan di sekolah dasar. Gabungan IPA dan IPS di SD dilakukan karena tantangan yang dihadapi manusia semakin meningkat dari waktu ke waktu. Masalah yang dihadapi saat ini berbeda dengan masalah yang dihadapi satu dekade atau bahkan satu abad yang lalu. Ilmu pengetahuan dan teknologi terus dikembangkan untuk mengatasi setiap tantangan yang dihadapi. Oleh karena itu, pola pendidikan IPAS perlu disesuaikan agar generasi muda dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan yang dihadapi di masa depan³⁹.

IPAS adalah bidang ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, termasuk kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, IPAS diartikan sebagai kombinasi berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan sistematis dengan mempertimbangkan sebab dan akibat. Pengetahuan ini mencakup ilmu pengetahuan alam dan sosial. IPAS merupakan mata pelajaran baru yang terdapat dalam kurikulum merdeka dan merupakan gabungan antara IPA dan IPS, hanya tersedia di sekolah dasar. Pembelajaran IPAS harus mempertimbangkan konteks yang relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar. Pendidikan IPAS memiliki peran penting dalam membentuk profil pelajar Pancasila yang ideal di Indonesia⁴⁰.

³⁹ Suhelayanti, et al, "Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)," hlm. 122

⁴⁰ Rusyadi, Pembelajaran IPA berbasis inkuiri terbimbing. Prosiding Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, 1(2021). (1).

IPAS membantu peserta didik untuk membangkitkan rasa ingin tahu terhadap fenomena di sekitarnya, sehingga mereka dapat memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Mata pelajaran IPAS terdiri dari dua elemen, yaitu pemahaman IPAS (IPA dan IPS) dan keterampilan proses⁴¹.

Dalam bahan ajar yang dibuat oleh peneliti terkait dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ini mengkaji tentang materi Karakteristik alam dan pemanfaatannya Ada empat macam kenampakan alam di wilayah daratan, yakni dataran tinggi, dataran rendah, pegunungan, dan pantai. Dataran tinggi umumnya memiliki karakteristik yang khas, seperti memiliki iklim yang sejuk, memiliki vegetasi yang khas, dan memiliki fauna yang khas.

⁴¹ Suhelayanti, et al, hlm 122.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development (R&D)* atau penelitian pengembangan. *Research and Development (R&D)* adalah suatu produk penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan diujikan keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan tersebut dapat berupa produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan.⁴² Model penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE, model ini tersebut terdiri dari lima tahapan pengembangan, meliputi: *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluations*. Tahap Model Penelitian Pengembangan ADDIE yaitu:

1) *Analysis*

Dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada/diterapkan. Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar,

⁴² Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 32.

teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya.

Pada fase ini, peneliti melakukan observasi terhadap analisis kompetensi yang terintegrasi dalam pembelajaran sesuai dengan kurikulum Merdeka yang diterapkan dalam pengajaran IPAS. Proses analisis dimulai dari evaluasi kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, hingga tujuan pembelajaran. Analisis terhadap siswa dilakukan saat mereka menggunakan Buku paket yang di sediakan pemerintah.

Mengamati tantangan yang dihadapi, peneliti merasa tertarik untuk menghadirkan solusi melalui pengembangan media pembelajaran. Fokus khususnya ditujukan pada mata pelajaran IPAS dengan subyek Karakteristik alam dan Pemanfaatannya. Dengan memanfaatkan data yang terkumpul, peneliti akan menerapkan upaya yang tepat guna mendukung proses pembelajaran. Inilah alasan peneliti memutuskan untuk mengembangkan Bahan Ajar *Flipbook* Digital Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Materi Karakteristik Alam Dan Pemanfaatannya Pada Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember.

2) *Design*

Kegiatan desain dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap

ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.

3) *Development*

Development dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

Dalam langkah ini, peneliti melanjutkan proses pembuatan media berdasarkan desain yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Setelah media dikembangkan, peneliti melakukan revisi sesuai petunjuk dari dosen pembimbing, dan kemudian menyerahkan media tersebut kepada tim ahli untuk mendapatkan penilaian kelayakan. Peneliti memperbaiki media berdasarkan masukan dari tim ahli. Setelah melalui tahap validasi dan dianggap layak, peneliti dapat melanjutkan ke langkah berikutnya

4) *Implementation*

Penerapan produk dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat atau dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.

5) *Evaluation*

Tahap evaluasi pada penelitian dan pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.⁴³

Dalam penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa bahan Ajar *Flipbook* dalam Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya , Produk yangdikembangkan kemudian diuji kelayakannya oleh pakar dan mendapatkan respon dari guru serta siswa.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini, sesuai dengan langkah-langkah yang ada dalam model pengembangan ADDIE, yaitu sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahapan langkah analisis yang pertama yakni dengan observasi serta wawancara ke sekolah, hasil observasi dan wawancara ditemukan permasalahan dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya , guru belum pernah mengembangkan bahan Ajar berbasis teknologi. Langkah

⁴³ Benny A. Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE* (Jakarta : Prenada Media Group, Cet 2, 2016) . 23.

berikutnya yakni menganalisis kurikulum dengan menganalisis Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran yang diambil dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipa) Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap design yakni membuat rancangan bahan Ajar tematik berbasis *Flipbook* Digital dengan menggunakan software *Kvisoft Maker Pro*. Media dirancang berupa isi materi, isi latihan, desain tata letak dan instrumen-instrumen tambahan yang menunjang dalam pengembangan media sesuai dengan analisis TP dan ATP pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya. Berikut langkah-langkah dalam perencanaan pengembangan:

a) Penyusunan Desain Pada Media Pembelajaran

Meliputi pemilihan warna, tata letak tulisan, cover *Flipbook* Digital yang menggunakan aplikasi canva untuk layout dan membuat file PDF. Dengan memperhatikan warna dan penggunaan font yang sesuai. Komposisi warna berpengaruh dalam penyajian dan menanamkan basis pengetahuan anak agar mudah diterima. Menurut Goethe dan Itten, warna memberikan sebuah kesan atau pengaruh terhadap emosi manusia, dan disebut dengan pengertian dari psikologi

warna.⁴⁴

b) Perencanaan Penyajian Materi

Pada tahapan ini, langkah pertama adalah menyusun desain isi pembelajaran, yakni : informasi pendukung pencapaian TP dan ATP, kegiatan siswa untuk pencapaian ATP, mencari video dan audio pendukung materi pembelajaran karena dalam aplikasi *Flipbook* Digital bisa menyisipkan link video, audio, gambar, GIF, dan lain-lain, pada tahapan akhir berisi tentang rangkuman dan evaluasi.

c) Perancangan Instrumen Penilaian

Butir-butir instrumen penilaian validitas *Flipbook* Digital disusun dengan dasar pedoman Depdiknas: yang meliputi validitas bahasa, validitas isi, dan validitas penyajian. Proses validasi validitas *Flipbook* Digital tematik dilaksanakan oleh 3 ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan guru kelas. Penilaian ahli media dilakukan berdasarkan 15 butir item pertanyaan tentang validitas kegrafikan penyajian dan tampilan. Penilaian guru kelas dilakukan berdasarkan 9 butir item pertanyaan tentang validitas bahasa yang digunakan, dan tampilan. Penilaian ahli materi dilakukan berdasarkan 12 butir item pertanyaan tentang validitas isi, penyajian, dan bahasa. Penilaian siswa dilakukan berdasarkan 9 butir pertanyaan tentang kemudahan dan kemenarikan.

⁴⁴Auria Farantika Yogananti, "Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna Dalam Website", *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi dan Multimedia*, 1,1. (2015), 45-54, <http://dx.doi.org/10.33633/andharupa.v1i01.956>

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan tahap realisasi produk yang memiliki tujuan untuk menghasilkan *Flipbook* Digital yang layak secara teoritis. Pengembangan *Flipbook* digital dilakukan sesuai dengan rancangan, selanjutnya *Flipbook* digital akan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini merupakan tahap penerapan pada siswa di sekolah dengan menerapkan Bahan Ajar *Flipbook* Digital dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya .

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini merupakan tahap terakhir setelah tahap implementasi guna memberikan produk Bahan Ajar *Flipbook* Digital yang lebih baik

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan untuk memperoleh data yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan bahan Ajar *Flipbook* Digital hasil pengembangan. Dalam uji coba produk ini meliputi desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

D. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk pengembangan bahan Ajar *Flipbook* digital bertujuan untuk mengetahui sejauh mana validitas, kepraktisan dan

efektivitas. Desain uji coba dilaksanakan melalui dua tahap, yaitu uji coba pada subjek ahli dan uji coba pada subjek guru dan siswa⁴⁵.

Tahap pertama adalah pada subjek uji coba ahli. Pada tahap pertama ini dapat dilihat apakah Bahan Ajar *Flipbook* Digital yang dibuat sudah layak untuk digunakan. Ahli menilai tampilan konten dan materi dalam Bahan Ajar *Flipbook* Digital, yang selanjutnya peneliti melakukan revisi sesuai masukan para ahli.

Tahap kedua adalah subjek uji coba guru dan siswa, yaitu dilakukan uji empiris pada guru dan siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 2 Jember. Uji empiris ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan, kepraktisan, kemenarikan dan kendala-kendala yang terjadi pada saat pembelajaran menggunakan media *Flipbook* digital.

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan ini terdiri dari ahli materi/isi, ahli media, guru, dan siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 2 Jember . Kriteria subjek coba dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Ahli materi/isi.
- b. Ahli media.
- c. Guru kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 2 Jember .

⁴⁵ Relis Aguestin, Nurul Umamah, dan Sumarno, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS", Jurnal Edukasi 2018, 21

d. Siswa dalam subjek uji coba adalah siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 2 Jember yang sedang ataupun telah mendapat Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya .

2. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari uji coba produk ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil wawancara dengan guru kelas . tanggapan dan saran perbaikan dari validasi ahli bahasa, validasi ahli materi, ahli media selama proses validasi ahli. Sedangkan data kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari hasil uji validitas ahli, pre-test dan post-test, serta hasil respon siswa.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan alat pengumpul data berupa panduan wawancara, kuesioner analisis kebutuhan siswa, kuesioner validasi ahli materi dan media, serta kuesioner respon siswa dan hasil uji awal dan uji akhir siswa. Kuesioner yang dipakai dalam penelitian ini berbentuk daftar centang dengan skala penilaian pada setiap aspek mengenai bahan Ajar *Flipbook* digital yang telah dirancang, menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1-5. Adapun kriteria penilaian dalam skala ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1

Kriteria Skala Penilaian

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4

Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

4. Teknik Analisis Data

Data yang sudah diperoleh kemudian diolah dan dianalisis. Hal tersebut bertujuan untuk melihat dan menyeleksi tingkat reliabilitas dan validitasnya. Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan dua jenis analisis data, meliputi analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

1) Analisis Deskriptif Kualitatif.

Teknik analisis data deskriptif kualitatif dilakukan untuk mengelola data hasil penilaian ahli materi, desain, bahasa, tanggapan siswa, guru dan observer. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mendeskripsikan data kualitatif berupa saran, tanggapan dan kritikan yang didapat dari angket. Tahap terakhir dalam analisis data kualitatif yaitu penarikan kesimpulan sebagai dasar pengambilan keputusan untuk menentukan tahapan selanjutnya. Analisis data digunakan untuk memperbaiki produk bahan Ajar *Flipbook* digital yang berorientasi kemampuan berpikir kritis.

2) Analisis Deskriptif Kuantitatif.

Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk membuat kesimpulan data-data dari hasil penelitian. Data kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini diperoleh dari nilai-nilai yang diberikan oleh validator terhadap produk bahan Ajar *Flipbook*

digital berorientasi kemampuan berpikir kritis yang telah dibuat berdasarkan instrumen penilaian terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Data kuantitatif ini diperoleh oleh peneliti pada langkah validasi desain dan uji coba produk. Nilai yang diperoleh tersebut didapat dengan menggunakan angket dan analisis validitas ahli materi, media, bahasa, dan angket data uji coba terhadap penggunaan media materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya berbasis Bahan Ajar *Flipbook* Digital berorientasi kemampuan berpikir kritis.

a) Analisis Data Tingkat Kevalidan Produk

Analisis data pada tingkat kevalidan produk diperoleh dari hasil validasi ahli melalui interrater dan instrumen angket. Validitas

yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan bahan Ajar *Flipbook* digital ini dimaksud untuk menguji kevalidannya yang dikembangkan dan apakah penggunaan media tersebut dapat digunakan sebagai salah satu media yang baik atau tidak, sehingga dapat diketahui tingkat kebenaran dan ketepatan bahan ajar tersebut.

Rumus yang digunakan untuk mengetahui nilai angket kevalidan produk sebagai berikut:

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} 100\%$$

Keterangan:

Vah : Validasi Ahli

Tse : Total skor empirik yang diperoleh dari penilaian ahli

Tsh : Total Skor yang diharapkan

Setelah mengetahui nilai validasinya, untuk mendeskripsikan hasil validasi dapat dilihat dari kriteria validasi berikut:



Tabel 3.6

Kriteria Kevalidan Media *Flipbook* Digital

No	Interval Skor	Keterangan
1.	85,00% - 100,00%	Sangat Valid
2.	69,00% - 84,00%	Valid
3.	53,00% - 68,00%	Cukup Valid
4.	37,00% - 52,00%	Kurang Valid
5.	00,00% - 36,00%	Sangat Kurang Valid

b) Analisis Data hasil respon siswa

Analisis data hasil respon siswa bertujuan untuk mengetahui respon siswa mengenai modul elektronik yang dikembangkan. Data hasil respon siswa diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada siswa setelah modul elektronik diuji cobakan. Analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif. Hasil pengisian angket uji respon siswa dilakukan berdasarkan data yang berupa lembar penilaian menggunakan skala likert dengan skor 1-5.

$$Vau = \frac{Tse}{Tsh \times 100\%}$$

Keterangan:

Vau : Validasi Audiens (siswa)

Tse : Total skor empirik yang dicapai

Tsh : Total Skor yang diharapkan

Tabel 3.7
Kriteria Hasil Respon Siswa

No	Interval Skor	Keterangan
1.	81,00% - 100,00%	Sangat Menarik
2.	61,00% - 80,00%	Menarik
3.	41,00% - 60,00%	Cukup Menarik
4.	21,00% - 40,00%	Kurang Menarik
5.	0,00 – 20,00%	angat Kurang Menarik

c) Analisis Data Uji Efektivitas

Analisis efektivitas produk yang sedang dikembangkan dievaluasi berdasarkan prestasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Pre-Experimental Design* dalam pengujian efektivitas. *Pre-Experimental Design* tidak melibatkan variabel kontrol dan pemilihan sampel tidak bersifat acak. Desain penelitian yang digunakan adalah *Design One-Group Pretest-Posttest*. Proses pengumpulan data efektivitas melibatkan pemberian *pre-test* (O_1) kepada sampel kelas, diikuti dengan pemberian perlakuan *post-test* (O_2) berupa penggunaan bahan Ajar *Flipbook* digital pada materi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Materi Pada Kelas IV. Pendekatan ini memungkinkan perbandingan yang lebih akurat terhadap kondisi sebelum pemberian perlakuan.

Rumus *Design One-Group Pretest Posttest* sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan

O_1 : Nilai *Pre-test*

x : Perlakuan

O_2 : Nilai *Post-test* setelah menggunakan bahan ajar

Untuk mengetahui efektifitas bahan ajar yang telah dikembangkan, maka dilakukan uji hipotesis menggunakan rumus paired sample t-test. Pengujian menggunakan rumus paired sample ttest dilakukan untuk mengetahui pengaruh signifikan antara sebelum dan sesudah pemberian bahan ajar modul elektronik. Namun sebelum dilakukan pengujian paired sample t-test data yang diperoleh dari pre test dan post test harus berdistribusi normal, sehingga dilakukan uji normalitas.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan Shapiro Wilk memakai aplikasi software SPSS 26. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikasinya lebih besar dari 0,05. Apabila data dikatakan berdistribusi normal kemudian dilakukan uji hipotesis menggunakan rumus paired sample t-test dengan memakai aplikasi SPSS 26. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara sesudah dan sebelum menggunakan bahan ajar modul elektronik, maka hasil uji coba dibandingkan dengan t-tabel dengan taraf 0,05 atau 5% adalah sebagai berikut:

H_0 = tidak terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar modul elektronik.

H_a = terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar modul elektronik.

Pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- 1) Apabila $Sig < t_{tabel}$, maka artinya H_a diterima dan H_0 ditolak
- 2) Apabila $Sig > t_{tabel}$, maka artinya H_a ditolak dan H_0 diterima



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Hasil dari penelitian ini dalam Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Digital Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Materi Karakteristik Alam Dan Pemanfaatannya bertujuan untuk mengetahui hasil kelayakan dan kepraktisan dari pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Digital yang di terapkan pada hasil penelitian di Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember. Adapun prosedur penelitian dan pengembangan ini merupakan adaptasi dan langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE, yaitu terdapat lima tahapan, tahap analisis (*analyze*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), tahap evaluasi (*evaluation*)⁴⁶. Dari lima tahapan dalam hasil pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Digital adalah sebagai berikut :

A. Penyajian Data Uji Coba

1. Hasil Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam proses pengembangan. Tahap analisis bertujuan untuk mengumpulkan dan mempelajari informasi mengenai permasalahan dan kebutuhan saat proses pembelajaran saat ini khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Materi Karakteristik Alam Dan Pemanfaatannya di kelas IV yang kemudian dikaji dan dicari solusi dalam pecahan

⁴⁶ Ali H. Al-Bulushi dan Sameh Said Ismail, "Developing an Online Pre-Service Student Teaching System Using ADDIE Approach ia a Middle Eastern University, "Theory and Practice in Languange Student 7, no. 2 (2017) 96.

masalah tersebut. Pada tahap analisis ini pula dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Hal ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang apa yang dikembangkan dan yang menjadi acuan pada proses pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Digital. Demikian proses analisis yang dilakukan terdiri dari analisis sekolah, analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

2. Analisis Sekolah

Terdapat pada tahap analisis sekolah yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui data yang terdapat pada lingkup sekolah yang berkesinambungan dengan profil sekolah pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Digital Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Materi Karakteristik Alam Dan Pemanfaatannya Pada Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember” Adapun profil sekolah meliputi:

3. Profil Sekolah

Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 02 Jember adalah salah satu madrasah yang ada di Jember yang beralamatkan JL. Puger NO. 42 Tutul Balung Jember. Madrasah ini berdiri pada tahun 1993 hingga saat ini dan telah terakreditasi A. Nama kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 02 Jember sekarang adalah Ibu Siti Fathunnurrohmiyati, S.Ag. Saat ini jumlah guru yang telah PNS adalah berjumlah 21 orang, Guru Tetap (GT) berjumlah 5 orang, pegawai PNS berjumlah 2 orang, dan Pegawai Tetap (PT) berjumlah 4 orang, sehingga jumlah keseluruhan saat ini adalah

32 orang⁴⁷.

1) Visi dan Misi Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 02 Jember

Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 02 Jember memiliki visi dan misi, yang dimana visinya adalah “Terwujudnya madrasah berkualitas untuk mencetak intelektual berakhlakul karimah, unggul dalam prestasi dan berbudaya lingkungan”. Dan misinya yaitu sebagai berikut.

1. Melaksanakan pembelajaran sesuai kurikulum secara intensif, efektif, dan efisien.
2. Mengupayakan terciptanya lingkungan madrasah yang kondusif dan Islami.
3. Membudayakan dan membiasakan perilaku Islami dan menanamkan kepribadian yang beakhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari.
4. Memberikan bekal keterampilan dan membantu mengenali potensi diri kepada peserta didik dan mengembangkan sikap kemandirian.
5. Mengembangkan bakat dan minat di bidang Imtaq dan Iptek
6. Mengakomodir aspirasi masyarakat dan memaksimalkan perannya untuk turut serta memajukan Madrasah⁴⁸.

Adapun hal-hal menarik bagi peneliti di MIN 02 Jember ini adalah pada program unggulan, yaitu seperti kegiatan pembiasaan/keteladanan. Mekanisme pelaksanaan kegiatan

⁴⁷ Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, “Profil MIN 2 Jember,” 2 Februari 2024

⁴⁸ Dokumentasi, Visi Misi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember,,” 2 Februari 2024

pembiasaan/keteladanan ini diberikan pada jam pelajaran (intrakurikuler) dibina oleh wali kelas atau orang lain yang memiliki jam awal pelajaran pada kelas tersebut. Adapun kegiatan pembiasaannya adalah seperti membaca Al-Qur'an, membaca Asmaul Husna, membaca surat-surat pendek, menghafal juz ke 30 (khusus untuk program ini dilaksanakan diluar jam pelajaran), dan Baca Tulis Al-Qur'an (BTA). Adapun 10 pembiasaan lainnya yang dilakukan seperti Mustofahah (bersalamsalaman) kegiatan ini dilakukan ketika setiap selesai upacara hari senin, shalat dhuha berjama'ah, tadarus Al-Qur'an, shalat dzuhur berjama'ah, Jum'at bersih, santunan anak yatim, membuang sampah pada tempatnya, budaya 3 S (Senyum, Salam, dan Sapa), pemeriksaan kebersihan

kuku, tinggi badan, serta berat badan, dan peserta didik dilarang membawa HP ke sekolah⁴⁹.

Adapun beberapa kegiatan ekstrakurikuler yang diterapkan pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 02 Jember ini, diantaranya seperti voli, MTQ, lukis, paduan suara, volly, bulu tangkis, tenis meja, puisi, hadrah/sholawat, pramuka, drum band, kaligrafi, pidator, memanah, dan pocil. Untuk jumlah peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 02 Jember adalah sebagai berikut. Adapun hal-hal menarik bagi peneliti di MIN 02 Jember ini adalah pada

⁴⁹ Dokumentasi, Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, "MIN 2 Jember," 2 februari 2024

program unggulan, yaitu seperti kegiatan pembiasaan/keteladanan. Mekanisme pelaksanaan kegiatan pembiasaan/keteladanan ini diberikan pada jam pelajaran (intrakurikuler) dibina oleh wali kelas atau orang lain yang memiliki jam awal pelajaran pada kelas tersebut. Adapun kegiatan pembiasaanya adalah seperti membaca Al-Qur'an, membaca Asmaul Husna, membaca surat-surat pendek, menghafal juz ke 30 (khusus untuk program ini dilaksanakan diluar jam pelajaran), dan Baca Tulis Al-Qur'an (BTA).

Adapun 10 pembiasaan lainnya yang dilakukan seperti Mustofahah (bersalamsalaman) kegiatan ini dilakukan ketika setiap selesai upacara hari senin, shalat dhuha berjama'ah, tadarus Al-Qur'an, shalat dzuhur berjama'ah, Jum'at bersih, santunan anak yatim, membuang sampah pada tempatnya, budaya 3 S (Senyum, Salam, dan Sapa), pemeriksaan kebersihan kuku, tinggi badan, serta berat badan, dan peserta didik dilarang membawa HP ke sekolah. Adapun beberapa kegiatan ekstrakurikuler yang diterapkan pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 02 Jember ini, diantaranya seperti voli, MTQ, lukis, paduan suara, volly, bulu tangkis, tenis meja, puisi, hadrah/sholawat, pramuka, drum band, kaligrafi, pidator, memanah, dan pocil⁵⁰.

⁵⁰ Wawancara, Ibu Siti Fathunnurrohmiyati, S. Ag.kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember . 2 Maret 2024

2) Data siswa

Tabel 4.2 Data Siswa

Data Kelas	Jumlah
Kelas 1	116
Kelas 2	74
Kelas 3	82
Kelas 4	80
Kelas 5	64
Kelas 6	67
Jumlah Keseluruhan	483 Siswa

Adapun Jumlah siswa kelas IV Fatahillah berjumlah 25 Siswa Siswi⁵¹.

Dari sini pula telah melakukan wawancara dengan guru kelas yang telah tertuang dalam latar belakang. Selain itu bahan ajar yang digunakan seadanya contohnya buku LKS sebagai sumber belajar yang mana materi yang terdapat pada buku LKS sangat sedikit untuk memberikan materi tentang Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya.

Adapun dari sumber belajar yang minim dapat berkesinambungan dengan sarana dan prasarana sekolah yang mana dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar siswa sehingga peneliti tertuju dan memfokuskan penelitian ini pada kelas IV

⁵¹ Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, "MIN 2 Jember," 2 Maret 2024

Fatahillah yang terdapat 25 siswa untuk dijadikan Uji coba produk oleh peneliti menggunakan Bahan Ajar *Flipbook* Digital.

3) Data Sarana dan Prasarana Sekolah

Terdapat data sarana dan prasarana sekolah pada tahun ajaran 2023/2024 data sarana dan prasarana sekolah ialah sebuah dokumentasi berisi data tentang jumlah dan kondisi keadaan Sarana dan Prasarana di Sekolah. Dengan adanya data tersebut baik guru kelas dan kepala sekolah dapat mengetahui jumlah keseluruhan, sarana dan prasarana serta jumlah yang diperlukan di sekolah. Data sarana dan prasarana menjadi salah satu administrasi sekolah saat sekolah tersebut akan di akreditasi⁵².

Saran dan Prasana	Satuan Data	Jumlah
Sarana Administrasi	Telepon	2
	Notebook	8
	Printer	5
	Scanner	2
	Lcd	5
Sumber Penerangan	PLN	2
	Internet(Telkom, Speedy, Indihome)	1
Ruangan	Ruang Kepala Sekolah	1
	Ruang Pegawai (Guru)	1
	Ruang Perpustakaan	1
	Lab IT	1

⁵² Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, "Sarana Prasarana MIN 2 Jember," 2 Februari 2024

	Koperasi	1
	Kantin	1

(Sumber: Data Sarana dan Prasarana 2023/2024)

Dari tabel 4.3 yang mengacu pada sarana dan prasarana yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember. Dengan fasilitas yang memadai terdapat lahan bangunan, sarana administrasi, sumber penerang dan beberapa ruangan lainnya. Sehingga menjadi salah satu alasan peneliti untuk mengambil tempat penelitian yang disesuaikan pada suatu permasalahan dalam memanfaatkan fasilitas sekolah dengan mengangkat judul Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Digital Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Materi Karakteristik Alam Dan Pemanfaatannya Pada Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember.

4) Keunikan atau Kelebihan Sekolah

Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember memiliki keunikan tersendiri dari pada sekolah negeri lainnya yang beradadi Kabupaten Jember adapun kelebihan yang dimiliki yakni; fasilitas sekolah yang memadai, disini dalam kategori memadai yang berbeda dari sekolah lainnya terdapat berupa pembangunan gedung-gedung baru, Lab IT Komputer yang disediakan sekolah untuk siswa unggulan, terdapat TV dan Lcd di beberapa kelas, tak hanya di beberapa kelas terdapat kelas yang seperti biasanya.

a) Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui

permasalahan yang ada di sekolah dan berkaitan dengan materi pelajaran, dalam hal ini berkenaan dengan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipa) Materi Karakteristik Alam Dan Pemanfaatannya. Hasil dari analisis kinerja ini diperoleh bahwa siswa cenderung kurang memahami dan kurang aktif saat berlangsungnya pembelajaran terutama pada materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya.

Untuk mengingat dan mengetahui Karakteristik Alam Dan Pemanfaatannya tersebut siswa merasa kesulitan untuk menerima pembelajaran. Siswa mengharapkan pembelajaran yang disajikan sebaik mungkin dan menarik agar pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah difahami. Adapun sumber belajar yang digunakan siswa hanyalah buku LKS yang mana hanya terdapat materi singkat. Selain dari buku LKS tidak ada sumber belajar yang digunakan siswa.

Pembelajaran di kelas hanya menerapkan metode ceramah dan dsikusi saja. Selain sumber belajar terdapat fasilitas memadai yang disediakan sekolah. Contohnya, terdapat beberapa LCD dan Proyektor, dari fasilitas yang ada di sekolah kurang memanfaatkan bahan ajar yang berbasis digital yang mana bahan ajar digital dapat membantu siswa dalam menerima pembelajaran.

Dari keterbatasan sumber belajar tersebut guru sangat

merasa kesulitan dalam proses belajar mengajar, apalagi menjelaskan materi Karakteristik Alam Dan Pemanfaatannya. Berdasarkan hasil wawancara gurukelas IV Fatahillah oleh Ibu Ani Purwatiningsih S.Pd di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember

“saya sebagai Guru mengalami kesulitan karena terbatasnya sumber belajar, waktu pembelajaran yang terbatas, dan penggunaan bahan ajar yang masih bersifat tradisional di lingkungan ini⁵³.”

Dengan adanya fasilitas yang memadai dan kurang dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran di kelas.

Oleh karena itu, kurangnya sumber belajar, waktu pembelajaran yang sangat minim, dan fasilitas dari sekolah yang kurang dimanfaatkan. Sehingga sangat dibutuhkan suatu

media digital yang dapat membuat siswa lebih memahami akan materi serta memanfaatkan fasilitas sekolah yang dapat bermanfaat bagi siswa dalam berlangsungnya proses pembelajaran.

Hal ini didukung oleh dokumentasi saat Observasi di kelas IV Fatahillah Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember

⁵³ Ibu Ani Purwatiningsih S.Pd, di wawancarai 25 Februari 2024



Foto 4.1 Pembelajaran di Kelas

b) Analisis Kebutuhan

Analisis Kebutuhan bertujuan untuk mengetahui sumber belajar yang dapat menumbuhkan siswa agar aktif dalam. Maka dari itu, berdasarkan analisis kebutuhan tersebut peneliti memilih untuk mengembangkan Bahan Ajar *Flipbook* Digital karena merupakan sumber belajar yang menampilkan gambar-gambar dan video disertai dengan materi yang disesuaikan dengan indikator dan tujuan pembelajaran. Pemilihan sumber belajar ini, juga disesuaikan dengan karakteristik siswa dan situasi sekolah serta pemanfaatan fasilitas yang ada di sekolah. dan sumber belajar ini pun dapat di dapatkan untuk belajar di rumah.

Sehingga peneliti mengembangkan Bahan Ajar *Flipbook* Digital ini dapat memenuhi kebutuhan siswa. Penggunaan Bahan Ajar *Flipbook* Digital ini juga dapat memberikan variasi dalam pembelajaran karena dapat melibatkan siswa sehingga informasi yang diberikan lebih luas untuk disampaikan dengan sumber belajar sebelumnya.

c) Hasil Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini terdapat berfungsi membuat *prototype* dan menetapkan format dalam pembuatan Bahan Ajar *Flipbook* Digital yang akan dikembangkan. Adapun tahap dalam membuat rancangan (*Design*) pembuatan Bahan Ajar *Flipbook* Digital, yakni:

1) Penyusunan Materi Pembelajaran

Materi Karakteristik Alam Dan Pemanfaatannya kelas IV disusun sesuai dengan pembelajaran yang ada, peneliti menganalisis materi sesuai CP. Materi yang muat mencakup komponen Karakteristik Alam Dan Pemanfaatannya, serta upaya mengajak siswa agar mudah memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan Bahan Ajar *Flipbook* Digital Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Materi Karakteristik Alam Dan Pemanfaatannya yang di fokuskan pada peneliti di kelas IV Fatahillah.

2) Pemilihan bahan ajar

Pemilihan bahan ajar kini dirancang dengan menggunakan design aplikasi canva yang disertakan penyampaian materi dan contoh bergambar pada Materi Karakteristik Alam Dan Pemanfaatannya serta di dalam Bahan Ajar *Flipbook* Digital ini pula menampilkan video/ youtube dan quiz. Dalam tahap desain, peneliti merancang

media dengan indikator yang sudah dirumuskan dalam tahap analisis. Dengan aplikasi Canva untuk Bahan Ajar *Flipbook* Digital dalam menjadikannya *hyperlink* untuk dijadikan sumber belajar.

(a) Perancangan Awal

Pada tahap perancangan awal, peneliti menyiapkan format dan rancangan instrumen untuk membuat Bahan Ajar *Flipbook* Digital yang dikembangkan sebelum divalidasi dan diuji respons. Adapun perancangan awal, sebagai berikut:

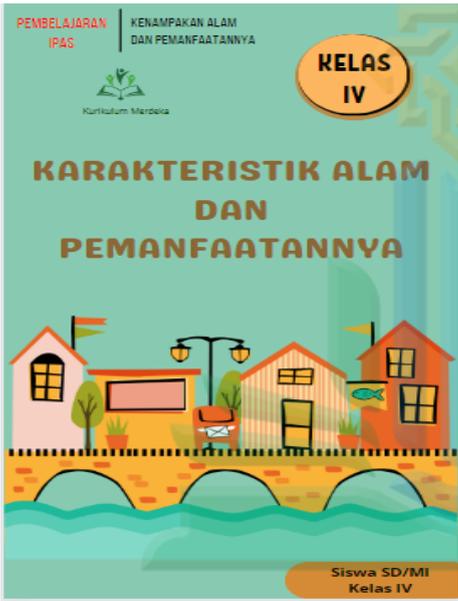
(b) Pemilihan Format

Tahap ini, peneliti memastikan format dalam pengembangan *Bahan Ajar Flipbook Digital*.¹ Berikut format yang ditentukan yaitu:

- a) Bagian awal, mencakup cover, daftar isi, kata pengantar, KI dan KD, indikator, tujuan pembelajaran, dan peta konsep.
- b) Bagian isi, mencakup apersepsi berupa video, preview test, isi materi kegiatan mandiri: ayo mengamati, ayo membaca, ayo menulis, ayo mencoba, , dan rangkuman , serta soal quiz.
- c) Bagian penutup, mencakup pustaka, biodata penulis dan cover penutup.

(c) Rancangan Format Awal Produk

Tahap ini, peneliti merancang format awal produk yang akan dihasilkan. Adapun rancangan format awal produk sebagai berikut:

Cover depan	KD (Kompetensi Dasar)							
	<p style="text-align: center;">INDIKATOR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <table border="1" data-bbox="919 741 1315 1111"> <thead> <tr> <th>Alur Tujuan Pembelajaran</th> <th>Tujuan Pembelajaran</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Peserta didik dapat mengidentifikasi karakteristik alam di Indonesia</td> <td rowspan="2">Peserta didik dapat Menjelaskan pemanfaatan karakteristik alam untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia dengan benar.</td> </tr> <tr> <td>Peserta didik dapat menganalisis keterkaitan antara karakteristik alam dan pemanfaatannya di Indonesia</td> </tr> <tr> <td>Peserta didik dapat menerapkan pemanfaatan karakteristik alam yang berkelanjutan di Indonesia</td> <td>Peserta didik dapat Mengidentifikasi dampak pemanfaatan karakteristik alam terhadap lingkungan dengan tepat.</td> </tr> </tbody> </table>	Alur Tujuan Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Peserta didik dapat mengidentifikasi karakteristik alam di Indonesia	Peserta didik dapat Menjelaskan pemanfaatan karakteristik alam untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia dengan benar.	Peserta didik dapat menganalisis keterkaitan antara karakteristik alam dan pemanfaatannya di Indonesia	Peserta didik dapat menerapkan pemanfaatan karakteristik alam yang berkelanjutan di Indonesia	Peserta didik dapat Mengidentifikasi dampak pemanfaatan karakteristik alam terhadap lingkungan dengan tepat.
Alur Tujuan Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran							
Peserta didik dapat mengidentifikasi karakteristik alam di Indonesia	Peserta didik dapat Menjelaskan pemanfaatan karakteristik alam untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia dengan benar.							
Peserta didik dapat menganalisis keterkaitan antara karakteristik alam dan pemanfaatannya di Indonesia								
Peserta didik dapat menerapkan pemanfaatan karakteristik alam yang berkelanjutan di Indonesia	Peserta didik dapat Mengidentifikasi dampak pemanfaatan karakteristik alam terhadap lingkungan dengan tepat.							
Tujuan Pembelajaran	Pembelajaran 1							

TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik dapat Menjelaskan pemanfaatan karakteristik alam untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia dengan benar.

Peserta didik dapat Mengidentifikasi dampak pemanfaatan karakteristik alam terhadap lingkungan dengan tepat.

INDIKATOR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

Alur Tujuan Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik dapat mengidentifikasi karakteristik alam di Indonesia	Peserta didik dapat Menjelaskan pemanfaatan karakteristik alam untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia dengan benar.
Peserta didik dapat menganalisis keterkaitan antara karakteristik alam dan pemanfaatannya di Indonesia	
Peserta didik dapat menerapkan pemanfaatan karakteristik alam yang berkelanjutan di Indonesia	
	Peserta didik dapat Mengidentifikasi dampak pemanfaatan karakteristik alam terhadap lingkungan dengan tepat.

Video/ Youtube Pembelajaran

Ayo mengamati dan ayo membaca

Diskusi

Diskusikan bersama kelompokmu tentang kenampakan alam provinsi tempat tinggalmu, beserta manfaatnya! Kenalkan seperti kolom di bawah ini!

No	Nama	Kenampakan Alam	Manfaat
1	Gunung	Merapi	Menghasilkan Pasir,
2	Sungai
3	Danau
4	Dataran
5	Selat
6	Waduk

▶ **Silahkan Simak Video Pembelajaran!**

▶ **Silahkan Simak Video Pembelajaran!**

Ayo Mengamati

▶ Apa yang dimaksud dengan karakteristik alam? Tahukah kamu seberapa banyak kekayaan alam Indonesia ini? Apa saja keberagaman karakteristik alam?

▶ **Silahkan Simak Video Pembelajaran!**

Ayo Mengamati dan Ayo Berlatih

Ayo berlatih

Pilihlah jawaban di bawah ini yang paling tepat !

- Yang termasuk dalam kenampakan alam wilayah daratan adalah
 - Laut
 - Sungai
 - Gunung
 - Pantai
- Perairan yang berada di antara dua daratan disebut
 - Sungai
 - Selat
 - Danau
 - Laut
- Sebagian besar wilayah Indonesia adalah pertanian karena itu Indonesia disebut sebagai negara
 - Daratan
 - Agraris
 - Perairan
 - Maritim
- Wilayah yang daratannya berada pada ketinggian antara 0-200 meter disebut
 - Perbukitan
 - Dataran Tinggi
 - Pegunungan
 - Dataran Rendah
- Yang termasuk kenampakan alam yang berupa perairan adalah
 - Bukit
 - Sawah
 - Sungai
 - Selat
- Wilayah kenampakan alam yang berada pada ketinggian 600 meter di atas permukaan laut disebut
 - Dataran tinggi
 - Pegunungan
 - Dataran Rendah
 - Gunung

Ayo Berlatih dan Ayo Menulis

Ayo Berlatih

- Indonesia juga merupakan negara maritim, maka secara ekonomis keuntungan Indonesia adalah
 - Aman keadaannya
 - Wilayah daratan yang sempit
 - Ditakuti negara asing
 - Memiliki kekayaan laut yang sangat berlimpah



- Apakah negara maritim itu?
 - Memiliki jumlah penduduk yang banyak
 - Memiliki daratan luas
 - Memiliki gunung-gunung yang banyak
 - Memiliki perairan luas
- Berikut ini contoh interaksi manusia dengan masyarakat adalah
 - Membaca buku
 - Nelayan mencari ikan
 - Petani menanam padi
 - Kerja bakti
- Ketampakan alam disebut juga
 - Kekayaan alam
 - Bentang alam
 - Bencana alam
 - Pesona alam

16

Video/ Youtube

Ayo membaca

- Mengarahkan laju perkembangan sebuah budaya
- Mampu menyatukan unsur-unsur budaya asing ke dalam budaya asli.
- Mengajak masyarakat untuk turut menjaga kelestarian lingkungan alam
- mengandung nilai etika dan nilai moral
- Diwariskan secara turun menurun.



Kearifan lokal merupakan sebuah produk budaya yang dapat dijadikan sebagai pegangan hidup oleh karena itu kearifan lokal harus memiliki fungsi-fungsi sebagai berikut.

- Melestarian sumber daya alam agar dapat terus digunakan oleh generasi mendatang
- Melestarikan akhlak dan budi pekerti masyarakat yang diwujudkan dalam upacara adat
- Mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia
- Mengembangkan kebudayaan dan ilmu pengetahuan kepada generasi mendatang
- Petuah tentang kepercayaan atau pantangan yang harus ditaati oleh masyarakat di suatu wilayah

12

Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya

Ayo membaca

B. Pengaruh Karakteristik Alam terhadap Kehidupan Masyarakat di Suatu Daerah.

Penduduk Indonesia tinggal di tempat yang berbeda-beda. Setiap tempat tersebut memiliki lingkungan dan sumber daya yang berbeda-beda. Hal ini dapat memengaruhi jenis mata pencaharian penduduk yang tinggal di lingkungan tersebut. Akibatnya, terdapat berbagai jenis pekerjaan sesuai dengan lingkungan tempat tinggal penduduk. Kawasan yang dapat dijadikan sebagai sumber mata pencaharian yaitu, Pantai, aliran sungai, danau, rawa, dataran rendah, dan dataran tinggi.



10

Ayo Berkelompok	Quiz
<p style="text-align: center;">Ayo Berkelompok</p> <p>a. Amatilah keadaan alam yang ada di lingkungan sekitarmu keadaan alam tersebut dapat berupa daratan atau perairan.</p> <p>b. Catatlah tentang</p> <ul style="list-style-type: none"> • jenis kenampakan alam • letak atau lokasi • penjelasan tentang keadaan alam saat itu • pemanfaatannya oleh masyarakat • saran untuk mengembangkan potensi dalam alam tersebut <p>c. Setelah itu tulislah hasil pengamatanmu di buku tugas kemudian bacakan hasilnya di depan kelas.</p> 	 <p style="text-align: center;">Start Quiz </p> 
<p style="text-align: center;">GLOSARIUM</p> <p>Agraris : Julukan untuk negara yang sebagian penduduknya bermata pencaharian sebagai petani.</p> <p>Pelestarian : perlindungan dari kemusnahan dan kerusakan</p> <p>Relatif Subur : pada tingkat kesuburan atau produktivitas suatu wilayah atau populasi dalam konteks tertentu</p> <p>Mdpl : Meter Di Atas Permukaan Laut</p> <p>Asimilasi budaya: proses di mana elemen-elemen dari satu kelompok budaya diserap oleh atau disatukan dengan kelompok budaya lain.</p> <p>Kearifan lokal : bagian dari budaya suatu masyarakat yang tidak dapat dipisahkan dari bahasa masyarakat itu sendiri</p> <p>Nilai etika : nilai moral dan norma yang menjadi pedoman, baik bagi suatu individu maupun suatu kelompok, dalam mengatur tindakan atau perilaku</p> <p>Nilai moral : nilai yang berkaitan dengan perbuatan baik dan buruk yang menjadi dasar kehidupan manusia dan masyarakat</p>   <p style="text-align: right;">17</p>	<p style="text-align: center;">DAFTAR PUSTAKA </p> <p>Asyari, dkk. 2007. Ilmu Pengetahuan Sosial SD untuk Kelas IV. Jakarta: Erlangga</p> <p>Depdiknas. 2006. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006. Jakarta: Depdiknas.</p> <p>Udin S. Winataputra, dkk. 2005. Materi dan Pembelajaran IPS SD. Jakarta: Universitas Terbuka</p> <p>Umar, Arsyad, dkk. 2007. IPS Terpadu Untuk Sekolah dasar Kelas IV. Jakarta: Erlangga</p>  <p style="text-align: right;">18</p>
AGLOSARIUM	Cover Belakang Penutup

(Sumber: Tabel rancangan awal produk peneliti)

Setelah Bahan Ajar *Flipbook Digital* dirancang dan didesain pada aplikasi canva. Maka selanjutnya file dokumen *e-book* disimpan dalam format PDF kemudian Bahan Ajar *Flipbook Digital* akan dikembangkan di *Flipping Book / Kvisof Flipbook* pada tahap pengembangan. Maka dalam tahap desain, peneliti merancang instrument kelayakan untuk penilai ahli bahan ajar, ahli materi, guru kelas IV Fatahillah Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember dan intrumen respon untuk siswa.

(1) Rancangan Instrumen

Rangan Intrumen pada tahap ini mencakup intrumen ahli bahan ajar, ahli materi, ahli bahasa, ahli pengguna (Guru Kelas), dan angket respon siswa. Berikut kisi-kisi instrument dapatdirumuskan, yakni

Table 4.5
Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahan Ajar

No	Komponen Instrumen	Jumlah
1	Identitas peneliti	1
2	Identitas penilai	1
3	Skala penilaian	5
4	Petunjuk pengisian angket	4
5	Tabel komponen penilaian	15
6	Komentar (saran dan perbaikan)	1
No	Komponen Instrumen	Jumlah
1	Identitas peneliti	1
2	Identitas penilai	1
3	Skala penilaian	5

4	Petunjuk pengisian angket	4
5	Tabel komponen penilaian	11
6	Komentar (saran dan perbaikan)	1
No	Komponen Instrumen	Jumlah
1	Identitas peneliti	1
2	Identitas penilai	1
3	Skala penilaian	5
4	Petunjuk pengisian angket	4
5	Tabel komponen penilaian	12
6	Komentar (saran dan perbaikan)	1

Sumber: Data diolah peneliti

Tabel 4.8

Kisi-Kisi Instrumen Ahli Pengguna (Guru Kelas)

No	Komponen Instrumen	Jumlah
1	Identitas peneliti	1
2	Identitas penilai	1
3	Skala penilaian	5
4	Petunjuk pengisian angket	4
5	Tabel komponen penilaian	12
6	Komentar (saran dan perbaikan)	1
No	Komponen Instrumen	Jumlah
1	Identitas peneliti	1
2	Identitas penilai	1
3	Skala penilaian	5
4	Petunjuk pengisian angket	4
5	Tabel komponen penilaian	11

para ahli dan uji respon oleh siswa. Tahapan yang dilakukan, yakni:

a) Validasi Ahli

Tahapan ini, Bahan Ajar *Flipbook* Digital yang

dikembangkan akan divalidasi atau dinilai oleh tim validator. Validator ahli bahan ajar yakni bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd. selaku dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember. Validator ahli materi yakni bapak Dr. Moh. Sutomo, M.Pd. selaku Ka Prodi Pgmt Pascasarjana UIN KHAS Jember. Adapun produk yang dikembangkan juga divalidasi atau dinilai oleh Ibu Ani Purwatiningsih S.Pd. sebagai ahli pengguna (guru kelas Fatahillah).

Setelah selesai produk dikembangkan pada bagian ini diuraikan dan dijelaskan penyajian dan uji coba yaitu analisis data untuk mengetahui validitas produk atau Bahan Ajar *Flipbook Digital*. Kelayakan bahan ajar merupakan bagian yang menyajikan

penilaian dari penilai. Penilai selaku validator para ahli diantaranya ahli bahan ajar, ahli materi, Ahli pengguna (guru kelas).

1) Validasi Ahli Bahan Ajar

Aspek kelayakan penilaian Bahan Ajar *Flipbook Digital* terdapat ahli bahan ajar dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar berdasarkan desain bahan ajar, kesesuaian ukuran dengan standar ISO, desain sampul dan desain isi yang terdapat di dalam Bahan Ajar *Flipbook Digital*, penelitian ahli bahan ajar dilakukan oleh Dr. Nino Indrianto, M.Pd. (Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember). Validasi ahli bahan ajar dilaksanakan tanggal 09 Januari 2025. Berikut hasil penilaian dari ahli bahan ajar.

Table 4.10

Tabel penyajian hasil Validasi Ahli bahan ajar

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Penilaian Validator	Skor per aspek	Presentase kelayakan per aspek	Keterangan per aspek																																													
	Ukuran <i>Flipbook</i>	1	4	8	100%	Sangat Layak																																													
		2	4					Desain Sampul (Cover)	1	4	23	95,83%	Sangat Layak	2	4	3	4	4	3	5	4	6	4		Desain Isi <i>Flipbook</i>	1	4	27	96,42%	Sangat Layak	2	4	3	4	4	3	5	4	6	4	7	4	Jumlah				58	96,66%	Sangat Layak	Keterangan Akhir	
	Desain Sampul (Cover)	1	4	23	95,83%	Sangat Layak																																													
		2	4																																																
		3	4																																																
		4	3																																																
		5	4																																																
		6	4																																																
	Desain Isi <i>Flipbook</i>	1	4	27	96,42%	Sangat Layak																																													
		2	4																																																
		3	4																																																
		4	3																																																
		5	4																																																
		6	4																																																
		7	4																																																
Jumlah				58	96,66%	Sangat Layak																																													
Keterangan Akhir						Sangat Valid																																													

(Sumber: Data primer diolah peneliti)

Dari table 4.10 di atas, maka dilakukan perhitungan berikut ini:

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

$$v - an = \frac{58}{60} \times 100 \%$$

$$= 96,66 \%$$

Hasil akhir presentase dengan validasi ahli bahan ajar dari hasil keseluruhan yang menentukan nilai validitas dari tabel di atas bahwa Bahan Ajar *Flipbook Digital* sangat valid. Yang mana memperoleh nilai 58 dengan presentase 96,66% dari total nilai keseluruhan 60. Artinya kegrafikan yang disajikan dalam produk yang dikembangkan sangat valid. Hal ini mengindikasikan bahwa

Bahan Ajar *Flipbook Digital* dapat diterapkan dalam pembelajaran

2) Validasi Ahli Materi

Aspek kelayakan penilaian Bahan Ajar *Flipbook Digital* terdapat ahli materi dengan tujuan untuk mengetahui validitas materi berdasarkan sub materi keberagaman budaya bangsa muatan Ilmu Pengetahuan Sosial, dari segi penyampaian materi dan nilai karakter yang terdapat dalam materi pembelajaran. Penilaian ahli materi dilakukan oleh Dr. Moh Sutomo, M.Pd. selaku dosen Pascasarjana UIN KHAS Jember. Berikut hasil penilaian dari ahli materi. Validasi ahli materi dilaksanakan tanggal 9 Januari 2024. Hasil yang diperoleh tertera sebagai berikut:

Tabel 4.11
Tabel penyajian Validasi Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Indikator	Penilaian Validator	Skor Per Aspek	Presentase Kelayakan Per aspek	Keterangan Per Aspek
Komponen Materi	1	4	41	93,18%	Sangat layak
	2	4			
	3	5			
	4	5			
	5	4			
	6	4			
	7	4			
	8	4			
	9	4			
	10	5			
	11	5			
Jumlah			41	93,18%	Sangat Layak
Keterangan Akhir					Sangat Valid

(Sumber: Data primer diolah peneliti)

Dari tabel 4.11 di atas, maka dilakukan perhitungan untuk keseluruhan komponen penilaian berikut:

$$\begin{aligned}
 V - ah &= \frac{TSe}{TSh} \times 100 \% \\
 V - ah &= \frac{41}{44} \\
 &= 93,18\% \times 100 \% \\
 &= 93,18\%
 \end{aligned}$$

Data hasil validasi ahli materi memperoleh nilai 41 dengan presentase 93,18% dari total keseluruhan 44. Artinya materi yang disajikan dalam produk yang dikembangkan sangat valid. Hal ini mengindikasikan bahwa Bahan Ajar *Flipbook Digital* dapat diterapkan dalam pembelajaran.

3) Penilaian Guru

Pengguna bermaksud guna menilai kesesuaian materi dan desain dari Bahan Ajar *Flipbook Digital*. instrumen yang diberikan kepada pengguna berupa pernyataan yang mencakup kompetensi isi, penyajian, bahasa, dan kegrafikan. Di samping menilai, juga

menulis saran dan catatan untuk dijadikan sebagai rujukan untuk merevisi produk sebelum diuji coba ke siswa. validasi pengguna (guru kelas) dilaksanakan pada tanggal 1 Maret 2024. Hasil yang tertera sebagai berikut:

Tabel 4.13

Tabel penyajian hasil Validasi Ahli Pengguna

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Penilaian Validator	S k o r PerAspek	Presentase Kelayakan per Aspek	Keterangan Per Aspek
	Komponen Materi	1	4	38	95%	Sangat
		2	4			Layak

Pembelajaran	3	4							
	4	4							
	5	4							
	6	3							
	7	4							
	8	4							
	9	4							
	10	3							
	Desain	1				4	47	97,91%	Sangat Layak
	Media	2				4			
	3	4							
	4	4							
	5	4							
	6	4							
	7	4							
	8	4							
	9	3							
	10	4							

		11	4			
		12	4			
Jumlah				85	96,59%	Sangat Layak
Keterangan Akhir						Sangat Valid

(Sumber: Data Primer diolah peneliti)

Dari tabel 4.13 di atas, maka dilakukan perhitungan untuk keseluruhan komponen penilaian ahli pengguna (guru kelas) berikut ini:

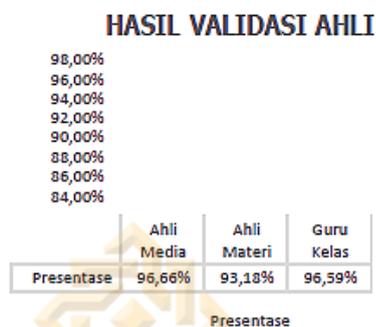
$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

$$V - ah = \frac{85}{88} \times 100 \%$$

$$= 96,59 \%$$

Data hasil validasi pengguna memperoleh nilai 85 dengan presentasi 96,59% dari total nilai keseluruhan 88. Artinya materi dan desain yang disajikan dalam produk yang dikembangkan sangat valid. Hal ini mengindikasikan Bahan Ajar *Flipbook* Digital dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Penelitian menyajikan diagram hasil validasi ahli untuk mempermudah melihat hasil perbandingan dari para ahli. Diagram hasil validasi ahli disajikan di bawah ini:



Gambar 4.2

Grafik : Hasil validasi ahli

Setelah Bahan Ajar *Flipbook* Digital divalidasi dan memperoleh hasil bahwa Bahan Ajar *Flipbook* Digital layak digunakan dalam pembelajaran, serta telah dilakukan perbaikan sesuai saran dari para ahli media, materi, dan pengguna (guru kelas), maka Bahan Ajar *Flipbook* Digital dapat diuji cobakan pada tahap implementasi.

4) Hasil Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, Bahan Ajar *Flipbook* Digital di uji cobakan kepada siswa dalam pembelajaran. Dengan tujuan untuk mengujikan Bahan Ajar *Flipbook* Digital pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya Pada Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Jember. Bahan Ajar *Flipbook* Digital sebagai tahap imlementasi yang telah dirancang dan dikembangkan atau diterapkan setelah di revisi sesuai dengan pendapat dari para ahli (validator) hingga mencapai kelayakan.

komentar dari pengguna (guru kelas) IV *Fatahillah* Ibu Ani

Purwatiningsih S.Pd terhadap Bahan Ajar *Flipbook* Digital tersebut yang tertuang padatable berikut⁵⁴:

Tabel 4.14

Penyajian komentar dan saran pengguna pada uji coba pertama

Komentar dan Saran
Menurut saya Pada tahap uji coba ke-dua ini bahan ajar Bahan Ajar <i>Flipbook Digital</i> . Dari segi desain dan isi materi sudah dapat diterima dengan baik oleh siswa, Bahan ajar akan lebih baik jika bahan ajar di buat secara online untuk peneliti dan offline yang di share untuk siswa agar lebih cepat dalam menggunakan bahan ajar sebagai acuan pembelajaran yang aktif, kreatif, serta inovatif.

Uji coba ke-dua pada tahap implementasi ini, peneliti melakukan uji coba kembali dengan revisi bahan ajar yang sudah diperbaiki dengan adanya masukan komentar dan saran oleh pengguna (guru kelas). Kini peneliti melakukan uji coba seluruh siswa kelas IV Fatahillah dengan uji coba di dalam ruangan kelas unggulan menggunakan Proyektor dari sini pengguna (guru kelas) IV Fatahillah menuangkan komentar dan saran untuk dapat mengakses Bahan Ajar *Flipbook* Digital agar tetap dapat digunakan dengan sebaik mungkin pada tahap pembelajaran, berikut komentar dan saran pengguna (guru kelas) yaitu⁵⁵:

⁵⁴ Wawancara, Ibu Ani Purwatiningsih, 5 Maret 2024

⁵⁵ Wawancara, Ibu Ani Purwatiningsih, 5 Maret 2024

Tabel 4.15
Penyajian komentar dan saran pengguna pada uji coba ke-dua

Komentar dan Saran
Menurut saya mbak secara keseluruhan sudah memenuhi Standar dan sudah baik tapi mungkin harus di perbanyak Quiz nya nanti.

Penyajian komentar dan saran pengguna pada uji coba Uji coba ke tiga atau yang terakhir dalam penelitian ini yakni pada tahap proses pembelajaran yang mana telah ada masuk komentar dan saran dari uji coba pertama terdapat ukuran gambar dan tampilan video atau youtube yang terlalu kecil sehingga siswa masih merasa kesulitan dalam menerima materi pembelajaran dan juga Perbanyak Quiz dan uji coba ke-dua yakni teletak pada mengakses bahan ajar yang kurang dalam jaringan internet yang sangat memakan waktu lumayan lama. Dari beberapa komentar dan saran oleh pengguna (guru kelas) kini produk di uji coba kan kembali dengan dua tahapan yaitu; 1) Uji coba skala kecil, 2) Uji coba skala besar yang mana dari hasil uji coba mengetahui kelayakan produk Bahan Ajar *Flipbook* . Demikian dokumentasi peneliti dalam penerapan Bahan Ajar *Flipbook* Digital di kelas IV Fatahillah sebagai berikut:



Gambar 4.4 menunjukkan berlangsungnya pembelajaran dengan membuka Bahan Ajar *Flipbook* Digital berbasis dengan instruksi guru.



Gambar 4.5 Siswa mengajukan Pertanyaan (Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Pada gambar di atas 4.5 yakni siswa mengajukan pertanyaan pada materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya.

Setelah melakukan beberapa proses pembelajaran yang ada pada bahan Bahan Ajar *Flipbook* Digital. Di akhir

pembelajaran, siswa diberikan angket respon siswa. Angket respon siswa diberikan sebagai bentuk penilaian siswa terhadap Bahan Ajar *Flipbook* Digital yang telah mereka gunakan berdasarkan aspek kemanfaatan dan kemudahan dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Maka dilakukan pembagian angket dan siswa mengisi angket tersebut untuk respon siswa yang disajikan dibawah ini.

Berdasarkan hasil Observasi Bahan Ajar *Flipbook* Digital terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di kelas 4 MIN 2 Jember. Bahan ajar ini mudah digunakan, menarik, dan interaktif, sehingga dapat membantu siswa belajar dengan lebih baik⁵⁶.

Pada Uji coba ke-tiga ini siswa mengisi angket respons siswa yang dimana angket tersebut untuk mengukur kelayakan Bahan Ajar *Flipbook* Digital. Yang tertuang dalam hasil angket respons siswa layak atau tidaknya produk Bahan Ajar *Flipbook* Digital sebagai pembelajaran. Adapun mencakup hasil respons siswa yang disajikan pada tabel di bawah ini terdapat 2 uji coba mencakup:

⁵⁶ Observasi 13 Maret 2024

a) Uji Coba Skala Kecil

Pada tahap ini uji skala kecil bertujuan untuk mengetahui Pada tahap ini uji skala kecil bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari Bahan Ajar *Flipbook* Digital. Uji coba dilakukan pada tanggal 14 Maret 2024 yang diikuti 5 siswa kelas IV Fatahillah secara acak yang memenuhi kriteria 2 siswa dengan nilai di atas standar rata-rata, dan 3 siswa dengan di bawah standar nilai rata-rata. Hasil yang diperoleh sebagai berikut.

No	Responden	Aspek yang Dinilai											Keseluruhan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	Ali Abrisam	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	41
2	Ali Akbar	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
3	Amiroh	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	42
4	Azzara	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
5	Azalea	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
	Jumlah Keseluruhan												215
	Presentase Akhir												97 %
	Keterangan Akhir												Sangat Valid

(Sumber: Data primer diolah)

Terdapat pada tabel 4.16 di atas, maka dilakukan perhitungan untuk komponen penilaian uji skala kecil terdapat 5 siswa adapun penilaian berikut ini:

$$V - au = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

$$V - au = \frac{215}{220} \times 100 \%$$

$$= 97\%$$

Data hasil uji coba skala kecil oleh respons siswa memperoleh nilai 215 dengan presentase 97% dari total nilai keseluruhan 220. Artinya dari segi kemenarikan produk yang dikembangkan sangat menarik. Hal ini mengindikasikan bahwa Bahan Ajar *Flipbook* dapat diterapkan dalam pembelajaran.

b) Uji Coba Skala Besar

Pada tahap ini uji skala besar bertujuan untuk mengetahui kemenarikan dari Bahan Ajar *Flipbook* Uji coba skala besar dilaksanakan 18 Maret 2024 yang diikuti oleh 25 siswa kelas IV Fatahillah. Adapun hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.17

Data hasil uji respons siswa skala besar

No	Responden	Aspek yang Dinilai											Keseluruhan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	Ali abrisam	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	42
2	Ali akbar	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	43
3	amiroh	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
4	Ayu naura	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
5	Azzahra	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	41
6	Azalea	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
7	bazla	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
8	Hafidz Muslim	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
9	Daryl	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	41
10	Elvareta	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	43
11	nabila	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	42
12	Ibrahim	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	42
13	khansa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
14	laurina	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	39

15	matsna	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
16	muhammad	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	42
17	Muhammad juna	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
18	naufal	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	37
19	ocha	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
20	rosdha	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
21	syafa	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	38
22	wahyu	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
23	yasmin	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	40
24	Zahra	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	40
25	Zahra nur	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	42
Jumlah Keseluruhan													1.056	
Presentase Akhir													96%	
Keterangan Akhir													Sangat Valid	

(Sumber: Data hasil respon berdasarkan angket)

Bersumber pada tabel 4.17 di atas, maka dilakukan perhitungan untuk keseluruhan komponen penilaian sebagai berikut

$$V - au = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

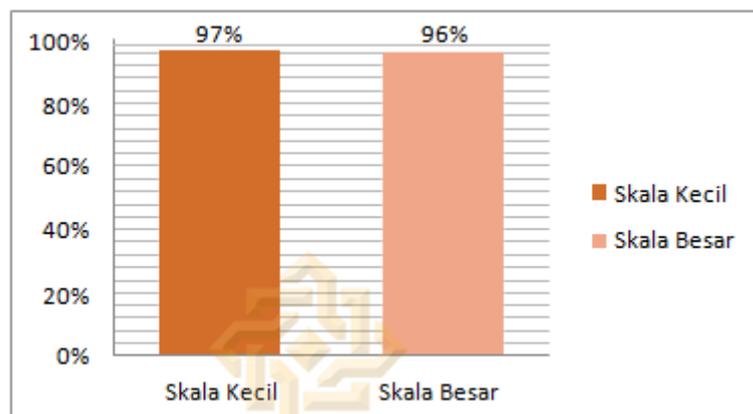
$$V - au = \frac{1.056}{1.100} \times 100 \%$$

$$= 96\%$$

Berdasarkan data hasil uji coba respons skala besar pada tabel 4.17 dapat diketahui respon siswa terhadap Bahan Ajar *Flipbook* Digital pada Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) diperoleh nilai 1.056 dengan presentase 96% dari total nilai keseluruhan 1.100, kriteria sangat valid.

Demikian Hasil presentase akhir merupakan hasil keseluruhan yang menunjukkan nilai validitas dan kemenarikan Bahan Ajar *Flipbook* Digital kelas IV Fatahillah berdasarkan respon 25 siswa dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Peneliti menyajikan diagram hasil uji coba respons untuk mempermudah melihat hasil perbandingan. Diagram hasil respons disajikan berikut ini:



Gambar 4.5 Grafik hasil respon siswa
(Sumber: Grafik hasil respon siswa oleh peneliti)

5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi pada penelitian ini hanya dilakukan sampai evaluasi formatif saja, yaitu evaluasi untuk memperbaiki terhadap Bahan Ajar *Flipbook* Digital yang dikembangkan berdasarkan hasil penilaian dari uji kevalidan pada tahap pengembangan dan hasil uji kelayakan pada tahap implementasi.

Dari hasil validasi Bahan Ajar *Flipbook* Digital direvisi berdasarkan saran yang diperoleh dari validator pada lembar validasi. Pada aspek bahan ajar, direvisi pada bagian cover, tata letak gambar, standar ISO, kemenarikan suatu yang dicantumkan pada Bahan Ajar *Flipbook* Digital. Selain itu, terdapat pada aspek materi, terdapat saran untuk menambahkan gambar-gambar sebagai contoh dari materi tersebut, dan perlu menambahkan sumber dari rujukan gambar yang menjadi acuan dari materi. Kemudian untuk aspek bahasa, terdapat beberapa revisi pada kata-

kata atau bahasa yang belum sesuai dengan KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) serta penempatan tanda titik (.), koma (,), dan penggunaan tanda titik dua (:), sehingga harus diperbaiki dan diganti. Setelah semua saran dilakukan perbaikan, maka Bahan Ajar *Flipbook* Digital dapat diuji cobakan kepada siswa.

Pada tahap implementasi ini juga, terdapat hasil respon siswa terhadap Bahan Ajar *Flipbook* Digital pada angket respon 25 siswa pada penilaian di kelas IV Fatahillah yang mana memberikan tanggapan berupa kesan yang mereka rasakan ketika berlangsungnya pembelajaran menggunakan Bahan Ajar *Flipbook* Digital, dari sini bahwa Bahan Ajar *Flipbook* Digital tidak ada perbaikan yang dilakukan dari hasil uji coba. Demikian penilaian formatif juga mempunyai tujuan sebagaimana untuk mendapatkan informasi mengenai ketertarikan media ajar yang telah dirapikan agar dapat memperbaiki dan dapat memodifikasi pembelajaran di agar lebih efektif.

B. Analisis Data

Pada tahap yang pertama peneliti sudah melakukan beberapa tahapan yakni pertama wawancara pada guru kelas IV Fatahillah Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember pada tanggal 29 Februari 2024. Hasil wawancara pada guru kelas diperoleh bahwa siswa merasa kesulitan dalam menelaah materi Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) karakteristik Alam.

Sumber belajar yang dipakai hanya terfokuskan pada buku LKS, tidak ada buku penunjang lain untuk pembelajaran siswa. Guru juga mengatakan bahwa setiap siswa mempunyai pemahaman yang berbeda, sehingga berpengaruh dalam menelaah materi yang diajarkan. Di sisi lain, guru tidak pernah memvisualisasikan materi yang sifatnya abstrak tersebut, sehingga siswa merasa kebingungan dalam menerima materi.

Tahapan kedua yaitu analisis siswa. Peneliti analisis kebutuhan siswa melalui angket dan observasi. Hasil analisis kebutuhan melalui angket siswa menunjukkan presentase akhir 96% menandakan Bahan Ajar *Flipbook* Digital sangat layak digunakan, maka dari hasil presentase siswa membutuhkan bahan ajar menarik dan dapat dimengerti sebagai bahan ajar penunjang pembelajaran. Selain itu, selaras dengan pernyataan Andini mengungkapkan bahwa menggunakan *Flipbook* Digital dalam kegiatan pembelajaran siswa mampu menerima materi, karena adanya *Flipbook* Digital terdapat fitur-fitur serta video yang dapat diakses secara langsung⁵⁷.

Hal itu juga diperkuat hasil observasi yang memaparkan bahwa Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember terdapat sarana dan prasarana yang memadai untuk proses pembelajaran diantaranya Proyektor serta jaringan internet yang terhubung sehingga Bahan Ajar *Flipbook* Digital sangat cocok digunakan di sekolah.

Tahap ketiga yaitu analisis tugas. Peneliti menelaah tugas pokok yang

⁵⁷ Andini, A. R., & Qomariyah, N. (2022). Validasi E-Book tipe Flipbook materi sistem pencernaan manusia berbasis PBL untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa SMA. Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu), 11(2), 330-340.

diutarakan melalui penyajian tugas di *Flipbook* Digital agar siswa bisa menggapai kompetensi minimal dan tujuan pembelajaran. Adapun tugas yang disajikan dalam *Flipbook* Digital mencakup ayo menulis, ayo membaca, ayo mengamati, ayo berlatih, quiz, dan tugas kelompok. Tahapan keempat yaitu analisis konsep. Peneliti mengindikasikan komponen materi yang dimuat selaras KI dan KD kurikulum 2013. Terkait kompetensi dasar yang dipakai yaitu KD 3.2 dan KD 4.2. Tahap kelima yaitu peneliti merumuskan tujuan pembelajaran selaras dengan indikator yang sudah ditentukan.

Data kedua yang diperoleh peneliti berasal dari tahap *design* yang mencakup 3 tahapan. Tahapan pertama yaitu penyusunan materi pembelajaran. Materi pembelajaran yang akan dimuat dalam *Flipbook* Digital mencakup komponen penyusunan keberagaman budaya bangsaku, ciri khas dari daerah setempat.

Tahapan ketiga yaitu perancangan awal. Peneliti memilih format dan rancangan instrumen diadopsi dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).⁵⁸ Rancangan format awal mencakup komponen awal, inti dan penutup. Komponen awal mencakup cover. Komponen inti mencakup KD, tujuan pembelajaran, peta konsep, materi sekaligus video, latihan soal, serta quiz. Sedangkan komponen penutup mencakup pustaka, dan biografi penulis serta cover penutup.

Pada tahap rancangan instrumen, peneliti menyusun instrumen yang

⁵⁸Utari., Modul Digital Matematika Materi Aritmatika Sosial Berbasis Drill and Practice. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 7(3), (2023). 2475-2486.

mencakup instrumen validasi produk dan respon siswa. Instrumen validasi produk mencakup instrumen validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pengguna (guru kelas). Adapun instrumen validasi ahli media terdapat indikator penilaian yang berjumlah 15 pertanyaan, penilaian per aspek 2 butir penilaian ukuran *Flipbook* Digital, penilaian per aspek 6 butir penilaian desain sampul (*cover*), penilaian per aspek 7 butir penilaian desain isi *Flipbook* Digital. Validasi ahli materi terdapat 11 pernyataan terkait indikator penilaian. penilaian dengan dengan ditentukan alternatif penilaian. Instrumen pengguna (guru kelas) terdapat 10 komponen penilaian materi pembelajaran terdapat 12 komponen penilaian desain media. Sedangkan instrumen respons siswa terdapat 11 pernyataan terkait komponen penilaian.

Data ketiga yang diperoleh peneliti berasal dari tahap development. Peneliti akan menghasilkan Bahan Ajar *Flipbook* Digital yang selanjutnya dinilai ahli dan uji respon siswa. Adapun validasi ahli media, ahli bahasa, ahli pengguna (guru kelas). Penilaian ahli bahan ajar meliputi komponen ukuran *Flipbook* Digital, desain sampul (*cover*), desain isi *Flipbook*. Hasil validasi pada komponen isi memperoleh nilai sebesar 96,66% dengan kriteria sangat valid. Hal tersebut mengindikasikan terkait kegrafikan bahan ajar sesuai dengan isi materi, ukuran *Flipbook* Digital sesuai standar ISO yakni A4 dan desain cover yang mencakup warna, tata letak, ilustrasi sudah sangat proporsional. Di samping itu, tipografi isi *Flipbook* Digital sudah harmonis dan dinamis, sehingga mampu mengungkapkan makna dari suatu obyek. Tampilan *Flipbook* Digital menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa, sehingga

perlu diperhatikan terkait pemilihan warna, gambar, dan tulisan harus semenarik mungkin.

Adapun validasi ahli materi meliputi komponen isi dan penyajian materi pembelajaran. Hasil validasi pada komponen isi memperoleh nilai sebesar 93,18% dengan kriteria sangat valid. Hal tersebut mengindikasikan terkait materi yang dimuat selaras dengan KI dan KD. Di samping itu, terdapat contoh berkesinambungan dengan kehidupan sehari-hari, serta adanya fitur-fitur yang mendorong rasa ingin tahu siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Putri dan Rachmadiarti bahwa fitur-fitur yang disajikan dalam Bahan Ajar *Flipbook* Digital dapat meningkatkan kecakapan dan merangsang keinginan siswa, sehingga siswa tidak pernah bosan dengan kegiatan pembelajaran.

Penilaian pengguna (guru kelas) mencakup komponen isi, penyajian, bahasa, dan kegrafikan bahan ajar. Pada komponen isi memperoleh nilai sebesar 96,59% dengan kriteria sangat valid. Hal ini mengindikasikan terkait materi yang dimaksudkan relevan dengan KI dan

KD. Di samping itu, terdapat contoh yang berkesinambungan dengan kehidupan sehari-hari, serta adanya fitur-fitur yang mendorong rasa ingin tahu siswa. Pada komponen penyajian memperoleh nilai sebesar 93,18% dengan kriteria sangat valid. Hal ini mengindikasikan terkait penyajian disajikan logis dan runtut yang dilengkapi dengan komponen pendukung, seperti apersepsi berupa video, pendahuluan, peta konsep, daftar isi, dan lain sebagainya. Sesuai dengan pernyataan Sumatri dan Kholiq bahwa penyajian

Bahan Ajar *Flipbook* Digital harus disusun dengan sistematis, sehingga siswa merasa tertarik untuk belajar lebih mendalam.⁵⁹ Selain itu terdapat keterlibatan aktif siswa yang dirancang dalam bentuk kegiatan mandiri dan kegiatan kelompok.

Selain itu Bahan Ajar *Flipbook* Digital yang dinilai oleh para ahli, Bahan Ajar *Flipbook* Digital akan diuji coba pada yang dihasilkan pada data hasil respon siswa. Yang mana respons siswa terdapat 2 uji coba yakni; 1) Uji coba skala kecil, 2) Uji coba skala besar. Indikator penilain dari respon siswa uji skala kecil yang di ikuti 5 siswa secara acak dari siswa keseluruhan 25 siswa kelas IV *Fatahillah* memperoleh nilai 215 dengan presentase 97% dari hasil keseluruhan dengan nilai 220, sehingga menunjukkan kriteria sangat valid. Dan Uji skala besar diikuti seluruh siswa kelas IV *Fatahillah* memperoleh nilai 1.056 dengan presentase 96% dari hasil keseluruhan dengan nilai 1.100, sehingga menunjukkan kriteria sangat valid.

Selain mengetahui kelayakan Bahan Ajar *Flipbook* Digital berbasis peneliti juga menyusun soal *post-test* terkait topik pelajaran yang diajar dengan dibagikan soal dilembar kertas. Sebelum siswa mengadakan kegiatan untuk mengerjakan *post-test* siswa dalam waktu observasi terdapat nilai standar di bawah rata-rata yang mana sebelum menggunakan bahan *Flipbook* Digital . sebagaimana prosedur *post-test* adalah suatu evaluasi akhir dalam

⁵⁹ Faradela nab Sumantri and Abd. Khaliq, "Pengembangan ELS-3D (e-Book Literasi sains Berbasis 3D Page Flip) Pada Materi Momentum Dan Impuls," IPF : *Inovasi Pendidikan Fisika*09, no. 03 (2020): 479-83.

bentuk pertanyaan yang peneliti berikan kepada siswa sasaran setelah pelajaran/materi telah tersampaikan dengan menggunakan bantuan Bahan Ajar *Flipbook* Digital . Jenis tes yang digunakan yaitu tes objektif. Soal pada *post-test* ini berjumlah 10 soal dimana pertanyaan yang ditanya adalah seputar materi yang dibahas sebelumnya, yaitu tentang keberagaman budaya bangsa.

Adapun manfaat dari diadakannya *post-test* adalah untuk menguji dan mengetahui apakah siswa mengerti dan memahami materi yang telah disampaikan sebelumnya. Dengan itu, peneliti dapat memperoleh gambaran tentang kemampuan yang dicapai setelah berakhirnya penyampaian pelajaran. Penyusunan soal *post-test* ini dilakukan hanya dengan mengacak soal-soal yang telah di buat sebelumnya pada kegiatan *pret-test*.

Berdasarkan hasil perhitungan didapatkan bahwa rata-rata hasil *post-test* siswa yaitu 97 dari hasil sebelumnya *pre-test* tertinggi 73. Berdasarkan konversi tingkat pencapaian nilai 90-100 menghasilkan kualifikasi sangat layak. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa mendapatkan kualifikasi sangat valid. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dapat diukur melalui hasil nilai *pret-test* dan *post-test*. *Pret-test* merupakan tes yang dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum mengikuti pembelajaran menggunakan Bahan Ajar *Flipbook* . Sedangkan *post-test* merupakan tes yang dilakukan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Bahan Ajar *Flipbook* Digital .

Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Digital Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Materi Karakteristik Alam Dan

Pemanfaatannya teruji mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Sesuai dengan rujukan penelitian sebelumnya oleh Anjali bahwa pengembangan media pembelajaran Flipbook dikatakan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Selain isi yang beragam, media *Flipbook* juga memiliki fitur navigasi yang dapat dikendalikan peserta didik sehingga media tersebut bersifat interaktif.⁶⁰

C. Revisi Produk

Berdasarkan hasil analisis di atas bahwa Bahan Ajar *Flipbook* Digital dikategorikan sebagai bahan ajar yang sangat layak atau sangat valid untuk dikembangkan, namun terdapat beberapa revisi yang dilakukan peneliti sebagai bentuk saran dan masukan para ahli. Pada tahap perbaikan desain produk, materi yang perlu ditambahkan, Maka saran dan masukan para ahli bahan ajar, ahli materi, Guna menghasilkan produk yang lebih baik. Adapun perbaikan dari saran para ahli sebagai berikut

⁶⁰ Anjali, Pengembangan Media Flipbook Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mts (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung:2022).2

No.	Sebelum revisi	Setelah revisi
1		
<p>Bagian Revisi : Cover Sudah baik tapi warna harus di perbaiki dan identitas Cover dilengkapi</p>		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

2



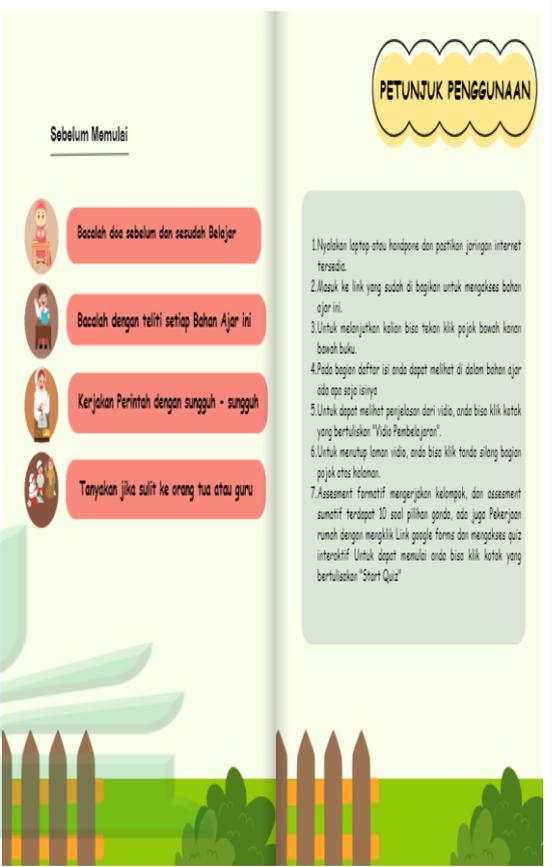
SEBELUM MEMULAI

KEMAMPAKAN ALAM DAN PEMANFAATANNYA

Sebelum Memulai

-  Berdoalah doa sebelum dan sesudah Belajar
-  Berdoalah dengan teliti setiap Bahan Ajar ini
-  Kerjakan Perintah dengan sungguh - sungguh
-  Tanyakan jika sulit ke orang tua atau guru

Siswa SD/MI Kelas IV



PETUNJUK PENGGUNAAN

Sebelum Memulai

-  Berdoalah doa sebelum dan sesudah Belajar
-  Berdoalah dengan teliti setiap Bahan Ajar ini
-  Kerjakan Perintah dengan sungguh - sungguh
-  Tanyakan jika sulit ke orang tua atau guru

1. Nyalakan laptop atau handphone dan pastikan jaringan internet tersedia.
2. Masuk ke link yang sudah di bagikan untuk mengakses bahan ajar ini.
3. Untuk melanjutkan kalian bisa tekan klik pojok bawah kanan bawah buku.
4. Pada bagian daftar isi anda dapat melihat di dalam bahan ajar ada apa saja isinya
5. Untuk dapat melihat penjelasan dari video, anda bisa klik kotak yang bertuliskan "Video Pembelajaran".
6. Untuk menutup laman video, anda bisa klik tanda silang bagian pojok atas halaman.
7. Assesment formatif mengerjakan kelompok, dan assesment sumatif terdapat 10 soal pilihan ganda, ada juga Pekerjaan rumah dengan mengklik Link google forms dan mengakses quiz interaktif. Untuk dapat memulai anda bisa klik kotak yang bertuliskan "Start Quiz"

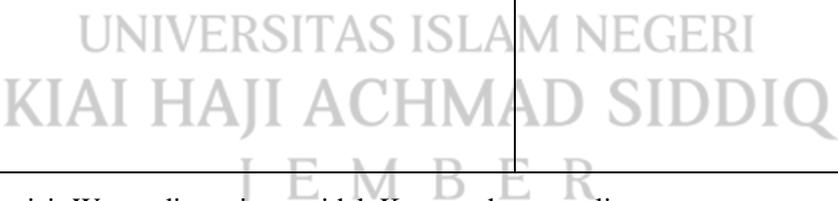
Bagian Revisi: Dalam petunjuk penggunaan harus lebih rinci

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

3

INDIKATOR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

Alur Tujuan Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik dapat mengidentifikasi karakteristik alam di Indonesia	Peserta didik dapat Menjelaskan pemanfaatan karakteristik alam untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia dengan benar.
Peserta didik dapat menganalisis keterkaitan antara karakteristik alam dan pemanfaatannya di Indonesia	Peserta didik dapat Mengidentifikasi dampak pemanfaatan karakteristik alam terhadap lingkungan dengan tepat.
Peserta didik dapat menerapkan pemanfaatan karakteristik alam yang berkelanjutan di Indonesia	

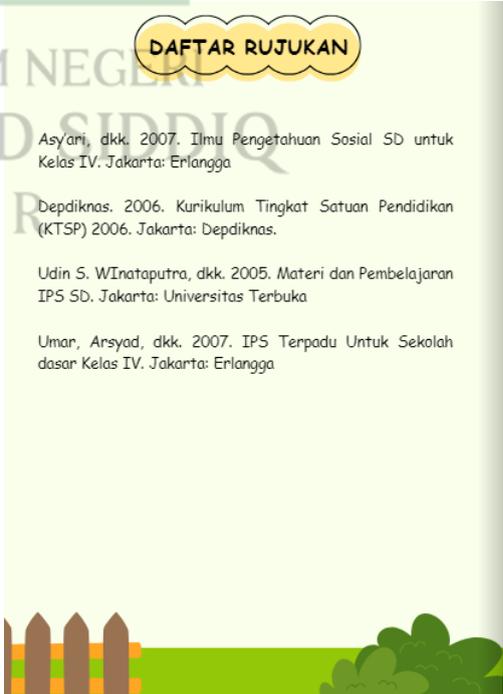


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

CP & ATP

Capaian Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu mengidentifikasi karakteristik bentang alam di sekitarnya, yaitu pegunungan, dataran rendah, dataran tinggi, pantai, dan laut.	Peserta didik dapat mengidentifikasi karakteristik alam di Indonesia
	Peserta didik dapat menganalisis keterkaitan antara karakteristik alam dan pemanfaatannya di Indonesia
	Peserta didik dapat menerapkan pemanfaatan karakteristik alam yang berkelanjutan di Indonesia

Bagian Revisi: Warna di ganti agar tidak Kontras dengan tulisan

4		
<p>Bagian Revisi: Layaknya buku strata SD/MI bahan ajar ini didalamnya belum tercantum peta konsep sehingga peneliti menelaah dan melihat referensi dari beberapa bahan ajar atau buku dan komentar dari ahli bahan ajar bahwa dalam bahan diadakannya peta konsep sehingga peneliti menambahkan peta konsep pada bahan ajar tersebut</p>		
		

<p>Bagian Revisi: Dalam revisi pengembangan bahan ajar belum terdapat daftar pustakasehingga peneliti merevisi kembali dengan ditambahkan daftar pustaka pada bahan ajar</p>	
5	
<p>Bagian Revisi: Dalam revisi pengembangan bahan ajar belum terdapat biodata penelitisehingga peneliti merevisi kembali dengan ditambahkan biodata peneliti pada bahan ajar..</p>	

(Sumber: Revisi produk oleh ahli media)

Terdapat sebelum revisi dan sesudah direvisi produk bahan ajar oleh bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd selaku ahli bahan ajar yang tertera pada tabel 4.19 melalui tahapan awal sebelum revisi terdapat tampilan bagian depan cover yang terdapat desain yang kurang menyerupai buku atau belum bisa dikategorikan sejenis buku dan bahan ajar sebelum direvisi tidak tertera halaman dan juga ukurannya harus disesuaikan dengan buku. Sehingga peneliti memperbaiki kembali dengan tampilan cover representatif dan mengubah ukurannya.

Perbaikan pada bahan ajar ini juga ditambahkan kata pengantar, daftar isi, sehingga peneliti memperbaiki kembali dengan menambahkan Biodada dan Daftar Pustaka pada Bahan Ajar *Flipbook* Digital.

Serta pada bagian tampilan desain yang terlalu ramai pada KD (Kompetensi Dasar) sehingga peneliti memperbaiki lagi dengan desain yang maksimal selayaknya space dipergunakan untuk lebih memperbanyak materi

Layaknya buku strata SD/MI bahan ajar ini didalamnya belum tercantum peta konsep sehingga peneliti menelaah dan melihat referensi dari beberapa bahan ajar atau buku dan komentar dari ahli bahan ajar bahwa dalam bahan diadakannya peta konsep sehingga peneliti menambahkan peta konsep pada bahan ajar tersebut.

Serta pada tahap awal sebelum revisi bahan ajar ini tidak terdapat daftar pustaka ataupun biografi penulis sehingga bahan ajar kurang layak untuk digunakan. Dari beberapa komentar dari ahli bahan ajar sehingga peneliti memperbaiki kembali bahan ajar dengan menambahkan daftar pustaka atau sumber rujukan yang diperoleh dari isi yang terdapat dalam bahan ajar serta menambahkan biografi penulis di bagian akhir Bahan Ajar *Flipbook* Digital.

D. Ahli Materi

Tabel 4.20 Revisi Produk Oleh Ahli Materi

No	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	 <p>Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya</p> <p>Ayo membaca</p> <p>A. Karakteristik Alam di Indonesia dan Pemanfaatannya</p> <p>Cobalah perhatikan karakteristik Alam di sekitarmu. Karakteristik alam mencirikan segala sesuatu yang tampak di alam. Misal, lembah, sungai danau, gunung pegunungan, teluk, dan semenanjung. Karakteristik alam dibedakan menjadi dataran dan perairan.</p> <p>Dataran rendah umumnya memiliki kondisi iklim yang lebih hangat dan lebih subur, membuatnya cocok untuk berbagai kegiatan. Salah satunya dapat dimanfaatkan untuk dijadikan lahan pertanian bagi masyarakat.</p>	 <p>Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya</p> <p>Ayo membaca</p> <p>A. Karakteristik Alam di Indonesia Dan Pemanfaatannya</p> <p>Di Indonesia, terdapat beragam karakteristik alam yang mencakup pulau-pulau, pegunungan, hutan, dan lautan. Karakteristik alam mencirikan segala sesuatu yang tampak di alam.</p> <p>Karakteristik alam dibedakan menjadi daratan dan perairan. Berdasarkan karakteristiknya, alam dapat dimanfaatkan oleh masyarakat untuk kebutuhan dalam kehidupan sehari - hari, karakteristik alam juga dapat mempengaruhi potensi sumber daya alam, Mata pencaharian masyarakat sekitarnya juga dapat terpengaruh mengikuti sumber daya alamnya.</p> <p>Contohnya, dataran rendah sebagai salah satu karakteristik alam yang tampak. Dataran rendah dapat dimanfaatkan masyarakat sebagai kegiatan , salah satunya di jadikan lahan pertanian.</p>

2

1. Daratan

Daratan merupakan bagian permukaan bumi yang tidak digenangi air dan bentuknya padat. Ketinggian daratan berbeda-beda. Pengukuran ketinggian daratan mengacu pada permukaan air laut.

a. Dataran Tinggi

Dataran tinggi memiliki wilayah Dataran Luas dengan ketinggian di atas 200 Mdpl. Udara pada dataran tinggi terasa sejuk dan tanahnya subur. Dataran tinggi dapat dimanfaatkan untuk lahan perkebunan, pertanian sayur, peternakan sapi, dan tempat rekreasi alam.



Dataran tinggi dapat memanfaatkan masyarakat untuk bertani sayuran, salah satunya adalah Wortel.



Dataran tinggi dapat memanfaatkan masyarakat untuk beternak hewan, salah satunya adalah Sapi.

1. Daratan

Daratan merupakan bagian permukaan bumi yang tidak digenangi air dan bentuknya padat. Ketinggian daratan berbeda-beda. Pengukuran ketinggian daratan mengacu pada permukaan air laut.

a. Dataran Tinggi

Dataran tinggi memiliki wilayah Dataran Luas dengan ketinggian di atas 200 Mdpl. Udara pada dataran tinggi terasa sejuk dan tanahnya subur. Dataran tinggi dapat dimanfaatkan untuk lahan perkebunan, pertanian sayur, peternakan sapi, dan tempat rekreasi alam.

b. Gunung

Gunung merupakan permukaan bumi Bumi yang menjulang tinggi dan besar. Gunung memiliki ketinggian lebih dari 1000 mdpl. Rangkaian gunung disebut pegunungan.



Anggur adalah gunung api yang terletak di Jawa Timur tepatnya di kabupaten Probolinggo, Situbondo, dan Bondowoso.

3

b. Gunung

Gunung adalah permukaan Bumi yang menjulang tinggi dan besar. Gunung memiliki ketinggian lebih dari 1000 mdpl. Rangkaian gunung disebut pegunungan.



Gunung Merapi terletak di kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah (wilayah Kabupaten Magelang, Banjarnegara dan Karanganyar) dan Provinsi Sumatera Utara (Kabupaten Sibuhuta).

c. Bukit

Bukit merupakan gunung yang memiliki ketinggian kurang dari 600 mdpl. Rangkaian bukit disebut perbukitan.

d. Dataran Rendah

Wilayah dataran rendah memiliki ketinggian sampai 0-500 meter di atas permukaan laut. Wilayah dataran rendah paling banyak dihuni oleh masyarakat karena wilayah ini merupakan pusat kehidupan manusia.



Dataran Rendah

Beragam mata pencaharian manusia yang dilakukan di dataran rendah seperti industri, dan pertanian. Tumbuhan yang dapat tumbuh di dataran rendah antara lain cabai, tomat, timun, jagung, padi, dan lain sebagainya.

c. Bukit

Bukit merupakan gunung yang memiliki ketinggian kurang dari 600 mdpl. Rangkaian bukit disebut perbukitan.



Bukit Sembaja Bukit ini terletak di kawasan Pantai Payangan, Pantai Payangan sendiri dipit oleh beberapa bukit dan Bukit Sembaja salah satunya.

d. Dataran Rendah

Wilayah dataran rendah memiliki ketinggian sampai 0-500 meter di atas permukaan laut. Wilayah dataran rendah paling banyak dihuni oleh masyarakat karena wilayah ini merupakan pusat kehidupan manusia.



Dataran Rendah

Beragam mata pencaharian manusia yang dilakukan di dataran rendah seperti industri, dan pertanian. Tumbuhan yang dapat tumbuh di dataran rendah seperti cabai, tomat, timun, jagung, padi, dan lain sebagainya.



4	<p>2. Perairan</p> <p>Perairan adalah wilayah luas di permukaan bumi yang digenangi air. Contohnya perairan adalah sungai, rawa, danau, laut, selat, teluk dan samudra.</p> <p>a. Sungai</p> <p>Kalian tentu tidak asing dengan sungai. Sungai merupakan suatu aliran air besar yang mengalir dari hulu (atas) sampai dengan hilir (bawah). Hulu biasanya berasal dari mata air di gunung atau pegunungan, sedangkan hilir berupa danau ataupun laut. Contoh sungai besar di Indonesia seperti sungai Ciliwung, Bengawan Solo, Sungai Kapuas, Sungai Brantas.</p>  <p>Masyarakat sekitar memanfaatkan sungai untuk nelayan sebagai sumber bahan pangan.</p> <p>b. Rawa</p> <p>Rawa adalah genangan air yang sangat luas yang terjadi secara ilmiah secara terus menerus akibat drainase (pembuangan massa air secara alami dan buatan seperti menguras atau sebagai irigasi sawah) yang terhambat. Contohnya di Ambarawa, Kab. Semarang terdapat Rawa Pening, masyarakat di daerah tersebut bermata pencaharian sebagai petani padi dan jagung, sebagai nelayan dan pengrajin enceng gondok. Di Rawa Pening sendiri keindahan alam yang tersedia dan keasrian wilayahnya sangat cocok untuk dijadikan wisata bersama keluarga.</p>	<p>2. Perairan</p> <p>Perairan merupakan wilayah luas di permukaan bumi yang digenangi air. Contohnya perairan adalah sungai, rawa, danau, laut, selat, teluk dan samudra.</p> <p>a. Sungai</p> <p>Kalian tentu tidak asing dengan sungai. Sungai merupakan suatu aliran air besar yang mengalir dari hulu (atas) sampai dengan hilir (bawah). Hulu biasanya berasal dari mata air di gunung atau pegunungan, sedangkan hilir berupa danau ataupun laut. Contoh sungai besar di Indonesia seperti sungai Ciliwung, Bengawan Solo, Sungai Kapuas, Sungai Brantas.</p>  <p>Sungai Bedadung adalah sebuah sungai yang terletak di Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Sungai ini memiliki panjang sekitar 90 Km mengalir dari lereng Pegunungan Iyang melintasi pusat kota Jember dan bermuara ke Teluk Dampa, Samudra Hindia dekat Fuger.</p> <p>Sumber: https://id.wikipedia.org</p>
---	--	---

5	<p style="text-align: center;">UNIVERSITAS ISLAM GERGON KIAI HAJI ACHMAD SYAMSUDDIN JEMBER</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>Latihan!</p> <p style="text-align: center;">Kerjakan Tautan di bawah!</p> <ol style="list-style-type: none"> Dataran rendah adalah daerah yang memiliki ketinggian? <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td>a. 0 - 500m</td> <td>e. 0 - 200m</td> </tr> <tr> <td>b. 0 - 600m</td> <td>d. 200 - 300m</td> </tr> </table> Memiliki fungsi sebagai penghubung antar pulau merupakan pengertian dari? <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td>a. sungai</td> <td>d. danau</td> </tr> <tr> <td>b. selat</td> <td>e. teluk</td> </tr> </table> Lautan yang menjorok ke arah darat disebut? <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td>a. sungai</td> <td>d. danau</td> </tr> <tr> <td>b. selat</td> <td>e. teluk</td> </tr> </table> Laut yang sangat luas menghubungkan benua benua disebut? <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td>a. Daratan</td> <td>d. Samudra</td> </tr> <tr> <td>b. Pantai</td> <td>e. Rawa</td> </tr> </table> Daerah perbatasan antara daratan dan perairan disebut? <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td>a. Pantai</td> <td>d. Lembah</td> </tr> <tr> <td>b. Rawa</td> <td>e. Danau</td> </tr> </table> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 10px; text-align: center;"> <p>Link Goggle Forms!</p> <p>https://forms.gle/BAZ6GfsZLfa7Tci6Q</p> </div> </div>	a. 0 - 500m	e. 0 - 200m	b. 0 - 600m	d. 200 - 300m	a. sungai	d. danau	b. selat	e. teluk	a. sungai	d. danau	b. selat	e. teluk	a. Daratan	d. Samudra	b. Pantai	e. Rawa	a. Pantai	d. Lembah	b. Rawa	e. Danau
a. 0 - 500m	e. 0 - 200m																				
b. 0 - 600m	d. 200 - 300m																				
a. sungai	d. danau																				
b. selat	e. teluk																				
a. sungai	d. danau																				
b. selat	e. teluk																				
a. Daratan	d. Samudra																				
b. Pantai	e. Rawa																				
a. Pantai	d. Lembah																				
b. Rawa	e. Danau																				

Bagian Revisi: Di lengkapi dengan Soal latihan lewat Google Forms agar memudahkan bagi peserta didik untuk mengerjakan

6		 <p>Note : Cara Mengerjakan Soal sumatif dan quizz Bisa di klik link di atas karena pengerjaan itu wajib di kerjakan. link sumatif berisi 10 soal dengan pilihan ganda, setelah mengerjakan Link soal sumatif di wajibkan juga mengerjakan quizz juga caranya sama dengan mengakses link di atas langsung ke pertanyaan untuk menjawabnya!</p> <p>Jangan Lupa Berdoa !</p>
<p>Bagian Revisi: Pada bagian <i>quiz</i> terdapat pilihan jawaban dan terdapat juga Soal Sumatif</p>		

(Sumber: Revisi produk oleh ahli materi)

Revisi produk oleh ahli materi yang terdapat pada tabel 4.20 materi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Karakteristik alam. Bahan Ajar *Flipbook* Digital sebelum dan sesudah direvisi, yang dilakukan oleh ahli materi oleh bapak Dr. Moh Sutomo, M.Pd. bahan ajar sebelumnya Sudah bagus dan hanya perlu di revisi sedikit dalam bahan ajar tersebut contoh yang diberikan dalam menjelaskan materi sudah sesuai.

Tak hanya itu Bahan Ajar *Flipbook* Digital terdapat didalamnya tampilan quiz pada 10 soal. Sebelum direvisi soal sumatif belum ada dan untuk tampilan quiz masih belum sempurna. Kemudian setelah direvisi soal

quiz dapat mudah di cerna siswa sehingga Bahan Ajar *Flipbook* Digital sudah bisa diterapkan ke sekolah dan jawaban siswa langsung masuk google Form.

E. Pengguna (guru kelas) IV Fatahillah

Hasil validasi pengguna yaitu Bahan Ajar *Flipbook* Digital yang dikembangkan pada masukan komentar dan saran oleh pengguna (guru kelas) kepada peneliti. Dari 2 kali penerapan produk Bahan Ajar *Flipbook* Digital sudah sangat menarik menarik. Tak hanya dari komentar dan saran terdapat penguat data dari hasil angket penilaian ahli bahan ajar, ahli materi, dan pengguna (guru kelas) serta respons siswa.

Adapun pengguna (guru kelas) yang tercantum komentar dan saran pada tabel 4.14 dan tabel 4.15 mengutaran kekurangan yang harus direvisi agar pembelajaran dapat dinyatakan sangat valid untuk diterapkan. Dari sini pula agar produk Bahan Ajar *Flipbook* Digital kedepannya bisa ditambahkan lagi videonya. Namun dalam hal ini, tidak dilakukan oleh peneliti karena video yang disajikan sudah lumayan banyak dan di beberapa materi yang mencontohkan sudah diselipkan *link Youtube* .

Terdapat penerapan pada uji coba pertama secara umum Bahan Ajar *Flipbook* Digital sudah baik. Akan tetapi untuk tampilan gambar dan tampilan video/ youtube dapat di perbesar agar siswa dapat melihat dengan jelas tampilan yang ada di Bahan Ajar *Flipbook* Digital . Kemudian peneliti merevisi kembali atas komentar dan saran yang dituangkan di akhir pembelajaran, sehingga dilakukan kembali penerapan pembelajaran.

Dan diakhir penerapan pada tahap uji coba ke dua ini Bahan Ajar *Flipbook* Digital sudah direvisi melalui perbaikan-perbaikan komentar dan saran oleh pengguna (guru kelas) yang tercantum pada hasil presentase presentasi 96,59% dengan memperoleh nilai 85 dari total nilai keseluruhan 88. Maka kesimpulan dari kedua tahapan penerapan produk Bahan Ajar *Flipbook* Digital pada materi dan desain yang disajikan dalam produk yang dikembangkan sangat valid. Hal ini mengindikasi bahwa Bahan Ajar *Flipbook* Digital dapat diterapkan dalam pembelajaran.



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang bisa digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas, bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta suasana lingkungan yang memungkinkan siswa untuk belajar. Bahan ajar merupakan segala bahan baik informasi, alat, maupun teks yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Flipbook merupakan buku berbentuk file digital, yang pembacanya dapat membuka lembar demi lembar halaman flip book sebagaimana layaknya membaca sebuah buku atau majalah pada umumnya. Flipbook merupakan booklet atau majalah yang biasanya dicetak secara fisik dalam media kertas. Namun dengan mekanisme pemograman tertentu, flipbook dapat dikemas secara digital, sehingga bisa dibuka layaknya lembaran lembaran kertas di layar monitor maupun smartphone. Desain flipbook yang menarik dapat menimbulkan kesan eksklusifitas, elegan, dan inovasi yang baru.⁶¹

⁶¹ LP2M, Mengenal Flippbok – Apa Itu Manfaat dan Keunggulannya, diposting pada 30 September 2022, <https://lp2m.uma.ac.id/2022/09/30/mengenal-flipbook-apa-itu->

Berdasarkan Hasil Kajian Yang Telah Direvisi

- a. Bagaimana pengembangan bahan Ajar flipbook digital pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya Pada Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Jember

Produk Bahan Ajar *Flipbook* dalam pengembangannya menerapkan model ADDIE yang mencakup lima tahapan yaitu, *analysis, design, development, implementasi, and evaluasi*. Bahan Ajar *Flipbook* ini hanya sampai tahap evaluasi atau lima tahapan belum pada tahapan *dissemination* (penyebaran) dikarenakan adanya keterbatasan waktu dan biaya dari peneliti.

Bahan ajar yang dikembangkan menggunakan bantuan aplikasi canva lalu dijaikan format *PDF* dan diinput ke dalam *software Flippingbook*. Bahan ajar dikembangkan berisi materi Karakteristik alam dan pemanfaatannya. Langkah awal yang dilakukan dalam pembuatan Bahan Ajar *Flipbook* ini ialah dengan menggunakan aplikasi canva. Adapun yang peneliti lakukan mengumpulkan berbagai bahan-bahan yang digunakan di dalam pembuatan Bahan Ajar *Flipbook* berupa multimedia seperti musik, video pembelajaran dari internet (*youtube*). Melakukan instalasi aplikasi yang digunakan yaitu berupa: aplikasi canva, *PDF*, dan *Flippingbook*.

Selanjutnya menggabungkan cover, materi, gambar, audio, dan video menggunakan aplikasi *Flippingbook* sehingga Bahan Ajar *Flipbook* Digital. Terdapat fitur-fitur yang ada pada Bahan Ajar *Flipbook* ini berupa materi dalam bentuk teks, gambar, video, hyperlink yang ditampilkan secara menarik dan menjadi satu kesatuan bahan ajar.

Hasil Bahan Ajar *Flipbook* dapat dimiliki ciri-ciri nya yaitu Bahan Ajar *Flipbook* , dipublikasikan dalam format *html*, bisa di buka melalui komputer, laptop, android secara online atau offline (jika online harus terhubung dengan jaringan internet), atau bisa dibuka buka melalui *software Flippingbook* dapat di download pada link yang di *share* secara tidak perbayar (gratis).

Awalnya, terdapat kesulitan siswa dalam menelaah materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) karakteristik Alam, disebabkan oleh kurangnya variasi sumber belajar dan kurangnya visualisasi materi yang abstrak.

Setelah itu, materi yang telah dikembangkan diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Tahap implementasi mencakup penggunaan bahan ajar *Flipbook* digital di kelas atau melalui platform pembelajaran online yang telah ditentukan. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas bahan ajar tersebut. Proses evaluasi melibatkan pengumpulan data, analisis hasil, dan pembaruan bahan ajar sesuai dengan umpan balik yang diperoleh.

Dengan mengikuti model ADDIE, diharapkan pengembangan bahan ajar dapat dilakukan secara sistematis dan optimal, memastikan bahwa materi yang dipersembahkan sesuai dengan keperluan siswa dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Peneliti menemukan bahwa *Flipbook* digital dapat dijadikan media pembelajaran, *Flipbook* digital dipilih sebagai media karena cocok untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian terdahulu, penggunaan *flipbook* digital sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, pemahaman konsep dan hasil belajar siswa⁶².

Bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti telah sejalan dengan prinsip-prinsip teori yang diadopsi. Teori yang mendasari penelitian ini adalah teori Borg and Gall yang menekankan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan langkah-langkah yang diperlukan untuk memvalidasi serta mengembangkan produk secara efektif.⁶³

Pengembangan bahan ajar berupa *flipbook* digital untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya untuk siswa kelas IV di

⁶² Safitri, Pengembangan E-modul berdasarkan aplikasi Pdf Flipbook untuk meningkatkan kemampuan menulis dan kemampuan belajar mandiri peserta didik (E-module based on the corporate Pdf Flipbook application which is useful in the Covid-19 era). *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan (JEBP)*, 1(6), (2021). 589-599.

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan RandD*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 297.

Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Jember. menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Bahan ajar ini dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi Canva untuk desain dan pengolahan PDF, serta *software Flippingbook* untuk menggabungkan Bahan ajar menjadi *flipbook* digital, Bahan ajar ini berisi materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya, dengan penambahan elemen multimedia seperti gambar, audio, dan video untuk meningkatkan visualisasi dan pemahaman, Flipbook digital ini memiliki fitur menarik seperti teks, gambar, video, dan hyperlink yang memperkaya pengalaman belajar siswa. Bahan ajar dipublikasikan dalam format HTML, dapat diakses secara online/offline melalui komputer, laptop, atau Android, serta dapat diunduh secara gratis melalui tautan yang dibagikan.

b. Bagaimana kelayakan pengembangan bahan Ajar flipbook digital pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya Pada Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Jember

Bahan Ajar *Flipbook* ini telah divalidasi oleh para ahli sebelum bahan ajar diuji coba pada siswa. Hasil secara keseluruhan bahwa Bahan Ajar *Flipbook* Digital yang dihasilkan sudah valid atau layak diterapkan dalam pembelajaran, sebagaimana hasil data validasi yang diperoleh, yaitu:

- a. Secara keseluruhan pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Digital yang telah dinilai dari para ahli bahan ajar hasil presentase 96,66%, dan Validator ahli materi melakukan evaluasi dengan tujuan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan, khususnya terkait materi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial hasil presentase 93,18%, dan hasil pengguna (guru kelas) 91,18%. Secara keseluruhan rata-rata penilaian dari validasi ahli, sehingga menunjukkan kriteria sangat layak. Artinya dapat diterapkan dalam pembelajaran.
- b. Uji respons siswa mendapatkan presentase 96%. Secara keseluruhan rata-rata penilaian dari uji respons siswa. Sehingga menunjukkan kriteria sangat menarik. Artinya dapat diterapkan dalam pembelajaran. Melalui angket dan observasi, diketahui bahwa siswa membutuhkan bahan ajar yang menarik dan mudah dimengerti. *Flipbook* Digital dinilai sangat cocok karena dapat memvisualisasikan materi dan dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif.
- c. Pada Uji keefektifan dengan menggunakan uji *pre-test* dan *post-test* dengan mendapatkan hasil nilai rata-rata nilai *post-test* 92 setelah menggunakan Bahan Ajar *Flipbook* yang menunjukkan hasil *post-test* lebih besar dari hasil rata-rata *pre-test* 72 sebelum menggunakan Bahan Ajar *Flipbook* Digital. Bahan Ajar *Flipbook* Artinya sangat layak dan dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uji coba pengembangan bahan ajar, *Flipbook* digital telah berhasil mendapatkan kategori valid (layak) setelah melalui proses validasi oleh validator ahli. Selanjutnya, hasil evaluasi terhadap tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa materi pembelajaran ini dapat dikategorikan yang sangat efektif.

Dengan demikian bahan ajar, *Flipbook* Digital untuk peserta didik kelas IV *Fatahillah* di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Jember terbukti layak dan efektif berdasarkan evaluasi kelayakan dan respon positif peserta didik.

B. Saran Pemanfaatan, Disseminasi, dan pengembangan Produk Lebih Lanjut: Saran Pemanfaatan Produk

Flipbook Digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas untuk membantu guru menjelaskan materi pelajaran dengan lebih menarik dan mudah dipahami.

Flipbook Digital dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Flipbook* Digital dapat digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan sesuai dengan kebutuhan individual siswa.

1. Saran Disseminasi Produk

Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Digital dapat digunakan pada semua Kelas IV semester ganjil di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember. bahkan juga bisa disebarluaskan pada semua SD/MI yang ada di

Kabupaten Jember Namun, perlu juga diperhatikan terkait kebutuhan, karakteristik siswa, sarana dan prasarana sekolah, sehingga penyebaran produk lebih maksimal dan bermanfaat.

2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Tambahkan fitur seperti animasi, game, dan kuis untuk meningkatkan minat siswa dalam materi ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) siswa Kembangkan *Flipbook* Digital untuk berbagai mata pelajaran dan tingkatan kelas.

Buat konten yang lebih dan menarik dengan menggunakan multimedia seperti video, audio, dan gambar.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Jember tentang Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Digital Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya Pada Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Jember diperoleh sebagai berikut:

1. Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Digital untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) tentang Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya di Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Jember. Proses pengembangan bahan ajar ini mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun, penyebaran (dissemination) bahan ajar ini tidak dapat dilakukan dalam studi ini karena keterbatasan

waktu dan biaya. Pengembangan bahan ajar dilakukan dengan menggunakan aplikasi Canva untuk membuat desain dan konten, kemudian diubah ke format PDF, dan akhirnya diinput ke dalam perangkat lunak Flippingbook untuk membuat Bahan Ajar Flipbook Digital. Fitur-fitur yang disertakan dalam bahan ajar ini mencakup teks, gambar, video, dan hyperlink, yang disajikan secara menarik dan terpadu.

2. Bahan ajar Flipbook digital untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya pada Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Jember telah melalui proses validasi oleh para ahli dan berhasil mendapatkan penilaian yang sangat layak. Validasi dari ahli bahan ajar dan ahli materi menunjukkan presentase yang tinggi, serta respon positif dari guru kelas ahli bahan ajar hasil presentase 96,66%, dan Validator ahli materi melakukan evaluasi dengan tujuan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan, hasil presentase 93,18%, dan hasil pengguna (guru kelas) 91,1.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanullah, M. A. "Pengembangan bahan Ajar flipbook digital guna menunjang proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0". *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, (2020). 8(1), 37-44.
- Creswell, John W. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Deklarasi "Dunia terkait Pendidikan untuk Semua. Diakses pada tanggal 13 Desember 2022. <https://text-id.123dok.com/document/4yr60mvjy-konvensi-hak-anak-1989-convention-on-the-rights-of-the-child-deklarasi-jomtien-thailand-1990.html>
- Hanum, Lathifah. "Pembelajaran PAI Bagi Anak Berkebutuhan Khusus" *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, (2014) 2,11. <https://doi.org/10.14421/jpai.2014.112-05>
- Jalinus, Nizwardi. *Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Kencana. 2016.
- Kadir, Abd. dkk. *Pembelajaran Tematik*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 2014
- Kemdikbud, Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 SD Kelas IV, Diterbitkan Oleh Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Kebudayaan dan Penjamin Mutu Pendidikan, 2012
- Kemendikbud.. "Panduan Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar, Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar". 2016
- Kementrian Agama RI, , *Al-Qur'an Terjemah Al – Alaq Ayat 1-5*, Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2019.
- Lee, W. W., & Owens, D. L. *Multimedia-based instructional design: computer-based training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solutions*. John Wiley & Sons. (2004).
- Lutviana Putri, A. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Flipbook* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD (Doctoral dissertation (2022)).
- Mais, A. *Bahan Ajar anak berkebutuhan khusus (ABK): Buku referensi untuk guru, mahasiswa dan umum*. Pustaka Abadi. (2016)
- Majid, Abdul. *Pembelajaran Tematik Terpadu*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

2014

Munir, Abdul dkk.. *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*, Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam. 2005

Munir, Abdulkk. *Pembelajaran Tematik*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 2014.

Novita, W.”Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flip Book Maker Pada Pelajaran Fiqh Peserta Didik Kelas IV MIN 4 Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung.2021).

Nugraha, Farida. *Metode Penelitian Kualitatif dalam bidang bahasa*, Solo: Cakra Books. 2014

Nur, Fika. dkk. “Pengembangan Bahan Ajar Pop Up Book Berbasis Audio pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk Siswa SMP/MTs Kelas VII”, Vektor: Jurnal Pendidikan IPA, 3, no. 1. <https://doi.org/10.35719/vektor.v3i1.22>

Nuryani, Luh, and Ida Gede Surya Abadi. "Media pembelajaran flipbook materi sistem pernapasan manusia pada muatan IPA siswa kelas V SD Peninjoan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 5.2 (2021): 247-254.

Peremendikbud, “Kemendikbud Ajak Daerah Tingkatkan Pendidikan Inklusif”, Diakses pada tanggal 01 November 2022. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/07/kemendikbud-ajak-daerah-tingkatkan-pendidikan-inklusif>

Permendiknas Nomor 70 Tahun 2009 Tentang Pendidikan Inklusif Bagi Peserta Didik yang Memiliki Kelainan dan Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa.

Pujihastuti, “Prinsip penulisan kuesioner penelitian. CEFARS”: *Jurnal Agribisnis dan Pengembangan Wilayah*, 2(1), 43-56.(2010).

Pusat Bahasa DEPDIKNAS. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka. 2008

Rahmawati, L. R. “Pengembangan bahan ajar elektronik flipbook berbasis mind mapping pada materi narasi siswa kelas v sdn pakunden 1 kota blitar/Lulud Rahmawati (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang 2023).

Ramdhani, M. A. “Lingkungan pendidikan dalam implementasi pendidikan karakter”. *Jurnal pendidikan universitas garut*, (2014). 8(1), 28-37.

Rosmiati, Abdoel Ghofar, Tabroni, dan Aditya Rahman.. “The Inclusive

Education Program in Jambi: Voices from Insiders”, IRJE: Indonesian Research Journal in Education, 2019 3, no. 1. <https://doi.org/10.22437/irje.v3i1.6962>

Rusman. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Rajawali Pers. 2011

Sekretariat Negara Republik Indonesia, Undang-undang No. 21 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Somma, Monique dan Sheila Bennet. “Inclusive Education and Pedagogical Change: Experiences from the Front Lines,” IJEM: International Journal of Educational Methodology,(2020.) 6, no. 2. <https://doi.org/10.12973/ijem.6.2.285>

Suharsono, S. “Pendidikan Multikultural. EDUSIANA: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam, (2017). 4(1), 13-23.

Tania, Lisa. "pengembangan bahan ajar e-modul sebagai pendukung pembelajaran kurikulum 2013 pada materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa siswa kelas x akuntansi smk negeri 1 surabaya." Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK) 5.2 (2017).

Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Prenada Media Group. 2009.

Trianto. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*, Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher. 2009.

ULFA, DWI NAZILA. Pengembangan Bahan Ajar E-Book Kelas IV Berbasis Flip PDF Professional Pada Pembelajaran Tematik Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jembrana Bali. Skripsi. UIN Kiai haji Achmad Siddiq Jember, 2023.

Wahab, Rohmalina , “*Psikologi Belajar*” Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. “Pentingnya Bahan Ajar dalam Proses Belajar Mengajar”. Journal on Education, (2023). 5(2), 3928-3936.

Yulawati, Elizabet Putu Tania., dkk. “Flipbook sebagai Bahan Ajar Fleksibel pada Muatan IPA Materi Daur Hidup Hewan untuk Siswa Kelas IV SD”, Jurnal Pendidikan dan Konseling, 4, no. 3. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4250>

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

LAMPIRAN PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Miftakul Janah
 NIM : 204101040007
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Digital Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Materi Karakteristik Alam Dan Pemanfaatannya Pada Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember" ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dikutip sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 5 Mei 2024

Saya yang menyatakan,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R


 Miftakul Janah
 204101040007

Nama Peserta Didik Kelas IV Fatahillah MIN 2 Jember

NO	NAMA	NISM
1	Ali Abrisam Masykuri	11113509000220011
2	Ali Akbar Misbahul Huda	11113509000220012
3	Amiroh Afidina Husna	11113509000220013
4	Ayu Naura Shannum Az Zahra	11113509000220019
5	Azzahra Nur Sabitah	11113509000220020
6	Azzalea Auni Danisha	11113506000220021
7	Bazla Widyachan Gunawan	11113509000220022
8	Daryl Gibran Aditya Fathur Pradama	11113509000220025
9	Elvareta Ardiana Azzanna	11113509000220027
10	Firmansyah Putra Abd Ramadhan	11113509000220032
11	Ibrahim Ihsan Mulya	11113509000220035
12	Khansa Fathina Sakhi	11113509000220038
13	Laurina Al Basith Prihatmojo	11113509000220040
14	Matsara Fawola Khalimolisa	11113509000220041
15	Muhammad Alkhalim Ziki	11113509000220048
16	Mohammad Juna Mahendra	11113509000220052
17	Nabila Askana Sakti	11113509000220064
18	Naufal Abyan Arkan Adiputra	11113509000220065
19	Ocha Mayda Rahmania	11113509000220068
20	Rosdha Humaira	11113509000220069
21	Syafe Nabila Putri	1111350900022007
22	Wahyu Rizqi Maulana	1111350900022007
23	Yasmin Ifi Ruhama	1111350900022007
24	Zahra Andarista San	1111350900022008
25	Zahra Nur Azizah	1111350900022008

Validasi Ahli Materi

Angket Validasi Materi/isi
Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Flipbook Digital dalam Pembelajaran Ips
Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya pada kelas IV di MIN 2 Jember.

Nama Validator :
 NIP :
 Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap seperangkat materi pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* digital dalam pembelajaran Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:
 Skor 5 = Sangat Baik
 Skor 4 = Baik
 Skor 3 = Cukup Baik
 Skor 2 = Kurang Baik
 Skor 1 = Tidak Baik
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran dan tujuan pembelajaran Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya				✓	
2.	Kesesuaian materi dengan unsur yang terkandung dalam pembelajaran Ips materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya				✓	
3.	Sistematika/keruntutan penyajian materi sesuai dengan pembelajaran Ips materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya					✓
4.	Contoh yang diberikan sesuai untuk menjelaskan materi pembelajaran Ips materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya					✓

5.	Kemenerikan dalam penyampaian materi pembelajaran Ips materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya					✓	
6.	Kejelasan dalam penyampaian materi pembelajaran Ips materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya					✓	
7.	Pemberian umpan balik dan motivasi siswa untuk mempelajari Ips materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya					✓	
8.	Kesempatan belajar secara mandiri siswa					✓	
9.	Kualitas soal untuk pemahaman pembelajaran Ips materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya					✓	
10.	Meningkatkan kreativitas siswa						✓
11.	Meningkatkan cara berpikir kritis siswa dalam memahami pembelajaran Ips materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya						✓
Total Skor							
Skor Minimal							
Presentase Skor							

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas, seperangkat bahan ajar interaktif berbasis *flipbook* digital Ips materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya ini dinyatakan:

<input type="checkbox"/>	Layak digunakan tanpa revisi
<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
<input type="checkbox"/>	Tidak layak

D. Komentor Saran Perbaikan

.....
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAFIDH MAJLIS DDIO
 JEMBER
 Jember, 2024
 Validator
 Dr. Mohi Sutono, M.Pd
 NIP.....

Validasi Ahli Media

Angket Validasi Media
Pengembangan Bahan Ajar Interaktif *Flipbook* Digital dalam Pembelajaran Ips Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya pada kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.

Nama Validator :
 NIP :
 Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Bahan Ajar Interaktif *Flipbook* Digital dalam Pembelajaran Ips Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:
 Skor 5 = Sangat Baik
 Skor 4 = Baik
 Skor 3 = Cukup Baik
 Skor 2 = Kurang Baik
 Skor 1 = Tidak Baik.
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penyajian bahan ajar <i>Flipbook</i> digital memenuhi kriteria kelengkapan sumber belajar				✓	
2.	Desain bahan ajar <i>flipbook</i> digital ditampilkan secara sistematis.				✓	
3.	Desain bahan ajar <i>flipbook</i> digital yang ditampilkan memiliki daya tarik siswa untuk semangat belajar				✓	
4.	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca				✓	
5.	Sistem penomoran jelas				✓	
6.	Judul, gambar dan keterangan gambar serta video dalam bahan ajar <i>flipbook</i> digital				✓	

	sesuai dengan materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya					
7	Kejelasan Gambar					
8	Kejelasan video / Animasi					
9	Bahan ajar Flipbook digital dilengkapi dengan sampul yang menarik				✓	
10	Bahan ajar Flipbook digital dilengkapi dengan kata pengantar				✓	
11	Bahan ajar Flipbook digital dilengkapi tujuan pembelajaran					✓
12	Bahan ajar Flipbook digital memiliki daftar isi					✓
13	Bahan ajar Flipbook digital menyajikan materi yang sesuai dengan materi karakteristik alam dan pemanfaatannya				✓	
14	Bahan ajar Flipbook digital dilengkapi dengan soal latihan sebagai pengukur pemahaman siswa tentang materi					✓
15	Bahan ajar Flipbook digital dilengkapi daftar pustaka					✓
Total Skor						
Skor Minimal						
Presentase Skor						

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian media diatas, seperangkat Bahan Ajar Interaktif Flipbook Digital dalam Pembelajaran Ips Materi Karakteristik Alam dan Pemanfaatannya ini dinyatakan:

<input type="checkbox"/>	Layak digunakan tanpa revisi
<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
<input checked="" type="checkbox"/>	Tidak layak

D. Komentar Saran Perbaikan

Sebaiknya revisi untuk hal-hal sebagai berikut:

- konsistensi penggunaan font, ukuran dan kelengkapan (komposisi dalam setiap sub bab)
- ukuran gambar sesuai UNESCO
- kelengkapan gambar di halaman dan gambar untuk materi / konsep / gambar

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI AHMAD CHANAN SIDDIQ
 Jember, 5... 2024
 Validator
 NIP. 196005172015031

Foto Wawancara



Foto Uji coba Pertama



Foto Uji coba Kedua



Hasil Cek plagiasi


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember Kota Plus 68136
 Telp. (0331) 487000 Fax (0331) 427000 e-mail: info@uin-khas.ac.id
 Website: www.uin-khas.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS CEK TURNITIN

Bersama ini disampaikan bahwa karya ilmiah yang disusun oleh

Nama : MIFTAKHUL JANAH
 NIM : 204101040007
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Karya Ilmiah : Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Digital Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Materi Karakteristik Alam Dan Pemanfaatannya Pada Kelas Iv Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember

telah lulus cek similarity dengan menggunakan aplikasi turnitin UIN KHAS Jember dengan skor akhir sebesar (18%)

1. BAB I	: 22 %
2. BAB II	: 22 %
3. BAB III	: 20 %
4. BAB IV	: 17 %
5. BAB V	: 9 %

Demikian surat ini disampaikan dan agar digunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 13 Mei 2024
 Penanggung Jawab Turnitin
 FTIK UIN KHAS Jember


 (Ulfa Dina Novienda, S. Sos. I. M. Pd)

NB: 1. Melampirkan Hasil Cek Turnitin per Bab.
 2. Skor Akhir adalah total nilai masing-masing BAB Kemudian di bagi 5.

Surat Selesai Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 JEMBER
 Jalan Puger No. 42 Tutul Balung Jember
 NBM : 111135090002 NPSN : 60715488
 Email : Min2jember@gmail.com
 Website : www.Min2jember.sch.id

SURAT KETERANGAN

NOMOR : B-88/ML.13.32.02/HM.01/04/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Fathunnurrohmiyati, S. Ag.

NIP : 197106211997032001

Pangkat Golongan : Pembina Tingkat I /IV b

Jabatan : Kepala Madrasah

Dengan ini menyatakan bahwa :

Dengan ini menyatakan nama berikut :

Nama : Miftakhul Janah

NIM : 204101040007

Semester : 8

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar – benar telah melakukan Penelitian Skripsi dengan Judul “PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FLIPBOOK DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN IPAS MATERI KARAKTERISTIK ALAM DAN PEMANFAATANNYA PADA KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 2 JEMBER” pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, selama 30 hari terhitung dari tanggal 29 Februari sampai dengan 28 Maret 2024.

Demikian surat keterangan ini kami buat, sekranya dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember 4 April 2024



Madrasah,

urrohmiyati.

BIODATA PENULIS



Data Diri

Nama : Miftkhul Janah
 NIM : 204101040007
 TTL : Jember, 08-Juli 2002
 Alamat : Dusun Sembungan, Desa Mlokorejo
 Kecamatan Puger Jember.
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan.
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Riwayat Pendidikan

1. SDN Mlokorejo V : 2008-2014
2. SMP Bustanul Ulum Mlokorejo : 2014-2017
3. SMK Al Kholili : 2017-2020
4. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember : 2020-2024