

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLIPBOOK* DIGITAL
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
TEMA PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP
PADA KELAS III MIMA 56 SALAFIYAH SYAFI'YAH
TEMPUREJO JEMBER**



Oleh:

AHMAD MUZAKKI ZEN

NIM: 223206040008

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

**PROGRAM MAGISTER
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLIPBOOK* DIGITAL
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
TEMA PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP
PADA KELAS III MIMA 56 SALAFIYAH SYAFI'YAH
TEMPUREJO JEMBER**

TESIS

Diajukan Kepada Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dosen Pembimbing

1. Dr. H. Abd Muhith, S.Ag., M.Pd.I.
2. Dr. Suparwoto Sapto Wahono, M.Pd.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:
AHMAD MUZAKKI ZEN
NIM: 223206040008

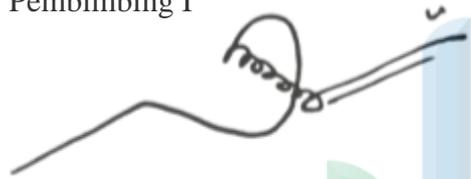
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**PROGRAM MAGISTER
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**

PERSETUJUAN

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Digital Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Kelas III MIMA 56 Salafiyah Syafi’iyah Tempurejo Jember” yang ditulis oleh Ahmad Muzakki Zen ini, telah disetujui untuk diuji dalam forum ujian tesis.

Jember, 08 Mei 2024
Pembimbing I


Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197210161998031003

Jember, 08 Mei 2024
Pembimbing II


Dr. Suparwoto Sapto Wahono, M.Pd.
NIP. 197406092007011020

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

PENGESAHAN

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Digital Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Kelas III MIMA 56 Salafiyah Syafi’iyah Tempurejo Jember” yang ditulis oleh Ahmad Muzakki Zen ini, telah disetujui untuk diuji dan di pertahankan di depan dewan penguji tesis Pascasarjana UIN KHAS Jember pada hari Jum’at tanggal 17 Mei 2024 dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

DEWAN PENGUJI

1. Ketua Penguji : Dr. Hj. St. Rodliyah, M.Pd.
2. Anggota
 - a. Penguji Utama : Dr. Andi Suhardi, M.Pd.
 - b. Penguji I : Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag., M.Pd.I.
 - c. Penguji II : Dr. Suparwoto Spto Wahono, M.Pd.



Jember, 31 Mei 2024

Mengesahkan

Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Direktur



Prof. Dr. Moch Chotib, S.Ag., M.M.

NIP. 197107272002121003

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunian-Nya sehingga perencanaan, pelaksanaan dan penyusunan tesis ini dapat diselesaikan dengan lancar. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad Shollallahu Alaihi Wasallam, semoga kita mendapatkan syafa'atnya di hari akhir kelak, amin ya robbal alamin.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan dari berbagai banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Hepni, MM. CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Prof. Dr. Moch. Chotib, S.Ag., M.M. selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Dr. Moh. Sutomo, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pascasarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Dr. H. Abd Muhith, S.Ag., M.Pd.I. selaku dosen pembimbing I dengan sabar dan sepuh hati memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.
5. Dr. Suparwoto Sapto Wahono, M.Pd. selaku dosen pembimbing II dengan sabar dan sepuh hati memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.
6. Dr. Andi Suhardi, M.Pd. sebagai penguji utama yang telah banyak memberikan saran atas kekurangan-kekurangan penelitian ini sehingga mendapatkan hasil yang lebih baik.
7. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I. selaku validator ahli materi yang telah memberikan bantuan kepada peneliti dalam proses validasi produk penelitian.
8. Dr. Andi Suhardi, M.Pd. selaku validator ahli media yang telah memberikan bantuan kepada peneliti dalam proses validasi produk penelitian.

9. Para Dosen Pascasarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu dan bimbingan dengan penuh kesabaran selama saya menempuh Pendidikan di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
10. Bapak Muhammad Thohir, S.Pd. selaku Kepala MIMA 56 yang telah memberikan izin dan kesempatan penelitian di MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember.
11. Seluruh Siswa kelas III MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember yang telah menerima saya dengan baik selama melakukan penelitian dan pengembangan ini.
12. Kedua orang tua saya, (Alm) Abi Muhaimin dan Umik Astutik Utami serta mertua saya Ayah Heru Suwanda dan Umi Falihatul Munawaroh yang telah memberikan kasih sayang dan dukungan dengan sepenuh hati, mendo'akan dengan tulus dan ikhlas.
13. Istri saya Athieqotul Jannah Annainawa yang selalu ada dalam situasi dan kondisi apapun sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) KHAS Jember dan Putri pertama saya Mehrimah Beyza Sultana Zen yang wajahnya selalu menjadi penghibur, suara ketawanya menjadi penyemangat dan pelukannya melepas penat dikala lelah.
14. Teman-teman seperjuangan Pascasarjana UIN KHAS Jember yang senantiasa memberikan motivasi dan dukungan hingga penyelesaian tesis ini.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis sangat berterimakasih apabila pembaca bersedia memberikan kritik dan saran yang membangun guna kesempurnaan penulisan tesis ini menjadi lebih baik. Penulis berharap semoga karya yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amiin ya Robbal 'Alamin

Jember, 08 Mei 2024

ABSTRAK

Ahmad Muzakki Zen, 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Digital Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Kelas III MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember. Tesis. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Pembimbing I: Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag., M.Pd.I. Pembimbing II: Dr. Suparwoto Spto Wahono, M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Flipbook* Digital, Pembelajaran Tematik Terpadu.

Pada hasil analisa kebutuhan siswa kelas III MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember yang berjumlah 21 siswa, 80% siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran tematik. 90% siswa menyukai media pembelajaran berbasis digital. 83% siswa membutuhkan inovasi media pembelajaran lain seperti media pembelajaran. Disamping itu 83% siswa tertarik dengan media pembelajaran yang dilengkapi ilustrasi menarik dalam memahami materi tematik tema 1 dan ada 91% siswa setuju jika dikembangkan media pembelajaran berupa *Flipbook* Digital untuk memudahkan memahami materi pembelajaran tematik tema Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Menguji dan mendeskripsikan validitas. (2) Menguji dan mendeskripsikan praktikalitas. (3) Menguji dan mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup.

Penelitian ini tergolong dalam metode penelitian dan pengembangan *Research and Development*. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Instrumen penelitian terdiri dari angket validasi materi/isi, validasi media pembelajaran, pedoman wawancara, lembar observasi dan dokumentasi. Analisis data terdapat tiga analisis yaitu, (1) Analisis data kevalidan melalui penilaian ahli terhadap produk yang meliputi ahli materi/isi dan ahli media. (2) Analisis data respon siswa melalui persentase hasil penyebaran angket. (3) analisis keefektifan produk menggunakan *Quasi-Experiment* jenis *one-group pretest posttest design*. Sehingga hanya meliputi satu kelompok atau kelas yang akan diberikan pretest dan posttest.

Hasil penelitian dan pengembangan memperoleh persentase 93% dengan kategori "sangat valid" dari validator media, 98% dengan kategori "sangat valid" dari validator materi. Untuk hasil tes diperoleh nilai rerata pretest 47,1 dan rerata posttest 82. Berdasarkan uji *N-Gain* dengan menggunakan *IBM SPSS Statistics 25* memperoleh rata-rata sebesar 6442 dimana $6442 > 0,7$ yang dikategorikan tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, maka media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital dapat dikatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran tematik tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.

ملخص البحث

أحمد مزكي زين، ٢٠٢٤. تطوير الوسائل التعليمية على أساس الكتاب المتحرك الرقمي في التعليم الموضوعي المتكامل حول موضوع النمو وتطور الكائنات الحية في الصف ٣ بالمدرسة الابتدائية الإسلامية المعارف ٥٦ سلفية شافعية تمبوريجو جمبر. البحث العلمي. برنامج الدراسات العليا جامعة كياهي حاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر قسم تربية مدرس المدرسة الابتدائية. تحت الإشراف: (١) الدكتور الحاج عبد المحيط الماجستير، و(٢) الدكتور سوبارووتو سابنتو واهونو الماجستير.

الكلمات الرئيسية: الوسائل التعليمية، والكتاب المتحرك الرقمي، والتعليم الموضوعي المتكامل

أساسا على نتائج تحليل احتياجات الطلاب في الصف ٣ بالمدرسة الابتدائية الإسلامية المعارف ٥٦ سلفية شافعية تمبوريجو جمبر والتي تبلغ عددها ٢١ طالبًا، واجه ٨٠٪ من الطلاب صعوبة في فهم التعليم المواضيعي. و٩٠٪ من الطلاب يحبون الوسائل التعليمية الرقمية. ويحتاج ٨٣٪ من الطلاب إلى ابتكارية الوسائل التعليمية الأخرى مثل الوسائل التعليمية. بالإضافة إلى ذلك، يهتم ٨٣٪ من الطلاب بالوسائل التعليمية المجهزة برسوم توضيحية مثيرة للاهتمام في فهم المواد الموضوعية للموضوع ١ ووافق ٩١٪ من الطلاب على تطوير الوسائل التعليمية في شكل الكتاب المتحرك الرقمي لتسهيل فهم المواد التعليمية المواضيعية حول موضوع النمو وتطور الكائنات الحية. يهدف هذا البحث إلى (١) الاختبار ووصف الصلاحية؛ و(٢) الاختبار ووصف التطبيق العملي؛ و(٣) الاختبار ووصف فعالية الوسائل التعليمية.

استخدم الباحث في هذا البحث طريقة البحث والتطوير. ونموذج التطوير المستخدم هو أددي (ADDIE) الذي يتكون من التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. وتتكون أدوات البحث من استبيانات التحقق من صحة المواد/المحتوى، والتحقق من صحة الوسائل التعليمية، ودليل المقابلة، وأوراق الملاحظة والوثائق. ويحتوي تحليل البيانات على ثلاثة تحليلات، وهي (١) تحليل بيانات الصلاحية من خلال تقييم الخبراء للمنتجات التي تشمل على خبراء المواد/المحتوى وخبراء الوسائل التعليمية. و(٢) تحليل بيانات استجابة الطلاب من خلال النسبة المئوية لنتائج توزيع الاستبيان. و(٣) تحليل فعالية المنتج باستخدام تصميم الاختبار القبلي من نوع شبه التجربة لمجموعة واحدة. بحيث يتضمن مجموعة أو فئة واحدة فقط حيث يتم إجراء الاختبار قبلي والاختبار بعدي.

أما النتائج التي حصل عليها الباحث فهي أن نسبة ٩٣٪ مع فئة "صالحة جدا" من مدققي الوسائل التعليمية، و ٩٨٪ مع فئة "صالحة جدا" من مدققي المواد. بالنسبة لنتائج الاختبار، كان متوسط درجة الاختبار القبلي ٤٧,١ ومتوسط الاختبار البعدي ٨٢. وأساسا على اختبار N-Gain باستخدام برنامج إحصائيات أي بي إم (SPSS) الإصدار ٢٥، فحصل على متوسط ٦٤٤٢ منها ٦٤٤٢ < ٠,٧ والتي تم تصنيفها على أنها عالية. بناء على هذه النتائج، يمكن القول أن وسائط التعلم القائمة على دفتر الصور المتحركة الرقمية صالحة وفعالة لاستخدامها في عملية التعليم الموضوعي حول موضوع نمو الكائنات الحية

وتطورها. digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

ABSTRACT

Ahmad Muzakki Zen, 2024. Development of Digital Flipbook Based Learning Media in Integrated Thematic Learning on The Theme of Growth and Development of Living Creatures in 3rd Grade MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember. Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program Postgraduate Program State Islamic University Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Advisor I: Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag., M.Pd.I. Advisor II: Dr. Suparwoto Sapto Wahono, M.Pd.

Keywords: Learning Media, Digital Flipbook, Integrated Thematic Learning.

In analyzing the needs of 3rd grade students at MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember, totaling 21 students, 80% of the students experienced difficulties in understanding thematic learning. 90% of the students favored digital-based learning media. 83% of the students required innovation in other learning media, such as instructional media. Additionally, 83% of the students were interested in learning media equipped with attractive illustrations to understand thematic materials in Theme 1, and 91% agreed that developing digital Flipbook-based learning media would facilitate understanding thematic learning materials on the Growth and Development of Living Creatures theme.

The objectives of this research are (1) to test and describe validity, (2) to test and describe practicality, and (3) to test and describe the effectiveness of Flipbook Digital-based learning media in Integrated Thematic Learning on the theme of Growth and Development of Living Creatures.

This research fell under the research and development method. The development model used is ADDIE, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Research instruments include content/material validation questionnaires, learning media validation questionnaires, interview guidelines, observation sheets, and documentation. Data analysis comprised three analyses: (1) Validity data analysis through expert product assessment, including content/material and media experts. (2) Student response data analysis through the percentage of questionnaire distribution results. (3) Product effectiveness analysis using a Quasi-Experiment of the one-group pretest-posttest design. Thus, it only involved one group or class that will be given pretests and posttests.

The research and development results obtained 93% with the category "very valid" from the media validator and 98% with the category "very valid" from the material validator. For test results, the average pretest score was 47.1, and the average posttest score was 82. Based on the N-Gain test using IBM SPSS Statistics 25, the average obtained was 0.6442, where $0.6442 > 0.7$, categorized as high. Based on these results, Flipbook Digital-based learning media can be valid, practical, and effective for use in the thematic learning process on the Growth and Development of Living Creatures theme.

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah Pengembangan	7
C. Tujuan Penelitian Pengembangan.....	7
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan.....	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	13
F. Asumsi dan Keterbasan Penelitian dan Pengembangan	14
G. Definisi Istilah	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu	17
B. Kajian Teori.....	34
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Model Penelitian dan Pengembangan	53
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	54
C. Uji Coba Produk.....	57
1. Desain Uji Coba	58
2. Subjek Penelitian.....	58
3. Jenis Data	58
4. Instrumen Pengumpulan Data	59
5. Teknik Analisis Data.....	62

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba67
B. Analisis Data86
C. Revisi Produk88

BAB V KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi101
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut102

Daftar Pustaka.....103

Lampiran-lampiran107

Riwayat Hidup.....154



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

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian.....	26
Tabel 3.1 <i>Flowcart</i> Prosedur Pengembangan	57
Tabel 3.2 Kriteria Skala Penilaian	59
Tabel 3.3 Instrumen Ahli Media.....	60
Tabel 3.4 Instrumen Ahli Materi.....	61
Tabel 3.5 Instrumen Respon Siswa.....	62
Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan Media.....	64
Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan Media.....	65
Tabel 3.8 Kategori Keefektifan.....	66
Tabel 4.1 Penggabungan Produk.....	72
Tabel 4.2 Hasil Penggabungan Produk	73
Tabel 4.3 Hasil Validasi Materi	77
Tabel 4.4 Hasil Validasi Media.....	79
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	81
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Skala Besar.....	83
Tabel 4.7 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	84
Tabel 4.8 Hasil keefektifan	85
Tabel 4.9 Hasil Validitas Media.....	86
Tabel 4.10 Hasil Uji Kepraktisan Media.....	87
Tabel 4.11 Hasil Uji Keefektifan Media.....	87
Tabel 4.12 Saran Perbaikan Ahli Materi Tentang Logo	89
Tabel 4.13 Saran Perbaikan Ahli Materi Tentang Penambahan Ayat Al-Qur'an..	90
Tabel 4.14 Saran Perbaikan Ahli Media Tentang Kata Pengantar dan Daftar Isi..	91
Tabel 4.15 Saran Perbaikan Ahli Media Tentang Kata Pengantar dan Daftar Isi..	92
Tabel 4.16 Saran Perbaikan Ahli Media Tentang Pedoman Penggunaan.....	93
Tabel 4.17 Saran Perbaikan Ahli Media Tentang Penambahan Sinopsis	94
Tabel 4.18 Saran Perbaikan Ahli Media Tentang Karakter	95
Tabel 4.19 Saran Perbaikan Ahli Media Tentang Animasi Kupu-kupu	96

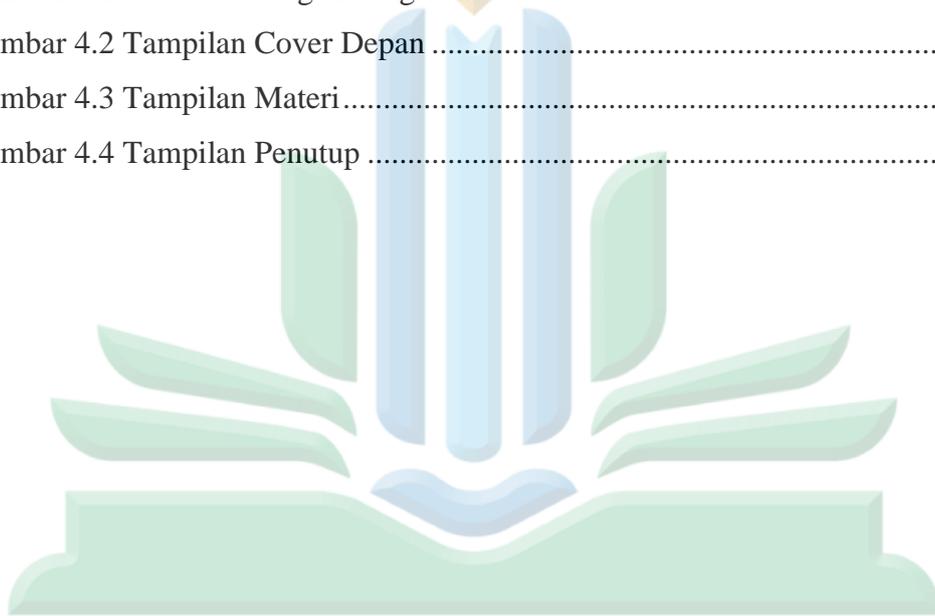
Tabel 4.20 Saran Perbaikan Ahli Media Tentang Video Mencangkok Ranting Pohon.....	97
Tabel 4.21 Saran Perbaikan Ahli Media Tentang Penambahan Kompetensi Inti	98
Tabel 4.22 Saran Perbaikan Ahli Media Tentang Penambahan Kompetensi Dasar	99
Tabel 4.23 Saran Perbaikan Ahli Media Tentang Penambahan Tujuan Pembelajaran.....	100



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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tampilan Depan Media <i>Flipbook</i> Digital	10
Gambar 1.2 Tampilan Kata Pengantar dan Daftar Isi	10
Gambar 1.3 Petunjuk Sederhan.....	11
Gambar 1.4 Tampilan Salah Satu dari 3 Subtema (Subtema 2).....	11
Gambar 1.5 Tampilan Salah Satu Soal	12
Gambar 1.6 Sinopsis Pada Halaman Terakhir	12
Gambar 4.1 <i>Flowcart</i> Pengembangan Media.....	69
Gambar 4.2 Tampilan Cover Depan	70
Gambar 4.3 Tampilan Materi.....	70
Gambar 4.4 Tampilan Penutup	71



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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Keaslian Tulisan	107
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	108
Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Penelitian	109
Lampiran 4 Instrumen Wawancara	110
Lampiran 5 Surat Permohonan Validator Ahli Media	112
Lampiran 6 Curriculum Vitae Validator Ahli Media.....	113
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Media	114
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Media	116
Lampiran 9 Surat Permohonan Validator Ahli Materi.....	118
Lampiran 10 Curriculum Vitae Validator Ahli Materi	119
Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Materi.....	120
Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Materi.....	122
Lampiran 13 Jurnal Kegiatan Penelitian	124
Lampiran 14 Surat Pernyataan Validitas Soal	125
Lampiran 15 Hasil Validitas Soal	129
Lampiran 16 Lembar Respon Siswa	133
Lampiran 17 Jawaban Respon Siswa	134
Lampiran 18 Jawaban Respon Siswa	135
Lampiran 19 Rekapitulasi Hasil <i>Pre-test</i>	137
Lampiran 20 Soal <i>Pre-test</i>	137
Lampiran 21 Jawaban Siswa Soal <i>Pre-test</i>	139
Lampiran 22 Jawaban Siswa Soal <i>Pre-test</i>	141
Lampiran 23 Soal <i>Post-test</i>	143
Lampiran 24 Jawaban Siswa Soal <i>Post-test</i>	145
Lampiran 25 Jawaban Siswa Soal <i>Post-test</i>	147
Lampiran 26 Rekapitulasi Hasil <i>Post-test</i>	149
Lampiran 27 Rekapitulasi Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	150
Lampiran 28 Hasil Uji <i>N-Gain</i>	151
Lampiran 29 Dokumentasi Kegiatan	152

Lampiran 30 Riwayat Hidup.....154

Lampiran 31 Tampilan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Digital.....156



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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran melalui teknologi digital telah menjadi topik yang semakin penting dalam dunia pendidikan. Teknologi digital telah mengubah cara kita memperoleh, mengakses, dan berbagi informasi secara signifikan. Dalam era digital saat ini, siswa tidak hanya terbatas pada pembelajaran di dalam kelas dengan buku teks konvensional, papan tulis, dan guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan. Teknologi digital telah membuka pintu untuk memperluas metode dan media pembelajaran yang tersedia bagi siswa. Dengan demikian, hal tersebut memungkinkan peningkatan dalam efektivitas dan efisiensi pembelajaran.¹

Melalui penciptaan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa. Misalnya, dengan menggunakan simulasi, permainan pembelajaran, dan multimedia interaktif dapat membantu meningkatkan antusiasme dan minat siswa dalam mempelajari hal-hal baru. Siswa dapat belajar dengan cara yang lebih efektif dan efisien serta menyenangkan, sebagai hasilnya membuat pembelajaran lebih memotivasi dan menarik siswa untuk belajar.²

Dalam perspektif berbagai macam teori-teori belajar menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang baik adalah peserta didik tidak hanya sebagai objek, tetapi juga sebagai subjek, sehingga jika hal tersebut terjadi maka diharapkan peserta didik akan lebih aktif sehingga termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan memahami penjelasan yang diberikan guru. Proses pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan psikologis peserta didik pada berbagai tingkatan usia. Proses pembelajaran akan berhasil jika pendidik

¹ Abdul Sakti, "Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital", *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik (JUPRIT)* 2, no. 2, (2023), 212-219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>

² Iskandar, dkk, "Pembelajaran Kreatif dan Inovatif di Era Digital" (Makassar: Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia, 2023), 32.

mampu untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan jenjang usia peserta didik.³

Jenjang usia siswa sekolah dasar kelas III berkisar antara usia 7-8 tahun dan berada pada tahap operasional konkret yang memiliki karakteristik belajar yang khas sehingga perlu dipertimbangkan dalam perancangan pembelajaran. Menurut Suparno, siswa yang berada pada tahap pemikiran operasional konkret sudah memiliki kecakapan berpikir logis, tetapi hanya melalui benda-benda konkret sehingga semua komponen pembelajaran perlu disesuaikan dengan kemampuan tersebut. Gaya belajarnya adalah mereka lebih suka mempelajari materi dengan contoh konkret, kasus nyata, dan pengalaman langsung daripada konsep yang abstrak. Sehingga memahami gaya belajar siswa pada tahap operasional konkret dapat membantu guru merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan kognitif mereka. Dengan menyediakan pengalaman belajar yang konkret, visual, dan praktis, guru dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih dalam terhadap konsep-konsep yang dipelajari.⁴

Pembelajaran tematik terpadu sebagai suatu konsep merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak. Pembelajaran tematik diyakini sebagai pendekatan yang berorientasi pada praktek pembelajaran terpadu secara efektif dan membantu menciptakan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami masalah yang kompleks yang ada di lingkungan sekitar dengan pandangan yang utuh dan dengan pembelajaran tematik peserta didik diharapkan memiliki kemampuan mengidentifikasi, menilai dan mengumpulkan informasi yang ada disekitar mereka secara bermakna.⁵ Salah satu materi tematik terpadu kelas III adalah tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.

³ Muhammad Hasan dkk, "*Media Pembelajaran*", (Klaten: CV Tahta Media Group, 2021), 2.

⁴ Suparno, "*Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*", (Yogyakarta: Kanisius, 2001), 11. digilib.uinkhas.ac.id

⁵ Ahmad Sulhan dan Ahmad Khalakul Khairi, "*konsep dasar pembelajaran tematik di SD*", (Mataram: CV Sanabil, 2019), 2.

Materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup melibatkan konsep-konsep sains yang kompleks sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan berbagai konsep sains, bahasa, seni, dan lainnya secara menyeluruh, karena di dalam tema ini berisi tentang pengenalan makhluk hidup, siklus hidup, proses pertumbuhan, faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan, interaksi antar makhluk hidup, manfaat makhluk hidup bagi manusia dan keanekaragaman hayati. Materi-materi ini lebih baik disajikan dengan pendekatan yang menarik dan interaktif, menggunakan media pembelajaran seperti gambar, video, cerita, permainan, dan percobaan sederhana untuk memfasilitasi pemahaman dan minat siswa terhadap tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.⁶ Salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan tersebut adalah media pembelajaran berbasis *Flipbook* digital.

Flipbook digital merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang menarik perhatian karena kombinasi antara teks, gambar, animasi, dan interaktivitas yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini bisa menjadi alat yang sangat efektif untuk pembelajaran tematik terpadu, terutama ketika topiknya berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Potensi penggunaan *flipbook* digital dalam konteks tersebut adalah interaktif dan visual, *flipbook* digital dapat menyajikan konten secara visual dan interaktif, yang memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami konsep-konsep yang kompleks, seperti siklus hidup makhluk hidup atau tahapan-tahapan pertumbuhan.⁷

Media pembelajaran ini juga didukung dengan animasi, video, dan audio yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang topik yang diajarkan. Misalnya, animasi mengenai proses fotosintesis pada tumbuhan atau video tentang perkembangan embrio pada hewan. Kelebihan media pembelajaran ini juga bisa melibatkan siswa melalui pemanfaatan fitur

⁶ Abdul Madjid, "*Pembelajaran Tematik-Terpadu*", (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 49.

⁷ Uci Dwi Cahya dkk, "*Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Abad 21*", (Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023), 19.

interaktif dalam *flipbook* sehingga siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Misalnya, dengan adanya kuis atau aktivitas interaktif, siswa dapat langsung menguji pemahaman mereka tentang materi yang telah dipelajari.⁸

Aksesibilitas dan fleksibilitas media pembelajaran Flipbook digital ini dapat diakses secara offline, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja. Hal ini juga memudahkan guru untuk membagikan materi dengan cepat dan efisien. Dengan memanfaatkan potensi-potensi ini, *flipbook* digital dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk mempelajari pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dalam konteks pembelajaran tematik terpadu.⁹

Melalui observasi awal yang dilakukan peneliti di MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember,¹⁰ menunjukkan bahwa saat proses pembelajaran yang terjadi khususnya di kelas III, peserta didik kurang minat belajar tema 1 materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran tematik terpadu, yang memberikan pemahaman mengenai makhluk hidup, siklus hidup, proses pertumbuhan, faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan, interaksi antar makhluk hidup, manfaat makhluk hidup bagi manusia dan keanekaragaman hayati.

Salah satu penyebab dari peserta didik kelas III MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember kurang minat belajar materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yaitu proses pembelajarannya masih sedikit melibatkan peserta didik dan guru kurang kreatif dalam memilih media pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan masih cenderung konvensional seperti papan tulis dan buku-buku cetak. Peserta didik lebih

⁸ Landina dan Agustina, Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa melalui Media Pembelajaran Flipbook berbasis Kasus pada Muatan IPA Kelas V SD, *Jurnal Mimbar Ilmu* 27, No. 3, (2022), 443-452 <https://doi.org/10.23887/mi.v27i3.52555>

⁹ Anandari, dkk "Development of Electronic Module: Student Learning Motivation Using The Application of Ethno Constructivism-Based Flipbook Kvisofti". *Jurnal Pedagogik*. 6, no. 2, (2019): <https://doi.org/10.33650/pjp.v6i2.584> 416-436.

¹⁰ Observasi di MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember, 01 Desember 2023.

banyak bersifat pasif, komunikasi bersifat satu arah dan aktivitas pembelajaran didominasi oleh guru, ketika guru menjelaskan materi, sedikit peserta didik yang memperhatikan. Karena media pembelajaran yang digunakan berupa buku cetak bersifat monoton sehingga kurang disukai oleh peserta didik. Seperti subtema pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan materi mencangkok ranting pohon, siswa hanya diberi penjelasan oleh guru tanpa diberikan contoh yang konkret, ketika selesai pembelajaran mereka tidak sepenuhnya memahami apa yang dimaksud dengan mencangkok ranting pohon. Dari sini diperlukan inovasi media pembelajaran karena siswa pada tahap ini cenderung lebih responsif terhadap materi pembelajaran yang disajikan secara visual, seperti gambar, diagram, dan model fisik. Visualisasi membantu mereka memahami hubungan antara konsep-konsep secara konkret.

Hasil wawancara dengan guru kelas III MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember peneliti menemukan fakta bahwa pada kenyataan di lapangan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih minim, padahal alat penunjang sudah tersedia. Bapak Saputra menyatakan bahwa ketersediaan alat penunjang untuk media pembelajaran berbasis teknologi memang tersedia tetapi masih minim penggunaannya. Wali kelas III ini lebih lanjut menyampaikan bahwa,

Sebagai wali kelas tentu saya sangat mengetahui perihal proses pembelajaran siswa saya mas, untuk media pembelajaran sebenarnya kita disediakan oleh pihak sekolah, seperti proyektor, tetapi sebagian guru tidak punya banyak waktu untuk membuat media pembelajaran yang berbasis teknologi.¹¹

Pada kesempatan lain, peneliti berkesempatan mewawancarai Bapak Muhammad Thohir selaku Kepala MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember. Seakan memperkuat pernyataan Bapak Saputra, beliau menyatakan bahwa,

Disini kami selalu berusaha menunjang kebutuhan guru guna mencapai proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa mas,

¹¹ Saputra, diwawancarai oleh Ahmad Muzakki Zen, Jember, 01 Desember 2023.

seperti menyediakan proyektor, selebihnya guru lah yang mengelola pembelajaran dikelas.¹²

Point yang dapat peneliti tangkap dari hasil wawancara di atas adalah, ketersediaan media pembelajaran sudah disiapkan oleh pihak sekolah, selanjutnya keputusan berada pada pihak guru apakah digunakan untuk proses pembelajaran dikelas atau tidak. Pembelajaran tanpa media yang menarik, akan menjadikan siswa cepat bosan dan kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Terutama pada mata pelajaran tematik tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang notabene membutuhkan contoh konkret yang dapat dihadirkan dihadapan peserta didik.

Hasil analisa kebutuhan yang didapatkan dari penyebaran angket kepada siswa kelas III MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember yang berjumlah 21 siswa diketahui bahwa 80% siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran tematik tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup melalui media pembelajaran konvensional yang diterapkan oleh guru. Seperti ceramah, bahan ajar yang digunakan papan tulis, buku ajar atau modul ajar. Sementara itu 83% siswa membutuhkan inovasi media pembelajaran lain seperti media pembelajaran berbasis *flipbook* mengenai materi tematik tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Kemudian 90% siswa menyukai media pembelajaran berbasis digital. Disamping itu 83% siswa tertarik dengan media pembelajaran yang dilengkapi ilustrasi menarik dalam memahami materi tematik tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dan ada 91% siswa setuju jika dikembangkan media pembelajaran berupa *Flipbook* Digital untuk memudahkan memahami materi pembelajaran tematik tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran dilakukan secara sistematis dan terstruktur, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi

¹² Muhammad Thohir, diwawancarai oleh Ahmad Muzakki Zen, Jember, 01 Desember 2023.

hasilnya. Dengan menggunakan model ini, diharapkan pengembangan media pembelajaran dapat lebih terarah dan efektif.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis *flipbook* digital dalam pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada kelas III MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran berbasis *flipbook* digital dalam pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada kelas III MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis *flipbook* digital dalam pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada kelas III MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menguji dan mendeskripsikan:

1. Validitas media pembelajaran berbasis *flipbook* digital dalam pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada kelas III MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember.
2. Praktikalitas media pembelajaran berbasis *flipbook* digital dalam pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada kelas III MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember.
3. Efektivitas media pembelajaran berbasis *flipbook* digital dalam pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada kelas III MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk media pembelajaran *Flipbook* digital pada pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada kelas III ini akan dikembangkan dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Cara Pengembangan Produk

Tahapan pengembangan media pembelajaran *Flipbook* ini adalah:

- a) Menginstal program utama dalam menyusun e-book.
- b) Instal program *Flip Pdf Corporate Edition 2.4.10.3*.
- c) Sebelum memasuki program utama. Persiapkan dahulu bahan ajar yang akan diubah menjadi *e-book*.
- d) Bahan ajar yang telah disiapkan didalam Microsoft word haruslah berupa bahan ajar yang telah selesai.
- e) Siapkan ruang (*space*) di dalam file tersebut agar dapat diisi dengan file berbentuk video ataupun animasi melalui program utama.
- f) Setelah semua sudah selsai convert file tersebut menjadi file berbentuk PDF.
- g) Buka program *Flip Pdf Corporate Edition 2.4.10.3*. Pilih “*New Project*” selanjutnya pilih “dokumen yang akan dijadikan bahan atau import other file kemudian klik “*Start*”.
- h) Setelah itu, akan muncul file yang akan diubah menjadi *e-book*.
- i) Untuk menambahkan file video atau animasi, tekan “*edit paged*”.
- j) Pilih halaman yang telah kita siapkan untuk ditambahkan file video atau animasi.
- k) Pilih “*add movie*” untuk menambahkan file video.
- l) Pilih area yang akan dijadikan tempat video diputar.
- m) Kemudian atur pengaturan video, untuk memilih video yang akan dimasukkan kedalam file e-book (pastikan file video berformat MP4).
- n) Atur juga pengaturan mulainya video, lihat “*when toplay*” kemudian pilih “*when click play button*” yang bearti video akan diputar ketika diklik dan lihat “*when to stop*” kemudian pilih “*when leave the page*” yang bearti video akan berhenti ketika berpindah halaman.

- o) Pilih menu “*file*” dan pilih “*save and exit*”.
- p) Maka tampilan akan menuju tampilan awal. Kemudian silakan dicek kembali *e-book* yang telah jadi tersebut.
- q) Jika file dirasa sudah cukup, maka terakhir akan kita publikasikan.
- r) Pilih menu “*publish*” selanjutnya klik *EXE*.
- s) Maka akan muncul tab baru.
- t) Pada bagian Output Folder, tekan “*browse*” untuk menentukan letak file yang siap pakai di windows explore.
- u) Jangan lupa pula ubah nama file sesuai dengan keinginan.
- v) Kemudian terakhir tekan tombol *Convert*.
- w) Selesai *E-book* siap dipakai untuk pembelajaran yang lebih menarik.

2. Pendukung Produk

Penggunaan dari perangkat lunak *FlipBook* Digital yaitu dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. Penggunaan perangkat lunak ini menjadikan tampilan media akan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, video, dan audio juga dapat disisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dalam penyampaian materi peserta didik menunjukkan keaktifan dan antusias dalam belajar

Peserta didik juga dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah demi tercapainya mutu layanan pembelajaran secara baik dan produktif pada jalannya proses pendidikan. Pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional menjadikan suatu proses kerjasama antara peserta didik dan guru sehingga terjalin interaksi dan komunikasi yang terjalin dalam keterampilan pembelajaran di kelas.¹³

¹³ Endang Kusumaningtyas, “*Fun Math With E-Book di Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Penggunaan Buku Digital*”, (Pasuruan: Caremedia Communication, 2018), 65.

3. Isi Produk

Media pembelajaran *Flipbook* Digital ini meliputi:

- a) Cover Depan

Gambar 1.1

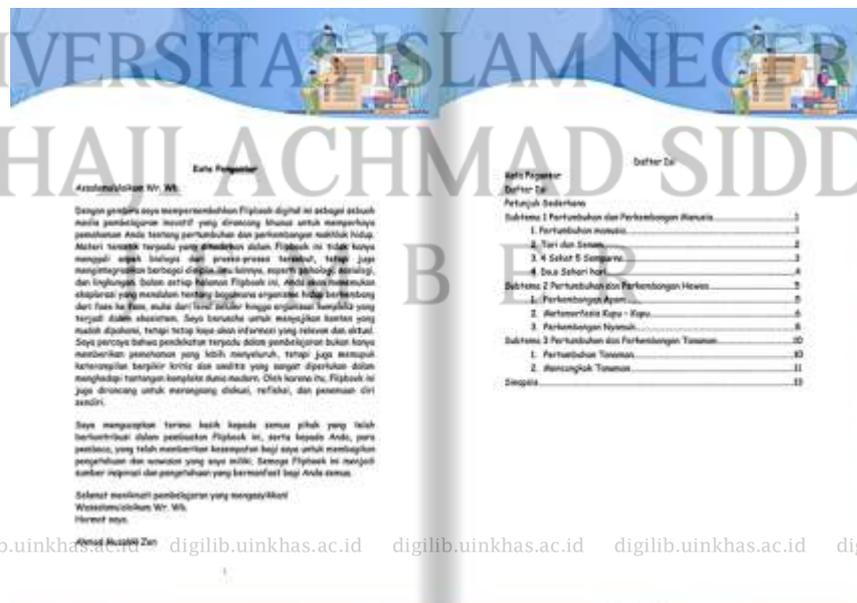
Halaman depan media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital



- b) Kata Pengantar dan Daftar Isi

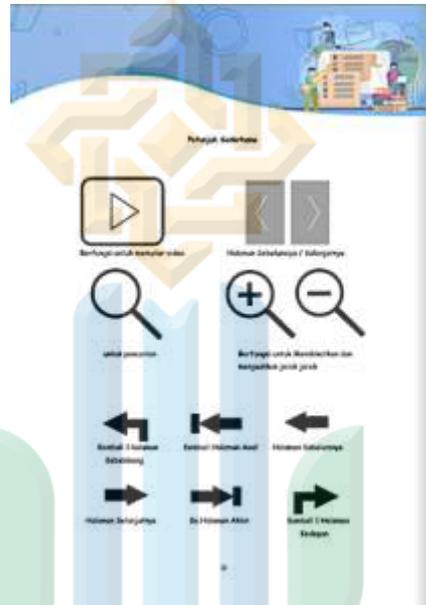
Gambar 1.2

Tampilan kata pengantar dan daftar isi



c) Petunjuk

Gambar 1.3
Petunjuk sederhana



d) Materi

Gambar 1.4

Tampilan salah satu dari 3 subtema (Subtema 2)

SISTEMA 2
PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN
HEWAN

PERKEMBANGBIAKAN AYAM

Cara ayam berkembangbiak adalah dengan bertelur. Setelah ayam akan membuat sarang sebelum bertelur. Tujuannya adalah untuk menyimpan dan membuat telur tetap hangat sehingga ketika bisa menetas. Setelah 21 hari bertelur ini.

Budi memiliki 2 kandang di peternakan ayam miliknya, 1 kandang berisi 1 ekor ayam betina dan pejantan, dan juga memiliki 5 anak ayam, jika di balik ayam menjadikan anak ayam dalam 1 kandang, maka satu kandang tersebut akan berisi 30 ekor anak ayam.

METAMORFOSIS KUPU-KUPU

Kupu-kupu merupakan salah satu serangga yang mengalami metamorfosis secara sempurna. Fase metamorfosis yang pertama adalah telur, dimana kupu-kupu dewasa berproduksi dan akan meninggalkan telurnya. Telur kupu-kupu ini berisi segala macam informasi genetik yang kupu-kupu dewasa lakukan di bawah kelopak daun untuk menjaga telur-telurnya. Setelah telur berhasil menetas, maka fase metamorfosis berikutnya adalah fase menjadi larva. Larva kupu-kupu memiliki tubuh seperti cacing namun bentuknya tidak terlalu panjang. Fase larva bertujuan untuk mengumpulkan energi sebagai bekal persiapan pada tahap metamorfosis berikutnya dengan cara banyak makan. Fase metamorfosis

e) Latihan atau Soal

Gambar 1.5

Tampilan latihan salah satu soal



f) Sinopsis

Gambar 1.6

Sinopsis pada halaman terakhir



4. Langkah-langkah Membuat Media Pembelajaran dari Aplikasi *Flipbook*

- a) Menyiapkan program pembelajaran materi dengan mengacu pada kompetensi inti, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran.
- b) Memilih *software/aplikasi Flipbook* Digital untuk membuat materi pembelajaran.
- c) Menyusun materi terlebih dahulu pada *Ms Word* selanjutnya disimpan dalam bentuk pdf.
- d) Merancang media *Flipbook* Digital dengan menggunakan data file pdf serta sumber bahan ajar lain (gambar, video, animasi, flash/swf) yang kemudian dipublish dalam bentuk link.
- e) Dibantu ahli media dan ahli materi untuk menilai *Flipbook* Digital yang sudah dibuat selanjutnya jika ada kekurangan akan direvisi kembali.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis maupun praktis.

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 peneliti selanjutnya

Sebagai bahan pertimbangan dan referensi penelitian berikutnya, sehingga dapat memperdalam analisis mengenai media pembelajaran di kelas III.

c) Pemangku Kebijakan Pendidikan

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

d) Bagi Kaprodi PGMI

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mewarnai khazanah ilmiah khususnya dalam penelitian pengembangan media pembelajaran di kelas III.

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 berbasis *Flipbook* Digital ini terdapat beberapa asumsi, yaitu:

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

2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital ini, terdapat beberapa keterbatasan, yaitu:

- a) Waktu dan usaha pembuatan media pembelajaran berbasis *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/laptop dan *handphone/smartphone*
- 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. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan biasanya dikenal dengan Istilah "*Research and Development (R&D)*," adalah metode yang digunakan dalam penelitian untuk menciptakan atau menghasilkan produk baru.

2. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah bahan atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian informasi dan peningkatan pemahaman siswa.

3. *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.

4. Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Ruang lingkup pembelajaran tematik meliputi semua kompetensi dasar dari semua mata pelajaran, kecuali agama. Mata pelajaran yang dimaksud adalah Bahasa Indonesia, PPKn, Matematika, IPA, IPS, Penjaskes, dan Seni Budaya dan Prakarya.

Berdasarkan definisi istilah di atas, maka dapat kita ketahui bahwa maksud dari pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* digital dalam pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup adalah proses menciptakan sebuah alat pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyajikan informasi dan konsep-konsep terkait pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup secara holistik dan terpadu. Dalam konteks pembelajaran tematik terpadu, *flipbook* digital ini dirancang untuk mengintegrasikan berbagai aspek pembelajaran, termasuk sains, bahasa, dan keterampilan lainnya.

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

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, peneliti mencantumkan 11 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. Agung Dian Putra (2023) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Flipbook* Digital Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar”.¹⁴ Penelitian ini menggunakan pengembangan model ADDIE. Pengembangan dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan siswa dan guru, kemudian melakukan tahap perancangan untuk mendesain bahan ajar, kemudian melakukan pengembangan bahan ajar yang telah didesain dengan validasi oleh beberapa validator, kemudian dilakukan tahap implementasi untuk menerapkan bahan ajar ke siswa, dan terakhir dilakukan evaluasi untuk mengukur keefektifan penggunaan medianya. Hasilnya, berdasarkan uji *N-Gain* diperoleh skor sebesar 57,21% yang menunjukkan bahwa *flipbook* digital cukup efektif terhadap proses pembelajaran.
2. Bilal Wegig Wirawan (2023) yang berjudul “Pengembangan *Flipbook* Dengan Pendekatan Savi Pada Mata Latih Teknik Celup Shibori Bagi Mahasiswa Autis di *London School Beyond Academy*”.¹⁵ Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan multimedia *flipbook* serta untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan multimedia *flipbook* dengan aplikasi *FlipBuilder* materi keterampilan vokasional shibori. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan

¹⁴ Agung Dian Putra, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Flipbook* Digital Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar” (Tesis: Universitas Bandar Lampung, 2023), ii.

¹⁵ Bilal Wegig Wirawan, “Pengembangan *Flipbook* Dengan Pendekatan Savi Pada Mata Latih Teknik Celup Shibori Bagi Mahasiswa Autis di *London School Beyond Academy*” (Tesis: Universitas Negeri Jakarta, 2023), ii.

pengembangan (research and development). Hasil dari penelitian ini yaitu proses pengembangan multimedia flipbook menggunakan DDD-E dengan pendekatan SAVI. Bahan ajar *flipbook* dengan pendekatan SAVI ini memberi pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik ASD pada mata latihan Teknik Celup Shibori. Berdasarkan penilaian dari hasil *posttest* dan *pretest* dari peserta didik dengan uji lapangan skala besar dapat disimpulkan cukup efektif. Nilai sebesar 59,5 dinyatakan cukup efektif untuk bahan ajar media *flipbook* digunakan oleh peserta didik meningkatkan nilai pada mata latihan Teknik Celup Shibori.

3. Dita Rosa Utami (2023) dengan judul “Pengembangan Materi Ajar E-Modul Menulis Teks Cerpen Berbasis *Flipbook Maker* Dan Metode Cerpengram Untuk Kelas IX”.¹⁶ Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan materi ajar e-modul menulis teks cerpen berbasis *flipbook maker* dan metode cerpengram untuk kelas IX SMP Negeri 24 Kerinci. Materi ajar e-modul menulis teks cerpen dikemas dalam bentuk *flipbook* digital yang bisa diakses pada komputer/laptop. E-modul berisi langkah-langkah metode Cerpengram yang ditujukan untuk pengajaran menulis teks cerpen bagi penulis pemula. Sumber data adalah siswa kelas IX, Guru bahasa Indonesia, ahli media dan ahli materi. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, wawancara, dan angket. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D). Prosedur penelitian menggunakan model penelitian dan pengembangan Borg & Gall yang dipadukan dengan Jolly & Bolitho sehingga dikelompokkan menjadi tiga tahapan penelitian utama, yaitu 1) tahap desain, 2) tahap pengembangan dan 3) tahap validasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada evaluasi tahap kedua yang diberikan oleh ahli media diperoleh skor rata-rata 3,6, sejumlah 90%, skor rata-rata 3,8, dan skor keseluruhan ahli materi sebesar 96,6% yang dapat dikualifikasikan sebagai sangat layak. Kemudian penilaian

digilib.uinkhas.ac.id¹⁶ Dita Rosa Utami, “Pengembangan Materi Ajar E-Modul Menulis Teks Cerpen Berbasis *Flipbook Maker* Dan Metode Cerpengram Untuk Kelas IX”, (Tesis: Universitas Negeri Jakarta, 2023), iv.

guru Bahasa Indonesia memberikan nilai rata-rata 3,8 dan nilai total 95,8% yang kategori sangat layak. Kategori sangat layak pada hasil uji skala kecil yang dilakukan oleh 5 siswa dengan rata-rata 3,8 dan persentase 93%. Hasil uji skala besar dengan rata-rata tingkat perolehan 3,8 dan persentase 92,8% termasuk kategori sangat layak. Materi ajar e-modul yang dikembangkan dengan cara ini dinyatakan layak digunakan.

4. Agung Priyatna (2020) yang berjudul “Pengembangan Media *Flipbook* Digital Situs Purbakala Pugung Raharjo Untuk Meningkatkan Pemahaman Sejarah Lokal Siswa”.¹⁷ Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan media pembelajaran sejarah lokal yang selama ini digunakan di sekolah; (2) Mendeskripsikan prosedur dan hasil pengembangan media flipbook digital situs purbakala Pugung Raharjo; (3) Mendeskripsikan efektivitas penggunaan media flipbook digital situs purbakala Pugung Raharjo untuk meningkatkan pemahaman sejarah lokal siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan model ADDIE. Penelitian dilakukan dalam lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Perigumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, kuisisioner, dan tes. Analisis data dilakukan dengan menggunakan *independent sample t test*. Penelitian dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Bandar Lampung. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X, dengan subjek penelitian (sanupel) yaitu kelas X MIPA I sebagai kelas eksperimen dan kelas X MIPA 2 sebagai kelas control. Hasil penelitian yang diperoleh adalah: (1) Media pembelajaran yang selama ini digunakan dalam pembelajaran sejarah yaitu media power point, sementara itu belum ada media pembelajaran khusus yang dapat menunjang pembelajaran sejarah lokal di sekolah; (2) Pengembangan produk dilakukan dalam lima tahapan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Pengembangan produk

digilib.uinkhas.ac.id¹⁷ Agung Priyatna. “Pengembangan Media *Flipbook* Digital Situs Purbakala Pugung Raharjo Untuk Meningkatkan Pemahaman Sejarah Lokal Siswa” (Tesis: Universitas Sebelas Maret Surakarta. 2020), vii.

menghasilkan sebuah media pembelajaran digital (*flipbook*) berbasis sejarah lokal situs purbakala Pugung Raharjo; (3) Hasil analisis data menggunakan uji *independent sample t test* menunjukkan nilai signifikansi yang diperoleh yaitu sebesar $0,004 < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* digital situs purbakala Pugung Raharjo efektif untuk meningkatkan pemahaman sejarah lokal siswa.

5. Bahtiar Afwan (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Materi Pertempuran 5 Jam di Kalianda untuk Meningkatkan Empati Sejarah Siswa”.¹⁸ Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan media pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Kalianda; (2) Mengembangkan media pembelajaran sejarah *flipbook* digital materi Pertempuran 5 Jam di Kalianda untuk meningkatkan empati sejarah siswa SMA Negeri 1 Kalianda; dan (3) Mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran sejarah *flipbook* digital materi Pertempuran 5 Jam di Kalianda untuk meningkatkan empati sejarah siswa SMA Negeri 1 Kalianda. Penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE, terdiri dari tahap: (1) *analyze* (2) *design*, (3) *development*. (4) *implementation*, (5) *evaluation*. Subyek penelitian adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kalianda. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket terbuka, wawancara, observasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik deskriptif kualitatif dan teknik deskriptif kuantitatif. Analisis data deskriptif kuantitatif menggunakan program analisis yakni program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media pembelajaran sejarah yang digunakan oleh guru di SMA Negeri 1 Kalianda masih bersifat konvensional yaitu berupa Power Point, Buku Teks dan LKS; (2) Pengembangan produk menggunakan desain ADDIE yang terdiri dari

¹⁸ Bahtiar Afwan “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Materi Pertempuran 5 Jam di Kalianda untuk Meningkatkan Empati Sejarah Siswa” (Tesis: Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2020), viii.

lima tahap, yakni pertama, *Analyze*. Analisis dilakukan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran sejarah untuk meningkatkan empati sejarah; kedua, *Design* atau tahap perancangan produk, yang terdiri atas dokumentasi peristiwa Pertempuran 5 Jam di Kalianda, penyesuaian kompetensi indikator dan silabus, dan merancang desain awal produk; *Development* atau tahap pengembangan produk proses validasi ahli serta uji coba produk dan 4) melakukan uji coba; *Implementation* atau tahap implementasi yaitu implementasi produk akhir atau produk final; dan *Evaluation* atau tahap evaluasi yaitu uji efektivitas pada kelas kontrol dan kelas eksperimen; (3) Efektivitas media pembelajaran *flipbook* digital menunjukkan nilai hasil uji t hasil belajar siswa dan uji t angket empati sejarah dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran sejarah *flipbook* digital materi Pertempuran 5 Jam di Kalianda terhadap empati sejarah.

6. Riska Dwi Prasasti dan Nirwana Anas (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Digital Berbasis *Flipbook* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik”.¹⁹ Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas IV MIS Al-Furqon Klumpang Kebun pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan media *flipbook* yang telah dikembangkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (RnD), yaitu penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk tertentu dan menguji efektivitasnya produk. Pengembangan media pada penelitian ini menggunakan desain penelitian ADDIE yang merupakan model pengembangan terdiri dari lima tahap meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini berkembang produk berupa media digital berbasis

¹⁹ Riska Dwi Prasasti dan Nirwana Anas “Pengembangan Media Digital Berbasis *Flipbook* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik”, *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 4, no. 3, (2023): 694-705, <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>

Flipbook pada mata pelajaran IPS yang kemudian diuji kelayakannya oleh ahli materi, ahli media, dan siswa kelas IV MIS Al-Furqon Klumpang Kebun. Subjek dari penelitian ini adalah 18 siswa kelas empat. Objek penelitian ini adalah pengembangan media digital berbasis *flipbook*. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, disimpulkan bahwa media digital berbasis *flipbook* ini memenuhi kriteria kriteria penilaian yang dibuktikan dengan skor validasi materi dengan skor 3,5 dan validasi media skor 4,0 dengan hasil rekapitulasi 3,75 termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media digital berbasis *flipbook* termasuk dalam kriteria valid dan layak digunakan sebagai bahan ajar bagi guru dan siswa.

7. Wahyuni dkk (2022) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis *Flipbook Marker* untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Anak TK Darul Iman”.²⁰ Latar belakang penelitian ini rendahnya kemampuan berfikir kreatif anak dikarenakan guru belum menggunakan bahan ajar yang tepat untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan bahan ajar tematik berbasis *flipbook marker* dan mengetahui efektifitas penggunaan bahan ajar terhadap peningkatan kemampuan berfikir kreatif anak di TK Darul Iman. Penelitian ini dilaksanakan dalam tujuh tahapan menggunakan pengembangan Borg and Gill. Tujuh tahapan meliputi meliputi 7 tahap yaitu: 1) Potensi dan Masalah, 2) Mengumpulkan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk. Subyek uji coba penelitian ini adalah kelompok A yang terdiri dari 17 siswa di TK Darul Iman. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan desain *one group pretest* dan *posttest design*. Teknik pengumpulan data bersumber dari angket ahli validasi materi, ahli validasi media, observasi, wawancara, dan

²⁰ Wahyuni, Anita Chandra, Arri Handayani. “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis *Flipbook Marker* untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Anak TK Darul Iman”, *Paudia: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 11, no. 1, (2022): 491-500, <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.11752>

dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) uji validitas ahli materi 92 dengan kategori sangat valid, uji validitas ahli media 92.14 dengan kategori sangat valid. (2) rata-rata respon anak 93.01%, (3) rata-rata respon guru 92,78% dengan kategori sangat praktis. (4) nilai uji *Paired Samples T Test* diperoleh nilai signifikansi $0.000 < 0.05$ maka hipotesis diterima. Hal ini menunjukkan bahan ajar tematik berbasis *flipbook marker* efektif untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak.

8. Rina Puspitasari dkk (2020) yang berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis Hots Berbantuan *Flipbook Marker* Sebagai Bahan Ajar Alternatif Siswa SMA”.²¹ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik dan kelayakan modul yang dikembangkan berbasis HOTS berbantuan *Flipbook Marker* sebagai bahan ajar alternatif siswa sekolah menengah atas.. Penelitian ini dilakukan dengan desain 4-D yang memiliki empat tahap yaitu tahap *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan, dan *Desseminate* (Penyebaran), namun pada penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap *Develop*. Instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli yang berisi aspek materi, aspek bahasa dan aspek media. Berdasarkan hasil uji validasi produk oleh ahli diperoleh presentase skor 84,7% untuk aspek materi, 81,0% untuk aspek bahasa, dan 81,2% untuk aspek media, sehingga total rata-rata skor adalah 82,3% termasuk ke dalam kategori sangat valid. Dengan demikian modul elektronik (e-modul) berbasis HOTS berbantuan *Flipbook Marker* menjadi produk jadi yang layak digunakan.
9. Tri Nova Hasti Yunianta dkk (2023) yang berjudul “*Development of Mathematics E-Module Using Kodular and Flipbook for Junior High*

²¹ Rina Puspitasari, Dedy Hamdani, Eko Risdianto, “Pengembangan E-Modul Berbasis Hots Berbantuan *Flipbook Marker* Sebagai Bahan Ajar Alternatif Siswa SMA”, *JKF: Jurnal Kumparan Fisika* 3, no. 3, (2020): 247-254, <https://doi.org/10.33369/jkf.3.3.247-254>

School Students: Differences".²² Penelitian kali ini merupakan penelitian penelitian dan pengembangan. Yang dipilih model pengembangannya adalah ADDIE yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Subjek pengguna media pembelajaran e-modul adalah siswa SMP. Validitas media e-modul oleh Kodular adalah 92,55% yang sangat baik. Validitas media emodul Flipbook sebesar 90,35% sangat baik. Hasil tes pada responden yang menggunakan e-modul oleh Kodular adalah 83,45% layak digunakan dan hasil e-modul oleh *Flipbook* 86,39% juga layak digunakan. E-modul Kodular memiliki siswa rata-rata skor hasil belajar sebesar 78,28, sedangkan e-modul *Flipbook* memiliki skor rata-rata sebesar 70,67. Dua e-modul dari aplikasi diperiksa, dan lima perbedaan diidentifikasi dalam karakteristik e-modul dari Kodular dan *Flipbook*, untuk mendukung pengembangan e-modul secara berkelanjutan.

10. Utin Desy Susiati dkk (2022) yang berjudul "*Development of College Student Analytical Thinking Skills Through Evaluation Learning With Flipbook Assisted E-Books*".²³ Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk membandingkan kemampuan berpikir analitis mahasiswa dalam pembelajaran evaluasi dengan dan tanpa e-book berbantuan *flipbook*. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi experimental dengan bentuk penelitian *nonequivalent control group*. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester IV. Hasil penelitian yaitu kemampuan berpikir analitis mahasiswa sesudah diberikan mata kuliah evaluasi pembelajaran matematika dengan dan tanpa e-book berbantuan *flipbook* sama baiknya. Penelitian ini mengungkap penerapan pembelajaran mata kuliah evaluasi pembelajaran matematika dengan e-book berbantuan

²² Tri Nova Hasti Yuniarta, Tatang Herman, Banu Al Wizhar, Muhammad Al Falah Kurniawan. "Development of Mathematics E-Module Using Kodular and Flipbook for Junior High School Students: Differences", *JDM: Jurnal Didaktik Matematika* 10, no. 1, (2023): 1-16, <https://doi.org/10.24815/jdm.v10i1.29730>

²³ Utin Desy Susiati, Dwi Oktaviana, Muhamad Firdaus. "Development of College Student Analytical Thinking Skills Through Evaluation Learning With Flipbook Assisted E-Books", *KREANO: Jurnal Matematika Kreatif dan Inovatif* 13, no. 2, (2022): 283-295, <https://doi.org/10.15294/kreano.v13i2.38050>

flipbook sebagai upaya dalam mengembangkan kemampuan berpikir analitis mahasiswa yang sangat diperlukan dalam menyelesaikan permasalahan di mata kuliah tersebut dimana selama ini belum ada yang melakukan penelitian di bidang tersebut. Adapun implikasi dalam penelitian yaitu dengan melakukan penerapan pembelajaran mata kuliah evaluasi pembelajaran matematika dengan e-book berbantuan *flipbook* secara maksimal dapat mengembangkan kemampuan berpikir analitis mahasiswa.

11. Zaid Zainal dkk (2021) dengan judul “*Development of Geometry Flipbook Multimedia Learning Media for Elementary School Students*”,²⁴ Penelitian ini bertujuan untuk Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia *flipbook* geometri yang cocok digunakan oleh siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian dan Pengembangan, dengan tahapan dalam penelitian ini terdiri dari; (1) analisis produk, (2) desain produk, (3) Pengembangan, validasi dan revisi. Data dikumpulkan melalui wawancara, tes, dan angket. Hasil penelitian pada tahap analisis, peneliti menemukan permasalahan melalui tes kemampuan geometri, dianalisis kurikulum, dan kebutuhan siswa. Hasil dari tahap desain yaitu perancangan papan cerita, menyiapkan isi/materi yang akan dimasukkan dalam setiap menu, dan menyusun instrumen penilaian media pembelajaran. Hasil pembangunan tahap yaitu pembuatan produk serta validasi dan revisi. Hasil ahli validasi ahli materi termasuk dalam kriteria sangat layak (96,95%). Itu hasil validasi ahli media menunjukkan kriteria sangat layak (98,18%). Itu Hasil respon keenam guru sebagai praktisi pembelajaran menunjukkan kriteria sangat layak (89,04%). Berdasarkan hasil tersebut maka dibuatlah media pembelajaran multimedia *flipbook* untuk SD siswa sekolah merupakan media pembelajaran berbasis materi geometri yang cocok di SD.

²⁴ Zaid Zainal, Abd. Halik, Muhammad Asrul Sultan, Asmirinda Resa. “Development of Geometry Flipbook Multimedia Learning Media for Elementary School Students,” *EST: Journal of Educational and Technology* 7, no. 2, (2021): 207-215, <https://doi.org/10.26858/est.v7i2.20443>

Uraian singkat dari kajian terdahulu di atas, dapat dijelaskan secara singkat melalui tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1
Persamaan Dan Perbedaan Penelitian

No	Nama/Judul/ Tahun	Hasil Penelitian	A. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Flipbook</i> Digital Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Kelas III MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember	
			Persamaan	Perbedaan
1.	2.	3.	4.	5.
1.	Agung Dian Putra, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis <i>Flipbook</i> Digital Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar, 2023.	Pada penelitian ini berdasarkan uji N-Gain diperoleh skor sebesar 57,21% yang menunjukkan bahwa <i>flipbook</i> digital cukup efektif terhadap proses pembelajaran.	Penelitian 1 dan A meneliti tentang penggunaan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran untuk siswa Sekolah Dasar. Model pengembangan menggunakan ADDIE.	Dalam penelitian 1 ini bertujuan untuk mengembangkan media <i>Flipbook</i> digital pada semua mata pelajaran siswa SD. Sedangkan penelitian A yang akan dilakukan oleh peneliti ini lebih fokus kepada pengembangan media pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> digital dalam pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada kelas III.
2.	Bilal Wegig Wirawan, Pengembangan <i>Flipbook</i> Dengan Pendekatan Savi Pada Mata Latih Teknik Celup Shibori Bagi	Berdasarkan penilaian dari hasil <i>posttest</i> dan <i>pretest</i> dari peserta didik dengan uji lapangan skala besar dapat disimpulkan	Penelitian 2 dan A meneliti tentang penggunaan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran.	Dalam penelitian 2 ini proses pengembangan multimedia <i>flipbook</i> menggunakan DDD-E dengan pendekatan SAVI untuk kelas yang bereski anak berkebutuhan khusus

	Mahasiswa Autis di <i>London School Beyond Academy</i> , 2023.	cukup efektif. Nilai sebesar 59,5 dinyatakan cukup efektif untuk bahan ajar media <i>flipbook</i> digunakan oleh peserta didik meningkatkan nilai pada mata latih Teknik Celup Shibori.		secara keseluruhan di <i>London School Beyond Academy</i> . Sedangkan penelitian A yang akan dilakukan oleh peneliti ini lebih fokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> dengan model ADDIE pada kelas III MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember.
3.	Dita Rosa Utami, Pengembangan Materi Ajar E-Modul Menulis Teks Cerpen Berbasis <i>Flipbook Maker</i> Dan Metode Cerpengram Untuk Kelas IX, 2023.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada evaluasi tahap kedua yang diberikan oleh ahli media diperoleh skor rata-rata 3,6, sejumlah 90%, skor rata-rata 3,8, dan skor keseluruhan ahli materi sebesar 96,6% yang dapat dikualifikasikan sebagai sangat layak. Kemudian penilaian guru Bahasa Indonesia memberikan nilai rata-rata 3,8 dan nilai total 95,8% yang kategori sangat layak.	Penelitian 3 dan A meneliti tentang penggunaan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran.	Dalam penelitian 3 ini dikembangkan dengan menggunakan langkah-langkah model Borg dan Gall yang dipadukan dengan Jolly dan Bolitho pada materi ajar E-Modul menulis teks cerpen berbasis <i>Flipbook Maker</i> dan metode cerpengram untuk kelas IX. Sedangkan penelitian A yang akan dilakukan oleh peneliti ini menggunakan model ADDIE pada pengembangan media pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> digital pada pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada kelas III.

		<p>Kategori sangat layak pada hasil uji skala kecil yang dilakukan oleh 5 siswa dengan rata-rata 3,8 dan persentase 93%. Hasil uji skala besar dengan rata-rata tingkat perolehan 3,8 dan persentase 92,8% termasuk kategori sangat layak. Materi ajar e-modul yang dikembangkan dengan cara ini dinyatakan layak digunakan.</p>		
4.	<p>Agung Priyatna, Pengembangan Media <i>Flipbook</i> Digital Situs Purbakala Pugung Raharjo Untuk Meningkatkan Pemahaman Sejarah Lokal Siswa, 2020.</p>	<p>Hasil analisis data menggunakan uji <i>independent sample t test</i> menunjukkan nilai signifikansi yang diperoleh yaitu sebesar $0,004 < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media <i>flipbook</i> digital situs purbakala Pugung</p>	<p>Penelitian 4 dan A meneliti tentang penggunaan teknologi dalam pengembangan situs pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.</p>	<p>Dalam Penelitian 4 ini bertujuan untuk mengembangkan media <i>Flipbook</i> digital pada situs purbakala pugung raharjo untuk meningkatkan pemahaman sejarah lokal siswa. Sedangkan penelitian A yang akan dilakukan oleh peneliti ini lebih fokus kepada pengembangan media pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> digital pada pembelajaran</p>

		Raharjo efektif untuk meningkatkan pemahaman sejarah lokal siswa.		tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada kelas III.
5.	Bahtiar Afwan, Pengembang Media Pembelajaran <i>Flipbook</i> Digital Materi Pertempuran 5 Jam di Kalianda untuk Meningkatkan Empati Sejarah Siswa, 2020.	Efektivitas media pembelajaran <i>flipbook</i> digital menunjukkan nilai hasil uji t hasil belajar siswa dan uji t angket empati sejarah dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran sejarah <i>flipbook</i> digital materi Pertempuran 5 Jam di Kalianda terhadap empati sejarah.	Penelitian 5 dan A meneliti tentang penggunaan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.	Dalam Penelitian 5 ini bertujuan untuk mengembangkan media <i>Flipbook</i> digital pada materi pertempuran 5 jam di kalianda untuk meningkatkan empati sejarah siswa. Sedangkan penelitian A yang akan dilakukan oleh peneliti ini lebih fokus kepada pengembangan media pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> digital pada pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada kelas III.
6.	Riska Dwi Prasasti dan Nirwana Anas, Pengembang Media Digital Berbasis <i>Flipbook</i> Untuk Meningkatkan	Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, disimpulkan bahwa media digital berbasis <i>flipbook</i> ini memenuhi kriteria penilaian yang	Penelitian 6 dan A meneliti tentang penggunaan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran untuk siswa Sekolah Dasar. Model pengembangan menggunakan ADDIE.	Dalam Penelitian 6 ini bertujuan untuk mengembangkan media <i>Flipbook</i> digital pada materi kelas IV untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. Sedangkan penelitian A yang

	n Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik, 2023.	dibuktikan dengan skor validasi materi dengan skor 3,5 dan validasi media skor 4,0 dengan hasil rekapitulasi 3,75 termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media digital berbasis <i>flipbook</i> termasuk dalam kriteria valid dan layak digunakan sebagai bahan ajar bagi guru dan siswa.		akan dilakukan oleh peneliti ini lebih fokus kepada pengembangan media pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> digital pada pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada kelas III.
7.	Wahyuni, Anita Candra DS dan Arri Handayani, Pengembang Bahan Ajar Tematik Berbasis <i>Flipbook</i> Marker untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Anak TK Darul Iman, 2022.	(1) uji validitas ahli materi adalah 92 dengan kategori sangat valid, uji validitas ahli media sebesar 92,14 dengan kategori sangat valid. (2) rata-rata respon anak sebesar 93,01%, (3) rata-rata respon guru sebesar 92,78% dengan sangat praktis kategori (4) nilai <i>Paired</i>	Penelitian 7 dan A meneliti tentang penggunaan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran.	Dalam Penelitian 7 ini bertujuan untuk mengembangkan media <i>Flipbook</i> digital pada pembelajaran tematik terpadu untuk kemampuan berfikir kreatif anak TK darul iman. Sedangkan penelitian A yang akan dilakukan oleh peneliti ini lebih fokus kepada pengembangan media pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> digital pada pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan

		<p><i>Samples T Test</i> diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka hipotesis diterima. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar tematik berbasis <i>flipbook</i> marker efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak.</p>		perkembangan makhluk hidup pada kelas III.
8.	<p>Rina Puspitasari, Dedy Hamdani dan Eko Risdianto, Pengembang an E-Modul Berbasis Hots Berbantuan <i>Flipbook</i> <i>Marker</i> Sebagai Bahan Ajar Alternatif Siswa SMA, 2020.</p>	<p>validasi produk oleh ahli diperoleh presentase skor 84,7% untuk aspek materi, 81,0% untuk aspek bahasa, dan 81,2% untuk aspek media, sehingga total rata-rata skor adalah 82,3% termasuk ke dalam kategori sangat valid. Dengan demikian modul elektronik (e-modul) berbasis HOTS berbantuan <i>Flipbook</i> <i>Marker</i> menjadi produk jadi</p>	<p>Penelitian 8 dan A meneliti tentang penggunaan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran.</p>	<p>Dalam penelitian 8 ini dikembangkan dengan menggunakan model 4D pada materi elastisitas dan hukum hooke untuk siswa SMA. Sedangkan penelitian A yang akan dilakukan oleh peneliti ini menggunakan model ADDIE pada pengembangan media pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> digital pada pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada kelas III.</p>

		yang layak digunakan		
9.	Tri Nova Hasti Yuniarta, Tatang Herman, Banu Al Wizhar dan Muhammad Al-Falah Kurniawan, <i>Development of Mathematics E-Module Using Kodular and Flipbook for Junior High School Students: Differences</i> , 2023.	Validitas media e modul oleh Kodular adalah 92,55% sangat baik. Validitas media emodul <i>Flipbook</i> sebesar 90,35% sangat baik. Hasil tes pada responden adalah 83,45% layak digunakan dan hasil e- modul oleh <i>Flipbook</i> 86,39% juga layak digunakan. Rata-rata skor E-modul Kodular 78,28, sedangkan e-modul <i>Flipbook</i> memiliki skor rata-rata sebesar 70,67.	Penelitian 9 dan A meneliti tentang penggunaan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.	Dalam penelitian 9 ini dikembangkan materi matematika untuk siswa SMP. Sedangkan penelitian A yang akan dilakukan oleh peneliti ini mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> digital pada pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada kelas III.
10.	Utin Desy Susiati, Dwi Oktaviana dan Muhammad Firdaus, <i>Development of College Student Analytical Thinking Skills Through Flipbook Evaluation</i>	Hasil dalam penelitian yaitu dengan melakukan penerapan pembelajaran mata kuliah evaluasi pembelajaran matematika dengan e-book berbantuan <i>flipbook</i> secara maksimal	Penelitian 10 dan A meneliti tentang penggunaan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.	Dalam penelitian 10 ini dikembangkan materi evaluasi pembelajaran untuk mahasiswa. Sedangkan penelitian A yang akan dilakukan oleh peneliti ini mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> digital pada pembelajaran

	<i>Learning With Flipbook Assisted E-Books</i> , 2022.	dapat mengembangkan kemampuan berpikir analitis mahasiswa.		tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada kelas III.
11.	Zaid Zainal, Abd. Halik, Muhammad Asrul Sultan dan Asmirinda Resa, <i>Development of Geometry Flipbook Multimedia Learning Media for Elementary School Students</i> , 2021.	Hasil validasi ahli materi termasuk dalam kriteria sangat layak (96,95%). hasil validasi ahli media menunjukkan kriteria sangat layak (98,18%). Hasil respon keenam guru sebagai praktisi pembelajaran menunjukkan kriteria sangat layak (89,04%). Berdasarkan hasil tersebut dibuatlah media pembelajaran multimedia <i>flipbook</i> untuk siswa SD.	Penelitian 11 dan A meneliti tentang penggunaan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.	Dalam penelitian 11 ini dikembangkan materi geometri dalam mata pelajaran matematika. Sedangkan penelitian A yang akan dilakukan oleh peneliti ini mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>flipbook</i> digital pada pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada kelas III.

Berdasarkan uraian pada tabel di atas, peneliti menetapkan fokus penelitian ini pada pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* digital pada pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada kelas III MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember.

B. Kajian Teori

a. Pembelajaran Tematik Terpadu

1) Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu atau terintegrasi yang melibatkan beberapa mata pelajaran yang di ikat dalam tema-tema tertentu.²⁵ Pembelajaran ini melibatkan beberapa Kompetensi Dasar (KD), hasil belajar dan indikator dari suatu mata pelajaran atau bahkan beberapa mata pelajaran. Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses dan waktu, aspek kurikulum, dan aspek belajar mengajar.

Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.²⁶

Poerwadarminta menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan.²⁷

Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah.²⁸

²⁵ Abdul Munir dkk, *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, 2005), 3.

²⁶ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 254.

²⁷ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 80.

²⁸ Abd. Kadir dkk, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2014), 1.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa.

Pembelajaran tematik terpadu merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran dan memungkinkan siswa secara individu maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep dan prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, serta autentik. Pembelajaran ini cocok untuk diterapkan pada peserta didik tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau Sekolah Dasar (SD), alasan tersebut menurut Piaget, karena anak usia 7-11 tahun berada pada usia Sekolah Dasar yang biasa dinyatakan dengan masa operasional kongkret, secara umum telah mampu mengembangkan kemampuan berpikir sistematis, akan tetapi hal tersebut dapat terjadi apabila mereka dapat melakukan kontak terhadap obyek dan aktivitas yang bersifat kongkret. Pada usia tersebut peserta didik dapat berpikir berdasarkan pengalaman nyata, sehingga pembelajaran tematik terpadu sangat cocok jika diterapkan di madrasah Ibtidaiyah.²⁹

2) Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu memiliki konsep dasar, baik konsep dasar filosofis, konsep dasar yuridis, konsep dasar psikologis.³⁰ Pembelajaran terpadu tipe *integrated* adalah tipe pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan antar bidang studi, menggabungkan bidang studi dengan cara menetapkan prioritas kurikuler dan menemukan keterampilan, konsep, dan sikap yang

²⁹ Abd Muhith, "Problematika Pembelajaran Tematik Terpadu", *IJIT: Indonesian Journal of Islamic Teaching* 1, no. 1, (2018): 45-61,

<https://jurnalpasca.uinkhas.ac.id/index.php/IJIT/article/view/23>.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

³⁰ Abd Muhith, *Manajemen Mutu Pembelajaran Tematik*, (Jember: Al-Bidayah, 2017), 102-120

saling tumpang tindih dalam beberapa bidang studi. Fokus pengintegrasian pada sejumlah keterampilan belajar yang ingin dilatihkan oleh seorang guru kepada siswanya dalam suatu unit pembelajaran untuk ketercapaian materi pelajaran (content).

Adapun definisi pembelajaran tematik terpadu itu sendiri adalah:³¹

- a) Pembelajaran tematik terpadu dilaksanakan dengan prinsip keterpaduan yang menggunakan tema sebagai pemersatu.
- b) Kegiatan pembelajaran memadukan Kompetensi Dasar dari beberapa muatan pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka.
- c) Pembelajaran tematik terpadu bermanfaat untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik, karena saat peserta didik memahami berbagai konsep dapat melalui pengalaman langsung dan menghubungkan dengan konsep lain yang telah dikuasai sebelumnya.
- d) Tematik terpadu disusun berdasarkan gabungan proses integrasi.

Keterampilan-keterampilan belajar itu menurut Fogarty meliputi keterampilan berpikir, keterampilan sosial, dan keterampilan mengorganisir.³²

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan prinsip keterpaduan yang menggunakan tema sebagai pemersatu dan bertujuan untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik.

3) Tujuan Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu sebagaimana dijelaskan pada pembahasan sebelumnya bahwa pembelajaran tematik terpadu

³¹ Kemendikbud, *Panduan Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar, 2016), 9.

³² Trianto, *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2009), 49.

merupakan pola pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, nilai dan sikap dan pembelajaran dengan menggunakan tema. Dengan demikian, pembelajaran tematik diarahkan agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Dengan menerapkan pembelajaran tematik, siswa dan guru banyak mendapat manfaat, diantaranya:³³

- a) Pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik terhadap realitas sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualnya. Dari proses pembelajaran yang dilalui, peserta didik mengembangkan sejumlah pengalaman, membangun pengetahuan, dan pada akhirnya mengembangkan konsep baru tentang suatu realitas.
- b) Melalui pembelajaran tematik proses mental anak bekerja secara aktif dalam menghubungkan informasi yang terpisah-pisah menjadi satu kesatuan yang utuh.
- c) Pembelajaran tematik mampu meningkatkan keeratn hubungan antar peserta didik. Tema-tema pembelajaran yang erat hubungannya dengan pola kehidupan sosial, sangat membantu peserta didik agar mampu beradaptasi dan berganti peran dalam melakukan aktivitas yang berbeda.
- d) Pembelajaran tematik membantu guru dalam meningkatkan profesionalismenya.
- e) Pembelajaran tematik menumbuhkan kecermatan dan keseriusan guru, baik dalam menemukan tema yang kontekstual, merancang perencanaan pembelajaran, menyiapkan metode pembelajaran yang tepat, merumuskan tujuan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran secara konsisten dengan tema pembelajaran, sampai menyusun instrumen evaluasi yang relevan dengan kegiatan pembelajaran. Dalam penerapan pembelajaran tematik integratif di SD/MI sendiri tidak terlepas dari tujuan pembelajaran yang ingin

³³ Abdul Munir dkk, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), 15-17.

dicapai. Kemendikbud dalam *Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013* menguraikan tujuan pembelajaran tematik sebagai berikut:³⁴

- a) Mudah memusatkan perhatian pada suatu tema atau topik tertentu.
- b) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- c) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- d) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- e) Lebih bergairah dalam belajar karena siswa dapat berkomunikasi dalam situasi nyata seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
- f) Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- g) Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih.
- h) Budi pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuhkembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran tematik di antaranya sebagai peningkatan pemahaman konseptual terhadap realitas sesuai dengan tahap perkembangan intelektualnya, pembelajaran tematik dapat membantu guru dalam meningkatkan profesionalismenya, pembelajaran tematik dapat mendorong siswa untuk bekerja secara aktif dalam pembelajaran,

³⁴ Kemdikbud, Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 SD Kelas IV, Diterbitkan Oleh Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Kebudayaan dan Penjamin Mutu Pendidikan, 2012), 198.

pembelajaran tematik mampu meningkatkan keeratan hubungan antar peserta didik, dan dapat menumbuhkan kecermatan dan keseriusan guru dalam menemukan konsep, merancang perencanaan pembelajaran, menentukan dan menyiapkan metode pembelajaran, sampai dengan menyusun instrumen evaluasi yang relevan dengan Kompetensi Dasar.

4) Prinsip Dasar Pembelajaran Tematik Terpadu

Beberapa prinsip yang berkenaan dengan pembelajaran tematik terpadu sebagai berikut:³⁵

- a) Pembelajaran tematik terpadu memiliki satu tema yang aktual, dekat dengan dunia siswa dan ada dalam kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi alat pemersatu materi yang beragam dari beberapa mata pelajaran.
- b) Pembelajaran tematik terpadu perlu memilih materi beberapa mata pelajaran yang mungkin saling terkait. Dengan demikian, materi-materi yang dipilih dapat mengungkapkan tema secara bermakna. Mungkin terjadi, ada materi pengayaan horizontal dalam bentuk contoh aplikasi yang tidak muat dalam standar isi. Namun perlu diingat, penyajian materi pengayaan seperti ini perlu dibatasi dengan mengacu pada tujuan pembelajaran.
- c) Materi pembelajaran yang dapat dipadukan dalam satu tema selalu mempertimbangkan karakteristik siswa seperti minat, kemampuan, kebutuhan, dan pengetahuan awal.
- d) Materi pelajaran yang dipadukan tidak terlalu dipaksakan. Artinya, materi yang tidak mungkin dipadukan tidak perlu dipadukan.

Pada dasarnya prinsip adalah patokan atau acuan yang harus ada didalam pembelajaran. Maka dalam pembelajaran tematik terpadu harus terdapat prinsip-prinsip sebagai berikut:

³⁵ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, 89.

- a) Pembelajaran tematik memiliki satu tema yang aktual, dekat dengan dunia peserta didik dan terdapat dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Pembelajaran tematik perlu memilih materi pelajaran yang saling keterkaitan satu dengan yang lainnya.
- c) Materi yang disajikan dapat dipadukan dalam satu tema selalu mempertimbangkan karakteristik peserta didik.
- d) Materi pembelajaran yang dipadukan tidak terlalu memaksakan, artinya materi yang tidak memiliki keterpaduan tidak perlu dipadukan.

5) Karakteristik Model Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar memiliki berbagai karakteristik atau ciri khas. Adapun karakteristik lainnya adalah sebagai berikut:³⁶

a) *Anak didik sebagai pusat pembelajaran*

Anak sebagai pelaku utama pendidikan. Semua arah dan tujuan pendidikan harus disesuaikan dengan kebutuhan anak didik, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator yang memfasilitasi yang dibutuhkan anak didik dalam mengembangkan dirinya sesuai dengan minat dan motivasinya. Guru harus memberikan kemudahan-kemudahan kepada anak didik untuk melakukan aktivitas belajar. Pendekatan belajar progresivisme, konstruktivisme maupun humanisme sebagaimana disebutkan di atas lebih banyak menempatkan anak didik sebagai subjek belajar, sehingga proses pembelajaran berpusat pada anak didik (student centered education).

b) *Memberikan pengalaman langsung (direct experience)*

Anak didik diharap mengalami sendiri proses pembelajarannya dari persiapan, proses sampai produknya. Hal demikian hanya terjadi

³⁶ Abd. Kadir dkk, *Pembelajaran Tematik*, 22-24.

bilamana anak didik dihadapkan pada situasi yang nyata yang tidak lain adalah lingkungan anak didik sendiri.

c) Menghilangkan batas pemisahan antar mata pelajaran

Sesuai dengan karakter pembelajaran tematik yang terintegrasi, maka pemisahan antara berbagai mata pelajaran menjadi tidak jelas. Mata pelajaran disajikan dalam satu unit atau tema, dalam arti bahwa satu unit atau tema ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran.

d) Fleksibel (luwes)

Pembelajaran tematik dilakukan dengan menghubungkan-hubungkan antara pengetahuan yang satu dengan pengetahuan lain, atau menghubungkan antara pengalaman yang satu dengan pengalaman yang laain, bahkan menghubungkan-hubungkan antara pengetahuan satu dengan pengalaman dan sebaliknya. Lebih-lebih sangat ditekankan bilamana yang perlu dihubungkan adalah pengetahuan dan pengalaman yang sudah dimiliki oleh anak didik. Untuk keperluan guru mempunyai lahan yang luas untuk berimprovisasi dalam menyajikan materi pelajaran dan sangat leluasa dalam memilih strategi dan metode pembelajaran.

e) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan anak didik

Sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik yang harus disesuaikan dengan kebutuhan anak, maka pembelajaran tematik tentunya memberikan dorongan untuk timbulnya minat dan motivasi belajar anak didik dan anak didik dapat memperoleh kesempatan banyak untuk mengoptimalkan potensi yang telah dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

f) Menggunakan prinsip PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan)

Pembelajaran tematik berangkat dari prinsip bahwa belajar itu harus melibatkan anak didik secara aktif dalam mengembangkan kreativitas anak didik tetapi juga mencapai sasaran. Semua prinsip

tersebut harus ditata dalam susunan yang menyenangkan supaya tetap menggairahkan anak dan tidak membosankan. Pembelajaran yang demikian akhirnya akan menimbulkan dorongan minat dan motivasi anak didik.

g) *Holistik*

Bahwa pembelajaran tematik bersifat integred, dan satu tema di lihat dari berbagai perspektif. Suatu gejala yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran terpadu diamati dan dikaji dari beberapa bidang kajian sekaligus, tidak dari sudut pandang yang berkotak-kotak, sehingga memungkinkan anak didik untuk memahami suatu gejala/fenomena dari segala sisi. Hal ini sebagai modal yang sangat baik untuk menjadi lebih bijak menyikapi setiap kejadian yang dia hadapi/ alami.

h) *Bermakna, yaitu meningkatkan kebermaknaan (maeningfull) pembelajaran*

Bahwa pembelajaran akan semakin bermakna bilamana memberikan kegunaan bagi anak didik. Kebermaknaan pembelajaran itu ditunjukkan dengan terbentuknya suatu jalinan antar konsep yang saling berhubungan antara pengetahuan dan pengalaman sebagaimana disebutkan di atas.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik diantaranya:

- a. Pembelajaran berpusat pada siswa. Yang artinya dalam pembelajaran siswa sebagai pelaku utama pendidikan. Semua kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.
- b. Pembelajaran memberikan pengalaman langsung. Dengan memberikan pengalman langsung, siswa diharapkan dapat memhami hal-hal yang lebih abstrak nantinya.
- c. Menghilangkan batas pemisah antar mata pelajaran. yaitu dalam pembelajaran tematik batas pemisah antar mata pelajaran menjadi

- tidak jelas karena pembelajaran tematik berpusat pada tema-tema yang saling berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.
- d. Fleksibel. Artinya pembelajaran tematik dilakukan dengan menghubungkan antara pengetahuan yang satu dengan pengetahuan lain, pengalaman yang satu dengan pengalaman yang lain dan pengetahuan dengan pengalaman siswa.
 - e. Hasil belajar sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik. Artinya karakteristik pembelajaran tematik menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu pembelajaran tematik harus mampu mendorong dan memotivasi belajar siswa dan dapat memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada siswa dalam mengembangkan potensi dan bakat yang ada pada dirinya.
 - f. Menggunakan prinsip PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan). Pembelajaran tematik harus melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran dan efektif dalam memberikan materi serta ditata dalam suasana yang menyenangkan sehingga pembelajaran tidak akan terlihat membosankan dan memotivasi peserta didik untuk mendorong minat dalam belajar.
 - g. Holistik, yaitu pada pembahasan suatu masalah dalam pembelajaran tematik, guru harus mengkaji suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang yang berbeda dan tidak tekotak-kotak.
 - h. Outentik. Yang artinya Pembelajaran tematik memungkinkan siswa untuk memahami secara langsung konsep dan prinsip yang ingin dipelajari.

6) Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu dalam penerapannya memiliki beberapa kelebihan. Adapun kelebihan pembelajaran tematik terpadu menurut Depdikbud antara lain sebagai berikut:³⁷

- a) Pengalaman dan kegiatan belajar siswa relevan dengan tingkat perkembangannya.
- b) Kegiatan yang dipilih sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.
- c) Kegiatan belajar bermakna bagi siswa, sehingga hasilnya dapat bertahan lama.
- d) Keterampilan berpikir siswa berkembang dalam proses pembelajaran terpadu.
- e) Kegiatan belajar mengajar bersifat pragmatis sesuai lingkungan siswa.
- f) Keterampilan sosial siswa berkembang dalam proses pembelajaran terpadu, keterampilan sosial ini antara lain: kerja sama, komunikasi, dan mau mendengarkan pendapat orang lain.

Kelebihan lainnya yang terdapat pada pembelajaran tematik di antaranya:³⁸

- a) Memudahkan pemusatan perhatian pada satu tema tertentu.
- b) Anak didik mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antara isi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- c) Pemahaman materi mata pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- d) Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
- e) Lebih dapat dirasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- f) Siswa lebih bergairah karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam suatu mata pelajaran dan sekaligus dapat mempelajari mata pelajaran lain.
- g) Guru dapat menghemat waktu sebab mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus, dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, dan waktu selebihnya dapat dimanfaatkan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan materi.

³⁸ Abd. Kadir dkk, *Pembelajaran Tematik*, 7.

Pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan, menurut Indrawati pembelajaran tematik juga memiliki keterbatasan atau kekurangan, terutama dalam pelaksanaannya, yaitu pada perencanaan dan pelaksanaan evaluasi yang lebih banyak menuntut guru untuk melakukan evaluasi proses, dan tidak hanya evaluasi dampak pembelajaran langsung saja.³⁹ Kekurangan yang menyolok dalam pembelajaran tematik antara lain:⁴⁰

- a) Pembelajaran menjadi lebih kompleks dan menuntut guru untuk mempersiapkan diri sedemikian rupa supaya ia dapat melaksanakannya dengan baik.
- b) Persiapan yang harus dilakukan oleh guru pun lebih lama. Guru harus merancang pembelajaran tematik dengan memperhatikan keterkaitan antara berbagai pokok materi tersebar di beberapa mata pelajaran.
- c) Menuntut penyediaan alat, bahan, sarana dan prasarana untuk berbagai mata pelajaran yang dipadukan secara serentak. Pembelajaran tematik berlangsung dalam satu atau beberapa session. Pada tiap session dibahas beberapa pokok dari beberapa mata pelajaran, sehingga alat, bahan, sarana dan prasarana harus tersedia sesuai dengan pokok-pokok mata pelajaran yang disajikan.

Terlepas dari berbagai kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada pembelajaran tematik, dalam pembelajarannya tematik diharapkan agar anak didik mendapatkan hasil belajar yang optimal dan maksimal dan menghindari kegagalan pembelajaran yang masih banyak terjadi dengan model pembelajaran lain.

b. Media Pembelajaran

1) Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan

³⁹ Trianto. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*, 90.

⁴⁰ Abd. Kadir dkk, *Pembelajaran Tematik*, 26-27.

melalui saluran (media) tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran (media) dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan prosedur media. Salurannya adalah media pembelajaran dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru.

Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna untuk mencapai tujuan pengajaran. Media pembelajaran adalah alat untuk mempermudah dan memberikan daya tarik dalam proses pembelajaran antara guru dan siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.⁴¹ Media pembelajaran seperti yang telah dijelaskan di atas, berdasarkan tujuan praktis yang akan dicapai dapat dibedakan menjadi tiga yaitu:

a) Media Grafis

Media grafis adalah suatu jenis media yang menuangkan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk symbol-simbol komunikasi verbal. Artinya perlu dipahamani dengan benar, agar proses penyampaian pesannya dapat berhasil dengan baik dan efisien. Selain itu fungsi media grafis untuk menarik perhatian, memperjelas sajian. Bentuk-bentuk media grafis seperti: gambar yang berupa angka dan huruf, sketsa, diagram, bagan, kartun, tulisan/poster, papan bulletin.

b) Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran, pesan yang disampaikan melalui audio dituangkan ke dalam lambinglambang auditif. Beberapa media yang dapat dimasukkan ke dalam kelompok media audio diantaranya: radio, alat perekam, alat pekam pita kaset.

c) Media Proyeksi diam dan gerak

⁴¹ Suparwoto, Sapto Wahono dan Kholidatul Afifah, "The Record Of Using Picture Series To Develop Students'writing Skills". *English Review: Journal of English Education*, 10(3), 2022, 965-974. <https://doi.org/10.25134/erjee.v10i3.6830>

Media proyeksi diam memiliki persamaan dengan media grafis, dalam arti dapat menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Bahan-bahan grafis banyak digunakan dalam media proyeksi diam. Media proyeksi gerak, pembuatannya juga memerlukan bahan-bahan grafis, misalnya untuk lembar peraga. Dengan menggunakan perangkat komputer (multimedia), rekayasa proyeksi gerak lebih dapat bervariasi, dan dapat dikerjakan hampir keseluruhannya menggunakan perangkat komputer.⁴²

Dalam pemilihan media ada beberapa pertimbangan atau kriteria yang dapat digunakan juga dapat terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam pemilihan media pembelajaran adanya 2 kriteria yaitu kriteria umum dan kriteria khusus. Kriteria umum yang perlu diperhatikan yakni adanya tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan materi, karakteristik siswa, gaya belajar siswa (audikatif, visual, kinestetik), lingkungan dan tersedianya fasilitas yang mendukung. Sementara itu, kriteria khusus yang perlu diperhatikan dalam memilih media yaitu: apakah materinya penting dan berguna untuk siswa, dapat menarik minat belajar siswa, ada kaitannya langsung dengan tujuan pembelajaran, bahan yang digunakan memenuhi kualitas.⁴³

c. Pengembangan

1) Hakikat Pengembangan

Penelitian dan pengembangan atau disebut dengan R&D (*Research and Development*) merupakan metode penelitian dan pengembangan dengan menghasilkan produk tertentu melalui uji coba. Soenarto berpendapat bahwa untuk menghasilkan produk-produk pendidikan dan pembelajaran dan memvalidasinya maka diperlukan penelitian pengembangan sebagai salah satu proses menjawab

⁴² Asroul Mais, *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*, (Jember: Pustaka Abadi, 2016), 26.

⁴³ Nizwardi Jalinus, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), 18.

kebutuhan Pendidikan yang terus berkembang.⁴⁴ Selain itu menurut Seel and Richey berpendapat penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai penelitian dengan desain sistematis, pengembangan melalui proses dengan tujuan menghasilkan produk pembelajaran melalui validitas, uji coba dan efektivitas.⁴⁵ Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan produk media pembelajaran, alat dan strategi melalui beberapa tahapan yaitu uji coba produk, validasi dari beberapa ahli dan uji coba hasil serta efektifitas produk yang sudah diuji cobakan.

Sejalan dengan itu, Borg and Gall memberikan definisi penelitian pengembangan mempunyai proses mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan atau disebut dengan siklus R&D dapat dikategorikan menjadi beberapa Langkah yaitu: mengidentifikasi atau mempelajari temuan produk pengembangan, mengembangkan produk hasil temuan, menguji hasil produk pengembangan, merevisi dan memperbaiki masukan dari hasil uji coba produk. Siklus ini di ulang-ulang sampai menemukan pola yang cocok untuk hasil produk untuk penelitian Pendidikan.⁴⁶ Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan R&D adalah proses menghasilkan dan mengembangkan suatu produk dan melengkapi produk yang sudah ada.

Ada beberapa tahapan dalam penelitian pengembangan R&D yaitu:

- a) Tahap analisis model meliputi identifikasi kebutuhan, tujuan, tugas, konten dan keterampilan.

⁴⁴ I Made Teguh and I Nyoman Jampel Ketut Pudjawan, "Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model ADDIE," Seminar Nasional Riset Inovatif IV, 2015, 208.

⁴⁵ Edi Irawan dan Tatik Sutarti, "Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan", digilib.uinkhas.ac.id (Sleman: CV. Budi Utama, 2017), 13. <https://books.google.co.id/books> digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

⁴⁶ Edi Irawan dan Tatik Sutarti, "Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan".....

- b) Tahap desain meliputi pengembangan tujuan, content penilaian, dan strategi pembelajaran.
- c) Tahap development meliputi persiapan materi dan bahan pembelajaran.
- d) Tahap implementation meliputi aktivitas atau kegiatan dalam pelaksanaan uji coba produk yang dihasilkan.
- e) Tahap evaluation meliputi test atau penilaian formatif dan sumatif.

Oleh karena itu, berdasarkan tahapan-tahapan penelitian pengembangan diatas bahwa sistematika yang sudah diatur dan disiapkan harus dilakukan secara urut dan lengkap, ini mempengaruhi hasil produk pengembangan yang diuji coba dan menjawab masalah dalam pembelajaran. Ada beberapa tujuan penelitian pengembangan dalam Pendidikan dilihat dari beberapa aspek yaitu: pengembangan kurikulum, pengembangan teknologi dan media, pengembangan materi pembelajaran dan pengembangan pendidikan guru dan didaktis.

2) Model Pengembangan

a) Model ADDIE

Model pengembangan pembelajaran ADDIE terdiri dari (Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate). ADDIE Model menurut Yong dkk *Instructional designers and training developers which represent a dynamic, flexible, guideline for building affective training and performance support tools is use the generic process traditionally*. Ini artinya bahwa model pengembangan ADDIE merupakan proses generik pengembangan secara tradisional yang digunakan oleh pelaku pengembangan secara dinamis, fleksibel dan tepat guna.⁴⁷

Model pengembangan pembelajaran ADDIE adalah salah satu model pengembangan yang banyak dilakukan pada penelitian R&D. Ada beberapa faktor kenapa memilih model ADDIE yaitu: salah satu

pedoman pengembangan media pembelajaran yang efektif dan sistematis sehingga bisa mendukung penelitian secara maksimal.⁴⁸ Model pengembangan pembelajaran ADDIE salah satu model pembelajaran yang sistemik. Oleh karena itu, penelitian pengembangan ini sesuai dengan model penelitian pengembangan ADDIE. Ada 5 tahap dalam model penelitian pengembangan media pembelajaran ADDIE yaitu: Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Langkah dari model ADDIE dijelaskan sebagai berikut:

Tahap analisis, Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah dan analisis tugas yang akan dilakukan. Oleh karena itu, hasil dari analisis pada tahap satu adalah hasil identifikasi karakter peserta didik, identifikasi kesenjangan dan identifikasi materi yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

Tahap desain adalah tahap membuat rancangan, ibarat bangunan ditahap ini sudah ada kerangka desain yang ingin dicapai. Pada tahap ini berisi: rumusan tujuan pembelajaran atau di sebut dengan CP pada kurikulum merdeka belajar, kemudian Menyusun penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, setelah itu Menyusun strategi yang tepat untuk Menyusun tujuan pembelajaran. Dalam hal ini banyak metode yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dipilih, dianalisis dan ditentukan mana yang relevan dan cocok. Pada pemilihan metode jangan lupa disertakan referensi untuk dari berbagai sumber yang relevan dan akuntabel.

Tahap Pengembangan. Pada tahap ini adalah proses dimana rancangan pengembangan yang sudah dibuat akan menjadi nyata dan di uji coba. Secara teknis tahap pengembangan merupakan wujud

⁴⁸ Nisaul Barokati and Fajar Annas, "Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan)," *Sisfo* 4, no. 5 (2013): 352–59, <https://doi.org/10.24089/j.sisfo.2013.09.006>

nyata dari desain yang sudah dirancang. Oleh karena itu, diperlukan penilaian formatif dan uji coba produk yang sudah dikembangkan.

Tahap Implementasi. Implementasi adalah wujud nyata dari sistem yang sudah dibuat. Pada tahap ini, produk hasil uji coba sudah siap untuk launching. Artinya pada tahap ini semua yang dibutuhkan harus sudah siap, sebagai contoh: jika media pengembangan membutuhkan software maka harus sudah di install begitupun juga dengan alat-alat yang berhubungan dengan media pengembangan.

Tahap Evaluasi. Pada tahap ini bertujuan untuk melihat hasil dari sistem pengembangan media berhasil apa tidak sesuai harapan apa tidak. Oleh karena itu, pada tahap evaluasi dilakukan penilaian sumatif setelah formatif dan uji coba produk. Selain itu, pada tahap ini juga bisa dilakukan uji coba review oleh ahli supaya hasil pengembangan didapat dengan maksimal.

d. *Flipbook* Digital

1) Pengertian *Flipbook* Digital

Media *Flipbook* Digital merupakan media pembelajaran 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.⁴⁹ Sejalan dengan pendapat di atas media pembelajaran *Flipbook* Digital yang dilengkapi dengan teks, gambar, animasi, video, dan suara dapat menjadikan *Flipbook* Digital sebagai media pembelajaran yang menarik.

Namun seiring dengan kemajuan IPTEK, kini *Flipbook* Digital dapat disajikan dan navigasi yang membuat pengguna lebih tertarik dengan media. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan

⁴⁹ Luh 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>

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 tertarik dengan media.

Maka dapat disimpulkan bahwa *Flipbook* digital adalah media pembelajaran yang menyerupai buku akan tetapi dalam versi digital yang mana tiap 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 media pembelajaran yang baik.⁵⁰

⁵⁰ Elizabet Putu Tania Yuliawati, 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>

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 dipertanggungjawabkan.⁵¹ Model penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini adalah menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan pengembangan yang meliputi: *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluations*. Tahap Model Penelitian Pengembangan ADDIE dapat dideskripsikan sebagai berikut:

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, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya.

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

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

⁵¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 32.

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.

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.⁵²

Dalam penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Flipbook* dalam pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya oleh pakar dan mendapatkan respon dari siswa.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- 1) **Analisis (*Analysis*)**, Tahap ini peneliti melakukan beberapa analisis yaitu dimulai dari analisis kurikulum pembelajaran, pencapaian dan kebutuhan siswa, analisis materi serta karakter siswa.
- 2) **Desain (*Design*)**, Pada tahap design yakni membuat rancangan media pembelajaran tematik berbasis *Flipbook* Digital dengan menggunakan software *Flip Pdf Corporate Edition 2.4.10.3*. Media dirancang berupa isi materi, isi latihan, desain tata letak dan instrumen-instrumen tambahan yang menunjang dalam pengembangan media sesuai dengan analisis KI, KD dan tujuan tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup). 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, edit gambar menggunakan photosop, untuk animasi menggunakan adobe after effect dan edit video menggunakan capcut 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.⁵³
 - b) Perencanaan Penyajian Materi, Pada tahapan ini, langkah pertama adalah menyusun desain isi pembelajaran, yakni : informasi pendukung pencapaian KI dan KD, kegiatan siswa untuk pencapaian KD, 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 serta kunci jawaban.
 - c) Perancangan Instrumen Penilaian, Butir-butir instrumen penilaian validitas *Flipbook* Digital disusun dengan dasar pedoman Depdiknas: yang meliputi validitas materi/isi dan validitas media/penyajian. Proses

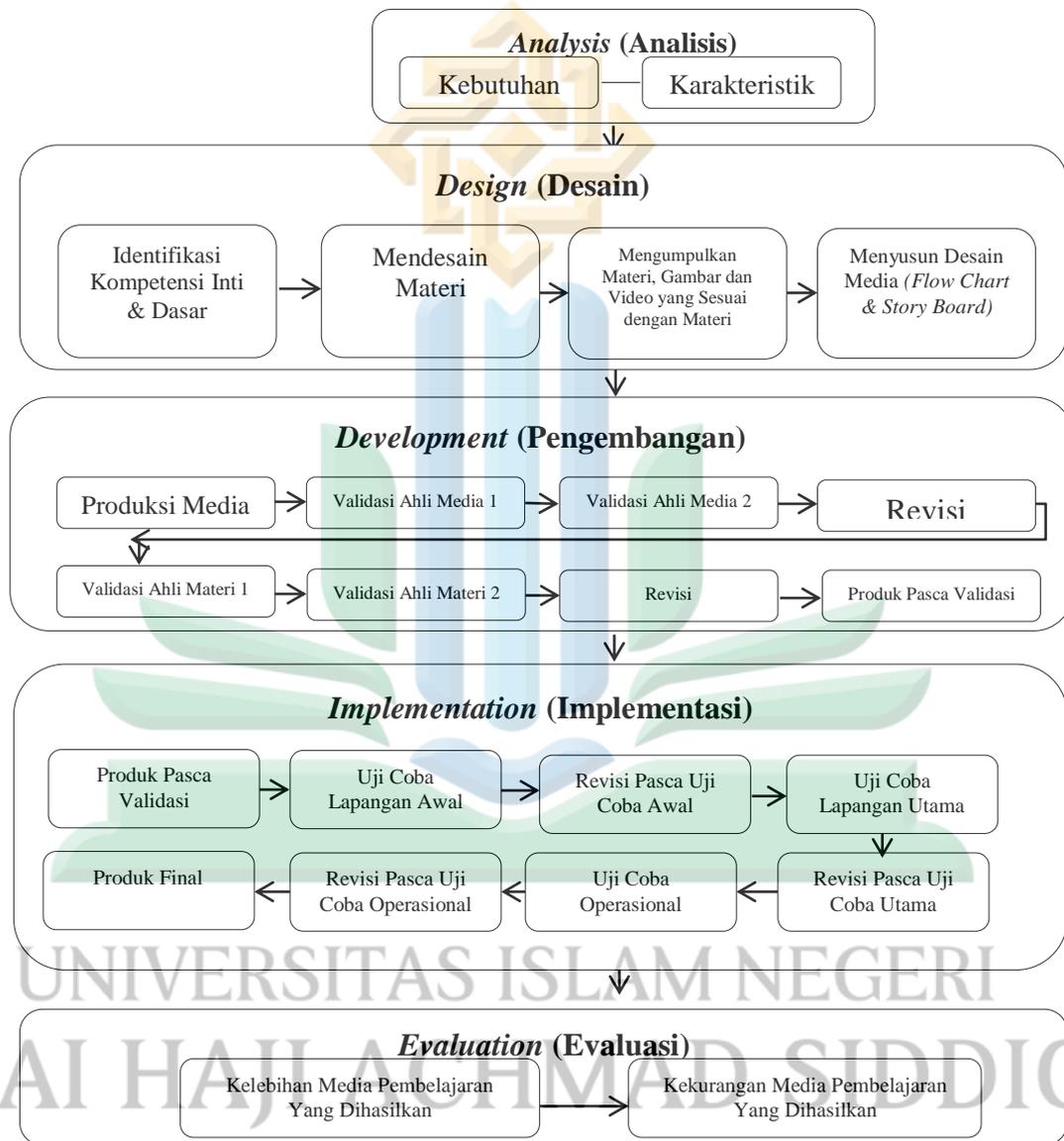
digilib.uinkhas.ac.id⁵³ Auria Farantika dan Yogananti, "Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna Dalam Website", *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi dan Multimedia*, 1,1. (2015), 45-54, <http://dx.doi.org/10.33633/andharupa.v1i01.956>

validasi *Flipbook* Digital tematik dilaksanakan oleh ahli media dan ahli materi. Penilaian ahli media dilakukan berdasarkan 9 butir item pertanyaan tentang validitas kegrafikan penyajian dan tampilan. Penilaian ahli materi dilakukan berdasarkan 11 butir item pertanyaan tentang validitas isi, penyajian, dan bahasa. Penilaian siswa dilakukan berdasarkan 10 butir pertanyaan tentang kemudahan dan kemenarikan.

- 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 dan ahli media.
- 4) **Implementasi (*Implementation*)**, Tahap ini merupakan tahap penerapan pada siswa di sekolah dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital dalam pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.
- 5) **Evaluasi (*Evaluation*)**, Tahap ini merupakan tahap terakhir setelah tahap implementasi guna memberikan produk media pembelajaran berbasis *flipbook* digital yang lebih baik. Prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dapat ditinjau dari *flowchart* berikut:

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

Tabel 3.1
Flowcart Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook*
Digital



C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan untuk memperoleh data yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran berbasis *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. Masing-masing akan dipaparkan sebagai berikut:

1) Desain Uji Coba

Desain uji coba produk pengembangan media pembelajaran berbasis *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 siswa.

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

Tahap kedua adalah subjek uji coba siswa, yaitu dilakukan uji empiris pada siswa kelas III MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember. Uji empiris ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan, kepraktisan, kemenarikan dan kendala-kendala yang terjadi pada saat pembelajaran menggunakan media berbasis *Flipbook* digital.

2) Subjek Penelitian

Subjek penelitian dan pengembangan ini terdiri dari ahli materi/isi, ahli media, dan siswa kelas III MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember. Ahli materi berfungsi untuk menilai validasi materi/isi, ahli media berfungsi untuk menilai validasi media pembelajaran. Hasil validasi dari ahli materi/isi dan ahli media pembelajaran terhadap media yang dikembangkan di uji cobakan kepada siswa kelas III MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember.

3) Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari uji coba produk ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil wawancara dengan guru dan siswa, tanggapan dan saran perbaikan validator ahli, validator media dan tanggapan siswa dalam skala kecil dan skala besar. Sedangkan

data kuantitatif diperoleh dari hasil penghitungan angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan subjek uji coba di lapangan.

Data yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Kelayakan diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi, sedangkan kepraktisan dan keefektifan diperoleh dari instrumen yang diberikan kepada siswa kelas III MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember.

4) Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan alat pengumpul data berupa ahli media, ahli materi dan respon siswa. Kuesioner yang dipakai dalam penelitian ini berbentuk daftar centang dengan skala penilaian pada setiap aspek mengenai media pembelajaran berbasis *Flipbook* digital yang telah dirancang, menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1-5. Adapun kriteria penilaian dalam skala ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kriteria Skala Penilaian

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

Sumber: Sugiyono (2013: 108)

Berikut ini merupakan pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Flipbook* digital:

a) Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa

Penelitian ini memfokuskan pada penggunaan instrumen analisis kebutuhan siswa, yang meliputi penggunaan angket dan wawancara, untuk mengumpulkan data tentang kebutuhan siswa terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Angket ini tersebar kepada siswa kelas III

untuk mendapatkan wawasan mengenai preferensi dan kebutuhan mereka terhadap penggunaan media selama pembelajaran.

Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan guru kelas III untuk mendapatkan perspektif mereka terkait penggunaan media dalam konteks pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Kombinasi antara angket dan wawancara diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang bagaimana penggunaan media dapat diintegrasikan secara efektif dalam proses pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup untuk siswa kelas III.

b) Instrumen Validasi

1) Angket Validasi Ahli Media

Angket validasi ahli media dikembangkan berdasarkan indikator berikut:

Tabel 3.3
Instrumen Ahli Media

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penyajian <i>Flipbook</i> digital memenuhi kriteria kelengkapan sumber belajar					
2.	Desain <i>flipbook</i> digital ditampilkan secara sistematis.					
3.	Desain <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 <i>flipbook</i> digital sesuai dengan materi tematik tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup					
7.	Kejelasan Gambar					
8.	Kejelasan video / Animasi					
9.	<i>Flipbook</i> digital dilengkapi dengan sampul yang menarik					
10.	<i>Flipbook</i> digital dilengkapi dengan kata pengantar					
11.	<i>Flipbook</i> digital dilengkapi tujuan pembelajaran					
12.	<i>Flipbook</i> digital memiliki daftar isi					
13.	<i>Flipbook</i> digital menyajikan materi yang sesuai dengan tema pertumbuhan dan perkembangan					

	mahluk hidup					
14.	<i>Flipbook</i> digital dilengkapi dengan soal latihan sebagai pengukur pemahaman siswa tentang materi					
15.	<i>Flipbook</i> digital dilengkapi daftar pustaka					
Total Skor						
Skor Maksimal						
Presentase Skor						

Sumber: BSNP (Dimodifikasi)

2) Angket Validasi Ahli Materi

Tabel 3.4
Instrumen Ahli Materi

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup					
2.	Kesesuaian materi dengan unsur yang terkandung dalam pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup					
3..	Sistematika/keruntutan penyajian materi sesuai dengan pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup					
4.	Contoh yang diberikan sesuai untuk menjelaskan materi pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup					
5.	Kemenarikan dalam penyampaian materi pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup					
6.	Kejelasan dalam penyampaian materi pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup					
7.	Pemberian umpan balik dan motivasi siswa untuk mempelajari tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup					
8.	Kesempatan belajar secara mandiri siswa					
9.	Kualitas soal untuk pemahaman pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup					
10.	Meningkatkan kreativitas siswa					
11.	Meningkatkan cara berpikir kritis siswa dalam memahami pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup					
Total Skor						
Skor Maksimal						

Presentase Skor

Sumber: BSNP (Dimodifikasi)

3) Instrumen Respon Siswa

Tabel 3.5
Instrumen Respon Siswa

No.	Indikator	Respons	
		Ya	Tidak
1.	Apakah bahan ajar tersebut dapat membantu kamu dalam memahami materi pembelajaran?		
2.	Apakah bahan ajar tersebut mudah untuk kamu pahami?		
3.	Apakah bahan ajar tersebut mendorong kamu untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran?		
4.	Apakah dengan bahan ajar tersebut pembelajaran tidak menjenuhkan?		
5.	Apakah kamu suka dengan gambar-gambar yang ada pada bahan ajar tersebut?		
6.	Apakah materi disampaikan dengan jelas?		
7.	Apakah musik dan video dalam bahan ajar tersebut dapat membuatmu tidak bosan mengikuti pembelajaran?		
8.	Apakah dengan bahan ajar tersebut kamu dapat memahami materi dengan cepat dan jelas?		
9.	Apakah bahan ajar tersebut memudahkan kamu memahami keterkaitan pembelajaran dengan nilai-nilai agama islam?		
10.	Apakah bahan ajar tersebut memudahkan kamu mengerti pembelajaran yang berkaitan dengan agama islam?		

Sumber: Dimodifikasi Dari Reddi (2003)

4) Tes

Tes dilakukan kepada siswa untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran berbasis *Flipbook* digital yang telah dikembangkan. Tes ini berupa *Pre-test* dan *Post-test* dengan soal berupa pilihan ganda 10 dan uraian sebanyak 5 soal. *Pre-test* ini diberikan kepada siswa sebelum diberi perlakuan sedangkan untuk *Post-test* diberikan kepada siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Flipbook* digital.

5) 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 analisis deskriptif kuantitatif.

1) Analisis Deskriptif Kualitatif

Teknik analisis data deskriptif kualitatif dilakukan untuk mengelola data hasil penilaian ahli materi, desain dan tanggapan siswa. 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 media pembelajaran berbasis *Flipbook* digital yang berorientasi meningkatkan hasil belajar siswa.

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 media pembelajaran berbasis *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, desain, dan angket data uji coba terhadap penggunaan media materi tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup berbasis media pembelajaran *Flipbook* digital berorientasi meningkatkan hasil belajar siswa.

a) Analisis Data Tingkat Kevalidan Produk

Analisis data pada tingkat kevalidan produk diperoleh dari hasil validasi ahli melalui instrumen angket untuk mendapatkan *expert judgement* (pendapat ahli). Validitas yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *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:

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

V - ah : 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 Berbasis *Flipbook* Digital

No	Interval Skor	Keterangan
1.	$85 \leq V - ah \leq 100$	Sangat Valid
2.	$69 \leq V - ah < 84$	Valid
3.	$53 \leq V - ah < 68$	Cukup Valid
4.	$37 \leq V - ah < 52$	Kurang Valid
5.	$20 \leq V - ah < 36$	Sangat Kurang Valid

Sumber: Sugiyono (2016)

b) Analisis Data Tingkat Kepraktisan Produk

Analisis data pada tingkat kepraktisan produk didapatkan dari hasil angket yang disebarkan kepada siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Flipbook* digital ini. Tujuan dari uji kepraktisan produk media pembelajaran berbasis *flipbook* digital ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana media tersebut dapat digunakan (*usable*) secara praktis dalam konteks pembelajaran.

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

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

V - ah : Validasi Ahli

Tse : Total skor empirik yang diperoleh dari penilaian ahli
 Tsh : Total Skor yang diharapkan

Tabel 3.7

Kriteria Kepraktisan Media Berbasis *Flipbook* Digital

No	Interval Skor	Keterangan
1.	$81 \leq V - ah \leq 100$	Sangat Praktis
2.	$61 \leq V - ah < 80$	Praktis
3.	$41 \leq V - ah < 60$	Cukup Praktis
4.	$21 \leq V - ah < 40$	Kurang Praktis
5.	$0 \leq V - ah < 20$	Sangat Kurang Praktis

Sumber: Sugiyono (2016)

c) Analisis Data Tingkat Keefektifan Produk

Analisis efektifitas produk *flipbook* digital berfungsi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *flipbook* efektif dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa.. Penelitian ini menggunakan metode *Pre-Experimental Design* dalam pengujian efektifitas. *Pre-Experimental Design* tidak melibatkan variabel kontrol dan pemilihan sampel tidak bersifat acak. Desain penelitian adalah *Design One-Group Pretest-Posttest*. Proses pengumpulan data efektifitas melibatkan pemberian *pre-test* (O1) kepada sampel kelas, diikuti dengan pemberian perlakuan *post-test* (O2) berupa penggunaan media pembelajaran berbasis *Flipbook* digital pada materi tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Pendekatan ini memungkinkan perbandingan yang lebih akurat terhadap kondisi sebelum pemberian perlakuan. Rumus *Design One-Group Pretest Posttest* sebagai berikut:

$$O1 \times O2$$

Keterangan

O1 : Nilai *Pre-test*

X : Penggunaan media pembelajaran berbasis *Flipbook* digital

O2 : Nilai *Post-test*.⁵⁴

Setelah memperoleh data *Pre-test* dan *Post-test*, langkah berikutnya adalah melakukan uji *N-Gain* dengan menggunakan

perangkat lunak *IBM SPSS Statistics 25*. *N-Gain Score* adalah metode yang digunakan untuk mengukur efektivitas suatu intervensi dengan mencatat peningkatan rata-rata antara kondisi sebelum dan setelah penerapan perlakuan. Dalam konteks ini, *N-Gain* digunakan untuk menilai apakah terjadi peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital. Berikut adalah rumus untuk menghitung *N-Gain Score*.⁵⁵

$$N-Gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Setelah ditemukan rata-rata *N-Gain* maka selanjutnya menentukan kategori efektif sebagai berikut:

Tabel 3.8
Kategori Keefektifan

Skor	Kualifikasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Melzer dalam Syafitri (2008: 33)

Jika perolehan skor dari *N-Gain* adalah $0,3 \leq g \leq 0,7$ maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital dalam pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III dapat dikatakan “Efektif”.

d) Validitas Tes

Tes adalah alat ukur untuk mengukur hasil belajar siswa. Tes yang baik adalah tes yang memiliki hasil validitas yang baik. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan validitas isi atau *content validity*. Peneliti menggunakan *content validity* untuk tes yang diuji sesuai dengan materi dengan mempertimbangkan KI, KD dan Tujuan Pembelajaran. Disamping itu, soal yang diujikan telah divalidasi oleh guru mata pelajaran dan waka kurikulum.

⁵⁵ M. Fetra Bonita Sari, Rida Amini, 'Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain Di PGMI', 5.2 (2020), 3(2), 524–32. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.524>

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Pada bab ini memaparkan tentang hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti. Sebagaimana yang telah tertera di bab sebelumnya bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sedangkan model pengembangan yang digunakan ialah model *ADDIE*, dimana model ini digunakan khusus untuk multimedia salah satunya *Flipbook* Digital. Ada beberapa tahapan pada model *ADDIE* ini diantaranya Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Berikut ini penyajian data uji coba yang telah dilakukan diantaranya:

1. Analisis (*Analisis*)

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti ditemukan beberapa catatan:

- a) Pada tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis dari KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran. Kompetensi inti terdiri dari afektif atau sikap spiritual dan sosial, kompetensi dasar terdiri dari pengetahuan dan ketrampilan. Pada prosesnya, analisis kurikulum dimulai dengan pemetaan capaian pembelajaran tematik terpadu. Pemetaan pada buku tematik terpadu yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Budaya Republik Indonesia kurikulum 2013. Materi tematik terpadu pada buku tersebut diambil tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang nantinya akan dimasukkan dalam media *flipbook*.
- b) Pada analisis pencapaian dan kebutuhan siswa, analisis yang berhubungan dengan kurikulum pencapaian siswa secara akademik dan non akademik. Secara akademik capaian dilihat dari hasil belajar siswa dari laporan setiap bulan dan semester. Langkah pertama yang dilakukan

adalah peneliti bekerjasama dengan guru kelas III untuk mengobservasi dan mengidentifikasi hasil capaian pembelajaran siswa. Untuk hasil capaian akademik berupa laporan hasil belajar secara berkala sementara untuk non akademik dengan melakukan diskusi dengan guru pengampu tematik terpadu. Kemudian peneliti menemukan data bahwa siswa memiliki hasil belajar yang rendah pada pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.

- c) Pada analisis materi dilakukan untuk mengetahui apakah materi pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar dan capaian pada tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, materi yang digunakan adalah materi tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran ini memerlukan media pembelajaran yang menarik dan relevan. Karena materi ini mengulas pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang melibatkan konsep-konsep sains secara kompleks, seperti siklus hidup, adaptasi, dan interaksi dalam ekosistem. Sehingga diperlukan pendekatan media pembelajaran yang menyeluruh dan menarik untuk membantu siswa memahami konsep-konsep ini dengan baik.
- d) Pada tahap analisis karakter siswa khususnya kelas III yang berusia 7-8 tahun, mereka berada pada tahap operasional konkret, Menurut Suparno, siswa yang berada pada tahap pemikiran operasional konkret sudah memiliki kecakapan berpikir logis, tetapi hanya melalui benda-benda konkret sehingga semua komponen pembelajaran perlu disesuaikan dengan kemampuan tersebut. Gaya belajarnya adalah mereka lebih suka mempelajari materi dengan contoh konkret, kasus nyata, dan pengalaman langsung daripada konsep yang abstrak.

Dari beberapa hasil temuan tersebut, maka disusunlah konsep pengembangan media pembelajaran sesuai dengan potensi dan daya dukung sebagaimana temuan hasil observasi. Penyusunan pengembangan media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital sangat memungkinkan dilakukan jika melihat ketersediaan sarana dan prasarana teknologi yang ada. Oleh

karena itu, peneliti memutuskan untuk mengembangkan bahan ajar digital berbasis *Flipbook*. Materi pembelajaran yang dikembangkan adalah tematik terpadu tema 1 materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Berhubung bahan ajar dikembangkan di lembaga pendidikan Islam, maka pengembangan bahan ajar juga disisipkan dengan nilai-nilai keislaman seperti ayat-ayat suci Al-Qur'an yang berkaitan.

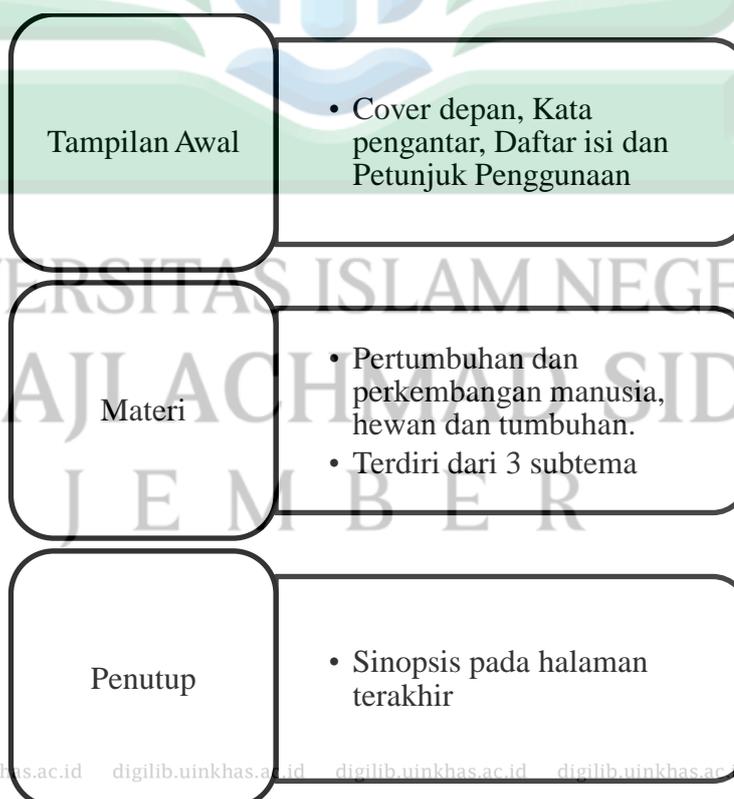
2. Desain (*Design*)

a) Membuat *Flowcart*

Flowcart merupakan alur skenario pembelajaran dari pemikiran peneliti. Dimana *flowchart* bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam proses pengembangan. Sehingga adanya *flowchart* ini membantu peneliti dalam mendesain tampilan *Flipbook Digital*. *Flowchart* yang telah dibuat dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Gambar 4.1

***Flowcart pengembangan media pembelajaran berbasis
Flipbook Digital***

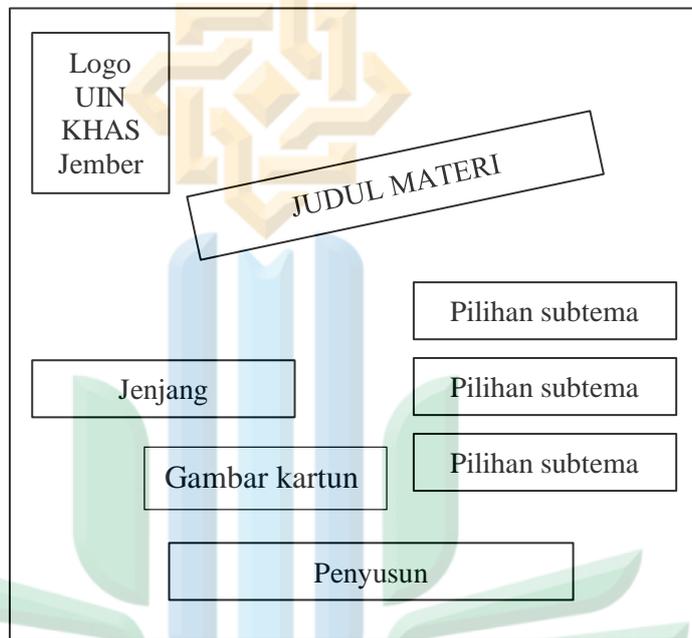


b) Mendesain *Interface* (tampilan)

1) Cover depan

Gambar 4.2

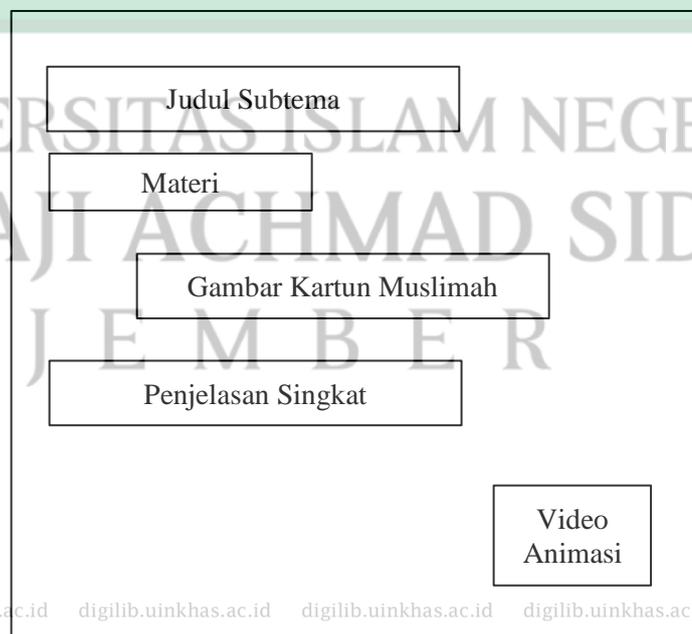
Tampilan cover depan



2) Materi

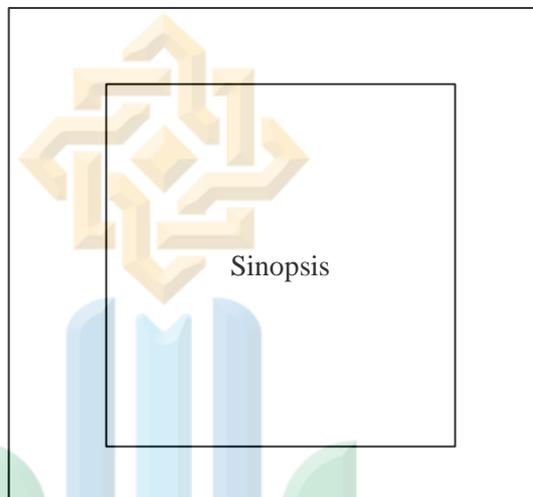
Gambar 4.3

Tampilan materi



3) Tampilan penutup

Gambar 4.4
Tampilan Penutup



3. Pengembangan (*Development*)

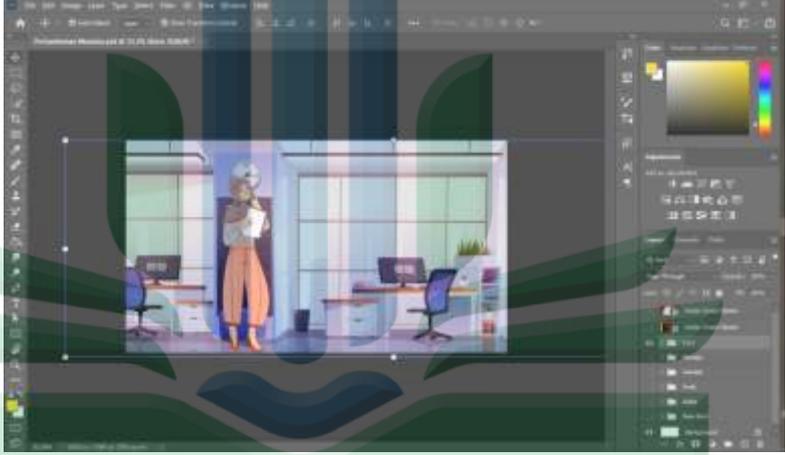
Selanjutnya menyusun bahan ajar tematik tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Bahan ajar yang disusun terdiri dari beberapa komponen teks, gambar, animasi, audio, dan video yang diolah menjadi satu kesatuan bahan ajar berbasis *Flipbook* Digital. Isi dari bahan ajar meliputi materi pembelajaran dan latihan.

Penyusunan bahan ajar tematik tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dilakukan dengan berdasarkan KI-KD dan indikator pencapaian kompetensi. Sementara, untuk penyusunan materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup memperhatikan keterkaitan antara pembelajaran satu dengan pembelajaran lainnya, karena setiap materi pembelajaran dalam buku tematik diikat oleh suatu tema yang kemudian ditarik ke berbagai materi pembelajaran. Hal ini dilakukan agar pengembangan bahan ajar materi pembelajaran pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup tetap saling berkaitan dengan materi pembelajaran lainnya.

Bahan ajar yang disusun kemudian diolah menggunakan aplikasi *Flipbook Pdf Corporate Editon 2.4.10.2* dengan memadukan teks, gambar,

animasi, audio, dan video yang menjadi satu kesatuan. Hasil akhir menjadi bahan ajar tematik tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup berbasis *Flipbook* Digital yang dapat dijalankan dengan perangkat komputer/laptop. Berikut ini merupakan tahap penggabungan seluruh elemen (teks, animasi, gambar, dan audio) menjadi sebuah produk pengembangan yaitu *Flipbook* Digital dari beberapa elemen:

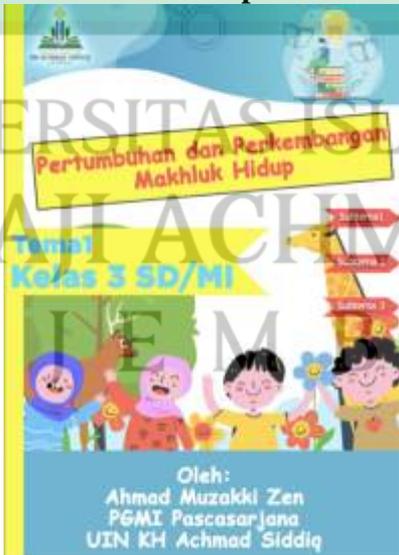
Tabel 4.1
Penggabungan Produk

Komponen	Tata Letak
Gambar	<p data-bbox="515 808 1007 846">Editing Gambar dengan Photoshop</p> 
Animasi	<p data-bbox="515 1420 1114 1458">Editing Animasi dengan Adobe After Effect</p> 

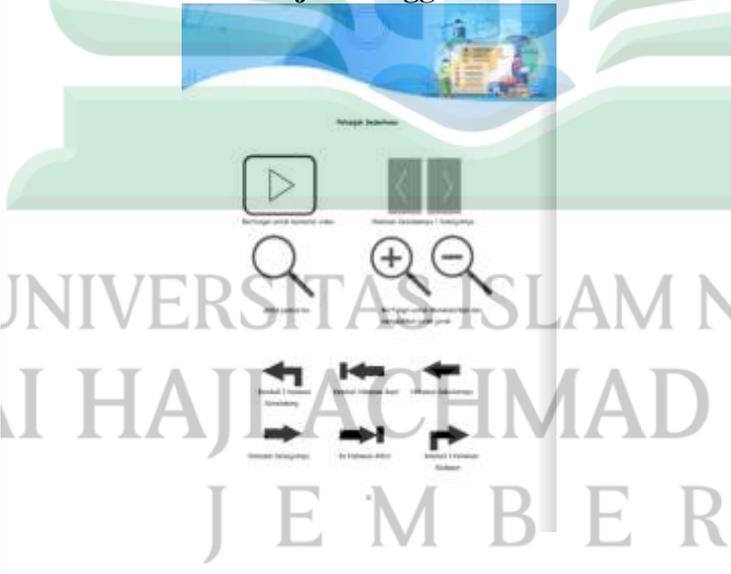
Komponen	Tata Letak
Video	<p data-bbox="531 427 1043 461">Editing Video dengan Capcut for PC</p> 

Setelah selesai penggabungan beberapa elemen yang telah dikembangkan. Berikut ini hasil akhir dari media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup:

Tabel 4.2
Hasil Penggabungan Produk

Tampilan <i>Flipbook</i> Digital	Isi Tampilan
<p data-bbox="608 1294 794 1328">Cover Depan</p> 	<p data-bbox="1075 1509 1351 1653">Logo UIN KHAS Jember, Judul tema dan Nama Penyusun.</p>

Tampilan <i>Flipbook</i> Digital	Isi Tampilan
<p style="text-align: center;">Kata Pengantar dan Daftar Isi</p> 	<p>Menampilkan kalimat kata pengantar dan daftar isi yang menyajikan rangkuman atau daftar judul dari bab-bab, bagian-bagian, atau bagian penting lainnya yang terdapat dalam <i>Flipbook</i> Digital.</p>

Tampilan <i>Flipbook</i> Digital	Isi Tampilan
<p style="text-align: center;">Petunjuk Penggunaan</p> 	<p>Menampilkan panduan atau instruksi yang disediakan untuk membantu pengguna memahami cara menggunakan produk <i>Flipbook</i> Digital dengan efektif dan efisien.</p>

Tampilan <i>Flipbook</i> Digital	Isi Tampilan
<p style="text-align: center;">Salah Satu Materi</p> 	<p>Menyajikan salah satu materi tentang pertumbuhan dan perkembangan hewan, dilengkapi dengan video animasi tentang perkembangbiakan ayam mulai dari bertelur hingga menetas.</p>

Tampilan <i>Flipbook</i> Digital	Isi Tampilan
<p style="text-align: center;">Soal</p> 	<p>Soal pertanyaan untuk menguji kemampuan siswa</p>

Tampilan <i>Flipbook</i> Digital	Isi Tampilan
<p style="text-align: center;">Cover Penutup</p> 	<p style="text-align: center;">Menyajikan ringkasan singkat dari <i>Flipbook</i> Digital. Bertujuan untuk memberikan gambaran umum tentang tema dan elemen penting lainnya dalam media pembelajaran tersebut tanpa memberikan terlalu banyak detail.</p>

Selanjutnya, bahan ajar yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh validator yang kompeten untuk menguji validitas produk diujikan ke lapangan. Bahan ajar ini divalidasi oleh pakar dari masing-masing bidang, yaitu ahli materi/isi dan ahli desain media yang digunakan.

1. Hasil Validasi Materi/isi

Validasi materi/isi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian dan ketepatan materi/isi bahan ajar yang dikembangkan. Validator ahli materi/isi pada pengembangan bahan ajar tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup berbasis *Flipbook* Digital ini adalah Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I. dosen Pascasarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Data hasil validasi dari ahli materi/isi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Validasi Materi/isi

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III					√
2.	Kesesuaian materi dengan unsur yang terkandung dalam pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III					√
3.	Sistematika/keruntutan penyajian materi sesuai dengan pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III					√
4.	Contoh yang diberikan sesuai untuk menjelaskan materi pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III					√
5.	Kemenerikan dalam penyampaian materi pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III					√
6.	Kejelasan dalam penyampaian materi pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III					√
7.	Pemberian umpan balik dan motivasi siswa untuk mempelajari tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III				√	
8.	Kualitas soal untuk pemahaman pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III					√
9.	Meningkatkan cara berpikir kritis siswa dalam memahami pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III					√
Total Skor		44				
Skor Maksimal		45				
Persentase Skor		98%				

Dari hasil tersebut, maka presentase tingkat kevalidan dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V - ah = \frac{44}{45} \times 100\%$$

$$V - ah = 98\%$$

Keterangan:

V - ah : Validasi Ahli

Tse : Total skor empirik yang diperoleh dari penilaian ahli

Tsh : Total Skor yang diharapkan.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat diperoleh data prosentase tingkat kevalidan bahan ajar dari segi mater/isi sebesar 98%. Jika hasil tersebut ditransformasikan ke dalam kalimat kualitatif maka validitas bahan ajar tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup berbasis *Flipbook* Digital dinyatakan “**sangat valid**”.

Selain prosentase dari hasil validasi, validator juga memberikan beberapa catatan berupa komentar agar produk yang dikembangkan bisa lebih disempurnakan. Menurutnya, secara keseluruhan penggunaan aplikasi *Flipbook* Digital menarik dan efektif dalam pengembangan pembelajaran di tingkat SD/MI, Sehingga pengembangan bahan ajar tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup berbasis *Flipbook* Digital sangat baik digunakan dalam pembelajaran.

2. Hasil Validasi Media

Validasi media bertujuan untuk mengetahui ketepatan dan kemenarikan bahan ajar yang dikembangkan dari sisi desain atau tata letak penyusunan. Validasi desain dilakukan oleh Dr. Andi Suhardi, M.Pd. dosen Pascasarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Data hasil validasi dari ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Validasi Media

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penyajian <i>Flipbook</i> digital memenuhi kriteria kelengkapan sumber belajar				√	
2.	Desain <i>flipbook</i> digital ditampilkan secara sistematis.					√
3.	Desain <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 <i>flipbook</i> digital sesuai dengan materi tematik tematik tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup				√	
7.	Kejelasan Gambar					√
8.	Kejelasan video / Animasi					√
9.	<i>Flipbook</i> digital di lengkapi dengan sampul yang menarik				√	
Total Skor		42				
Skor Maksimal		45				
Persentase Skor		93%				

Dari hasil tersebut, maka presentase tingkat kevalidan media

Flipbook Digital dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V - ah = \frac{42}{45} \times 100\%$$

$$V - ah = 93\%$$

Keterangan:

V - ah : Validasi Ahli

Tse : Total skor empirik yang diperoleh dari penilaian ahli

Tsh : Total Skor yang diharapkan.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat diperoleh data

presentase tingkat kevalidan bahan ajar dari segi media sebesar 93%. Jika

hasil tersebut ditransformasikan ke dalam kalimat kualitatif maka validitas bahan ajar tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup berbasis *Flipbook* Digital dinyatakan “**sangat valid**”.

4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah dinyatakan layak oleh validator produk selanjutnya siap untuk diuji cobakan kepada siswa. Pada tahapan implementasi ini, media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital dilaksanakan melalui uji coba lapangan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan produk. Alur uji coba lapangan dimulai dari skala kecil kemudian dilanjutkan pada skala besar pada siswa kelas III MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember. Pada uji coba skala kecil dilakukan dengan pemberian angket kepada siswa untuk mengetahui kepraktisan produk, sedangkan untuk uji coba skala besar dilakukan dengan memberikan angket serta lembaran tes berupa *Pre-test* dan *Post-test* dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan produk. Sebelum melakukan uji coba skala besar terdapat beberapa prosedur yang dilakukan pada pelaksanaan, diantaranya:

- a. Memperkenalkan diri kepada seluruh siswa dan menyampaikan maksud dari pelaksanaan uji coba kepada siswa.
- b. Untuk uji skala besar memberikan soal *Pre-test* kepada siswa dengan waktu 90 menit.
- c. Penyajian media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.
- d. Siswa mengisi angket kepraktisan kemudian menganalisis media pembelajaran yang telah ditonton melalui lembaran yang telah disediakan.
- e. Untuk skala besar setelah pengisian angket siswa diminta untuk mengisi *Post-test* untuk mengetahui hasil belajar sehingga dapat mengetahui keefektifan produk.
- f. Menganalisis hasil angket dan tes siswa.

- g. Merevisi produk apabila terdapat kekurangan pada media pembelajaran berbasis Flipbook digital berdasarkan tanggapan siswa.

Berikut ini pemaparan hasil uji coba skala kecil dan skala besar pada media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital pada materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup untuk siswa kelas III MIMA Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember.

a. Uji Coba Skala Kecil

Pada tahap uji coba skala kecil ini dilakukan untuk memberikan respon atau tanggapan siswa terhadap keterbacaan materi dan keterbacaan media, peneliti menggunakan subjek penelitian sebanyak 6 siswa. 6 siswa yang dipilih tersebut berdasarkan nilai hasil belajar yang tinggi, sedang dan rendah. Uji coba skala kecil dilakukan pada hari Senin tanggal 15 Januari 2024.

Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kepraktisan produk yang telah dikembangkan dan mencari kekurangan pada produk sebelum diuji cobakan kepada siswa dengan skala besar. Tahap uji coba skala kecil dilakukan pada kelas III. Hasil uji coba skala kecil dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.5

Hasil Uji Coba Skala Kecil

No.	Nama Siswa	Jumlah Skor	Skor Maksimal
1.	AS	37	45
2.	AYYA	36	45
3.	MKS	38	45
4.	MS	35	45
5.	NNH	38	45
6.	NSA	37	45
Rata-rata		221	270

Berdasarkan tabel 4.5 dari perhitungan uji coba skala kecil kepada 6 siswa melalui angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital. Berikut Ini hasil perhitungan angket respon siswa.

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V - ah = \frac{221}{270} \times 100\%$$

$$V - ah = 81,5\%$$

Keterangan:

V - ah : Validasi Ahli

Tse : Total skor empirik yang diperoleh dari penilaian ahli

Tsh : Total Skor yang diharapkan.

Dari perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital memperoleh nilai 81,5%. Sehingga media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital dapat dikategorikan “**Sangat Praktis**”.

b. Uji Coba Skala Besar

Setelah melakukan uji skala kecil, selanjutnya dilakukan uji coba skala besar. Jumlah populasi yang digunakan sebanyak 21 siswa di kelas III. Dimana kelas III merupakan kelas yang mempunyai rata-rata nilai semester ganjil tertinggi dan merata dimasing-masing individu. Pertemuan ini dilakukan pada pertemuan kedua yaitu pada hari Selasa tanggal 16 Januari 2024.

Pelaksanaan yang dilakukan peneliti disini sama seperti hari pertama pada uji coba skala kecil. Kemudian siswa diminta untuk mengerjakan Pre-test dilanjut dengan menonton media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Setelah itu dilanjutkan dengan mengisi angket dan mengerjakan soal *Post-test* dengan soal yang sama dengan *Pre-test*. Tujuan dari uji coba skala besar untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan dari produk yang telah dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Berikut ini hasil dari angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital:

Tabel 4.6
Hasil Uji Coba Skala Besar

No.	Nama Siswa	Jumlah Skor	Skor Maksimal
1.	AS	41	45
2.	AYYA	42	45
3.	DSSC	40	45
4.	IDM	43	45
5.	KDM	41	45
6.	MHA	40	45
7.	MKS	41	45
8.	MAA	42	45
9.	MZH	42	45
10.	MS	41	45
11.	MN	40	45
12.	MS	43	45
13.	MAF	43	45
14.	MFH	42	45
15.	NH	40	45
16.	NNA	42	45
17.	NNH	41	45
18.	NSA	44	45
19.	SAZF	43	45
20.	SMSN	42	45
21.	MNCS	40	45
	Rata-rata	873	945

Berdasarkan tabel 4.6 dari perhitungan uji coba skala besar kepada siswa dengan melalui angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital. Berikut Ini hasil perhitungan angket respon siswa:

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V - ah = \frac{873}{945} \times 100\%$$

$$V - ah = 92,3\%$$

Keterangan:

V - ah : Validasi Ahli

Tse : Total skor empirik yang diperoleh dari penilaian ahli

Tsh : Total Skor yang diharapkan.

Dari perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital memperoleh nilai 92,3%. Sehingga media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital dapat dikategorikan “Sangat Praktis”.

c. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Pre-test dan *post-test* dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *Flipbook* digital yang digunakan dalam pembelajaran tematik terpadu pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. *Pre-test* diberikan kepada siswa sebelum siswa diberi perlakuan media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital dalam pembelajaran tematik terpadu pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dengan 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Sedangkan *Post-test* diberikan kepada siswa setelah mendapat perlakuan media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital dalam pembelajaran tematik terpadu pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dengan 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian yang sama dengan *Pre-test*. Berikut ini perolehan hasil belajar siswa melalui *Pre-test* dan *Post-test*:

Tabel 4.7

Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Nama Siswa	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	AS	60	85
2.	AYYA	50	85
3.	DSSC	45	80
4.	IDM	50	80
5.	KDM	40	75
6.	MHA	35	80
7.	MKS	50	75
8.	MAA	55	75
9.	MZH	35	80
10.	MS	50	80
11.	MN	40	80
12.	MS	40	75
13.	MAF	65	90
14.	MFH	65	85
15.	NH	40	80

16.	NNA	60	80
17.	NNH	40	95
18.	NSA	45	90
19.	SAZF	35	85
20.	SMSN	35	80
21.	MNCS	55	80
Rata-rata		47,1	82

Hasil yang diperoleh dari soal *pre-test* dan *post-test* berdasarkan nilai pada tabel di atas dianalisis dengan menggunakan N-Gain. Berikut ini tabel hasil perhitungan uji *N-gain* menggunakan SPSS:

Tabel 4.8

Hasil Keefektifan

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	21	,44	,92	,6442	,11012
Valid N (listwise)	21				

Uji *N-Gain* diperoleh rata-rata sebesar 6442 dimana $6442 > 0,7$ yang dikategorikan “**Tinggi**”.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah proses belajar mengajar yang disusun berdasarkan KI, KD dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan terlaksana dan sesuai dengan kompetensi awal yang telah ditentukan atau tidak. Tahap evaluasi juga bertujuan untuk memberikan umpan balik terhadap pengguna produk, sehingga hasil evaluasi digunakan dasar untuk melakukan revisi sesuai dengan kebutuhan yang belum dapat terpenuhi oleh produk. Mengukur sejauh mana ketercapaian tujuan pengembangan merupakan tujuan akhir dari tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan juga untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang

hendak ditingkatkan dengan membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test* dari soal tes dan dianalisis menggunakan *N-Gain*.

B. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, tanggapan serta komentar dari validator dan dari komentar siswa. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket kebutuhan siswa, hasil validator, angket respon siswa, skor *Pre-test* dan *Post-test*.

1. Analisis Kevalidan

Analisis data pada penelitian ini diperoleh dari pendapat ahli (*expert judgement*), yaitu validator ahli materi dan ahli media. Berikut ini hasil keseluruhan dari masing-masing validator:

Tabel 4.9
Hasil Validitas Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Digital

Ahli Validasi	Rata-rata	Kategori
Materi	98%	Sangat Valid
Media	93%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel tersebut di atas hasil validitas media pembelajaran berbasis *flipbook* digital dari aspek materi memperoleh kriteria sangat valid dengan nilai 98% dari 9 butir penilaian. Kemudian dari segi media memperoleh kriteria sangat valid dengan nilai 93% dari 9 butir penilaian. Sehingga media pembelajaran berbasis *flipbook* digital dalam pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dinyatakan valid dan layak digunakan.

2. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan ini diperoleh dari hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Flipbook* digital. Hasil kepraktisan media pembelajaran berbasis *flipbook* digital disajikan pada tabel dibawah

Tabel 4.10
Hasil Uji Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Digital

Aspek yang diamati	Rata-rata	Kategori
Uji Coba Skala Kecil	81,5%	Sangat Praktis
Uji Coba Skala Besar	92,3%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil pada tabel tersebut di atas tentang praktikalitas produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *flipbook* digital pada pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, memperoleh nilai sebesar 81,5 % dengan kriteria “**Sangat Praktis**” pada skala kecil. Sedangkan untuk skala besar memperoleh nilai 92,3% dengan kriteria “**Sangat Praktis**”. Berdasarkan perolehan hasil uji kepraktisan tersebut dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *flipbook* digital pada pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup praktis untuk digunakan.

3. Analisis Keefektifan

Hasil penilaian dari *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital. Dari data tersebut peneliti akan membandingkan efektivitas pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital atau tidak menggunakan.

Hasil keefektifan media pembelajaran berbasis *flipbook* digital disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.11
Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Digital

Aspek yang diamati	Rata-rata	Kategori
Hasil <i>Pre-Test</i>	47,1%	Sedang
Hasil <i>Post-Test</i>	82%	Tinggi

Keefektifan media pembelajaran berbasis *Flipbook* digital pada penelitian ini didapatkan dari uji *N-Gain* soal *pre-test* dan *post-test* yang diberikan sebelum kegiatan pembelajaran dan setelah kegiatan pembelajaran dilakukan. Uji *N-gain* bertujuan untuk mengukur keefektifan dari media

pembelajaran berbasis *Flipbook* digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Berdasarkan hasil analisis soal *pre-test* menunjukkan hasil belajar siswa di awal pembelajaran sedang, setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Flipbook* digital terlihat adanya peningkatan yang diperoleh dari nilai *post-test*. Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *Flipbook* digital dinyatakan “**efektif**”. Hal ini karena media pembelajaran berbasis *Flipbook* digital mampu meningkatkan hasil belajar siswa siswa. Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang hasilnya menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* efektif digunakan dalam pembelajaran.⁵⁶

C. Revisi Produk

Berdasarkan kesimpulan dari analisis data menunjukkan bahwa setelah diadakan uji coba produk, validator materi dan validator media menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital valid, praktis dan efektif, namun ada beberapa bagian yang perlu direvisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator materi dan validator media.

Berikut revisi produk dilakukan beserta uraian keterangan:

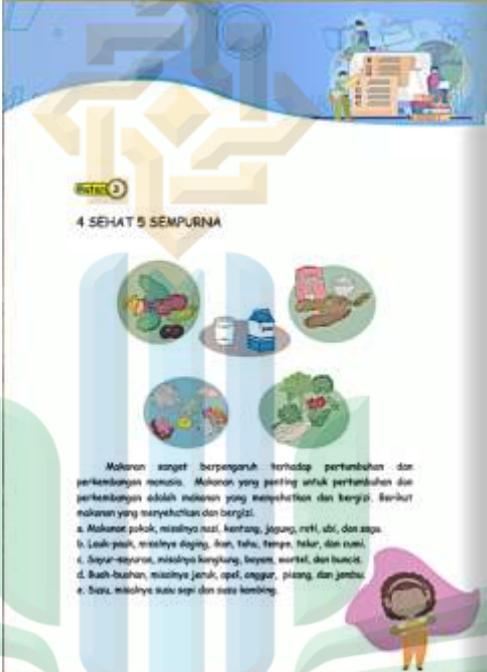
- a) Revisi dari validator ahli materi, Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I. Berikut adalah saran perbaikan dari validator ahli materi:
 - 1) Menambahkan logo UIN KHAS Jember pada cover depan yang sebelumnya tidak ada
 - 2) Menambahkan ayat suci Al-Qur'an yang berkaitan dengan makanan sehat yakni Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 168.

⁵⁶ Tika Aprilia, “Efektivitas Penggunaan Media Sains Flipbook Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa”, *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 14, no. 1, (2021), 10-21, <http://dx.doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.32059>

Tabel 4.12
Saran perbaikan ahli materi tentang logo

<p style="text-align: center;">Sebelum Revisi Tidak ada logo UIN KHAS Jember</p>
<p style="text-align: center;">Setelah Revisi Penambahan logo UIN KHAS Jember</p> 

Tabel 4.13
Saran perbaikan ahli materi tentang ayat Al-Qur'an

<p style="text-align: center;">Sebelum Revisi Tidak ada ayat Al-Qur'an tentang makanan sehat</p>
 <p style="text-align: center;">4 SEHAT 5 SEMPURNA</p> <p>Makanan sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan manusia. Makanan yang penting untuk pertumbuhan dan perkembangan adalah makanan yang menyehatkan dan bergizi. Berikut makanan yang menyehatkan dan bergizi.</p> <ol style="list-style-type: none"> Makanan pokok, misalnya nasi, kentang, jagung, roti, ubi, dan sagu. Lauk-paku, misalnya daging, ikan, tahu, tempe, telur, dan susu. Sayur-sayuran, misalnya kangkung, bayam, wortel, dan kacang. Buah-buahan, misalnya jeruk, apel, anggur, pisang, dan jambu. Susu, misalnya susu sapi dan susu kambing.
<p style="text-align: center;">Setelah Revisi Ayat Al-Qur'an tentang makanan sehat</p>
 <p style="text-align: center;">4 SEHAT 5 SEMPURNA</p> <p>Makanan sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan manusia. Makanan yang penting untuk pertumbuhan dan perkembangan adalah makanan yang menyehatkan dan bergizi. Berikut makanan yang menyehatkan dan bergizi.</p> <ol style="list-style-type: none"> Makanan pokok, misalnya nasi, kentang, jagung, roti, ubi, dan sagu. Lauk-paku, misalnya daging, ikan, tahu, tempe, telur, dan susu. Sayur-sayuran, misalnya kangkung, bayam, wortel, dan kacang. Buah-buahan, misalnya jeruk, apel, anggur, pisang, dan jambu. Susu, misalnya susu sapi dan susu kambing. <p>Berikut adalah Ayat Al-Qur'an tentang makanan.</p>

b) Revisi dari validator ahli media, Dr. Andi Suhardi, M.Pd. berikut adalah saran perbaikan dari validator ahli media:

- 1) Membuat kata pengantar setelah cover depan Menambahkan daftar isi
- 2) Pedoman penggunaan
- 3) Sinopsis pada halaman penutup
- 4) Foto karakter diganti lebih islami
- 5) Menambahkan animasi perkembangan kupu-kupu
- 6) Menambahkan video mencangkok ranting pohon
- 7) Mencantumkan KI, KD dan Tujuan Pembelajaran sebelum masuk materi inti.

Tabel 4.14
Saran perbaikan ahli media tentang kata pengantar dan daftar isi

Sebelum Revisi
Tidak ada kata pengantar dan daftar isi
Tidak ada kata pengantar dan daftar isi

Tabel 4.15
Saran perbaikan ahli media untuk menambahkan daftar isi



Tabel 4.16
Saran perbaikan ahli media tentang pedoman penggunaan

<p align="center">Sebelum Revisi Pedoman penggunaan ditampilkan secara simbolik</p>
<p align="center">Setelah Revisi Pedoman penggunaan ditampilkan secara deskriptif</p>
<p align="center">PETUNJUK PENGGUNAAN</p> <p>Siswa/Siswi</p> <p>Sebelum kalian menggunakan Digital Flipbook ini terlebih dahulu kalian kalian baca petunjuk penggunaan media pembelajaran berikut ini</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Flipbook dapat diakses melalui smartphone / laptop / komputer secara offline 2. Buka tautan yang sudah dibagikan oleh guru dengan menggunakan smartphone / laptop / komputer 3. Download Aplikasi Flipbook dan buka petunjuk penggunaan untuk di smartphone / laptop / computer 4. Buka flip book, pahami dengan seksama dan belajar lebih lanjut terhadap guru pamateri 5. Kerjakan praktikum yang ada di akhir setiap subtema materi tersebut <p>Teruntuk Bapak / Ibu Orang tua peserta siswa / siswi, dapat berkenan membantu untuk memecahkan permasalahan belajar yang dialami oleh siswa/siswi</p> <p align="right">Orang Tua</p> <p>Guru</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Teruntuk Bapak / Ibu Guru, media pembelajaran ini disusun untuk mencakup tujuan pembelajaran, maka setiap peserta didik disarankan untuk dapat mempelajari media pembelajaran. 2. Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan dapat menjelaskan uraian materi yang ada pada media pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat terselesaikan secara tuntas.

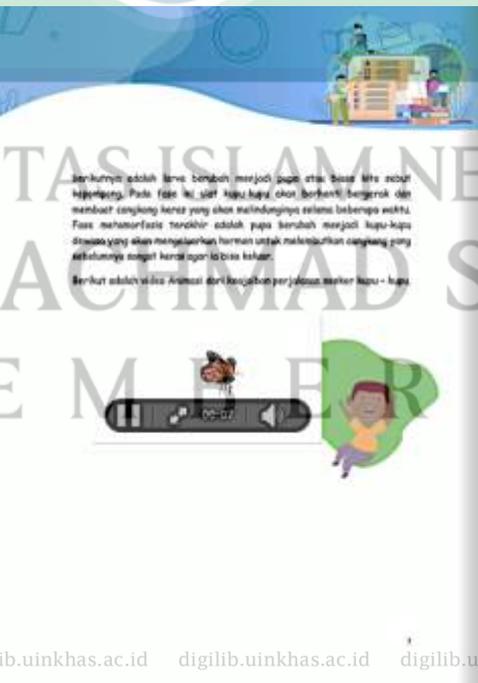
Tabel 4.17
Saran perbaikan dari ahli media tentang penambahan sinopsis

<p style="text-align: center;">Sebelum Revisi Tidak ada sinopsis</p>
<div style="text-align: center;">  <p>Tidak ada sinopsis pada halaman terakhir</p> </div>
<p style="text-align: center;">Setelah Revisi Tampilan sinopsis</p>
<div style="text-align: center;">  </div>

Tabel 4.18
Saran perbaikan dari ahli media tentang desain karakter lebih islami



Tabel 4.19
Saran perbaikan dari ahli media tentang animasi kupu-kupu

<p style="text-align: center;">Sebelum Revisi Tidak ada animasi perkembangan kupu-kupu</p>
 <p>Sebelumnya Pada Fase ini ulat kupu-kupu akan berhenti bergerak dan membuat cangkang keras yang akan melindunginya selama beberapa minggu. Fase metamorfosis terakhir adalah pupa berubah menjadi kupu-kupu dewasa yang akan melepaskan barisan untuk melanjutkan cangkang yang sebelumnya sangat keras agar ia bisa keluar.</p>
<p style="text-align: center;">Setelah Revisi Penambahan animasi perkembangan kupu-kupu</p>
 <p>Berikutnya adalah larva berubah menjadi pupa atau bisa kita sebut kelepeng. Pada fase ini ulat kupu-kupu akan berhenti bergerak dan membuat cangkang keras yang akan melindunginya selama beberapa minggu. Fase metamorfosis terakhir adalah pupa berubah menjadi kupu-kupu dewasa yang akan melepaskan barisan untuk melanjutkan cangkang yang sebelumnya sangat keras agar ia bisa keluar. Berikut adalah video Animasi dari kumpulan perjalanannya kupu-kupu.</p>

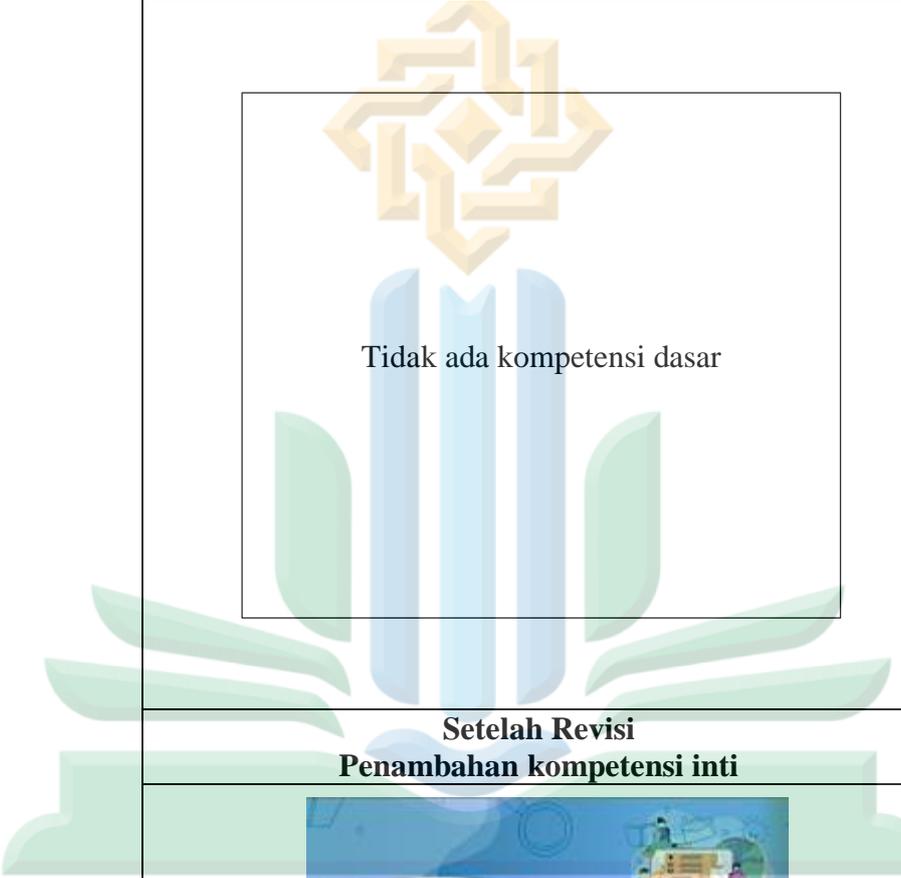
Tabel 4.20
Saran perbaikan dari ahli media tentang video mencangkok

<p style="text-align: center;">Sebelum Revisi Tidak ada video mencangkok ranting pohon</p>
 <p style="text-align: center;">MENCANGKOK TANAMAN</p> <p>A. Menggali pohon B. Memotong dengan pupuk C. Tutuplah Akar dengan 1 balok</p> <p>Perkembangan buahan adalah perkembangan tanaman dengan bantuan media. Perkembangan buahan di antaranya dengan mencangkok, stek, dan merundel. Mencangkok tanaman adalah cara paling mudah dan mudah untuk mengembangkan tanaman. Keuntungan mencangkok adalah tanaman tumbuh lebih cepat dari biasanya. Merca tanaman biasanya lebih baik dari tanaman lainnya. Kekurangan tanaman hasil sangkolan adalah lebih mudah rebah. Tanaman yang berasal dari perkembangan dengan biji biasanya lebih kuat. Akar tanaman hasil mencangkok lebih rapuh.</p> <p style="text-align: right;">Klik Untuk Latihan</p>
<p style="text-align: center;">Setelah Revisi Penambahan video mencangkok ranting pohon</p>
 <p style="text-align: center;">Berikut adalah contoh video penanaman terhadap pohon mangga, untuk mempelajari dan mudah dipraktikkan.</p> <p style="text-align: right;">Klik Untuk Latihan</p>

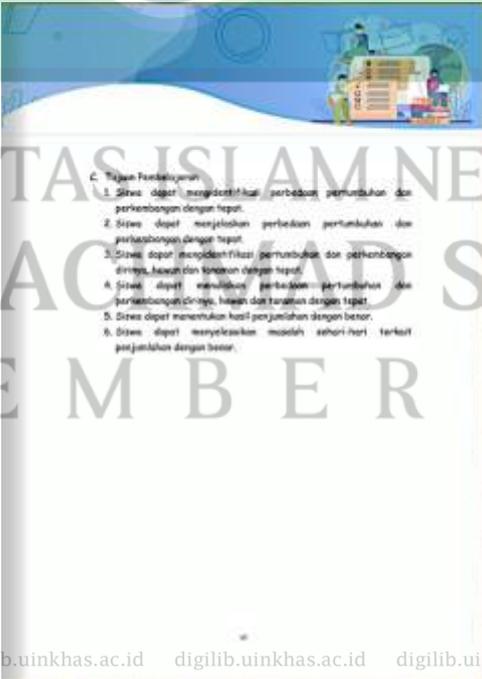
Tabel 4.21
Saran perbaikan dari ahli media tentang Kompetensi Inti

<p style="text-align: center;">Sebelum Revisi Tidak ada Kompetensi Inti</p>
 <p style="text-align: center;">Tidak ada kompetensi inti</p>
<p style="text-align: center;">Setelah Revisi Penambahan kompetensi inti</p>
 <p style="text-align: center;">UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p> <p style="text-align: center;">KOMPETENSI INTI, KOMPETENSI DASAR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <p style="text-align: center;">TEMA PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP</p> <p>A. Kompetensi Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, sehat, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis dan sistematis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Tabel 4.22
Saran perbaikan dari ahli media tentang Kompetensi Dasar

Sebelum Revisi													
Tidak ada Kompetensi Dasar													
 <p>Tidak ada kompetensi dasar</p>													
Setelah Revisi													
Penambahan kompetensi inti													
													
													
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">8. Kompetensi Dasar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>PPST</td> <td>Mengjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar. Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar. Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.</td> </tr> <tr> <td>Rekayasa Indonesia</td> <td>Mendeskripsikan teknologi dengan cara kreatif yang inovatif, ketahanan (resilience) dan tangkas (adaptif), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya yang disajikan dalam bentuk film, foto, video, dan/atau ekspresi lingkungan.</td> </tr> <tr> <td>PJOK</td> <td>Memahami konsep gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, energi, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</td> </tr> <tr> <td>Matematika</td> <td>Mengjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.</td> </tr> <tr> <td>SBdP</td> <td>Mengetahui identitas gerak tari. Memahami unsur-unsur seni rupa dalam karya eksemplik.</td> </tr> </tbody> </table>		8. Kompetensi Dasar		PPST	Mengjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar. Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar. Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.	Rekayasa Indonesia	Mendeskripsikan teknologi dengan cara kreatif yang inovatif, ketahanan (resilience) dan tangkas (adaptif), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya yang disajikan dalam bentuk film, foto, video, dan/atau ekspresi lingkungan.	PJOK	Memahami konsep gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, energi, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	Matematika	Mengjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.	SBdP	Mengetahui identitas gerak tari. Memahami unsur-unsur seni rupa dalam karya eksemplik.
8. Kompetensi Dasar													
PPST	Mengjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar. Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar. Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.												
Rekayasa Indonesia	Mendeskripsikan teknologi dengan cara kreatif yang inovatif, ketahanan (resilience) dan tangkas (adaptif), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya yang disajikan dalam bentuk film, foto, video, dan/atau ekspresi lingkungan.												
PJOK	Memahami konsep gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, energi, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.												
Matematika	Mengjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.												
SBdP	Mengetahui identitas gerak tari. Memahami unsur-unsur seni rupa dalam karya eksemplik.												

Tabel 4.23
Saran perbaikan dari ahli media tentang Tujuan Pembelajaran

<p style="text-align: center;">Sebelum Revisi Tidak ada Tujuan Pembelajaran</p>
<div style="text-align: center;">  <p style="text-align: center;">Tidak ada Tujuan Pembelajaran</p> </div>
<p style="text-align: center;">Setelah Revisi Penambahan Tujuan Pembelajaran</p>
<div style="text-align: center;">  </div>

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Berdasarkan hasil dan paparan analisis data yang telah dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital dalam pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada kelas III di MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember dapat disimpulkan:

1. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital dalam pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada kelas III merupakan model ADDIE.

Tahap pertama ialah Analisis (*Analysis*), Tahap ini peneliti melakukan beberapa analisis yaitu dimulai dari analisis kurikulum pembelajaran, pencapaian dan kebutuhan siswa, analisis materi serta karakter siswa. Tahap kedua ialah Desain (*Design*), yang terdiri dari tahap 1) Membuat desain tampilan, 2) Membuat *flowchart*. Pada tahap ini adalah membuat rancangan dari desain-desain dengan tujuan untuk mempermudah peneliti dalam proses pembuatan media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital. Tahap ketiga ialah pengembangan (*Development*), pada tahap ini melakukan penggabungan semua elemen-elemen yang dibutuhkan seperti animasi, gambar, video dan audio, selain itu pada tahap ini dilakukan tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kevalidan dari produk media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital yang telah dibuat. Tahap keempat yaitu Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).

2. Kelayakan media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital

Media pembelajaran berbasis *Flipbook* Digital dapat dikatakan layak jika memenuhi aspek dari ketiga yang terdiri dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Pada kevalidan diperoleh skor persentase 98% ahli materi yang dikategorikan “**sangat valid**” dan 93% dari ahli media dikategorikan “**sangat valid**”. Kepraktisan diperoleh nilai rata-rata persentase untuk

respon siswa skala kecil diperoleh skor sebesar 81,5% yang dikategorikan “**sangat praktis**”, sedangkan respon siswa skala besar diperoleh skor sebesar 92,3% yang dikategorikan “**sangat praktis**”. Dan keefektifan diperoleh Uji *N-Gain* $6442 > 0,7$ yang dikategorikan “**tinggi**”.

B. Saran Pemanfaatan Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah, jika seluruh guru dapat mengembangkan dan mengadopsi media pembelajaran berbasis *flipbook* digital dalam sebuah pembelajaran, maka dapat meningkatkan keterampilan guru dan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi sehingga akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat dilakukan dimana saja, tidak terbatas ruang dan waktu. Selain itu kualitas pembelajaran di sekolah dapat ditingkatkan.
2. Bagi guru, penggunaan media pembelajaran berbasis *flipbook* digital bisa digunakan sebagai terobosan baru sehingga kualitas pembelajaran semakin berkembang seiring kemajuan teknologi, serta memberikan variasi dalam pembelajaran yang menggunakan media digital.
3. Bagi siswa, dalam pembelajaran berbasis digital hendaknya ikuti tahapan pembelajaran yang harus dilakukan dan lebih fokus pada pencapaian tujuan pembelajaran untuk membantu dalam memahami materi pelajaran yang diberikan.
4. Bagi peneliti, dapat digunakan sebagai rujukan dalam melakukan penelitian lebih lanjut dan sejenis pada materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Afwan, Bahtiar. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Materi Pertempuran 5 Jam di Kalianda untuk Meningkatkan Empati Sejarah Siswa". Tesis: Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Anandari, dkk. 2019. "Development of Electronic Module: Student Learning Motivation Using The Application of Ethno Constructivism-Based *Flipbook Kvisoft*". *Jurnal Pedagogik*. 6, no. 2. <https://doi.org/10.33650/pjp.v6i2.584416-436>
- Andayani, Triasari., dan Madani, Faisal. 2023. "Peran Penilaian Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa di Pendidikan Dasar", *Jurnal Educatio* 9, no. 2, <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4402>
- Aprilia, Tika. 2021. "Efektivitas Penggunaan Media Sains *Flipbook* Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa", *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 14, no. 1, <http://dx.doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.32059>
- Barokati, Nisaul dan Annas, Fajar. 2013. "Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan)", *Sisfo* 4, no. 5. <https://doi.org/10.24089/j.sisfo.2013.09.006>
- Cahaya, Uci Dwi. dkk, 2023. "*Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Abad 21*", Langsa: Yayasan Kita Menulis.
- Dian Putra, Agung. 2023. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Flipbook* Digital Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar". Tesis: Universitas Bandar Lampung.
- Hamdani dkk, 2019. "Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Melalui Metode Eksperimen" *Proceeding Biology Education Conference* 16, no. 1. <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/view/38412>
- Hasan, Muhammad. dkk, 2021. "*Media Pembelajaran*", Klaten: CV Tahta Media Group.
- Irawan, Edi dan Sutarti, Tatik. 2017. "Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan", Sleman: CV Budi Utama, 2017. <https://books.google.co.id/books> -
- Iskandar, dkk. 2023. "*Pembelajaran Kreatif dan Inovatif di Era Digital*", Makassar: Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Jalinus, Nizwardi. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: KENCANA.

Kadir, Abd. dkk. 2014. *Pembelajaran Tematik*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Kemdikbud, 2012. Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 SD Kelas IV, Diterbitkan Oleh Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Kebudayaan dan Penjamin Mutu Pendidikan.

Kemdikbud, Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 SD Kelas IV, Diterbitkan Oleh Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Kebudayaan dan Penjamin Mutu Pendidikan.

Kemendikbud. 2016. *Panduan Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar*, Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar.

Kusumaningtyas, Endang. 2018. “*Fun Math With E-Book Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Penggunaan Buku Digital*”, Pasuruan: Caremedia Communication.

Landina dan Agustina, 2022. “Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa melalui Media Pembelajaran Flipbook berbasis Kasus pada Muatan IPA Kelas V SD, *Jurnal Mimbar Ilmu* 27, No. 3. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i3.52555>

Mais, Asroul. 2016. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*, Jember: Pustaka Abadi.

Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Muhith, Abd. 2017. *Manajemen Mutu Pembelajaran Tematik*, Jember: Al-Bidayah.

Muhith, Abd. 2018. “Problematika Pembelajaran Tematik Terpadu”, *IJIT: Indonesian Journal of Islamic Teaching* 1, no. 1, <https://jurnalpasca.uinkhas.ac.id/index.php/IJIT/article/view/23>

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

Munir, Abdul dkk. 2014. *Pembelajaran Tematik*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Nuryani, Luh., dan Abadi, Ida Gede Surya. “Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5, no. 2. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32934>

- Prasasti, Riska Dwi., dan Anas, Nirwana. 2023. “Pengembangan Media Digital Berbasis *Flipbook* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik”, *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 4, no. 3. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>
- Pribadi, Benny A. 2016. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group, Cet 2.
- Priyatna, Agung. 2020. “Pengembangan Media *Flipbook* Digital Situs Purbakala Pugung Raharjo Untuk Meningkatkan Pemahaman Sejarah Lokal Siswa”. Tesis: Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Puspitasari, Rina., Hamdani, Dedy., dan Risdianto, Eko. 2020. “Pengembangan E-Modul Berbasis Hots Berbantuan *Flipbook Marker* Sebagai Bahan Ajar Alternatif Siswa SMA”, *JKF: Jurnal Kumparan Fisika* 3, no. 3. <https://doi.org/10.33369/jkf.3.3.247-254>
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Sakti, Abdul. 2023 “Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital”, *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik (JUPRIT)* 2, no. 2, <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Saputra, 2023. diwawancarai oleh Ahmad Muzakki Zen, Jember.
- Sari, M. Fetra Bonita., dan Amini, Risda. 2020. ‘Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain Di PGMI’, 5. no. 2. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.524>
- Sulhan, Ahmad. dan Khairi, Ahmad Khalakul. 2019. “*konsep dasar pembelajaran tematik di SD*”, Mataram: CV Sanabil.
- Sugianti, “Buku Penelitian Dan Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 Teori Dan Praktek” <https://books.google.co.id/books>
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno, 2001. “*Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*”, Yogyakarta: Kanisius.
- Susiati, Utin Desy., Oktaviana, Dwi., dan Firdaus, Muhamad. 2022. “Development of College Student Analytical Thinking Skills Through Evaluation Learning With Flipbook Assisted E-Books”, *KREANO: Jurnal Matematika Kreatif dan Inovatif* 13, no. 2. <https://doi.org/10.15294/kreano.v13i2.38050>

- Tegeh, I Made and Ketut Pudjawan, I Nyoman Jampel. 2015. “Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model ADDIE,” Seminar Nasional Riset Inovatif IV.
- Thohir, Muhammad. 2023. diwawancarai oleh Ahmad Muzakki Zen, Jember.
- Utami, Dita Rosa. 2023. “Pengembangan Materi Ajar E-Modul Menulis Teks Cerpen Berbasis *Flipbook Maker* Dan Metode Cerpengram Untuk Kelas IX”. Tesis: Universitas Negeri Jakarta.
- Wahono, Suparwoto Sapto dan Afifah, Kholidatul. 2022. “The Record Of Using Picture Series To Develop Students’writing Skills”. *English Review: Journal of English Education*, 10(3), <https://doi.org/10.25134/erjee.v10i3.6830>
- Wahyuni, Chandra, Anita., dan Handayani, Arri. 2022. “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis *Flipbook Marker* untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Anak TK Darul Iman”, *Paudia: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 11, no. 1. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.11752>
- Wirawan, Bilal Wegig. 2023. “Pengembangan *Flipbook* Dengan Pendekatan Savi Pada Mata Latih Teknik Celup Shibori Bagi Mahasiswa Autis di *London School Beyond Academy*”. Tesis: Universitas Negeri Jakarta.
- Yogananti, Auria Farantika. 2015. “Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna Dalam Website”, *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi dan Multimedia*, 1, no. 1. <http://dx.doi.org/10.33633/andharupa.v1i01.956>
- Yuliatwati, Elizabet Putu Tania dkk. 2022. “Flipbook sebagai Media Pembelajaran 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>
- Yunianta, Hasti, Tri Nova., Herman, Tatang., Al Wizhar, Banu., Kurniawan, Al Falah, Muhammad. 2023. “Development of Mathematics E-Module Using Kodular and Flipbook for Junior High School Students: Differences”, *JDM: Jurnal Didaktik Matematika* 10, no. 1. <https://doi.org/10.24815/jdm.v10i1.29730>
- Zainal, Zaid., Halik, Abd., Sultan, Muhammad Asrul., dan Resa, Asmirinda. 2021. “Development of Geometry Flipbook Multimedia Learning Media for Elementary School Students,” *EST: Journal of Educational and Technology* 7, no. 2. <https://doi.org/10.26858/est.v7i2.20443>

Lampiran 1: Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Ahmad Muzakki Zen
 NIM : 223206040008
 Program : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Institusi : Pascasarjana UIN KHAS Jember

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 01 April 2024

Saya yang menyatakan



Ahmad Muzakki Zen

NIM : 223206040008

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

Lampiran 2: Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQJEMBER
PASCASARJANA**



Jl. Mataram No. 01 Mangli, Kaliwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia KodePos 68136 Telp. (0331) 487550
Fax (0331) 427005e-mail :uinkhas@gmail.com Website : http://www.uinkhas.ac.id

NO : B-PPS/3556/Un.22/PP.00.9/12/2023
Lampiran : -
Perihal :Permohonan Izin Penelitian untuk Penyusunan Tugas Akhir Studi

Yth.
Kepala MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember
Di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan hormat, kami mengajukan permohonan izin penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin untuk keperluan penyusunan tugas akhir studi mahasiswa berikut ini:

Nama : Ahmad Muzakki Zen
NIM : 223206040008
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenjang : S2
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Digital Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Kelas III MIMA Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember
Pembimbing 1 : Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag, M.Pd.I.
Pembimbing 2 : Dr. Suparwoto Spto Wahono, M.Pd.
Waktu Penelitian: 3 bulan (terhitung mulai tanggal diterbitkannya surat ini)

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan izinnya disampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 29 Desember 2023
Direktur,
A.n. Direktur,
Wakil Direktur



[Signature]
Dr. H. Saifan, S.Ag., M.Pd.I.
NIP. 197202172005011001

Lampiran 3: Surat Keterangan Selesai Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN DAN SOSIAL SALAFIYAH SYAFI'IIYAH
MADRASAH IBTIDAIYAH
MA'ARIF 56 SALAFIYAH SYAFI'IIYAH

STATUS : TERAKREDITASI B NSM : 111 235 090 342
 Jl. K.H.Abdurrahman No. 31 TH p. 085257353522 Tempurejo – Jember 68173
 Email : mimasalafiyahsyafiiyah112@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor Surat : 058/Mis.13.32.342/3/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhamad Tohir, S.Pd.
 NUPTK : 5737745648200052
 Jabatan : Kepala Madrasah
 Unit Kerja : Madrasah Ibtidaiyah 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember. Jl KH. Abdurrahman No. 31 Desa Tempurejo, Kecamatan Tempurejo, Kabupaten Jember.

Menerangkan dengan sebenarnya:

Nama : Ahmad Muzakki Zen
 NIM : 223206040008
 Semester : IV (Empat)
 Jurusan : Pascasarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Adalah benar bahwasannya nama tersebut diatas telah menyelesaikan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Digital Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Kelas III MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Jember, 27 Maret 2024

Kepala Madrasah



Muhamad Tohir, S.Pd.

Lampiran 4: Instrumen Wawancara

INSTRUMEN WAWANCARA (STUDI PENDAHULUAN)

NAMA : Muhammad Thohir, S.Pd.
JABATAN : Kepala Madrasah
INSTANSI : MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember

No.	PERTANYAAN PENELITI	JAWABAN KEPALA MADRASAH
1.	Apakah setiap guru (lebih khusus pembelajaran tematik terpadu) ketika mengajar menggunakan media pembelajaran?	Selama ini, di madrasah kami masih menggunakan media konvensional mas, jadi guru ngajar dikelas menggunakan media seadanya.
2.	Media pembelajaran seperti apa yang biasa digunakan guru tematik terpadu dalam pembelajaran?	Yang biasanya digunakan guru disini medianya buku, kemudian dijelaskan melalui metode ceramah, tanya jawab dan kadang-kadang praktek diluar kelas.
3.	Adakah guru pembelajaran tematik terpadu yang menggunakan media berbasis IT ketika pembelajaran berlangsung?	Jarang mas, atau bahkan belum menggunakan sama sekali selama satu semester, mungkin karena keterbatasan waktu mas, jadi tidak nutut untuk membuat bahan atau materi yang diajarkan menggunakan internet, LCD dan lainnya.
4.	Apakah bahan ajar tersebut tersedia di sekolah ini?	Kalau di madrasah kami sudah tersedia, tapi jumlahnya terbatas mas, kami punya proyektor, tapi hanya 1 dan itupun biasanya digunakan gantian.
5.	Jika belum ada, usaha apa yang telah dilakukan untuk memenuhi hal tersebut?	Sebenarnya dari kurikulum yang terbaru itu guru harus bisa menggunakan media pembelajaran yang terbaru mas, tapi mungkin karena itu tadi ya kendala waktu, dan juga guru-guru di madrasah kami kebanyakan sudah senior yang pemahaman teknologinya kurang, jadi untuk usaha selama ini kami sekedar sharing-sharing antar guru.

6.	Apakah anda mendukung dan mengizinkan, jika saya membuat bahan ajar tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup berbasis <i>Flipbook</i> Digital?	Saya sangat mendukung mas, saya antusias sekali jika ada mahasiswa yang meneliti di madrasah kami, apalagi ini berkaitan dengan media pembelajaran yang terbaru, tentunya nanti siswa-siswi kami akan senang ketika belajar menggunakan media pembelajaran seperti yang sampean bawa ini.
----	---	---



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

Lampiran 5: Surat Permohonan Validasi Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Kaliwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia KodePos 68136 Telp. (0331) 487550
 Fax (0331) 427005e-mail :uinkhas@gmail.com Website : http://www.uinkhas.ac.id



No : B-PPS/689/Un.22/PP.00.9/3/2024
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Validasi

Kepada Yth.
Dr. Andi Suhardi, M.Pd.

di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, sehubungan dengan prosedur penelitian untuk menyelesaikan studi program Magister (S2) di Pascasarjana UIN KHAS Jember yang memerlukan validasi terkait media pembelajaran sebagai pelengkap penyusunan tesis, maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menjadi validator mahasiswa berikut ini:

Nama : Ahmad Muzakki Zen
 NIM : 223206040008
 Program Studi : S2/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S2)
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Digital Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Terra Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Kelas III MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember

Pembimbing 1 : Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag, M.Pd.I.
 NIP. : 197210161998031003
 Pembimbing 2 : Dr. Suparwoto Sapto Wahono, M.Pd.
 NIP. : 197309152009121000

Validator 1 : Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I
 Validator 2 : Dr. Andi Suhardi, M.Pd.

Bantuan saudara sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan dan kelayakan produk tesis tersebut. Berkaitan dengan pendanaan, dibebankan pada mahasiswa pemohon.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan izinnya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Jember, 25 Maret 2024

Direktur,
 A.n. Direktur,
 Wakil Direktur



Dr. H. Saifan, S.Ag., M.Pd.I.
 NIP. 197202172005011001

Lampiran 6: Curriculum Vitae Validator Ahli Media**Curriculum Vitae Validator Ahli Media****A. Identitas Diri**

Nama : Dr. Andi Suhardi, M.Pd.
NIP : 197309152009121002
Tempat, Tanggal Lahir : Bone, 15 September 1973
Alamat Rumah : Jl. Rinjani No. 81 RT/RW 03/01 Tegal
Rejo Kecamatan Mayang, Kabupaten
Jember, Jawa Timur.
No. HP : +62 813-8396-7199

B. Riwayat Pendidikan

Jenjang S1 : Universitas Muslim Indonesia, Jurusan
Teknik Kimia
Jenjang S2 : Universitas Negeri Malang, Jurusan
Pendidikan Kimia
Jenjang S3 : Universitas Negeri Malang, Jurusan
Teknologi Pembelajaran

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

Lampiran 7: Lembar Validasi Ahli Media

Angket Validasi Media

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Digital Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Kelas III MIMA Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember.

Nama Validator : Dr. Andi Suhardi, M.Pd.

NIP : 197309152009121000

Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap seperangkat media pembelajaran berbasis flipbook digital dalam pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup 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 <i>Flipbook</i> digital memenuhi kriteria kelengkapan sumber belajar					
2.	Desain <i>flipbook</i> digital ditampilkan secara					

	sistematis.					
3.	Desain <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 <i>flipbook</i> digital sesuai dengan materi tematik tematik tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup					
7.	Kejelasan Gambar					
8.	Kejelasan video / Animasi					
9.	<i>Flipbook</i> digital di lengkapi dengan sampul yang menarik					
Total Skor						
Skor Minimal						
Presentase Skor						

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angkat penilaian media diatas, seperangkat media pembelajaran berbasis flipbook digital dalam pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup ini dinyatakan:

	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak

D. Komentor Saran Perbaikan

.....

 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

 J E M B E R

Jember, Maret 2024
 Validator

Dr. Andi Suhardi, M.Pd.
NIP. 197309152009121000

Lampiran 8: Hasil Validasi Ahli Media

Angket Validasi Media

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Digital Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Kelas III MIMA Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember.

Nama Validator : Dr. Andi Suhardi, M.Pd.

NIP : 197309152009121000

Tanggal : 20-Maret-2024

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap seperangkat media pembelajaran berbasis *flipbook* digital dalam pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup 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 <i>Flipbook</i> digital memenuhi kriteria kelengkapan sumber belajar				✓	
2.	Desain <i>flipbook</i> digital ditampilkan secara sistematis.					✓
3.	Desain <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 <i>flipbook</i> digital sesuai dengan				✓	

	dan perkembangan makhluk hidup						
7.	Kejelasan Gambar						✓
8.	Kejelasan video / Animasi						✓
9.	Flipbook digital di lengkapi dengan sampul yang menarik					✓	
Total Skor							
Skor Minimal							
Presentase Skor							

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angkat penilaian media diatas, seperangkat media pembelajaran berbasis flipbook digital dalam pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup ini dinyatakan:

✓	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak

D. Komentar Saran Perbaikan

1. Revisi tentang penggunaan lebih ke nara naras / cara pengabdian UIN
2. Mambuat KIR dan RO. Puh liguas pembelajaran.

Jember, 20-Maret, 2024

Validator

Dr. Andi Suhardi, M.Pd.
NIP. 197309152009121000

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

Lampiran 9: Surat Permohonan Validasi Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERIAI HAJI ACHMAD SIDDIQJEMBER
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Kaliwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia KodePos 68136 Telp. (0331) 487550
 Fax (0331) 427005e-mail :uinkhas@gmail.com Website : http://www.uinkhas.ac.id



No : B-PPS/689/Un.22/PP.00.9/3/2024
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Validasi

Kepada Yth.
Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I

di-

Tempat

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, sehubungan dengan prosedur penelitian untuk menyelesaikan studi program Magister (S2) di Pascasarjana UIN KHAS Jember yang memerlukan validasi terkait media pembelajaran sebagai pelengkap penyusunan tesis, maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menjadi validator mahasiswa berikut ini:

Nama	: Ahmad Muzakki Zen
NIM	: 223206040008
Program Studi	: S2/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S2)
Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Digital Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Kelas III MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember
Pembimbing 1	: Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag, M.Pd.I.
NIP.	: 197210161998031003
Pembimbing 2	: Dr. Suparwoto Sapto Wahono, M.Pd.
NIP.	: 197309152009121000
Validator 1	: Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I
Validator 2	: Dr. Andi Suhardi, M.Pd.

Bantuan saudara sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan dan kelayakan produk tersebut. Berkaitan dengan pendanaan, dibebankan pada mahasiswa pemohon.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan izinnnya disampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Jember, 25 Maret 2024

Direktur,

A.n. Direktur,
 Wakil Direktur



Dr. H. Saifan, S.Ag, M.Pd.I.
 NIP. 197202172005011001

Lampiran 10: Curriculum Vitae Validator Ahli Materi**Curriculum Vitae Validasi Ahli Materi****A. Identitas Diri**

Nama : Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I.
NIP : 197807162023212017
Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 16 Juli 1978
Alamat Rumah : Dusun Sumberbening, RT/RW 01/03
Kesililir, Siliragung Banyuwangi
No. HP : +62 878-7696-7389

B. Riwayat Pendidikan

Jenjang S1 : Universitas Mochammad Sroedji Jember
(2005)
Jenjang S2 : Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri
Jember (2012)
Jenjang S3 : Institut Agama Islam Negeri Jember (2020)



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

Lampiran 11: Lembar Validasi Ahli Materi

Angket Validasi Materi/isi

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Digital Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Kelas III MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember.

Nama Validator : Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I.

NIP : 197807162023212017

Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap seperangkat materi dalam media pembelajaran berbasis *flipbook* digital dalam pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup 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 standar kompetensi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III					
2.	Kesesuaian materi dengan unsur yang terkandung dalam pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III					
3..	Sistematika/keruntutan penyajian materi sesuai					

	dengan pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III					
4.	Contoh yang diberikan sesuai untuk menjelaskan materi pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III					
5.	Kemenarikan dalam penyampaian materi pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III					
6.	Kejelasan dalam penyampaian materi pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III					
7.	Pemberian umpan balik dan motivasi siswa untuk mempelajari tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup III					
9.	Kualitas soal untuk pemahaman pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup III					
11.	Meningkatkan cara berpikir kritis siswa dalam memahami pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III					
Total Skor						
Skor Minimal						
Presentase Skor						

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angkat penilaian materi diatas, seperangkat media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* digital dalam pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup ini dinyatakan:

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

D. Komentor Saran Perbaikan

Jember,, 2024
Validator

Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I.
NIP.197807162023212017

Lampiran 12: Hasil Validasi Ahli Materi

Angket Validasi Materi/isi

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Digital Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Kelas III MIMA 56 Salafiyah Syaifi'iyah Tempurejo Jember.

Nama Validator : Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I.

NIP : 197807162023212017

Tanggal : 15-Maret-2024

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap seperangkat materi dalam media pembelajaran berbasis *flipbook* digital dalam pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup 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 standar kompetensi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III					√
2.	Kesesuaian materi dengan unsur yang terkandung dalam pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III					√
3.	Sistematika/keruntutan penyajian materi sesuai dengan pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III					√
4.	Contoh yang diberikan sesuai untuk menjelaskan materi pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III					√
5.	Kemenaarikan dalam penyampaian materi					√

	pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III					
6.	Kejelasan dalam penyampaian materi pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III					✓
7.	Pemberian umpan balik dan motivasi siswa untuk mempelajari tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup III				✓	
9.	Kualitas soal untuk pemahaman pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup III				✓	
11.	Meningkatkan cara berpikir kritis siswa dalam memahami pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III					✓
Total Skor						
Skor Minimal						
Presentase Skor						

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angkat penilaian materi diatas, seperangkat media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* digital dalam pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup ini dinyatakan:

	Layak digunakan tanpa revisi
✓	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak

D. Komentor Saran Perbaikan

1. Tambahkan logo UIN KHAS Jember di cover
2. Tambahkan suara pada soal. (Puisi)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
JEMBER
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 15 Maret, 2024

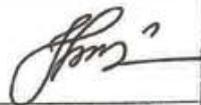
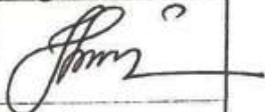
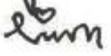
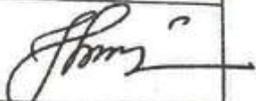
Validator


 Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I.
 NIP197807162023212017

Lampiran 13: Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL PENELITIAN

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Digital Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Kelas III MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember

No.	URAIAN	TANGGAL	SUBYEK	TTD
1.	Penelitian pendahuluan tentang kebutuhan media pembelajaran	01-12-2023	Kepala Sekolah	
2.	Penyerahan surat izin	08-01-2024	Kepala Sekolah	
3.	Validasi Soal Oleh Guru Mata Pelajaran	10-01-2024	Guru Mata Pelajaran	
4.	Mengadakan pre-test	15-01-2024	Siswa kelas III	
5.	Validasi ahli materi	15-03-2024	Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I	
6.	Validasi ahli media	20-03-2024	Dr. Andi Suhardi, M.Pd.	
7.	Revisi produk	25-03-2024	Peneliti	
8.	Uji coba lapangan	26-03-2024	Siswa Kelas III	
9.	Pengisian angket respon siswa	26-03-2024	Siswa Kelas III	
10.	Mengadakan post-test	26-03-2024	Siswa Kelas III	
11.	Penyerahan surat keterangan selesai penelitian	27-03-2024	Kepala Sekolah	

Lampiran 14: Surat Pernyataan Validitas Soal

Soal Pilihan Ganda dan Uraian

Materi : Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup

Kelas : III SD/MI

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d dengan jawaban yang tepat!

1. Semua Organisme memiliki kemampuan untuk bernapas dengan alat yang berbeda. Manusia menggunakan...
 - a. Insang
 - b. Spora
 - c. Paru-paru
 - d. Trakea
2. Hewan berikut yang berkembang biak melalui proses melahirkan adalah
 - a. Kucing, beruang, kambing, Paus, Lumba-lumba, Tikus
 - b. Kucing, Beruang, Kambing, Ayam, Lumba-lumba, Biawak
 - c. Kucing, Katak, Kambing, Paus, Lumba-lumba, Tikus
 - d. Kucing, Biawak, Kambing, Paus, Lumba-lumba, Tikus
3. Jika kita melihat teman sedang kesulitan, sikap yang seharusnya kita tunjukkan adalah...
 - a. Membantu sesuai kemampuan
 - b. Berpura-pura tidak melihat
 - c. Menertawakannya
 - d. Mencari bantuan orang lain
4. Setelah menjadi telur, tahap selanjutnya dari nyamuk adalah...
 - a. Nyamuk dewasa
 - b. Jentik
 - c. Nyamuk muda
 - d. Pupa
5. Tanaman berikut yang berkembang biak melalui tunas adalah...
 - a. Jambu, cabai, kedelai
 - b. Pohon pisang, Rambutan, Padi
 - c. Singkong, Cocor bebek, Jahe
 - d. Kacang tanah, Mangga, Durian
6. Pada angka 8.342, angka 8 berada pada posisi...
 - a. Satuan
 - b. Ratusan
 - c. Puluhan
 - d. Ribuan
7. Penulisan dari angka 1.250 adalah...

- a. Seribu dua ratus lima puluh
 b. Seribu lima ratus lima puluh
 c. Seribu lima ratus dua puluh
 d. Seribu dua ratus dua puluh
8. Putri berkata, “Din, kamu gemar berenang, bukan?”
 Dina menjawab, “Iya, tentunya.”
 Putri bertanya, “Maukah kamu berenang dengan saya besok?”
 Resti menjawab, “Oke, Put. Besok saya tidak sibuk.”
 Inti obrolan antara Putri dan Dina adalah...
- a. Rencana pulang dari sekolah
 b. Mengajak liburan
 c. Rencana berenang
 d. Mengisi waktu liburan
9. Dayu memiliki 389 biji kacang merah dan menyimpannya dalam kotak hijau. Siti memiliki 537 biji kacang merah dan menyimpannya dalam plastik. Berapa total biji kacang merah yang mereka miliki?
- a. 926 biji kacang merah
 b. 928 biji kacang merah
 c. 927 biji kacang merah
 d. 929 biji kacang merah
10. Tanggung jawab kita terhadap hewan peliharaan termasuk...
- a. Memberi makan hanya saat lapar
 b. Membersihkan kandang secara rutin
 c. Membiarkan saja saat sakit
 d. Merawat hewan sesuai keinginan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

B. Isilah titik-titik dibawah ini dengan jawaban yang singkat dan benar!

1. Sebutkan salah satu karakteristik umum dari organisme!

Jawaban:..... J E M B E R

2. Jika Siti membagikan 138 buah salak kepada tiga temannya dan setiap teman mendapat bagian yang sama, maka setiap teman mendapat...

Jawaban:.....
.....

3. 89896 diucapkan sebagai...

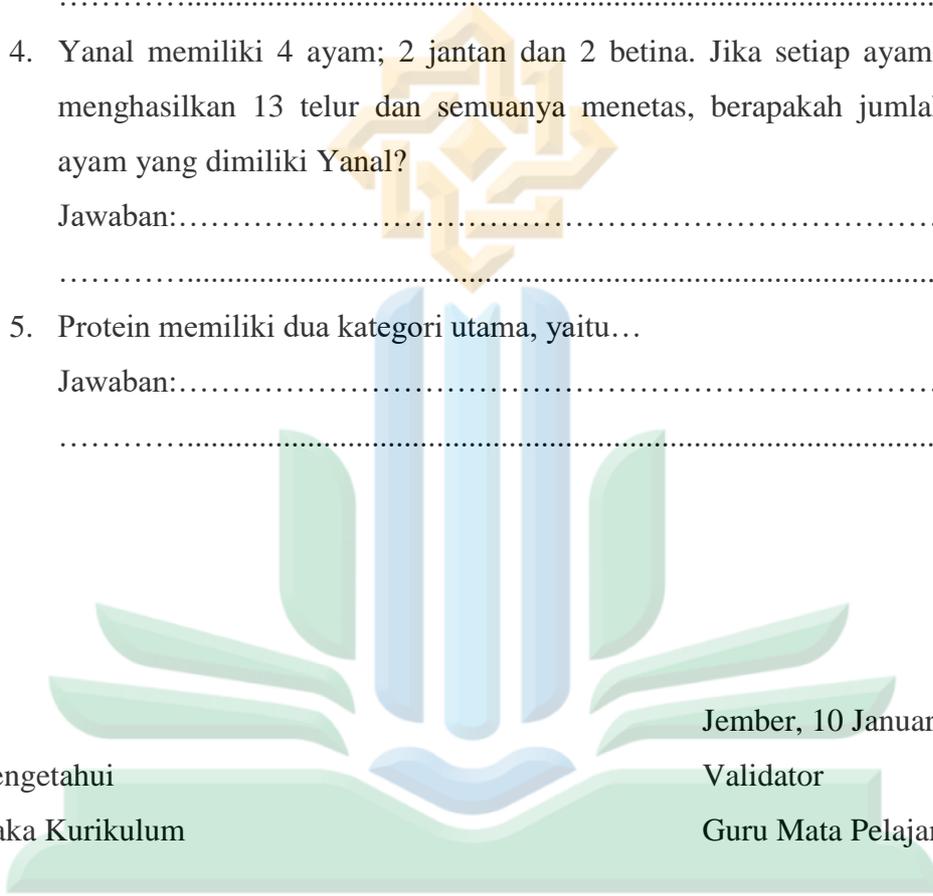
Jawaban:.....
.....

4. Yanal memiliki 4 ayam; 2 jantan dan 2 betina. Jika setiap ayam betina menghasilkan 13 telur dan semuanya menetas, berapakah jumlah anak ayam yang dimiliki Yanal?

Jawaban:.....
.....

5. Protein memiliki dua kategori utama, yaitu...

Jawaban:.....
.....



Mengetahui
Waka Kurikulum

Jember, 10 Januari 2024
Validator
Guru Mata Pelajaran

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Eko Wahyudi, S.Pd. Saputra, S.Pd.
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**SURAT PERNYATAAN
VALIDITAS SOAL**

Dengan ini kami menyatakan bahwa:

Soal tes pada materi tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dengan jumlah 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian dinyatakan layak untuk diuji karena sudah sesuai dengan materi, kompetensi inti, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup

Mengetahui
Waka Kurikulum

Eko Wahyudi, S.Pd

Jember, 10 Januari 2024
Validator
Guru Mata Pelajaran

Saputra, S.Pd.

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

Lampiran 15: Hasil Validitas Soal

Soal Pilihan Ganda dan Uraian

Materi : Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Kelas : III SD/MI

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d dengan jawaban yang tepat!

1. Semua Organisme memiliki kemampuan untuk bernapas dengan alat yang berbeda. Manusia menggunakan...

a. Insang	c. Paru-paru
b. Spora	d. Trakea
2. Hewan berikut yang berkembang biak melalui proses melahirkan adalah

a. Kucing, beruang, kambing, Paus, Lumba-lumba, Tikus
b. Kucing, Beruang, Kambing, Ayam, Lumba-lumba, Biawak
c. Kucing, Katak, Kambing, Paus, Lumba-lumba, Tikus
d. Kucing, Biawak, Kambing, Paus, Lumba-lumba, Tikus
3. Jika kita melihat teman sedang kesulitan, sikap yang seharusnya kita tunjukkan adalah...

a. Membantu sesuai kemampuan	e. Menertawakannya
b. Berpura-pura tidak melihat	d. Mencari bantuan orang lain
4. Setelah menjadi telur, tahap selanjutnya dari nyamuk adalah...

a. Nyamuk dewasa	c. Nyamuk muda
b. Jentik	d. Pupa
5. Tanaman berikut yang berkembang biak melalui tunas adalah...

a. Jambu, cabai, kedelai
b. Pohon pisang, Rambutan, Padi
c. Singkong, Cocor bebek, Jahe
d. Kacang tanah, Mangga, Durian
6. Pada angka 8.342, angka 8 berada pada posisi...

a. Satuan	c. Puluhan
b. Ratusan	d. Ribuan
7. Penulisan dari angka 1.250 adalah...

a. Seribu dua ratus lima puluh

- b. Seribu lima ratus lima puluh
 c. Seribu lima ratus dua puluh
 d. Seribu dua ratus dua puluh
8. Putri berkata, "Din, kamu gemar berenang, bukan?"
 Dina menjawab, "Iya, tentunya."
 Putri bertanya, "Maukah kamu berenang dengan saya besok?"
 Resti menjawab, "Oke, Put. Besok saya tidak sibuk."
 Inti obrolan antara Putri dan Dina adalah...
- a. Rencana pulang dari sekolah
 b. Mengajak liburan
 c. Rencana berenang
 d. Mengisi waktu liburan
9. Dayu memiliki 389 biji kacang merah dan menyimpannya dalam kotak hijau.
 Siti memiliki 537 biji kacang merah dan menyimpannya dalam plastik.
 Berapa total biji kacang merah yang mereka miliki?
- a. 926 biji kacang merah
 b. 928 biji kacang merah
 c. 927 biji kacang merah
 d. 929 biji kacang merah
10. Tanggung jawab kita terhadap hewan peliharaan termasuk...
- a. Memberi makan hanya saat lapar
 b. Membersihkan kandang secara rutin
 c. Membiarkan saja saat sakit
 d. Merawat hewan sesuai keinginan

B. Isilah titik-titik dibawah ini dengan jawaban yang singkat dan benar!

1. Sebutkan salah satu karakteristik umum dari organisme!

Jawaban:.....

2. Jika Siti membagikan 138 buah salak kepada tiga temannya dan setiap teman mendapat bagian yang sama, maka setiap teman mendapat...

Jawaban:.....

3. 89896 diucapkan sebagai...

Jawaban:.....

4. Yanal memiliki 4 ayam; 2 jantan dan 2 betina. Jika setiap ayam betina menghasilkan 13 telur dan semuanya menetas, berapakah jumlah anak ayam yang dimiliki Yanal?

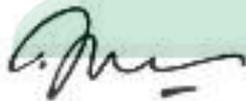
Jawaban:.....

5. Protein memiliki dua kategori utama, yaitu...

Jawaban:.....

Mengetahui
Waka Kurikulum

Jember, 10 Januari 2024
Validator
Guru Mata Pelajaran



Eko Wahyudi, S.Pd



Saputra, S.Pd.

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

SURAT PERNYATAAN VALIDITAS SOAL

Dengan ini kami menyatakan bahwa:
Soal tes pada materi tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dengan jumlah 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian dinyatakan layak untuk diuji karena sudah sesuai dengan materi, kompetensi inti, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup

Mengetahui
Waka Kurikulum

Jember, 10 Januari 2024

Validator
Guru Mata Pelajaran

Eko Wahyudi, S.Pd

Saputra, S.Pd

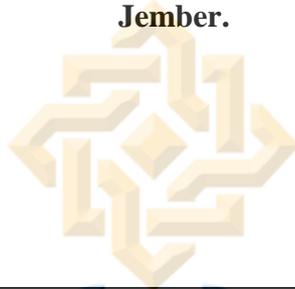
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 16: Lembar Respon Siswa

Angket Respon Siswa

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Digital Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Kelas III MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember.

Nama Siswa :
Kelas :
Tanggal :



No.	Indikator	Respons	
		Ya	Tidak
1.	Apakah bahan ajar tersebut dapat membantu kamu dalam memahami materi pembelajaran?		
2.	Apakah bahan ajar tersebut mudah untuk kamu pahami?		
3.	Apakah bahan ajar tersebut mendorong kamu untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran?		
4.	Apakah dengan bahan ajar tersebut pembelajaran tidak menjenuhkan?		
5.	Apakah kamu suka dengan gambar-gambar yang ada pada bahan ajar tersebut?		
6.	Apakah materi disampaikan dengan jelas?		
7.	Apakah musik dan video dalam bahan ajar tersebut dapat membuatmu tidak bosan mengikuti pembelajaran?		
8.	Apakah dengan bahan ajar tersebut kamu dapat memahami materi dengan cepat dan jelas?		
9.	Apakah bahan ajar tersebut memudahkan kamu memahami keterkaitan pembelajaran dengan nilai-nilai agama islam?		
10.	Apakah bahan ajar tersebut memudahkan kamu mengerti pembelajaran yang berkaitan dengan agama islam?		

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember,, 2024
Siswa Kelas III

.....

Lampiran 17: Jawaban Respon Siswa

Angket Respon Siswa

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Digital Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Kelas III MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember.

Nama Siswa : Alissya Suwandono
 Kelas : 3
 Tanggal : 27 - Maret - 03 - 2024

No.	Indikator	Respons	
		Ya	Tidak
1.	Apakah bahan ajar tersebut dapat membantu kamu dalam memahami materi pembelajaran?	✓	
2.	Apakah bahan ajar tersebut mudah untuk kamu pahami?	✓	
3.	Apakah bahan ajar tersebut mendorong kamu untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran?	✓	
4.	Apakah dengan bahan ajar tersebut pembelajaran tidak menjenuhkan?	✓	
5.	Apakah kamu suka dengan gambar-gambar yang ada pada bahan ajar tersebut?	✓	
6.	Apakah materi disampaikan dengan jelas?	✓	
7.	Apakah musik dan video dalam bahan ajar tersebut dapat membuatmu tidak bosan mengikuti pembelajaran?	✓	
8.	Apakah dengan bahan ajar tersebut kamu dapat memahami materi dengan cepat dan jelas?	✓	
9.	Apakah bahan ajar tersebut memudahkan kamu memahami keterkaitan pembelajaran dengan nilai-nilai agama islam?	✓	
10.	Apakah bahan ajar tersebut memudahkan kamu mengerti pembelajaran yang berkaitan dengan agama islam?	✓	

Jember, 27-Maret....., 2024
 Siswa Kelas III


 Alissya Suwandono.....

Lampiran 18: Jawaban Respon Siswa

Angket Respon Siswa
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Digital Dalam Pembelajaran
Tematik Terpadu Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Kelas
III MIMA 56 Salafiyah Syafi'iyah Tempurejo Jember.

Nama Siswa : Marwa al Saadah
 Kelas : 3 tiga
 Tanggal : 27-3-2024

No.	Indikator	Respon	
		Ya	Tidak
1.	Apakah bahan ajar tersebut dapat membantu kamu dalam memahami materi pembelajaran?	✓	
2.	Apakah bahan ajar tersebut mudah untuk kamu pahami?	✓	
3.	Apakah bahan ajar tersebut mendorong kamu untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran?	✓	
4.	Apakah dengan bahan ajar tersebut pembelajaran tidak menjenuhkan?	✓	
5.	Apakah kamu suka dengan gambar-gambar yang ada pada bahan ajar tersebut?	✓	
6.	Apakah materi disampaikan dengan jelas?	✓	
7.	Apakah musik dan video dalam bahan ajar tersebut dapat membuatmu tidak bosan mengikuti pembelajaran?	✓	
8.	Apakah dengan bahan ajar tersebut kamu dapat memahami materi dengan cepat dan jelas?	✓	
9.	Apakah bahan ajar tersebut memudahkan kamu memahami keterkaitan pembelajaran dengan nilai-nilai agama islam?	✓	
10.	Apakah bahan ajar tersebut memudahkan kamu mengerti pembelajaran yang berkaitan dengan agama islam?	✓	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER
 Jember, 27 Maret 2024
 Siswa Kelas III

..... Marwa al Saadah

Lampiran 19: Rekapitulasi Hasil *Pre-test*

No.	Nama	Pilihan Ganda										Uraian					Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	
1.	Alissya Suwandono	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	10	0	0	10	0	60
2.	Abdullah Yassir Yusahhil Amri	5	0	0	5	5	5	5	5	5	5	0	10	0	0	0	50
3.	Mezora Kayla Salsabila	5	5	0	5	5	5	5	0	0	0	10	0	0	10	0	50
4.	Marwah Al-Saudah	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	0	0	0	0	0	40
5.	Najwa Nur Hamidah	5	0	0	5	0	5	0	0	5	0	0	0	10	0	10	40
6.	Nadira Syakila Anjani	5	0	5	5	5	5	0	5	0	5	10	0	0	0	0	45

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

Lampiran 20: Soal *Pre-test*

Pre-test

Nama :

Kelas :

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d dengan jawaban yang tepat!

1. Semua Organisme memiliki kemampuan untuk bernapas dengan alat yang berbeda. Manusia menggunakan...
 - a. Insang
 - b. Spora
 - c. Paru-paru
 - d. Trakea
2. Hewan berikut yang berkembang biak melalui proses melahirkan adalah
 - a. Kucing, beruang, kambing, Paus, Lumba-lumba, Tikus
 - b. Kucing, Beruang, Kambing, Ayam, Lumba-lumba, Biawak
 - c. Kucing, Katak, Kambing, Paus, Lumba-lumba, Tikus
 - d. Kucing, Biawak, Kambing, Paus, Lumba-lumba, Tikus
3. Jika kita melihat teman sedang kesulitan, sikap yang seharusnya kita tunjukkan adalah...
 - a. Membantu sesuai kemampuan
 - b. Berpura-pura tidak melihat
 - c. Menertawakannya
 - d. Mencari bantuan orang lain
4. Setelah menjadi telur, tahap selanjutnya dari nyamuk adalah...
 - a. Nyamuk dewasa
 - b. Jentik
 - c. Nyamuk muda
 - d. Pupa
5. Tanaman berikut yang berkembang biak melalui tunas adalah...
 - a. Jambu, cabai, kedelai
 - b. Pohon pisang, Rambutan, Padi
 - c. Singkong, Cocor bebek, Jahe
 - d. Kacang tanah, Mangga, Durian
6. Pada angka 8.342, angka 8 berada pada posisi...
 - a. Satuan
 - b. Ratusan
 - c. Puluhan
 - d. Ribuan
7. Penulisan dari angka 1.250 adalah...
 - a. Seribu dua ratus lima puluh
 - b. Seribu dua puluh lima
 - c. Seribu lima ratus dua puluh
 - d. Seribu dua puluh lima

- b. Seribu lima ratus lima puluh d. Seribu dua ratus dua puluh
8. Putri berkata, “Din, kamu gemar berenang, bukan?”
Dina menjawab, “Iya, tentunya.”
Putri bertanya, “Maukah kamu berenang dengan saya besok?”
Resti menjawab, “Oke, Put. Besok saya tidak sibuk.”
Inti obrolan antara Putri dan Dina adalah...
- a. Rencana pulang dari sekolah c. Rencana berenang
b. Mengajak liburan d. Mengisi waktu liburan
9. Dayu memiliki 389 biji kacang merah dan menyimpannya dalam kotak hijau. Siti memiliki 537 biji kacang merah dan menyimpannya dalam plastik. Berapa total biji kacang merah yang mereka miliki?
- a. 926 biji kacang merah c. 927 biji kacang merah
b. 928 biji kacang merah d. 929 biji kacang merah
10. Tanggung jawab kita terhadap hewan peliharaan termasuk...
- a. Memberi makan hanya saat lapar
b. Membersihkan kandang secara rutin
c. Membiarkan saja saat sakit
d. Merawat hewan sesuai keinginan

B. Isilah titik-titik dibawah ini dengan jawaban yang singkat dan benar!

1. Sebutkan salah satu karakteristik umum dari organisme!
Jawaban:.....
2. Jika Siti membagikan 138 buah salak kepada tiga temannya dan setiap teman mendapat bagian yang sama, maka setiap teman mendapat...
Jawaban:.....
3. 89896 diucapkan sebagai...
Jawaban:.....
4. Yanal memiliki 4 ayam; 2 jantan dan 2 betina. Jika setiap ayam betina menghasilkan 13 telur dan semuanya menetas, berapakah jumlah anak ayam yang dimiliki Yanal?
Jawaban:.....
5. Protein memiliki dua kategori utama, yaitu...
Jawaban:.....

Lampiran 21: Jawaban Siswa Soal *Pre-test*

Pre-test

Nama : Alissya suwandono
Kelas : 3

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d dengan jawaban yang tepat!

1. Semua Organisme memiliki kemampuan untuk bernapas dengan alat yang berbeda. Manusia menggunakan...

a. Insang	<input checked="" type="checkbox"/> Paru-paru
b. Spora	d. Trakea
2. Hewan berikut yang berkembang biak melalui proses melahirkan adalah

a. Kucing, beruang, kambing, Paus, Lumba-lumba, Tikus	
b. Kucing, Beruang, Kambing, Ayam, Lumba-lumba, Biawak	
<input checked="" type="checkbox"/> c. Kucing, Katak, Kambing, Paus, Lumba-lumba, Tikus	
d. Kucing, Biawak, Kambing, Paus, Lumba-lumba, Tikus	
3. Jika kita melihat teman sedang kesulitan, sikap yang seharusnya kita tunjukkan adalah...

<input checked="" type="checkbox"/> a. Membantu sesuai kemampuan	c. Menertawakannya
b. Berpura-pura tidak melihat	d. Mencari bantuan orang lain
4. Setelah menjadi telur, tahap selanjutnya dari nyamuk adalah...

a. Nyamuk dewasa	c. Nyamuk muda
<input checked="" type="checkbox"/> b. Jentik	d. Pupa
5. Tanaman berikut yang berkembang biak melalui tunas adalah...

a. Jambu, cabai, kedelai	<input checked="" type="checkbox"/> Singkong, Cocor bebek, Jahe
b. Pohon pisang, Rambutan, Padi	d. Kacang tanah, Mangga, Durian
6. Pada angka 8.342, angka 8 berada pada posisi...

a. Satuan	c. Puluhan
b. Ratusan	d. Ribuan
7. Penulisan dari angka 1.250 adalah...

a. Seribu dua ratus lima puluh	c. Seribu lima ratus dua puluh
<input checked="" type="checkbox"/> b. Seribu lima ratus lima puluh	d. Seribu dua ratus dua puluh
8. Putri berkata, "Din, kamu gemar berenang, bukan?"
Dina menjawab, "Iya, tentunya."
Putri bertanya, "Maukah kamu berenang dengan saya besok?"
Resti menjawab, "Oke, Put. Besok saya tidak sibuk."

Inti obrolan antara Putri dan Dina adalah...

- a. Rencana pulang dari sekolah Rencana berenang
 b. Mengajak liburan d. Mengisi waktu liburan

9. Dayu memiliki 389 biji kacang merah dan menyimpannya dalam kotak hijau. Siti memiliki 537 biji kacang merah dan menyimpannya dalam plastik. Berapa total biji kacang merah yang mereka miliki?

- a. 926 biji kacang merah c. 927 biji kacang merah
 b. 928 biji kacang merah d. 929 biji kacang merah

10. Tanggung jawab kita terhadap hewan peliharaan termasuk...

- a. Memberi makan hanya saat lapar
 b. Membersihkan kandang secara rutin
 c. Membiarkan saja saat sakit
 d. Merawat hewan sesuai keinginan

B. Isilah titik-titik dibawah ini dengan jawaban yang singkat dan benar!

1. Sebutkan salah satu karakteristik umum dari organisme!

Jawaban: Bergerak

2. Jika Siti membagikan 138 buah salak kepada tiga temannya dan setiap teman mendapat bagian yang sama, maka setiap teman mendapat...

Jawaban: 30 salak

3. 89896 diucapkan sebagai...

Jawaban: Delapan ribu Delapan puluh Sembilan enam

4. Yanal memiliki 4 ayam; 2 jantan dan 2 betina. Jika setiap ayam betina menghasilkan 13 telur dan semuanya menetas, berapakah jumlah anak ayam yang dimiliki Yanal?

Jawaban: 26 ayam

5. Protein memiliki dua kategori utama, yaitu...

Jawaban: Aktif

Inti obrolan antara Putri dan Dina adalah...

- a. Rencana pulang dari sekolah Rencana berenang
 b. Mengajak liburan d. Mengisi waktu liburan
9. Dayu memiliki 389 biji kacang merah dan menyimpannya dalam kotak hijau. Siti memiliki 537 biji kacang merah dan menyimpannya dalam plastik. Berapa total biji kacang merah yang mereka miliki?
 a. 926 biji kacang merah c. 927 biji kacang merah
 b. 928 biji kacang merah d. 929 biji kacang merah
10. Tanggung jawab kita terhadap hewan peliharaan termasuk...
 a. Memberi makan hanya saat lapar
 b. Membersihkan kandang secara rutin
 c. Membiarkan saja saat sakit
 d. Merawat hewan sesuai keinginan

B. Isilah titik-titik dibawah ini dengan jawaban yang singkat dan benar!

1. Sebutkan salah satu karakteristik umum dari organisme!

Jawaban: tidak makan

2. Jika Siti membagikan 138 buah salak kepada tiga temannya dan setiap teman mendapat bagian yang sama, maka setiap teman mendapat...

Jawaban: 43 salak

3. * 89896 diucapkan sebagai...

Jawaban: delapan ratus sembilan puluh delapan enam

4. Yanal memiliki 4 ayam; 2 jantan dan 2 betina. Jika setiap ayam betina menghasilkan 13 telur dan semuanya menetas, berapakah jumlah anak ayam yang dimiliki Yanal?

Jawaban: 20 ayam

5. Protein memiliki dua kategori utama, yaitu...

Jawaban: Protein hidup

Lampiran 23: Soal *Post-test*

Post-test

Nama :

Kelas :

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d dengan jawaban yang tepat!

1. Semua Organisme memiliki kemampuan untuk bernapas dengan alat yang berbeda. Manusia menggunakan...
 - a. Insang
 - b. Spora
 - c. Paru-paru
 - d. Trakea
2. Hewan berikut yang berkembang biak melalui proses melahirkan adalah
 - a. Kucing, beruang, kambing, Paus, Lumba-lumba, Tikus
 - b. Kucing, Beruang, Kambing, Ayam, Lumba-lumba, Biawak
 - c. Kucing, Katak, Kambing, Paus, Lumba-lumba, Tikus
 - d. Kucing, Biawak, Kambing, Paus, Lumba-lumba, Tikus
3. Jika kita melihat teman sedang kesulitan, sikap yang seharusnya kita tunjukkan adalah...
 - a. Membantu sesuai kemampuan
 - b. Berpura-pura tidak melihat
 - c. Menertawakannya
 - d. Mencari bantuan orang lain
4. Setelah menjadi telur, tahap selanjutnya dari nyamuk adalah...
 - a. Nyamuk dewasa
 - b. Jentik
 - c. Nyamuk muda
 - d. Pupa
5. Tanaman berikut yang berkembang biak melalui tunas adalah...
 - a. Jambu, cabai, kedelai
 - b. Pohon pisang, Rambutan, Padi
 - c. Singkong, Cocor bebek, Jahe
 - d. Kacang tanah, Mangga, Durian
6. Pada angka 8.342, angka 8 berada pada posisi...
 - a. Satuan
 - b. Ratusan
 - c. Puluhan
 - d. Ribuan
7. Penulisan dari angka 1.250 adalah...
 - a. Seribu dua ratus lima puluh
 - b. Seribu dua puluh lima
 - c. Seribu lima ratus dua puluh
 - d. Seribu dua puluh lima

- b. Seribu lima ratus lima puluh d. Seribu dua ratus dua puluh
8. Putri berkata, “Din, kamu gemar berenang, bukan?”
Dina menjawab, “Iya, tentunya.”
Putri bertanya, “Maukah kamu berenang dengan saya besok?”
Resti menjawab, “Oke, Put. Besok saya tidak sibuk.”
Inti obrolan antara Putri dan Dina adalah...
- a. Rencana pulang dari sekolah c. Rencana berenang
b. Mengajak liburan d. Mengisi waktu liburan
9. Dayu memiliki 389 biji kacang merah dan menyimpannya dalam kotak hijau. Siti memiliki 537 biji kacang merah dan menyimpannya dalam plastik. Berapa total biji kacang merah yang mereka miliki?
- a. 926 biji kacang merah c. 927 biji kacang merah
b. 928 biji kacang merah d. 929 biji kacang merah
10. Tanggung jawab kita terhadap hewan peliharaan termasuk...
- a. Memberi makan hanya saat lapar
b. Membersihkan kandang secara rutin
c. Membiarkan saja saat sakit
d. Merawat hewan sesuai keinginan

B. Isilah titik-titik dibawah ini dengan jawaban yang singkat dan benar!

1. Sebutkan salah satu karakteristik umum dari organisme!
Jawaban:.....
2. Jika Siti membagikan 138 buah salak kepada tiga temannya dan setiap teman mendapat bagian yang sama, maka setiap teman mendapat...
Jawaban:.....
3. 89896 diucapkan sebagai...
Jawaban:.....
4. Yanal memiliki 4 ayam; 2 jantan dan 2 betina. Jika setiap ayam betina menghasilkan 13 telur dan semuanya menetas, berapakah jumlah anak ayam yang dimiliki Yanal?
Jawaban:.....
5. Protein memiliki dua kategori utama, yaitu...
Jawaban:.....

Lampiran 24: Jawaban Soal *Post-test*

Post-test

Nama : Alissya Suwandono

Kelas : 3

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d dengan jawaban yang tepat!

1. Semua Organisme memiliki kemampuan untuk bernapas dengan alat yang berbeda. Manusia menggunakan...

a. Insang	<input checked="" type="checkbox"/> Paru-paru
b. Spora	d. Trakea
2. Hewan berikut yang berkembang biak melalui proses melahirkan adalah

<input checked="" type="checkbox"/> Kucing, beruang, kambing, Paus, Lumba-lumba, Tikus	
b. Kucing, Beruang, Kambing, Ayam, Lumba-lumba, Biawak	
c. Kucing, Katak, Kambing, Paus, Lumba-lumba, Tikus	
d. Kucing, Biawak, Kambing, Paus, Lumba-lumba, Tikus	
3. Jika kita melihat teman sedang kesulitan, sikap yang seharusnya kita tunjukkan adalah...

<input checked="" type="checkbox"/> Membantu sesuai kemampuan	c. Menertawakannya
b. Berpura-pura tidak melihat	d. Mencari bantuan orang lain
4. Setelah menjadi telur, tahap selanjutnya dari nyamuk adalah...

a. Nyamuk dewasa	c. Nyamuk muda
<input checked="" type="checkbox"/> Jentik	d. Pupa
5. Tanaman berikut yang berkembang biak melalui tunas adalah...

a. Jambu, cabai, kedelai	<input checked="" type="checkbox"/> Singkong, Cocor bebek, Jahe
b. Pohon pisang, Rambutan, Padi	d. Kacang tanah, Mangga, Durian
6. Pada angka 8.342, angka 8 berada pada posisi...

a. Satuan	c. Puluhan
b. Ratusan	<input checked="" type="checkbox"/> Ribuan
7. Penulisan dari angka 1.250 adalah...

a. Seribu dua ratus lima puluh	c. Seribu lima ratus dua puluh
<input checked="" type="checkbox"/> Seribu lima ratus lima puluh	d. Seribu dua ratus dua puluh
8. Putri berkata, "Din, kamu gemar berenang, bukan?"
Dina menjawab, "Iya, tentunya."
Putri bertanya, "Maukah kamu berenang dengan saya besok?"
Resti menjawab, "Oke, Put. Besok saya tidak sibuk."

Inti obrolan antara Putri dan Dina adalah...

- a. Rencana pulang dari sekolah Rencana berenang
- b. Mengajak liburan d. Mengisi waktu liburan
9. Dayu memiliki 389 biji kacang merah dan menyimpannya dalam kotak hijau. Siti memiliki 537 biji kacang merah dan menyimpannya dalam plastik. Berapa total biji kacang merah yang mereka miliki?
- a. 926 biji kacang merah c. 927 biji kacang merah
- b. 928 biji kacang merah d. 929 biji kacang merah
10. Tanggung jawab kita terhadap hewan peliharaan termasuk...
- a. Memberi makan hanya saat lapar
- b. Membersihkan kandang secara rutin
- c. Membiarkan saja saat sakit
- d. Merawat hewan sesuai keinginan

B. Isilah titik-titik dibawah ini dengan jawaban yang singkat dan benar!

1. Sebutkan salah satu karakteristik umum dari organisme!

Jawaban: bertumbuh

2. Jika Siti membagikan 138 buah salak kepada tiga temannya dan setiap teman mendapat bagian yang sama, maka setiap teman mendapat...

Jawaban: 45 salak

3. 89896 diucapkan sebagai...

Jawaban: delapan puluh Sembilan ribu delapan ratus sembilan puluh enam

4. Yanal memiliki 4 ayam; 2 jantan dan 2 betina. Jika setiap ayam betina menghasilkan 13 telur dan semuanya menetas, berapakah jumlah anak ayam yang dimiliki Yanal?

Jawaban: 26 ekor ayam

5. Protein memiliki dua kategori utama, yaitu...

Jawaban: nabati dan Hewani

Lampiran 25: Jawaban Soal *Post-test*

Post-test

Nama : Marwa al Saudah

Kelas : 3 tiga

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d dengan jawaban yang tepat!

1. Semua Organisme memiliki kemampuan untuk bernapas dengan alat yang berbeda. Manusia menggunakan...

a. Insang	<input checked="" type="checkbox"/> Paru-paru
b. Spora	d. Trakea
2. Hewan berikut yang berkembang biak melalui proses melahirkan adalah

a. Kucing, beruang, kambing, Paus, Lumba-lumba, Tikus	
b. Kucing, Beruang, Kambing, Ayam, Lumba-lumba, Biawak	
c. Kucing, Katak, Kambing, Paus, Lumba-lumba, Tikus	
<input checked="" type="checkbox"/> Kucing, Biawak, Kambing, Paus, Lumba-lumba, Tikus	
3. Jika kita melihat teman sedang kesulitan, sikap yang seharusnya kita tunjukkan adalah...

<input checked="" type="checkbox"/> Membantu sesuai kemampuan	c. Menertawakannya
b. Berpura-pura tidak melihat	d. Mencari bantuan orang lain
4. Setelah menjadi telur, tahap selanjutnya dari nyamuk adalah...

a. Nyamuk dewasa	c. Nyamuk muda
<input checked="" type="checkbox"/> Jentik	d. Pupa
5. Tanaman berikut yang berkembang biak melalui tunas adalah...

a. Jambu, cabai, kedelai	<input checked="" type="checkbox"/> Singkong, Cocor bebek, Jahe
b. Pohon pisang, Rambutan, Padi	d. Kacang tanah, Mangga, Durian
6. Pada angka 8.342, angka 8 berada pada posisi...

a. Satuan	c. Puluhan
b. Ratusan	<input checked="" type="checkbox"/> Ribuan
7. Penulisan dari angka 1.250 adalah...

<input checked="" type="checkbox"/> Seribu dua ratus lima puluh	c. Seribu lima ratus dua puluh
b. Seribu lima ratus lima puluh	d. Seribu dua ratus dua puluh
8. Putri berkata, "Din, kamu gemar berenang, bukan?"

Dina menjawab, "Iya, tentunya."

Putri bertanya, "Maukah kamu berenang dengan saya besok?"

Resti menjawab, "Oke, Put. Besok saya tidak sibuk."

Inti obrolan antara Putri dan Dina adalah...

- a. Rencana pulang dari sekolah Rencana berenang
 b. Mengajak liburan d. Mengisi waktu liburan
9. Dayu memiliki 389 biji kacang merah dan menyimpannya dalam kotak hijau. Siti memiliki 537 biji kacang merah dan menyimpannya dalam plastik. Berapa total biji kacang merah yang mereka miliki?
 926 biji kacang merah c. 927 biji kacang merah
 b. 928 biji kacang merah d. 929 biji kacang merah
10. Tanggung jawab kita terhadap hewan peliharaan termasuk...
 a. Memberi makan hanya saat lapar
 b. Membersihkan kandang secara rutin
 c. Membiarkan saja saat sakit
 d. Merawat hewan sesuai keinginan

B. Isilah titik-titik dibawah ini dengan jawaban yang singkat dan benar!

1. Sebutkan salah satu karakteristik umum dari organisme!

Jawaban: bergerak

2. Jika Siti membagikan 138 buah salak kepada tiga temannya dan setiap teman mendapat bagian yang sama, maka setiap teman mendapat...

Jawaban: 45 salak

3. 89896 diucapkan sebagai...

Jawaban: delapan puluh sembilan delapan ratus sembilan enam

4. Yanal memiliki 4 ayam; 2 jantan dan 2 betina. Jika setiap ayam betina menghasilkan 13 telur dan semuanya menetas, berapakah jumlah anak ayam yang dimiliki Yanal?

Jawaban: 26 ekor ayam

5. Protein memiliki dua kategori utama, yaitu...

Jawaban: Nabati dan hewani

Lampiran 26: Rekapitulasi Hasil *Post-test*

No.	Nama	Pilihan Ganda										Uraian					Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	
1.	Alissya Suwandono	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	10	0	10	10	10	85
2.	Abdullah Yassir Yusahhil Amri	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	10	10	10	0	10	85
3.	Diajeng Sefita Shafa Cahyana	5	0	0	5	5	5	5	5	5	5	0	10	10	10	10	80
4.	Ikra Dwi Maulana	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10	0	0	10	10	80
5.	Khalif Dafa Al-Mukarromah	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	0	10	0	10	10	75
6.	Muhammad Haidar Ali	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	10	0	10	10	10	80
7.	Mezora Kayla Salsabila	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	10	0	0	10	10	75
8.	Maulana Afif Aminullah	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	10	0	0	10	10	75
9.	Maufia Ziaul Hairani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10	10	0	10	0	80
10.	Muhammad Sabilillah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10	10	10	0	0	80
11.	Maulidatun Nafisah	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	10	0	10	10	10	80
12.	Marwah Al-Saudah	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	10	0	0	10	10	75
13.	Muhammad Akhdan Al-Fatih	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10	10	0	10	10	90
14.	Muhammad Farhan Habibullah	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	10	10	0	10	10	85
15.	Nailatul Hasanah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10	0	0	10	10	80
16.	Nazhifa Nur Ayuningtyas	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10	10	10	0	0	80
17.	Najwa Nur Hamidah	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	10	10	10	10	10	95
18.	Nadira Syakila Anjani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10	0	10	10	10	90
19.	Siti Aribatus Zakiya Febriani	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	10	0	10	10	10	85
20.	Syakila Mazaya Siti Nur Jannah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10	10	0	0	10	80
21.	Muhammad Nur Cahyo Susanto	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	10	10	0	10	10	80

Lampiran 27: Rekapitulasi Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

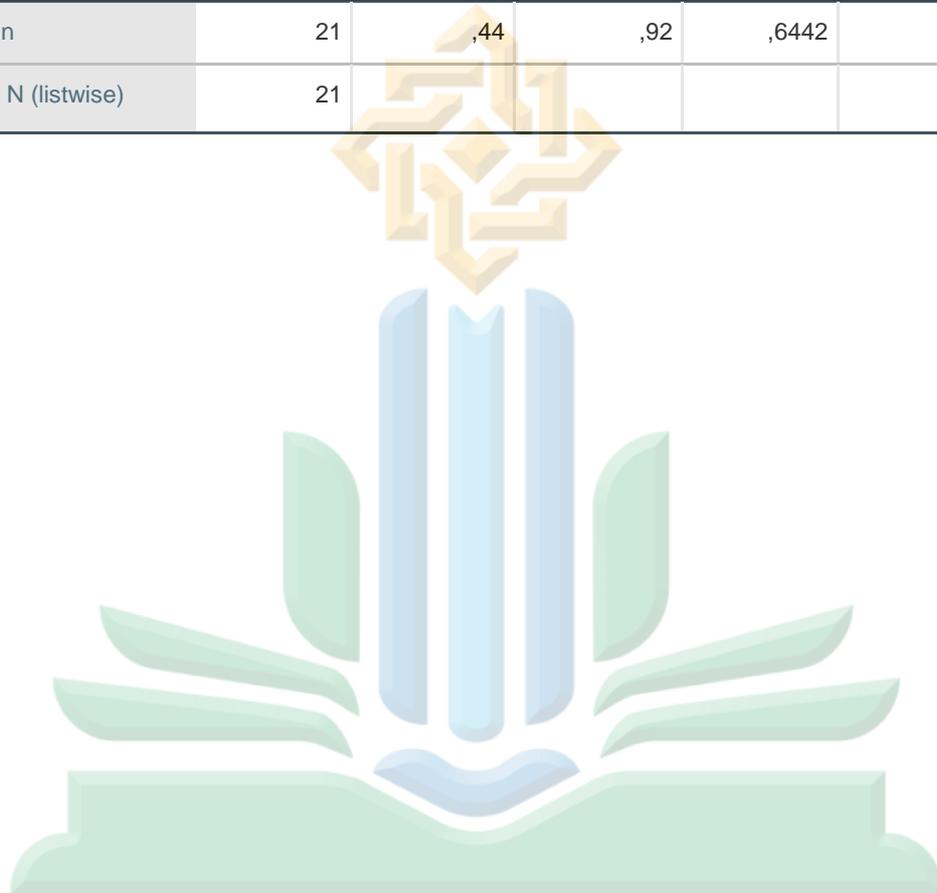
No.	Nama Siswa	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	Alissya Suwandono	60	85
2.	Abdullah Yassir Yusahhil Amri	50	85
3.	Diajeng Sefita Shafa Cahyana	45	80
4.	Ikra Dwi Maulana	50	80
5.	Khalif Dafa Al-Mukarromah	40	75
6.	Muhammad Haidar Ali	35	80
7.	Mezora Kayla Salsabila	50	75
8.	Maulana Afif Aminullah	55	75
9.	Maufia Ziaul Hairani	35	80
10.	Muhammad Sabilillah	50	80
11.	Maulidatun Nafisah	40	80
12.	Marwah Al-Saudah	40	75
13.	Muhammad Akhdan Al-Fatih	65	90
14.	Muhammad Farhan Habibullah	65	85
15.	Nailatul Hasanah	40	80
16.	Nazhifa Nur Ayuningtyas	60	80
17.	Najwa Nur Hamidah	40	95
18.	Nadira Syakila Anjani	45	90
19.	Siti Aribatus Zakiya Febriani	35	85
20.	Syakila Mazaya Siti Nur Jannah	35	80
21.	Muhammad Nur Cahyo Susanto	55	80
Rata-rata		47,1	82

Lampiran 28: Hasil Uji N-Gain

Hasil uji N-Gain menggunakan aplikasi IBM SPSS 25

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	21	,44	,92	,6442	,11012
Valid N (listwise)	21				



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

Lampiran 29: Dokumentasi Kegiatan



Wawancara dengan Kepala Madrasah



Wawancara dengan Guru Kelas III



Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Digital



Lampiran 30: Riwayat Hidup**RIWAYAT HIDUP**

Ahmad Muzakki Zen, dilahirkan di Probolinggo, Jawa Timur, pada tanggal 07 September 1998, anak dari (Alm) Bapak Muhaimin dan Ibu Astutik Utami. Alamat Dusun Langsung, RT/RW 003/002, Desa Sukamakmur, Kecamatan Ajung, Kabupaten Jember, Jawa Timur,
No Hp: 0812-3264-1782.
Gmail: ahmadmuzakkizen259@gmail.com

Riwayat Pendidikan:

1. MI Nurul Yaqin Probolinggo
2. MTs Hidayat Probolinggo
3. MAN 2 Kota Probolinggo
4. S1 UIN KHAS Jember
5. S2 UIN KHAS Jember

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

Lampiran 31: Tampilan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Digital





Kata Pengantar

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan gembira saya mempersembahkan Flipbook digital ini sebagai sebuah media pembelajaran inovatif yang dirancang khusus untuk memperkaya pemahaman Anda tentang pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Materi tematik terpadu yang dihadirkan dalam Flipbook ini tidak hanya menggali aspek biologis dari proses-proses tersebut, tetapi juga mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu lainnya, seperti psikologi, sosiologi, dan lingkungan. Dalam setiap halaman Flipbook ini, Anda akan menemukan eksplorasi yang mendalam tentang bagaimana organisme hidup berkembang dari fase ke fase, mulai dari level seluler hingga organisasi kompleks yang terjadi dalam ekosistem. Saya berusaha untuk menyajikan konten yang mudah dipahami, tetapi tetap kaya akan informasi yang relevan dan aktual. Saya percaya bahwa pendekatan terpadu dalam pembelajaran bukan hanya memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh, tetapi juga memupuk keterampilan berpikir kritis dan analitis yang sangat diperlukan dalam menghadapi tantangan kompleks dunia modern. Oleh karena itu, Flipbook ini juga dirancang untuk merangsang diskusi, refleksi, dan penemuan diri sendiri.

Saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan Flipbook ini, serta kepada Anda, para pembaca, yang telah memberikan kesempatan bagi saya untuk membagikan pengetahuan dan wawasan yang saya miliki. Semoga Flipbook ini menjadi sumber inspirasi dan pengetahuan yang bermanfaat bagi Anda semua.

Selamat menikmati pembelajaran yang mengasyikkan!
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.
Hormat saya.

Ahmad Muzakki Zen

Daftar Isi

Kata Pengantar

Daftar Isi

Petunjuk Penggunaan

Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar Dan Tujuan Pembelajaran

Subtema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia.....	1
1. Pertumbuhan manusia.....	1
2. Tari dan Senam.....	2
3. 4 Sehat 5 Sempurna.....	3
4. Do'a Sehari hari.....	4
Subtema 2 Pertumbuhan dan Perkembangan Hewan.....	5
1. Perkembangan Ayam.....	5
2. Metamorfosis Kupu - Kupu.....	6
3. Perkembangan Nyamuk.....	8
Subtema 3 Pertumbuhan dan Perkembangan Tanaman.....	10
1. Pertumbuhan Tanaman.....	10
2. Mencangkok Tanaman.....	11
Sinopsis	

PETUNJUK PENGGUNAAN

KOMPETENSI INTI, KOMPETENSI DASAR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

Siswa/Siswi



Sebelum kalian menggunakan Digital Flipbook ini terlebih dahulu kalian kalian baca petunjuk penggunaan media pembelajaran berikut ini

1. Flipbook dapat diakses melalui smartphone / laptop / komputer secara offline
2. Buka tautan yang sudah dibagikan oleh guru dengan menggunakan smartphone / laptop / komputer

3. Download Aplikasi flipbook dan buka petunjuk penggunaan untuk di smartphone / laptop/ computer
4. Buka flip book, pahami dengan seksama dan belajar lebih lanjut terhadap guru pematari
5. Kerjakan praktikum yang ada di akhir setiap subtema materi tersebut

Teruntuk Bapak / Ibu Orang tua peserta siswa / siswi, dapat berkenan membantu untuk memecahkan permasalahan belajar yang dialami oleh siswa/siswi



Orang Tua

Guru



1. Teruntuk Bapak / Ibu Guru, media pembelajaran ini disusun untuk mencakup tujuan pembelajaran, maka setiap peserta didik diarahkan untuk dapat mempelajari media pembelajaran.
2. Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan dapat menjelaskan uraian materi yang ada pada media pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan secara tuntas.

TEMA PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAHLUK HIDUP

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.



B. Kompetensi Dasar

PPKN	Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar. Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar. Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.
Bahasa Indonesia	Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.
PJOK	Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.
Matematika	Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.
SBdP	Mengetahui dinamika gerak tari. Memahami unsur-unsur seni rupa dalam karya dekoratif.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mengidentifikasi perbedaan pertumbuhan dan perkembangan dengan tepat.
2. Siswa dapat menjelaskan perbedaan pertumbuhan dan perkembangan dengan tepat.
3. Siswa dapat mengidentifikasi pertumbuhan dan perkembangan dirinya, hewan dan tanaman dengan tepat.
4. Siswa dapat menuliskan perbedaan pertumbuhan dan perkembangan dirinya, hewan dan tanaman dengan tepat.
5. Siswa dapat menentukan hasil penjumlahan dengan benar.
6. Siswa dapat menyelesaikan masalah sehari-hari terkait penjumlahan dengan benar.

SUBTEMA 1 PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MANUSIA

Materi 1

PERTUMBUHAN MANUSIA



Dalam proses pertumbuhan dan perkembangan manusia, ada beberapa tahapan manusia dapat tumbuh dari berupa embrio hingga menjadi manusia dewasa. simak video dibawah ini.

Materi 2

TARI DAN SENAM

Seni tari merupakan suatu gerakan semua bagian tubuh atau hanya sebagian saja yang dilakukan dengan ritmis serta pada waktu tertentu. Guruku Tersayang merupakan sebuah tari yang diperuntukan untuk menghormati guru kita tercinta, untuk mengikuti gerakannya, simak video dibawah ini.



Menari merupakan cara olahraga yang sangat baik, menyenangkan, dan membuat badan kita jadi lebih sehat.



Materi 3

4 SEHAT 5 SEMPURNA



Makanan sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan manusia. Makanan yang penting untuk pertumbuhan dan perkembangan adalah makanan yang menyehatkan dan bergizi. Berikut makanan yang menyehatkan dan bergizi.

- a. Makanan pokok, misalnya nasi, kentang, jagung, roti, ubi, dan sagu.
- b. Lauk-pauk, misalnya daging, ikan, tahu, tempe, telur, dan cumi.
- c. Sayur-sayuran, misalnya kangkung, bayam, wortel, dan buncis.
- d. Buah-buahan, misalnya jeruk, apel, anggur, pisang, dan jambu.
- e. Susu, misalnya susu sapi dan susu kambing

Berikut audio Ayat Alqur'an tentang makanan.



Materi 4

DO'A SEHARI HARI

Sebagai umat islam, kita harus memiliki rasa syukur terhadap Allah Subhanahu Wa Ta'ala, dimana kita selalu di beri kesehatan, rejeki yang cukup dan kehidupan yang Bahagia. Oleh karena itu kita sebagai umat islam harus mensyukuri setiap yang kita dapatkan, dan sebelum memulai berkegiatan ada baiknya juga untuk berdoa terlebih dahulu, agar diberi keselamatan, kelancaran, dan juga kemudahan. Berikut adalah kumpulan doa sehari - hari yang bisa kita terapkan sebelum melakukan aktifitas.



Klik Untuk Latihan

SUBTEMA 2 PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN HEWAN

Materi 1

PERKEMBANGBIAKAN AYAM

Cara ayam berkembangbiak adalah dengan bertelur. Biasanya ayam akan membuat sarang sebelum bertelur. Tujuannya adalah untuk mengamankan dan membuat telur tetap terjaga suhunya agar bisa menetas. Simak video berikut ini.

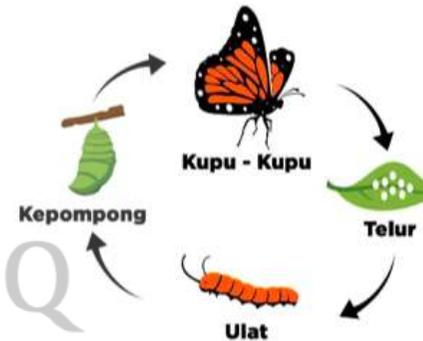


Budi memiliki 2 kandang di peternakan ayam miliknya, 1 kandang berisi 1 ekor ayam betina dan pejantan, dan juga memiliki 5 anak ayam. Jika si Budi ingin menjadikan anak ayam dalam 1 kandang, maka satu kandang tersebut akan berisi 10 ekor anak ayam.



Materi 2

METAMORFOSIS KUPU-KUPU



Kupu-kupu merupakan salah satu serangga yang mengalami metamorfosis secara sempurna. Fase metamorfosis yang pertama adalah telur, dimana kupu-kupu dewasa berproduksi dan akan meninggalkan telurnya. Telur kupu-kupu ini berisi segala macam informasi genetik yang kupu-kupu dewasa letakan di bawah kelopak daun untuk menjaga telur-telurnya. Setelah telur berhasil menetas, maka fase metamorfosis berikutnya adalah fase menjadi larva. Larva kupu-kupu memiliki tubuh seperti cacing namun bentuknya tidak terlalu panjang. Fase larva bertujuan untuk mengumpulkan energi sebagai bentuk persiapan pada tahap metamorfosis berikutnya dengan cara banyak makan. Fase metamorfosis

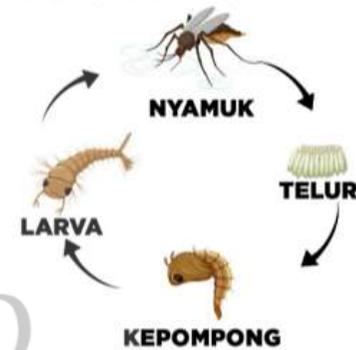


berikutnya adalah larva berubah menjadi pupa atau biasa kita sebut kepompong. Pada fase ini ulat kupu-kupu akan berhenti bergerak dan membuat cangkang keras yang akan melindunginya selama beberapa waktu. Fase metamorfosis terakhir adalah pupa berubah menjadi kupu-kupu dewasa yang akan mengeluarkan hormon untuk melembutkan cangkang yang sebelumnya sangat keras agar ia bisa keluar.

Berikut adalah video Animasi dari keajaiban perjalanan seekor kupu - kupu.

Materi 3

PERKEMBANGBIAKAN NYAMUK



Proses perkembangan metamorfosis sempurna pada Nyamuk dimulai dari fase telur. Pada fase ini telur nyamuk ini dihasilkan dari nyamuk betina yang sebelumnya telah dibuahi oleh nyamuk jantan. Nyamuk betina ini bisa menghasilkan telur dari 100 hingga 200 butir dalam sekali pembuahan. Saat telur nyamuk berhasil menetas, maka fase metamorfosis selanjutnya adalah berubah menjadi larva. Larva ini lebih kita kenal dengan sebutan jentik nyamuk. Grameds mungkin pernah menemukan larva atau jentik nyamuk di atas permukaan air yang menggenang, seperti di bak mandi, ember, atau genangan lainnya. Setelah jentik nyamuk, maka fase metamorfosis berikutnya adalah berubah menjadi pupa atau kepompong jika terjadi pada kupu-kupu. Tidak jauh berbeda dengan kupu-kupu, saat nyamuk di fase pupa



SUBTEMA 3 PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN TUMBUHAN

maka yang aktif hanyalah organ pernapasan saja yang dibahas juga dalam buku Seri Metamorphosis: Nyamuk. Setelah 12 hari melewati fase pupa, maka fase metamorfosis yang terakhir adalah berubah menjadi nyamuk dewasa atau kita biasa menyebutnya nyamuk. Nyamuk dewasa akan keluar dari kulit pupa yang terbelah.

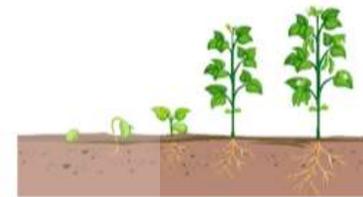


untuk mengurangi perkembangbiakan nyamuk agar kita aman dari demam berdarah, yakni dengan cara: Menguras tempat penampungan air, Menutup tempat penampungan air dan Mengubur barang bekas.

[Klik Untuk Latihan](#)

Materi 1

PERTUMBUHAN TANAMAN



Siklus tumbuhan adalah pertumbuhan dan perkembangan tubuh dari kecil hingga dewasa. Siklus tumbuhan merupakan salah satu proses yang menandai perkembangan tumbuhan sejak awal kehidupannya dimulai hingga bereproduksi untuk mempertahankan keberadaan jenisnya. Simak video pertumbuhan tanaman semangka berikut.



Materi 2

MENCANGKOK TANAMAN



C. Menguliti pohon



A. Membungkus dengan pupuk



B. Tumbuh Akar dalam 1 bulan

Perkembangbiakan buatan adalah perkembangbiakan tanaman dengan bantuan manusia. Perkembangbiakan buatan di antaranya dengan mencangkok, stek, dan menempel. Mencangkok tanaman adalah cara paling murah dan mudah untuk mengembangbiakkan tanaman. Keuntungan mencangkok adalah tanaman tumbuh lebih cepat dari biasanya. Mutu tanaman biasanya lebih baik dari tanaman induknya. Kekurangan tanaman hasil cangkokan adalah lebih mudah roboh. Tanaman yang berasal dari perkembangbiakkan dengan biji biasanya lebih kuat. Akar tanaman hasil mencangkok lebih rapuh.

Berikut adalah contoh video pencakakan terhadap pohon manga, untuk memperjelas dan mudah dipraktikkan.



Klik Untuk Latihan



Sinopsis

Media pembelajaran berbasis Flipbook digital ini menghadirkan penelusuran yang mendalam tentang fenomena pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, dari organisme mikroskopis hingga organisme kompleks seperti manusia. Dengan pendekatan tematik terpadu, pengguna diajak untuk menjelajahi beragam aspek yang terlibat dalam proses ini, mulai dari faktor-faktor genetik hingga lingkungan eksternal yang mempengaruhi perkembangan organisme.

Melalui ilustrasi yang kaya dan penjelasan yang mendalam, Media pembelajaran berbasis Flipbook digital ini menyajikan pemahaman tentang bagaimana sel-sel berkembang, bagaimana organisme bereproduksi, dan bagaimana lingkungan memainkan peran penting dalam menentukan jalannya pertumbuhan dan perkembangan.

Dengan pendekatan yang holistik, Media pembelajaran berbasis Flipbook digital ini tidak hanya membahas aspek biologis, tetapi juga mengintegrasikan konsep-konsep psikologis dan sosial yang terkait dengan pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Dengan demikian, Media pembelajaran berbasis Flipbook digital ini tidak hanya menjadi panduan ilmiah, tetapi juga menyentuh dimensi filosofis dan etis yang berkaitan dengan eksistensi dan evolusi kehidupan di planet ini.

Dengan bahasa yang mudah dipahami namun mengandung informasi yang mendalam, Media pembelajaran berbasis Flipbook digital "Tematik Terpadu Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup" menjadi sumber pengetahuan yang berharga bagi siapa pun yang ingin memahami lebih dalam tentang misteri kehidupan dan proses yang mengarah pada keberagaman makhluk hidup di Bumi.