

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* DALAM PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL MATERI WARISAN BUDAYA
UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PADA
PESERTA DIDIK KELAS V DI SDN MUMBULSARI 04 JEMBER**

SKRIPSI



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

Oleh: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Anisah Zianah Zain
NIM. 204101040018
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

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

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* DALAM PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL MATERI WARISAN BUDAYA
UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PADA
PESERTA DIDIK KELAS V DI SDN MUMBULSARI 04 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:

Anisah Zianah Zain
NIM. 204101040018

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

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* DALAM PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL MATERI WARISAN BUDAYA
UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN
PADA PESERTA DIDIK KELAS V DI SDN MUMBULSARI 04
JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Oleh:

Anisah Zianah Zain
NIM. 204101040018

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing:


Erfan Efendi, M.Pd.I.
NIP. 198806112023211024

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* DALAM PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL MATERI WARISAN BUDAYA
UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN
PADA PESERTA DIDIK KELAS V DI SDN MUMBULSARI 04
JEMBER**

SKRIPSI

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

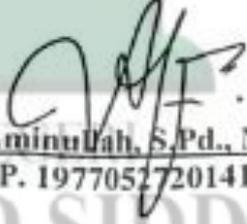
Hari: Kamis
Tanggal: 28 November 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I, M.Pd.I
NIP. 198005072023211018


Aminullah, S.Pd., M.Pd
NIP. 197705272014111001

Anggota :

1. Dr. Shoni Rahmatullah Amrozi, M.Pd.I, ()
2. Erfan Efendi, M.Pd.I, ()

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP. 196404242000031005

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا فَإِنَّشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan (Q.S. Al-Mujadilah: 11).¹

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

¹ Departemen Agama Republik Indonesia, *Alqur'an dan Terjemah*, (Bandung : CV Mikraj Khazanah Ilmu, 2014), 451.

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, yang Maha Pengasih lagi Penyayang, dan sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasa syukur saya karena telah diberikan kemudahan hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapat Rido-Nya. Saya persembahkan karya ini kepada orang yang saya sayangi dan kasihi:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Sadiman dan Ibu Kasih Pariyani. Terima kasih atas doa dan dukungannya serta kasih sayang setulus hati yang berlimpah. Mereka telah mendidik dan menjadi donatur saya mulai dari kecil hingga tumbuh menempuh pendidikan di bangku kuliah sekarang ini. Semoga beliau diberikan iman, takwa, rizki, dan umur yang barokah. Aamiin, istajib du'aani.
2. Kakak kandung saya, Nida Dusturia yang telah memberi dukungan serta doa. Semangat untuk hari-hari esok, jangan pantang menyerah; gigihmu dalam bekerja menjadikan motivasi bagi diriku.
3. Adik saya, Geisya Elmafaza Aulia. Terima kasih untuk dukungan dan do'anya. Semangat mendaki ilmu semoga karya ini dapat dijadikan motivasi bagimu nanti agar terus semangat untuk melanjutkan di perguruan tinggi.

ABSTRAK

Anisah Zianah Zain, 2024: Pengembangan Media *Flipbook* dalam Pembelajaran IPAS Materi Warisan Budaya untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Peserta Didik Kelas V di SDN Mumbulsari 04 Jember.

Kata Kunci: Pengembangan Bahan Ajar, Ensiklopedia, Berbasis *Software*

Media *flipbook* adalah sarana yang dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran siswa dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Sebagai alternatif yang efektif, media ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS. Namun, keterbatasan dalam penggunaan *flipbook*, baik dari sisi ketersediaan media maupun akses terhadap teknologi, menjadi tantangan bagi guru dalam memvariasikan metode pengajaran. Selain itu, keterbatasan perangkat elektronik yang diperlukan untuk mengakses *flipbook* juga dapat menghambat pemanfaatannya secara optimal di kalangan siswa dan guru.

Rumusan masalah dalam skripsi ini yaitu: 1) Bagaimana Kelayakan Pengembangan Media *Flipbook* Dalam Pembelajaran IPAS Materi Warisan Budaya Pada Peserta Didik Kelas V di SDN Mumbulsari 04? 2) Bagaimana Praktikalitas Pengembangan Media *Flipbook* Dalam Pembelajaran IPAS Materi Warisan Budaya Pada Peserta Didik Kelas V di SDN Mumbulsari 04? 3) Bagaimana Efektivitas Pengembangan Media *Flipbook* Dalam Pembelajaran IPAS Materi Warisan Budaya Pada Peserta Didik Kelas V di SDN Mumbulsari 04?

Tujuan penelitian ini adalah untuk: 1) Untuk mengetahui Kelayakan Pengembangan Media *Flipbook* Dalam Pembelajaran IPAS Materi Warisan Budaya Pada Peserta Didik Kelas V di SDN Mumbulsari 04. 2) Untuk mengetahui Praktikalitas Pengembangan Media *Flipbook* Dalam Pembelajaran IPAS Materi Warisan Budaya Pada Peserta Didik Kelas V di SDN Mumbulsari 04. 3) Untuk mengetahui Efektivitas Pengembangan Media *Flipbook* Dalam Pembelajaran IPAS Materi Warisan Budaya Pada Peserta Didik Kelas V di SDN Mumbulsari 04.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bisa juga disebut dengan *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data menggunakan validasi para ahli (media, materi dan ahli pembelajaran IPAS), dan respon peserta didik. Subjek penelitian siswa kelas V SDN Mumbulsari 04 Jember.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Uji validasi oleh 4 tim ahli mendapatkan presentase 89,4%, menunjukkan bahwa bahan ajar ini sangat valid dan layak digunakan. (2) Hasil raktikalitas dari respon peserta didik presentase sebesar 94,6% media pembelajaran *Flibook* ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. (3) Efektivitas hasil dari uji coba produk, yang melibatkan respons dari peserta didik, menunjukkan bahwa presentase rata-rata mencapai 94,6%. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran *flibook* sangat sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji N-gain persentase rata-rata N-Gain Score adalah 44,0%, menandakan adanya peningkatan sekitar 70% setelah implementasi media pembelajaran *Flibook*.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media *Flipbook* Dalam Pembelajaran IPAS Materi Warisan Budaya Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Peserta Didik Kelas V Di SDN Mumbulsari 04” Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah menerangi dan membawa umat Islam dari zaman hijaiyah menuju zaman rahmatul lil alaamiin. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena didukung oleh banyak pihak. Oleh karenanya, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, M.M, CPEM., selaku Rektor UIN jember yang telah memberikan fasilitas yang membantu kelancaran mulai dari mahasiswa baru sampai terselesainya skripsi ini dan telah menjadi teladan pemimpin terbaik bagi mahasiswanya.
2. Bapak Dr. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN jember yang telah memberikan bantuan akan pelayanan terbaik kepada mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir.
3. Bapak Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini dan memberikan ilmu selama menempuh pendidikan di UIN Jember.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu dan

bimbingan dengan penuh kesabaran selama menempuh pendidikan di UIN Jember.

5. Bapak Erfan Efendi, M.Pd.I, selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing, memberi arahan, serta memberikan nasihat dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Segenap Dosen UIN Jember, semoga ilmu yang telah ditularkan kepada saya dapat menjadi ilmu yang barokah dan bermanfaat untuk bekal hidup ke depan.
7. Ibu Lely Widyaningsih, S.Pd.SD selaku Kepala Sekolah SDN Mumbulsari 04 yang telah memberikan izin serta fasilitas mulai dari awal sampai akhir penelitian tugas akhir ini, serta ilmu dan motivasinya.
8. Ibu Dwi Fatukoh, S.Pd.SD, selaku guru kelas V SDN Mumbulsari 04 yang telah bersedia membantu saya untuk mengkondisikan kelas selama waktu penelitian.
9. Siswa-siswi kelas V SDN Mumbulsari 04 yang bersedia menjadi subjek dalam penelitian ini.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran untuk dapat menyempurnakan skripsi ini.

Jember, 11 Oktober 2024
Penulis,

Anisah Zianah Zain
NIM. 204101040018

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	11
D. Spesifikasi Produk.....	11
E. Manfaat Penelitian Pengembangan	14
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan	15
G. Definisi Oprasional	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	20
A. Penelitian Terdahulu	20
B. Kajian Teori	29

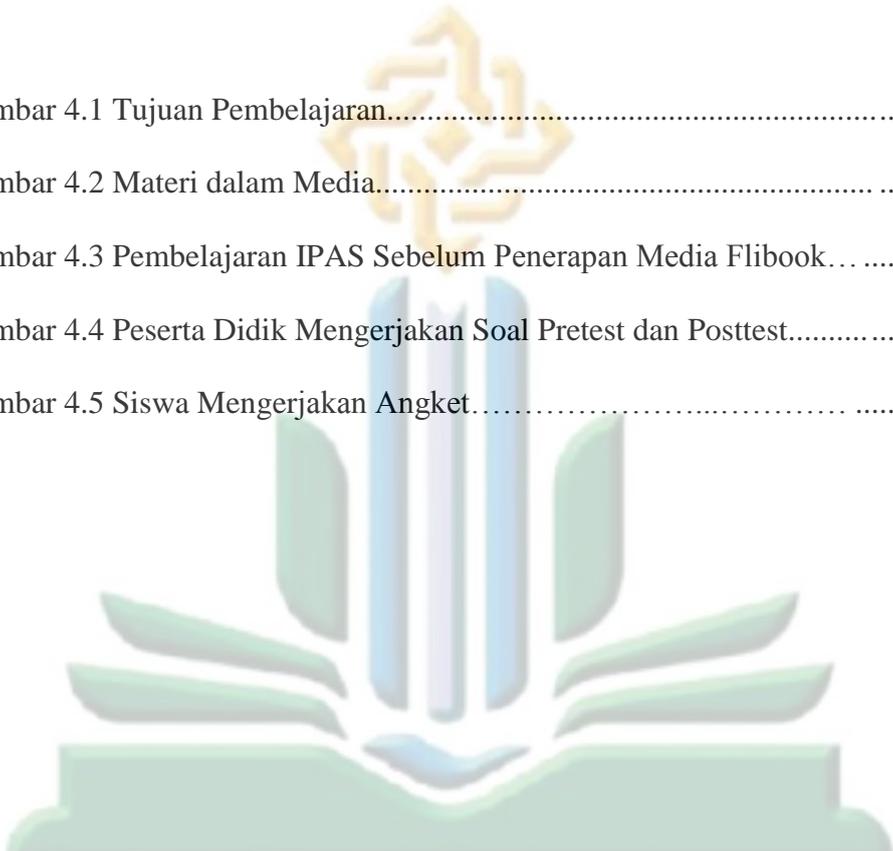
BAB III METODE PENELITIAN	50
A. Model Penelitian dan Pengembangan	50
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	53
C. Uji Coba Produk.....	57
D. Desain Uji Coba	58
E. Teknik Analisis Data.....	61
F. Sistematika Pembahasan	64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	66
A. Profil , Visi, Misi, dan Tujuan SDN Mumbulsari 04	66
B. Penyajian Data Uji Coba.....	70
C. Revisi Produk.....	98
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	101
A. Kajian Produk yang Telah dikembangkan	101
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	105
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian Yang Akan Dilakukan.....	27
Tabel 3.1 Kriteria Validasi Penilaian Ahli.....	64
Tabel 4.1 Daftar Peserta Didik Kelas V SDN Mumbulsari 04.....	69
Tabel 4.2 Pengembangan Hasil Rancangan.....	79
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	81
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi.....	82
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	83
Tabel 4.6 Hasil Analisis Validator.....	84
Tabel 4.7 Hasil Pretest Peserta Didik Kelas V.....	90
Tabel 4.8 Hasil Posttest Peserta Didik Kelas V.....	92
Tabel 4.9 Analisis Data Menggunakan N-Gain Score.....	93
Tabel 4.10 Deskriptif Statistik.....	94
Tabel 4.11 Uji Respon Peserta Didik Kelas V.....	98
Tabel 4.12 Revisi media.....	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tujuan Pembelajaran.....	74
Gambar 4.2 Materi dalam Media.....	75
Gambar 4.3 Pembelajaran IPAS Sebelum Penerapan Media Flibook.....	89
Gambar 4.4 Peserta Didik Mengerjakan Soal Pretest dan Posttest.....	90
Gambar 4.5 Siswa Mengerjakan Angket.....	97



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pendidikan untuk menyampaikan informasi, konsep, atau keterampilan kepada peserta didik secara lebih efektif. Media ini dapat berupa visual, audio, maupun digital yang dirancang sedemikian rupa agar materi yang disampaikan menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan motivasi, memfasilitasi pemahaman, serta mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.²

Pentingnya media pembelajaran sangat berdampak pada guru dan peserta didik salah satu yang diajarkan guru adalah pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan suatu pendekatan pendidikan yang menyatukan dua bidang studi, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Mata pelajaran ini dirancang untuk memberikan pemahaman holistik terhadap alam dan sosial sebagai bagian integral dari kurikulum pendidikan. Dalam konteks pembelajaran IPAS, peserta didik diajak untuk menjelajahi dan memahami hubungan antara fenomena alamiah dengan aspek-aspek sosial di sekitarnya.³

² Rini Budiawati, "Analisis Buku IPAS IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Miskonsepsi," *Jurnal Basicedu* 7 No. 1 (2023): 21, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4566>.

³ Nurul Saadah Agustina, et al, "Analisis Pedagogical Content Knowledge Terhadap Buku Guru IPAS Pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka," *Jurnal Basicedu* 6, No. 5

Salah satu materi dalam pembelajaran IPAS adalah "Warisan Budaya" mencakup penjelasan mendalam tentang ragam kekayaan budaya yang dimiliki oleh suatu daerah. Hal ini mencakup aspek-aspek seperti tradisi, seni, adat istiadat, bahasa, serta nilai-nilai yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Materi ini bertujuan untuk mengenalkan dan memperkaya pemahaman peserta didik tentang keberagaman budaya yang ada di sekitar mereka.

Materi pembelajaran IPAS mencakup berbagai topik, mulai dari pengetahuan tentang alam seperti sains, lingkungan hidup, hingga pemahaman terhadap masyarakat, sejarah, dan budaya. Melalui pendekatan ini, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan keterampilan penelitian, pemecahan masalah, serta keterampilan sosial dan kultural yang diperlukan untuk memahami dan berpartisipasi dalam masyarakat secara lebih baik. Pendidikan IPAS bertujuan untuk menciptakan peserta didik yang memiliki pemahaman yang menyeluruh tentang dunia di sekitarnya, sehingga mereka dapat mengambil peran aktif dalam menghadapi tantangan yang kompleks di masa depan.⁴

Salah satu diantara pembelajaran IPAS untuk menarik minat peserta didik belajar salah satunya yaitu menggunakan media *Flipbook*. Media *Flipbook* merupakan salah satu alternatif yang menarik untuk meningkatkan efektivitas peserta didik dalam pembelajaran IPAS. *Flipbook* menyajikan informasi secara dinamis dan interaktif, sehingga dapat memberikan

(2022): 34, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>.

⁴ Nurul Saadah Agustina, 53.

pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Dengan adanya *Flipbook*, diharapkan peserta didik dapat lebih aktif dan kreatif dalam memahami serta mengingat materi Warisan Budaya.⁵

Sekolah Dasar Negeri Mumbulsari 04 Jember merupakan salah satu sekolah dasar yg berada di Desa mumbulsari, Kecamatan Mumbulsari, Kabupaten Jember. Dalam menjalankan kegiatannya dibawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Jember, SDN Mumbulsari 04 beralamatkan di Jl.ombul Angsanah mumbulsari, lokasi sekolah sangat strategis terletak di tengah-tengah pemukiman penduduk akses jalan sudah beraspal walupun bukan jalur Pantura akan tetapi sangat menguntungkan sekolah karena keamanan dan resiko anak-anak sangat istirahat sangat minim sekali.⁶

SDN mumbulsari 04 didirikan pada tahun 1980 saat itu nama sekolah masih SDN Mumbulsari 06 karena adanya *gruoping* sekolah pada tahun 2007 diganti menjadi SDN Mumbulsari 04. Gedung sekolah sudah milik sendiri dan masih sangat layak untuk peserta didik dibelakang sekolah terdapat lapangan yang cukup luas untuk kegiatan extra kurikuler peserta didik sehingga sangat menunjang kegiatan proses belajar disekolah.

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter dan peningkatan potensi peserta didik. Dalam era digital seperti sekarang, perkembangan teknologi memberikan peluang besar untuk memperkaya metode pembelajaran, terutama dalam menyajikan materi warisan budaya.

⁵ Norma Diana Fitri, et al, "Pengembangan Media Buku Digital Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok A TK Al-Azhariyyah Sekargeneng Lamongan," *Jurnal IKA PGSD UNARS* 8, No. 2 (2020): 40, <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.850>.

⁶ SDN Mumbulsari 04 Jember, "Profil SDN Mumbulasari," 23 April 2024

Salah satu tantangan dalam pembelajaran adalah meningkatkan efektivitas peserta didik, terutama di tingkat SD.⁷

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional masih menjadi hukum bagi implementasi Kurikulum Merdeka. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatur berbagai aspek penyelenggaraan pendidikan di Indonesia, mulai dari tujuan, hak dan kewajiban warga negara, hingga standar pendidikan. UU ini menetapkan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta memiliki kemampuan yang memadai untuk menghadapi tantangan global. Selain itu, setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan yang bermutu dan berkesempatan sama untuk belajar, sedangkan pemerintah bertanggung jawab menyediakan dana pendidikan yang memadai. Kurikulum disusun sesuai dengan kebutuhan nasional dan lokal untuk memastikan relevansi dan kualitas pendidikan. Tenaga kependidikan, yang mencakup guru dan tenaga administrasi, memiliki peran penting dalam keberhasilan pendidikan. Partisipasi masyarakat juga diakui dalam bentuk pengelolaan dan pendanaan pendidikan. Dengan standar nasional pendidikan yang meliputi berbagai aspek, seperti isi, proses, dan penilaian, UU ini berupaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia secara keseluruhan.⁸

⁷ Yusuf Miaraso, and Prastowo, *teknologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), 66.

⁸ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2003), Pasal 3-12.

Kurikulum Merdeka menawarkan ruang kreatif bagi pengembangan media pembelajaran, seperti *flipbook*, yang dapat diadaptasi untuk menyampaikan materi IPAS, terutama yang berkaitan dengan warisan budaya. Dalam pandangan Kurikulum Merdeka, pengembangan media pembelajaran harus mencerminkan kearifan lokal dan mengakomodasi kebutuhan serta minat peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan *flipbook* sebagai media pembelajaran di SDN Mumbulsari 04 sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pada keunikan lokal dan pemanfaatan sumber daya yang ada.⁹

SDN Mumbulsari 04 sebagai lembaga pendidikan memiliki komitmen untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan inovasi dalam metode pembelajaran adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya dalam materi warisan budaya. Pembelajaran IPAS sering dihadapkan pada kendala untuk membuat materi yang menarik dan dapat memotivasi peserta didik, sehingga diperlukan pendekatan yang berbeda dan menarik perhatian anak-anak kelas V.¹⁰

Pengembangan media *Flipbook* dalam pembelajaran IPAS materi warisan budaya di SDN Mumbulsari 04 dapat merujuk pada ajaran agama Islam yang menekankan pentingnya pengetahuan dan pembelajaran. Dalam Al-Qur'an, Surah Al-Mujadilah ayat 11, Allah SWT berfirman,

يَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ

⁹ Kemendikbud, *Undang-Undang Sisdiknas*, (Jakarta: Redaksi Sinar Grafika, 2016), 50.

¹⁰ Observasi di SDN Mumbulsari, Jember, 26 Desember 2023.

لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ اٰنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتَوْا الْعِلْمَ
 دَرَجٰتٍ ۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ۝۱۱

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan!. Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha Mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.¹¹

Tafsir al-qur'an ayat pertama, memerintahkan untuk membaca dengan menyebut nama Allah yang telah menciptakan segala sesuatu. Ini menunjukkan pentingnya ilmu pengetahuan yang didasari oleh iman kepada Allah. Ayat kedua, mengingatkan manusia tentang asal usulnya, yakni dari sesuatu yang sederhana dan kemudian berkembang menjadi makhluk yang sempurna. Hal ini menggambarkan kekuasaan Allah dalam menciptakan manusia.

Ayat ketiga, mengulangi perintah untuk membaca dan menegaskan bahwa Tuhan adalah Maha Pemurah yang memberikan ilmu dan hikmah kepada manusia. Kemudian, ayat keempat, menekankan pentingnya tulisan dan pengetahuan yang disebarkan melalui pena, simbol dari ilmu pengetahuan. Ayat kelima, menunjukkan bahwa segala ilmu yang dimiliki manusia adalah anugerah dari Allah dan merupakan bagian dari proses pembelajaran yang terus menerus.

Dalam ayat pertama dan kedua, pentingnya ilmu dan pengetahuan dijelaskan sebagai fondasi utama, yang sejalan dengan tujuan pengembangan

¹¹ Departemen Agama Republik Indonesia, *Alqur'an dan Terjemah*, (Bandung : CV Mikraj Khazanah Ilmu, 2014), 272.

media pembelajaran flipbook. Media ini dirancang untuk membuka wawasan dan menambah pengetahuan peserta didik dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Ayat ketiga dan keempat menyoroti pentingnya kreativitas dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi dan visualisasi dalam media flipbook adalah bentuk kreativitas yang dapat membantu siswa memahami materi lebih baik dibandingkan metode konvensional. Seperti perintah Allah untuk menggunakan pena sebagai alat untuk mengajar, flipbook dapat dianggap sebagai alat modern untuk menyebarkan pengetahuan.

Ayat kelima mengajarkan bahwa Allah memberikan pengetahuan yang sebelumnya tidak diketahui oleh manusia. Dalam konteks skripsi, flipbook sebagai media pembelajaran inovatif membantu siswa memahami materi yang mungkin sulit dipahami dengan metode biasa. Penggunaan flipbook tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik tetapi juga meningkatkan efektivitas pembelajaran secara signifikan.

Menegaskan bahwa ilmu, kreativitas, dan inovasi dalam pendidikan adalah nilai-nilai yang sangat dihargai dalam Islam. Penggunaan media flipbook memperkaya metode pengajaran dan menjadi sarana yang efektif dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa. Dengan demikian, flipbook tidak hanya membantu dalam menyampaikan materi secara interaktif tetapi juga menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan efektif.

Dalam konteks pengembangan media *flipbook*, etika dan norma-norma sosial yang dijelaskan dalam ayat ini dapat menjadi dasar dalam

menyusun materi pembelajaran yang mencerminkan nilai-nilai kebaikan, saling menghargai, dan kerjasama. Dengan menciptakan atmosfer positif di kelas, peserta didik dapat lebih mudah menerima dan memahami materi pembelajaran, termasuk aspek-aspek warisan budaya dalam mata pelajaran IPAS. Ayat ini juga mencerminkan pentingnya mendukung pembelajaran sebagai suatu proses yang melibatkan interaksi dan pemahaman bersama.

Fenomena yang ditemui di SDN Mumbulsari 04 menunjukkan adanya kurangnya efektivitas pembelajaran dalam konteks pengembangan media *flipbook* untuk materi IPAS Warisan Budaya. Observasi mengindikasikan bahwa keterbatasan media pembelajaran, terutama dalam hal penggunaan *flipbook*, dapat menjadi hambatan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut. Guru menghadapi kesulitan dalam memvariasikan metode pengajaran karena terbatasnya sumber daya media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, keterbatasan akses teknologi di kalangan siswa atau guru juga dapat menjadi faktor penghambat, mengingat *flipbook* umumnya memerlukan perangkat elektronik atau teknologi khusus untuk diakses dan dinikmati sepenuhnya.

SDN Mumbulsari 04 Jember adalah sekolah dasar yang terletak di Desa Mumbulsari, Kecamatan Mumbulsari, Kabupaten Jember. Sekolah ini berdiri pada tahun 1980 dan awalnya bernama SDN Mumbulsari 06, namun berganti menjadi SDN Mumbulsari 04 pada tahun 2007 setelah dilakukan pengelompokan sekolah. Gedung sekolah yang dimiliki sudah cukup layak dan memiliki fasilitas lapangan luas untuk kegiatan ekstrakurikuler siswa.

Sekolah ini berada di bawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Jember dan menggunakan kurikulum merdeka. Menurut kepala sekolah saat ini adalah Lely Widyaningsih, S.Pd.SD, dibantu oleh operator Bagus Fajar Setiawan, S.Pd. Dengan akreditasi B dan luas tanah 3.600 m², sekolah ini memiliki 8 pendidik dan 52 siswa yang terbagi dalam 6 rombongan belajar. Akses ke sekolah terbilang mudah meskipun tidak berada di jalur utama Pantura, sehingga keamanan siswa terjamin. Bagi siswa yang ingin mendapatkan beasiswa, mereka dapat berkonsultasi dengan guru atau kepala sekolah mengenai program beasiswa yang tersedia di sekolah atau mencari beasiswa dari yayasan atau perusahaan eksternal.¹²

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti, minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS materi warisan budaya masih kurang efektif. Hal ini disebabkan karena penggunaan media pembelajaran belum pernah dilakukan. Di sekolah tersebut, hanya ada 8 guru, sehingga banyak guru yang mengajar di beberapa kelas sekaligus. Dengan demikian, guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran karena kesulitan mengelola pembelajaran yang mereka ampu. Seorang guru bisa mengambil lebih dari 3 mata pelajaran.¹³

Oleh karena itu, fenomena ini menggarisbawahi pentingnya pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran, seperti *flipbook* dalam bentuk analog, untuk mendukung pengajaran dan pembelajaran yang lebih efektif di SDN Mumbulsari 04. Upaya pengembangan dan peningkatan

¹² Profil SDN Mumbulsari 04, Jember, 19 Juni 2024.

¹³ Observasi di SDN Mumbulsari 2024, 22 April 2024.

ketersediaan media pembelajaran dapat menjadi langkah strategis untuk mengatasi kendala-kendala ini dan meningkatkan efektivitas pembelajaran di lingkungan sekolah tersebut.¹⁴

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Flipbook* sebagai sarana pembelajaran IPAS materi warisan budaya pada peserta didik kelas V di SDN Mumbulsari 04. Dengan pengembangan media ini, diharapkan dapat meningkatkan efektivitas peserta didik dalam memahami dan mengingat materi warisan budaya, serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar mereka. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang inovatif di tingkat SD, khususnya pada mata pelajaran IPAS materi warisan budaya.

Dari fenomena diatas peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media *Flipbook* Dalam Pembelajaran IPAS Materi Warisan Budaya Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Peserta Didik Kelas V Di SDN Mumbulsari 04”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Kelayakan Pengembangan Media *Flipbook* Dalam Pembelajaran IPAS Materi Warisan Budaya Pada Peserta Didik Kelas V di SDN Mumbulsari 04?
2. Bagaimana Praktikalitas Pengembangan Media *Flipbook* Dalam Pembelajaran IPAS Materi Warisan Budaya Pada Peserta Didik Kelas V

¹⁴ Observasi di SDN Mumbulsari 04, Jember, 25 Desember 2023.

di SDN Mumbulsari 04?

3. Bagaimana Efektivitas Pengembangan Media *Flipbook* Dalam Pembelajaran IPAS Materi Warisan Budaya Pada Peserta Didik Kelas V di SDN Mumbulsari 04?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengetahui Kelayakan Pengembangan Media *Flipbook* Dalam Pembelajaran IPAS Materi Warisan Budaya Pada Peserta Didik Kelas V di SDN Mumbulsari 04.
2. Untuk Mengetahui Praktikalitas Pengembangan Media *Flipbook* Dalam Pembelajaran IPAS Materi Warisan Budaya Pada Peserta Didik Kelas V di SDN Mumbulsari 04.
3. Untuk mengetahui Efektivitas Pengembangan Media *Flipbook* Dalam Pembelajaran IPAS Materi Warisan Budaya Pada Peserta Didik Kelas V di SDN Mumbulsari 04.

D. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan oleh penelitian dan pengembangan ini yaitu berupa media *Flipbook* pada pembelajaran IPAS materi warisan budaya pada peserta didik kelas V di SDN Mumbulsari 04 sebagai berikut:

1. Media ini sesuai dengan pembelajaran IPAS materi warisan budaya pada kelas V.
2. Media ini berisi tentang penjelasan yang menarik serta mudah dipahami siswa kelas V.
3. Media ini disertai dengan gambar-gambar interaktif yang akan membuat

suasana pelajaran menjadi lebih aktif dan juga menyenangkan.

4. Memiliki ukuran 21 x 15 cm (setara dengan kertas A5), agar nyaman untuk dipegang dan dibaca oleh peserta didik.
5. Memiliki ketebalan menggunakan kertas 150 gram per meter persegi, untuk menjaga kekokohan dan tahan lama *Flipbook*.
6. Memiliki dimensi total *Flipbook* dengan ukuran halaman menggunakan kertas A5, dimensi total menjadi sekitar 21 cm x 15 cm x 1 cm (ketebalan halaman).
7. Memiliki paduan warna yang harmonis, saling melengkapi dan menciptakan kontras yang menarik.
8. Memiliki grafis dan karakter yang ceria, elemen ilustrasi yang jelas, dan font yang mudah dibaca, reponsif terhadap materi, dan ringan untuk dibawa.
9. Media ini berbentuk analog, secara fisik berupa buku kecil yang memungkinkan peserta didik untuk membalik halaman dengan cepat, sehingga menciptakan efek animasi.
10. Bagian isi media:
 - a. Cover depan dan cover belakang
 - b. Isi media berupa:
 - 1) Cover
 - 2) Petunjuk penggunaan
 - 3) Halaman pengantar
 - 4) Ringkasan materi

- 5) Ilustrasi dan gambar
- 6) Fakta warisan budaya dan cerita menarik
- 7) Pertanyaan reflektif dan latihan
- 8) Daftar istilah atau glosarium
- 9) Sumber daya tambahan
- 10) Daftar pustaka
- 11) Penutup dan pesan motivasi.

Adapun langkah-langkah dalam pengembangan media flipbook ini ialah :

- a. Mengunduh aplikasi canva dan melakukan upgrade dengan kualitas premium
- b. Menentukan tema desain yang akan digunakan dan disesuaikan dengan materi yang diangkat yaitu, warisan budaya indonesia
- c. Membuat media sesuai dengan desain yang telah di buat dan kemudian media mencantumkan judul, validator, refleksi, materi, lagu dan profil pengembang media.
- d. Melakukan riview media pembelajaran dengan membuat angket validasi serta melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing terkait instrumen validasi yang akan diisi oleh validator dan uji coba pengguna. Pengembangan ini dapat difokuskan melalui validasi ahli dan juga uji coba produk.
- e. Melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh validator ahli materi dan juga media. Setelah

media dinyatakan layak oleh validator maka media dapat diimplementasikan.

E. Manfaat Penelitian Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori dalam bidang pendidikan, khususnya terkait dengan penggunaan media flipbook interaktif sebagai alat bantu pembelajaran. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya literatur ilmiah tentang penerapan teknologi dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan efektivitas belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Media flipbook yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, dan pemahaman peserta didik terhadap materi "Warisan Budaya," sehingga tercapai hasil belajar yang lebih optimal.

b. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, sehingga membantu guru dalam menyampaikan materi secara menarik dan efektif, serta meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan.

c. Bagi Sekolah

Media flipbook ini dapat menjadi salah satu sumber pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar di sekolah, sekaligus mendorong terciptanya pembelajaran berbasis teknologi yang sejalan dengan perkembangan kurikulum saat ini.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi atau acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam lingkup pembelajaran IPAS di jenjang pendidikan dasar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Asumsi pengembangan media flipbook adalah sebagai berikut, antara lain:

1. *Flipbook* dapat digunakan baik dalam mode offline, dalam bentuk analog, maupun dalam mode online dengan memanfaatkan *QR code* yang terdapat pada halaman *Flipbook*.
2. Media *Flipbook* diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran IPAS materi warisan budaya.
3. Produk ini dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar pada pembelajaran IPAS materi warisan budaya.
4. Media pembelajaran *Flipbook* ini dapat digunakan pada semua siswa kelas V di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah pelajaran IPAS materi warisan budaya.

Beberapa keterbatasan dari pengembangan media flipbook ini adalah:

1. Media pembelajaran *Flipbook* pada penelitian ini difokuskan pada pelajaran IPAS materi warisan budaya pada kelas V.
2. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas V di SDN Mumbulsari 04.

G. Definisi Oprasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merujuk pada alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.¹⁵ Media yang dikembangkan adalah *flipbook* digital, yaitu media berbentuk buku elektronik interaktif yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti laptop atau tablet. *Flipbook* ini dirancang khusus untuk materi "Warisan Budaya" pada mata pelajaran IPAS kelas V di SDN Mumbulsari 04 Jember, dengan tujuan membantu peserta didik memahami konsep secara visual dan interaktif.

Flipbook digital ini memadukan teks, gambar, dan elemen multimedia lainnya seperti animasi dan video untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, media pembelajaran diukur dari sejauh mana *flipbook* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, yang meliputi peningkatan pemahaman materi dan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran ini juga diharapkan mendukung penerapan pembelajaran berbasis

¹⁵ Lailatul Usriyah, *Perencanaan Pembelajaran*, (Penerbit Adab, 2021): 41.

teknologi sesuai tuntutan kurikulum terbaru.

Sebagai alat pembelajaran, media flipbook memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media tradisional, termasuk kemampuan untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dan memberikan pengalaman belajar yang lebih personal bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan pandangan Sadiman dkk., yang menyatakan bahwa media pembelajaran membantu menjembatani kesenjangan antara pengalaman langsung dan materi yang dipelajari dalam pembelajaran formal.¹⁶

2. Pengembangan Media *Flipbook*

Media flipbook ialah pembelajaran menggunakan media yang dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Flipbook memiliki dua bentuk: versi digital yang memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi dari rumah, dan versi analog yang dapat digunakan di sekolah. Dengan desain yang menarik dan interaktif, flipbook bertujuan untuk meningkatkan minat dan partisipasi aktif peserta didik, terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi Warisan Budaya, yang sering dianggap sebagai materi yang menantang bagi peserta didik.

Dari sudut pandang peneliti, media flipbook ini merupakan alat pembelajaran yang sangat mudah digunakan oleh peserta didik. Flipbook hadir dalam dua bentuk: versi digital yang memudahkan akses dari rumah, serta versi analog untuk penggunaan di sekolah. Flipbook dikembangkan

¹⁶ Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada): 18.

dengan desain yang menarik agar peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi Warisan Budaya yang sering dianggap sulit, flipbook diharapkan mampu menjadi media yang efektif, memotivasi peserta didik untuk lebih memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ialah proses pendidikan yang mengintegrasikan dua disiplin ilmu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami fenomena alam dan sosial secara holistik, dengan mengaitkan konsep-konsep sains dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan pembelajaran IPAS menekankan pemecahan masalah, berpikir kritis, serta kolaborasi, sehingga peserta didik mampu melihat hubungan antara lingkungan alam dan dinamika sosial di sekitar mereka.

Pembelajaran IPAS pada materi SD sangat kompleks karena mencakup berbagai konsep dasar dari ilmu alam dan sosial yang saling terkait. Peserta didik diharapkan tidak hanya memahami fenomena ilmiah, seperti siklus alam atau sifat-sifat benda, tetapi juga mengerti bagaimana interaksi sosial terjadi dalam masyarakat. Kompleksitas ini menuntut penggunaan metode dan media pembelajaran yang kreatif dan efektif agar konsep-konsep yang disampaikan dapat dipahami dengan lebih mudah.

Selain itu, pendekatan kontekstual sangat penting dalam pembelajaran IPAS, karena materi yang diajarkan sering kali berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Misalnya, dalam topik warisan budaya, peserta didik perlu memahami bagaimana aspek sosial dan alam berperan dalam menjaga dan melestarikan nilai-nilai budaya yang ada di sekitar mereka.

4. Materi Warisan Budaya

Materi Warisan Budaya ialah bagian dari pembelajaran yang bertujuan untuk memperkenalkan dan melestarikan nilai-nilai, tradisi, adat istiadat, serta benda-benda peninggalan sejarah yang memiliki nilai penting bagi masyarakat. Dalam konteks pendidikan, materi ini membantu peserta didik memahami pentingnya menjaga warisan budaya sebagai identitas bangsa dan warisan sejarah yang harus dipertahankan.

Pembelajaran ini juga mendorong peserta didik untuk lebih menghargai keragaman budaya yang ada di Indonesia serta memahami dampaknya terhadap kehidupan sosial dan lingkungan di masa kini dan mendatang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Peneliti telah mencari beberapa referensi dari skripsi, tesis, dan jurnal lainnya tentang pengembangan media *Flipbook* antara lain sebagai berikut:¹⁷

1. Riska Dwi Prasasti dan Nirwana Anas dengan judul Pengembangan Media Digital *Flipbook* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik, Vol. 4, No. 3 Jurnal Manajemen Pendidikan, 2023.¹⁸

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis 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 efektivitas produk tersebut.

Pengembangan media pada penelitian ini menggunakan desain penelitian ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahap meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini mengembangkan produk berupa media digital berbasis *Flipbook* pada mata pelajaran IPS yang kemudian diuji

¹⁷ Tim Penyusun, "Pedoman Penulisan Karya Tulisan Ilmiah", (Jember: IAIN Jember Press, 2018), 45.

¹⁸ Riska Dwi Prasasti and Nirwana Anas, "Pengembangan Media Digital Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik," Jurnal Manajemen Pendidikan Islam 4, No. 3 (2023), <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>.

kelayakannya oleh ahli materi, ahli media, dan siswa kelas IV MIS Al-Furqon Klumpang Kebun.

Subjek penelitian ini berjumlah 18 siswa kelas. Objek penelitian ini adalah pengembangan media digital berbasis *Flipbook*. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, disimpulkan bahwa media digital berbasis *Flipbook* ini memenuhi kriteria penilaian yang dibuktikan dengan skor validasi materi dengan skor 3,5 dan skor validasi media 4,0 dengan hasil rekapitulasi sebesar 3,75 yang 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.

Kesamaan dari penelitian ini dalam adalah pengembangan media *flipbook* dan jenis penelitian R&D menggunakan desain ADDIE.

Perbedaannya terletak pada rumusan masalah yang diambil yaitu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, serta subjek penelitian dan objek penelitian yang telah dilakukan.

2. Adinda Azzahra, et al, dengan judul Efektifitas Penggunaan Media *Flash Flipbook* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 11 Pontianak Vol. 5 No. 1 Jurnal Pendidikan dan Konseling, 2023.¹⁹

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan

¹⁹ Adinda Azzahra, et al, "Efektifitas Penggunaan Media Flash Flipbook Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 11 Pontianak," Jurnal Pendidikan dan Konseling 5, No. 1 (2023), <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.12327>.

efektivitas media pembelajaran *Flash Flipbookter* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI Ilmu-Ilmu Sosial (IIS) di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 11 Pontianak. Bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis *Pre-experimental (one-grup pretest-posttest)*.

Sampel yang digunakan yaitu kelas XI IIS 2 pada SMA Negeri 11 Pontianak. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket. Adapun angket yang terdiri dari angket pretest dan posttest. Efektivitas media pembelajaran *Flash Flipbook* diukur dengan menggunakan uji t berpasangan (*paired sample t-test*).

Temuan awal pada hasil pretestatau sebelum menggunakan media *Flash Flipbook* diperoleh persentase sebesar 68,27%, artinya metode ceramah tersebut dapat kategorikan cukup digunakan. Sedangkan pada hasil posttest atau setelah menggunakan media *Flash Flipbooks* diperoleh persentase sebesar 79%, artinya media tersebut dinilai baik untuk digunakan. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Flash Flipbook* efektif terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI IIS 2 SMA Negeri 11 Pontianak.

Kesamaan dari penelitian ini dalam adalah pengembangan media *flibook*. Perbedaannya terletak pada rumusan masalah yang diambil yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, serta subjek penelitian, penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis *Pre-experimental (one-grup pretest-posttest)*, dan objek penelitian yang telah

dilakukan.

3. Muhammad Abror Amanullah dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah *Flipbook* Digital Materi Internasionalisme Sukarno untuk Meningkatkan Sikap Egaliter Siswa di SMA Negeri 1 Dagangan Kabupaten Madiun, Skripsi, Universitas Sebelas Maret, 2020.²⁰

Tujuan penelitian pengembangan media pembelajaran *Flipbook* digital yang dilakukan di SMA Negeri 1 Dagangan Kabupaten Madiun pada kelas XI IPS sebagai berikut: (1) Pembelajaran Sejarah yang selama ini berlangsung di SMA Negeri 1 Dagangan Kabupaten Madiun. (2) Pengembangan media pembelajaran *Flipbook* digital berbasis materi Internasionalisme Soekarno untuk meningkatkan sikap egaliter siswa. (3) Efektivitas hasil dari pengembangan media *Flipbook* digital dengan pendekatan atau materi Internasionalisme Soekarno dalam meningkatkan sikap egaliter siswa di SMA Negeri 1 Dagangan Kabupaten Madiun.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah R&D (*Research & Development*) model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model penelitian Borg & Gall yang direduksi menjadi 3 (tiga) langkah sebagai model penelitian, kemudian model ADDIE di integrasikan ke dalam model Borg & Gall pada tahap pengembangan media pembelajaran. Produk ini dikembangkan penulis melalui aplikasi buku flip. Penyajian *Flipbook* digital ini berupa buku digital yang bisa dibalik secara digital

²⁰ Muhammad Abror Amanullah, "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah *Flipbook* Digital Materi Internasionalisme Sukarno untuk Meningkatkan Sikap Egaliter Siswa di SMA Negeri 1 Dagangan Kabupaten Madiun," (Skripsi, Universitas Sebelas Maret, 2020).

menggunakan komputer, laptop atau smartphone.

Hasil akhir dari penyajian media pembelajaran *Flipbook* digital adalah tampilan materi sejarah berbentuk buku flip digital disertai dengan perpaduan warna dan bagan-bagan pada materi tertentu, serta gambar animasi tokoh sebagai penambah atau penghias tampilan media pembelajaran *Flipbook* digital.

Hasil penelitian dari peneliti yaitu bahwa pemanfaatan media pembelajaran sejarah di SMAN 1 Dagangan masih kurang, pembelajaran selama ini masih bersifat konvensional. Selain itu pembelajaran sejarah yang memuat nilai-nilai egaliter (kesetaraan/kesederajatan) masih kurang diajarkan dalam pembelajaran sejarah. Maka dari itu kebutuhan media pembelajaran sejarah *Flipbook* digital sangat relevan untuk dikembangkan serta sebagai media penyampaian nilai-nilai dalam pembelajaran sejarah termasuk nilai-nilai egaliter.

Pengembangan media pembelajaran sejarah *Flipbook* digital disesuaikan dengan kebutuhan media dan materi yang akan diajarkan untuk meningkatkan sikap egaliter, materi yang disampaikan di dalam pengembangan media pembelajaran sejarah *Flipbook* digital yaitu Internasionalisme Sukarno pada sidang BPUPKI 1945, pemilihan materi tersebut disesuaikan untuk meningkatkan sikap egaliter siswa.

Hasil uji efektivitas media pembelajaran sejarah *Flipbook* digital pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu menghasilkan peningkatan yang cukup signifikan pada kelas eksperimen. Penemuan baru dari

penelitian ini adalah pemanfaatan media pembelajaran sejarah *Flipbook* digital dapat meningkatkan sikap egaliter siswa.

Kesamaan dari penelitian ini dalam adalah pengembangan media *flibook* dan pendekatan penelitian ini yaitu R&D (*Research & Development*) oleh Borg & Gall menggunakan model ADDIE. Perbedaannya terletak pada rumusan masalah yang diambil yaitu untuk meningkatkan sikap egaliter siswa, serta subjek penelitian, materi pembelajaran, dan objek penelitian yang telah dilakukan.

4. Wulandari Novita dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker* Pada Pelajaran Fiqih Peserta Didik Kelas IV, Thesis, Universitas Raden Intan, 2021.²¹

Penelitian ini dilatar belakangi oleh belum dikembangkannya media pembelajaran berbasis *Flip Book Maker* pada mata pelajaran fiqih materi shalat 'id dan sedekah kelas IV dalam proses belajar mengajar pendidik menggunakan buku paket atau buku tematik pada mata pelajaran mata pelajaran fiqih materi shalat 'id dan sedekah. Pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran tetapi belum menggunakan media yang bervariasi ataupun belum berbentuk multimedia seperti media pembelajaran berbasis *Flip Book Maker*, sedangkan fasilitas sekolah sudah memadai seperti adanya sarana dan prasarana komputer dan LCD Proyektor.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui

²¹ Wulandari Novita, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Pada Pelajaran Fiqih Peserta Didik Kelas IV," (Thesis, Universitas Raden Intan, 2021).

bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Flip Book Maker* serta bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *Flip Book Maker*. Media pembelajaran ini dibuat untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar bagi pendidik dan peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran ini peserta didik lebih antusias dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan penelitian dan pengembangan (R&D) yang mengacu pada model pengembangan Sugiyono, yang menggunakan tujuh langkah tahapan dalam penelitian yaitu 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Perbaikan Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket validasi yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media serta respon peserta didik dan guru. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari wawancara (wawancara) kepada pendidik atau guru mata pelajaran fiqih.

Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli yaitu ahli media dan ahli materi, dengan hasil validasi yaitu dari ahli materi menilai media pembelajaran 3,60, dari ahli media menilai media pembelajaran 3,81, penilaian pendidik menilai media pembelajaran 3,93, dan respon peserta didik menilai media pembelajaran 3,85 dengan demikian media pembelajaran berbasis *flip book maker* yang dikembangkan Sangat Baik dan layak dijadikan sebagai media pembelajaran untuk SD/MI pada mata

pelajaran fiqh.

Kesamaan dari penelitian ini dalam adalah pengembangan media *flipbook*. Perbedaannya terletak pada rumusan masalah yang diambil yaitu untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar bagi pendidik dan peserta didik, serta subjek penelitian, materi pembelajaran, model penelitian, dan objek penelitian yang telah dilakukan.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan
Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang akan Dilakukan

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Riska Dwi Prasasti	Pengembangan Media Digital <i>Flipbook</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik	<ul style="list-style-type: none"> - Pengembangan Media <i>Flipbook</i> - Pengembangan RnD - Desain penelitian ADDIE 	<ul style="list-style-type: none"> - Objek penelitian - Subjek penelitian - Tujuan penelitian - Mata pelajaran - Materi pembelajaran
2	Adinda Azzahra	Efektifitas Penggunaan Media Flash <i>Flipbook</i> Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 11 Pontianak	<ul style="list-style-type: none"> - Pengembangan media <i>Flipbook</i> - Tujuan penelitian meningkatkan efektivitas 	<ul style="list-style-type: none"> - Objek penelitian - Subjek penelitian - Model penelitian - Pendekatan penelitian - Materi pelajaran
3	Muhammad Abror Amanullah	Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah <i>Flipbook</i> Digital Materi Internasionalisme Sukarno untuk	<ul style="list-style-type: none"> - Pengembangan media <i>Flipbook</i> - Pengembangan RnD - Tujuan penelitian untuk meningkatkan 	<ul style="list-style-type: none"> - Objek penelitian - Subjek penelitian - Materi pelajaran - Mata pelajaran

		Meningkatkan Sikap Egaliter Siswa di SMA Negeri 1 Dagangan Kabupaten Madiun	efektivitas - Model penelitian ADDIE	
4	Wulandari Novita	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Flipbook Maker</i> Pada Pelajaran Fiqih Peserta Didik Kelas IV	- Pengembangan Rnd - Pengembangan <i>Flipbook</i>	- Objek penelitian - Subjek penelitian - Materi pelajaran - Mata pelajaran - Model pengembangan - Tujuan penelitian

Penelitian yang direncanakan oleh peneliti memiliki persamaan dan perbedaan dengan studi-studi sebelumnya. Fokus utama penelitian ini adalah perancangan pengembangan untuk mengevaluasi daya tarik produk *Flipbook* analog, khususnya dalam konteks pembelajaran materi warisan budaya. Metode pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah R&D (Research and Development), yang sering diidentifikasi sebagai langkah-langkah ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implementation, and Evaluation*) oleh Dick and Carey.

Sebaliknya, studi-studi sebelumnya berfokus pada perancangan produk untuk mengevaluasi keberlanjutan dan peningkatan efektivitas peserta didik. Beberapa penelitian sebelumnya lebih menekankan pada pengembangan produk *Flipbook digital makeer* dan difokuskan pada mata pelajaran tertentu. Dalam konteks ini, penelitian sebelumnya telah melibatkan berbagai model pengembangan, seperti model Borg and Gall, model 4D oleh

Thiagarajan, dan penelitian kuantitatif dengan jenis *Pre-experimental (one-grup pretest-posttest)*.

Kesamaan antara penelitian-penelitian tersebut mencakup penggunaan media, tingkat sekolah, dan model pengembangan. Meskipun ada perbedaan yang relatif kecil, hal ini disebabkan oleh penggunaan referensi yang sama oleh para peneliti. Beberapa tujuan penelitian melibatkan validasi, kelayakan, dan efektivitas produk, yang juga merupakan fokus dalam penelitian-penelitian sebelumnya.

Penelitian berjudul "Pengembangan Media *Flipbook* Dalam Pembelajaran IPAS Materi Warisan Budaya Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Peserta Didik Kelas V Di SDN Mumbulsari 04" merupakan kelanjutan dari penelitian sebelumnya. Penelitian ini tidak hanya memusatkan perhatian pada materi, tetapi juga menitikberatkan pada pengembangan media *Flipbook* yang menggunakan dasar analog berbentuk buku yang telah ada sebelumnya.

B. Kajian Teori

1. Pengembangan Media *Flipbook*

a. Pengertian Media *Flipbook*

Media *Flipbook* adalah bentuk inovatif dari media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk menyajikan informasi secara interaktif. *Flipbook* menggabungkan unsur tradisional buku dengan kelebihan teknologi, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik. Biasanya

berbentuk buku digital yang dapat diakses secara daring, *Flipbook* memungkinkan pengguna untuk "menggeser" atau "memutar" halaman dengan mudah, mirip dengan pengalaman membaca buku fisik. Salah satu fitur utama dari media ini adalah animasi saat berpindah halaman, menciptakan nuansa yang lebih hidup dan menyenangkan bagi pembaca.²²

Keunggulan media *Flipbook* melibatkan keinteraktifan yang tinggi. Pengguna dapat menavigasi melalui konten dengan sentuhan atau klik, serta mengakses berbagai elemen interaktif seperti gambar, video, dan tautan. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan pengguna tetapi juga mendukung variasi gaya belajar, memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan preferensi pribadi mereka.

Media *Flipbook* juga memfasilitasi penyajian informasi kompleks dengan cara yang mudah dipahami. Dengan kemampuan untuk menyematkan elemen multimedia dan menggabungkan teks dengan gambar yang dinamis, *Flipbook* dapat membantu menjelaskan konsep-konsep sulit secara visual, memperkaya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan teknologi ini memungkinkan fleksibilitas akses, sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja melalui

²² Muhammad Ilham Setiadi, et al, "Penggunaan Media Pembelajaran Flibook Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Mandala Nursa* 5, No. 4 (2021): 34.

perangkat digital mereka.²³

Dalam konteks pendidikan modern, media *Flipbook* memberikan alternatif yang menarik dan efektif untuk menyampaikan informasi, menggabungkan kelebihan buku tradisional dengan daya tarik teknologi digital, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan dinamis.

b. Tujuan Media *Flipbook*

Tujuan dari penggunaan media *Flipbook* adalah untuk memberikan pengalaman interaktif yang dinamis kepada peserta didik. Dengan memanfaatkan teknologi *flipbook*, tujuannya adalah menciptakan suatu wadah yang memungkinkan pengguna untuk merasakan sensasi seperti membuka dan melihat halaman buku fisik secara analog.²⁴

Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan memfasilitasi proses pembelajaran atau presentasi dengan memberikan tampilan yang menarik serta responsif. Melalui *Flipbook*, peserta didik dapat dengan mudah menjelajahi konten dengan fitur flip yang intuitif, menciptakan suasana belajar atau berbagi informasi yang lebih menarik dan memikat.

Melalui visualisasi dinamis yang ditawarkan oleh *Flipbook*,

²³ Roeminoto, and Mochamad Kamil Budiarto, "Flibook As Innovation of Digitak Learning Media: Preparing Education fot Facing and Facilitating 21st Century Learning," *Jurnal of Education technology* 5, No. 1 (2021): 23, <https://doi.org/10.23887/jet.v%25vi%25i.32362>.

²⁴ Sri Hayati, et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Fisika* 4 (2015): 15.

siswa dapat secara interaktif memahami dan mengeksplorasi keberagaman budaya, tradisi, dan warisan daerah mereka. Fitur flip yang intuitif juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa, membuat mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran IPAS. Selain itu, penggunaan media ini dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa, karena menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan memukau, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi Warisan Budaya. Dengan demikian, tujuan utama dari penggunaan Flipbook dalam pembelajaran IPAS adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, mendalam, dan berkesan terkait dengan budaya daerah siswa kelas 5 SD.

c. Fungsi Media *Flipbook*

Fungsi media *Flipbook* dalam konteks pembelajaran adalah sebagai alat yang inovatif dan interaktif untuk menyajikan informasi secara visual. Dengan memanfaatkan teknologi *flipbook*, fungsi utamanya adalah memberikan pengguna pengalaman yang menarik dan mirip dengan membaca buku fisik. Media ini memungkinkan penyajian konten dalam bentuk yang dinamis, dengan fitur flip yang memungkinkan pengguna untuk berpindah antarhalaman dengan mudah.²⁵

Fungsi utama *Flipbook* dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan keterlibatan audiens atau pembelajar. Visualisasi yang

²⁵ Sri Hayati, et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Fisika 4* (2015): 16.

menarik dan kemampuan interaktifnya dapat memotivasi pemahaman materi dan meningkatkan daya ingat. Selain itu, fungsi Flipbook juga melibatkan kemampuan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan memikat, menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan.

d. Manfaat Media *Flipbook*

Manfaat media *Flipbook* dalam konteks pembelajaran sangat beragam dan signifikan. Pertama, media ini memungkinkan penyajian informasi yang lebih menarik dan dinamis. Dengan kemampuan fitur flip yang intuitif, *Flipbook* menciptakan pengalaman untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran. Kedua, *Flipbook* memfasilitasi interaktivitas, memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman konsep-konsep yang diajarkan.²⁶

Selain itu, media *Flipbook* juga memberikan fleksibilitas dalam penyampaian materi. Guru atau pembuat konten dapat menggabungkan elemen multimedia seperti gambar, video, dan animasi untuk menjelaskan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami. Ketiga, *Flipbook* memungkinkan akses yang mudah dan fleksibel karena dapat juga diakses secara digital melalui barcode yang sudah tersedia. Ini memudahkan siswa

²⁶ Edi Wibowo, and Dona Dinda Pratiwi, "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan," *Jurnal Raden Intan* 1, No. 2 (2018): 154, <http://dx.doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279>.

untuk mempelajari materi kapan pun dan di mana pun sesuai dengan kebutuhan mereka.

Keempat, penggunaan media *Flipbook* dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran dengan memberikan kemampuan untuk mereplikasi pengalaman membaca buku secara tradisional tanpa batasan fisiknya.

e. Sintak Media *Flipbook*

Sintak atau struktur media *Flipbook* mencakup sejumlah elemen yang bekerja sama untuk menciptakan pengalaman interaktif dalam pembelajaran.

1) Tata letak halaman yang dirancang dengan menarik sehingga mencerminkan susunan buku tradisional seperti calendar. Setiap halaman dapat berisi informasi, gambar, atau elemen multimedia yang relevan dengan materi pembelajaran.

2) Fitur flip yang menjadi ciri khas *Flipbook* memainkan peran penting dalam menghadirkan elemen interaktif. Peserta didik dapat dengan mudah berpindah antar halaman dengan cara yang intuitif, menyerupai pengalaman membaca buku konvensional. Kelebihan ini memberikan nuansa keaslian dan kemudahan navigasi kepada pengguna.

3) Elemen multimedia seperti gambar, materi, dan soal dapat disematkan dalam setiap halaman *Flipbook*, menambah dimensi visual dan auditori dalam penyampaian informasi. Ini

memungkinkan pendekatan pembelajaran yang lebih variatif dan menarik, sesuai dengan berbagai gaya belajar siswa.

- 4) Fungsionalitas pencarian dan indeks juga dapat ditambahkan untuk meningkatkan kemudahan akses dan pencarian informasi di dalam *Flipbook*.

f. Kelebihan Media *Flipbook*

Media *Flipbook* menawarkan sejumlah kelebihan yang menjadikannya pilihan yang menarik dalam konteks pembelajaran. Pertama, kelebihan utama *Flipbook* terletak pada kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan dinamis. Dengan fitur flip yang intuitif, pengguna dapat dengan mudah menjelajahi konten seperti membaca buku fisik, memberikan sentuhan realistis pada proses pembelajaran.

Kelebihan kedua adalah fleksibilitas. *Flipbook* dapat diakses secara digital juga bisa analog, memungkinkan pengguna untuk belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini membuka peluang pembelajaran yang lebih mandiri dan sesuai dengan ritme belajar individu, mendukung konsep pembelajaran sepanjang hayat.

Selanjutnya, media *Flipbook* memfasilitasi integrasi multimedia dengan mudah. Elemen-elemen seperti gambar, materi, dan soal dapat ditempatkan di setiap halaman, memberikan dimensi tambahan pada pemahaman materi. Ini membantu menyajikan

informasi dengan cara yang lebih menarik dan memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks.

Kelebihan lainnya adalah efisiensi dan keberlanjutan. Penggunaan *Flipbook* mengurangi ketergantungan pada media fisik dan menciptakan pengalaman pembelajaran tanpa batasan ruang dan waktu. Ini dapat menghemat biaya dan mengurangi dampak lingkungan karena tidak memerlukan cetakan fisik.

g. Kekurangan Media *Flipbook*

1) Kekurangan *Flipbook* secara Analog

Pertama, *flipbook* analog memiliki keterbatasan dalam hal ruang penyimpanan dan kompleksitas pembuatan. Jumlah halaman yang dapat dicetak atau digambar secara manual terbatas, yang dapat membatasi kemampuan *flipbook* untuk menyajikan informasi yang luas atau mendalam.

Kedua, masalah ekologis muncul karena penggunaan kertas dan tinta dalam produksi *flipbook* analog. Proses pencetakan secara besar-besaran dapat menghasilkan limbah kertas yang signifikan dan memberikan dampak negatif pada lingkungan.

Selain itu, kelemahan fisik juga menjadi isu. *Flipbook* analog cenderung rentan terhadap kerusakan, kehilangan, atau keausan seiring waktu, mengurangi ketahanan dan ketersediaan kontennya.

Terakhir, *flipbook* analog memiliki keterbatasan dalam penyajian multimedia. Tidak seperti versi digitalnya, *flipbook* analog tidak dapat menyertakan elemen multimedia.

2) Kelemahan Flipbook secara Digital

Pertama, *flipbook* digital dapat menghadapi kendala aksesibilitas *offline*. Jika pengguna tidak memiliki akses internet atau mengalami gangguan jaringan, mereka mungkin kesulitan mengakses konten *flipbook*, mengurangi fleksibilitas pembelajaran.

Kedua, pengalaman pengguna dapat bervariasi tergantung pada *platform* dan perangkat yang digunakan. Beberapa perangkat mungkin tidak sepenuhnya mendukung fitur interaktif atau tata letak halaman yang optimal, mempengaruhi pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Selain itu, *flipbook* digital juga rentan terhadap masalah teknis seperti kecepatan loading halaman dan responsivitas. Jika tidak dioptimalkan dengan baik, pengguna dapat mengalami keterlambatan atau masalah dalam menjelajahi konten.

2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang ilmu pengetahuan alam dan sosial. Ilmu Pengetahuan Alam mencakup kajian tentang fenomena alam,

sains, dan teknologi, sementara Ilmu Pengetahuan Sosial memfokuskan pada pemahaman tentang masyarakat, sejarah, geografi, dan aspek sosial lainnya. Pendekatan ini bertujuan untuk mengintegrasikan pembelajaran dari dua bidang ilmu tersebut agar peserta didik dapat memahami hubungan antara manusia, lingkungan, dan masyarakat.²⁷

Dalam pembelajaran IPAS, siswa diajak untuk melakukan eksplorasi, observasi, dan analisis terhadap fenomena alam dan sosial di sekitar mereka. Metode pembelajaran aktif seperti praktikum, observasi lapangan, dan proyek-proyek penelitian sering digunakan untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Selain itu, penggunaan teknologi dan sumber daya digital juga dapat diterapkan untuk memperkaya pengalaman belajar dan menjadikan pembelajaran lebih dinamis.

Pentingnya pembelajaran IPAS tidak hanya terletak pada penguasaan konsep-konsep ilmu pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah. Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang dunia di sekitar mereka serta mampu mengaitkan pengetahuan tersebut dengan konteks kehidupan sehari-hari.²⁸

²⁷ Inggit Wijayanti, and Anita Ekantini, "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD," *Jurnal Ilmiah Dasar* 8, No. 2 (2023): 22, <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597>.

²⁸ Fadila Ti Allutfia, and Maryanti Setyaningsih, "Analisis Kesiapan Guru Dalam Menghadapi Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran IPAS Kelas IV," *Jurnal Academy of Education* 14, No. 2 (2023): 365, <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1656>.

Pembelajaran IPAS juga mencakup pembentukan sikap ilmiah dan sosial yang positif. Siswa diajarkan untuk menjadi individu yang memiliki kepekaan terhadap lingkungan, masyarakat, dan fenomena alam secara keseluruhan. Dengan demikian, pembelajaran IPAS tidak hanya berkontribusi pada peningkatan pengetahuan akademis, tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterampilan yang relevan dengan kehidupan di masyarakat.

3. Materi Warisan Warisan Budaya

a. Konsep Dasar Warisan Budaya

Materi "Warisan Warisan Budaya" yang disajikan dalam pembelajaran IPAS bab 7 merupakan suatu upaya untuk memberikan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik tentang kekayaan budaya yang diwariskan dari generasi ke generasi di daerah mereka.

Materi ini mencakup berbagai aspek budaya yang mencerminkan identitas suatu daerah, seperti tradisi, seni, adat istiadat, bahasa, dan elemen-elemen budaya lainnya.²⁹

Dalam pembahasan materi ini, peserta didik akan diajak untuk mengeksplorasi warisan budaya dan makna di balik setiap unsur budaya yang menjadi warisan. Misalnya, mengenalkan tradisi-tradisi unik, seni dan karya seniman lokal, serta pentingnya adat istiadat dalam membentuk karakter masyarakat daerah tersebut. Selain itu, aspek bahasa dan dialek lokal juga akan dibahas, memberikan

²⁹ Dwi Ajeng Kartini, and Fx Mas Subagio, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Tentang Materi Kebudayaan Indonesia Melalui Penggunaan Media Pop Up Book Kelas V SDN Kebraon II Surabaya," *Jurnal Mahasiswa Negeri Surabaya* 6, No. 9 (2018): 87.

wawasan mengenai keanekaragaman linguistik yang ada di sekitar mereka.

Pentingnya melestarikan dan memahami warisan budaya daerah menjadi fokus utama dalam materi ini. Peserta didik diajak untuk merenungkan peran mereka sebagai generasi penerus dalam menjaga dan memperkaya budaya lokal. Diskusi dan kegiatan pembelajaran praktis dapat menjadi bagian integral dari materi ini, memungkinkan peserta didik untuk merasakan secara langsung kearifan lokal yang mereka pelajari.³⁰

Dengan mendalaminya Materi "Warisan Warisan Budaya" dalam pembelajaran IPAS bab 7, diharapkan peserta didik tidak hanya memahami kekayaan budaya lokal, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai dan makna yang terkandung dalam warisan tersebut. Selain itu, materi ini diharapkan dapat membangkitkan rasa kecintaan, kepedulian, dan tanggung jawab terhadap warisan budaya daerah mereka sendiri.

b. Jenis-jenis Warisan Budaya

Jenis warisan budaya dibagi menjadi 2 bentuk yaitu:³¹

1) Warisan Budaya Benda

Warisan budaya benda adalah warisan budaya yang bisa kita lihat dan raba. Contohnya bangunan, pakaian, makanan, senjata tradisional, alat musik, dan alat-alat produksi.

³⁰ Dwi Ajeng Kartini, and Fx Mas Subagio, 89.

³¹ Amalia Fitri Ghaniem et al., Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, (Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, 2021), 207.

2) Warisan Budaya Takbenda

Warisan budaya tak benda adalah warisan budaya yang tidak bisa kita raba, namun bisa kita lihat di sekitar kita. Contohnya musik, tarian, kebiasaan, keterampilan, bahasa, dan adat istiadat.

c. Contoh dan Akulturasi Warisan Budaya di Pulau Jawa

Di Pulau Jawa, proses akulturasi warisan budaya dapat dilihat dari berbagai aspek kehidupan, mulai dari seni, arsitektur, adat istiadat, hingga kuliner. Akulturasi ini sering kali merupakan hasil dari interaksi antara berbagai budaya yang datang melalui perdagangan, penjajahan, dan migrasi. Berikut adalah beberapa contoh akulturasi warisan budaya di Pulau Jawa.³²

1) Warisan Budaya dalam Bentuk Arsitektur

a) Candi Borobudur

Candi Borobudur terletak di Magelang, Jawa Tengah, Indonesia. Candi Borobudur dibangun pada abad ke-9 Masehi oleh Dinasti Syailendra, yang memerintah di Pulau Jawa pada masa itu. Pembangunan candi ini memakan waktu sekitar 75 tahun dan selesai sekitar tahun 825 Masehi. Candi Borobudur awalnya dibangun sebagai sebuah tempat suci Buddha Mahayana, yang mencerminkan kosmologi Buddha.

Namun, seiring berjalannya waktu, Borobudur

³² Amalia Fitri Ghaniem et al., Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, (Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, 2021), 209.

ditinggalkan dan tertutup oleh lapisan abu vulkanik selama berabad-abad. Pada tahun 1814, Sir Thomas Stamford Raffles, Gubernur Jenderal Inggris di Jawa, menemukan kembali Candi Borobudur yang tersembunyi di tengah hutan.

Proses restorasi dimulai pada abad ke-20 oleh pemerintah Hindia Belanda, dan dilanjutkan oleh pemerintah Indonesia setelah kemerdekaannya. Candi Borobudur merupakan contoh nyata dari akulturasi budaya antara agama Buddha Mahayana dan kebudayaan lokal di Pulau Jawa pada masa itu. Akulturasi budaya di Borobudur mencerminkan kompleksitas sejarah dan keberagaman budaya di Indonesia, serta pentingnya dialog dan interaksi antaragama dan antarbudaya dalam pembentukan identitas nasional.

b) Candi Prambanan

Candi Prambanan juga sering disebut sebagai Candi Roro Jongrang yang dipersembahkan untuk Trimurti yaitu Tiga Dewa di Dalam kepercayaan masyarakat Hindu yaitu Dewa Brahma sebagai dewa sang pencipta, Dewa Wisnu sebagai Dewa sang pemelihara alam semesta, dan Dewa Siwa sebagai Dewa sang pemusnah. Di ruang utama didalam kompleks candi Prambanan terdapat sebuah arca dewa yang memiliki tinggi 3 meter, yang menunjukkan bahwa

Keberadaan Dewa Siwa lebih diutamakan.³³

Arsitektur Candi Prambanan sangat dipengaruhi oleh gaya arsitektur Hindu klasik, khususnya dari India Selatan. Struktur utamanya adalah tiga candi utama yang didedikasikan untuk Trimurti Hindu: Shiva, Vishnu, dan Brahma. Meskipun demikian, terdapat juga unsur-unsur lokal dalam desainnya, seperti garuda (burung mitologis) yang sering digunakan dalam seni Jawa.

Sejarah Candi Prambanan dan akulturasi budayanya mencerminkan kompleksitas hubungan antara agama, kebudayaan, dan sejarah di Indonesia. Melalui kompleks candi ini, kita dapat melihat interaksi yang harmonis antara agama Hindu dan kebudayaan Jawa, yang menciptakan warisan budaya yang luar biasa dan unik.

c) Candi Mendut

Candi Mendut adalah salah satu candi Buddha yang terletak di Magelang, Jawa Tengah, Indonesia. Candi ini didirikan pada awal abad ke-9 Masehi oleh Dinasti Sailendra, yang juga membangun Candi Borobudur dan Candi Pawon. Candi Mendut diperkirakan dibangun sekitar tahun 824 Masehi. Dalam kasus Candi Mendut, terdapat banyak akulturasi antara agama Buddha dan kepercayaan animisme

³³ Amalia Fitri Ghaniem et al., Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, (Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, 2021), 210.

serta Hindu-Buddha lokal.

Salah satu contohnya adalah adanya relief-relief yang menggambarkan cerita-cerita dari agama Buddha, tetapi juga terdapat relief-relief yang menampilkan gambaran kehidupan sehari-hari dan mitologi Jawa kuno. Selain itu, Candi Mendut juga memiliki hubungan yang erat dengan masyarakat sekitar dalam hal ritual keagamaan.

Setiap tahunnya, terutama pada perayaan Waisak, umat Buddha dari seluruh Indonesia berkumpul di Candi Mendut untuk melakukan persembahan dan ritual keagamaan. Pada akhirnya, akulturasi antara Candi Mendut dan masyarakat sekitar menciptakan sebuah simbiosis yang memperkaya kedua belah pihak. Candi Mendut tidak hanya menjadi sebuah monumen keagamaan Buddha, tetapi juga menjadi simbol keberagaman budaya dan spiritualitas di Indonesia.

d) Candi Singosari

Candi Singosari dibangun pada era Hindu Buddha oleh Kerajaan Kertanegara pada 1.300 Masehi. Candi ini dibangun untuk menghormati Raja Kertanegara yang merupakan Raja Singosari. Hingga saat ini masih ada misteri mengenai berapa lama pembangunan Candi Singosari. Yang pasti, candi ini kemungkinan besar dibangun setelah Raja

Kertanegara wafat pada 1292. Selain dari segi arsitektur dan seni relief, akulturasi budaya di Candi Singasari juga tercermin dalam praktik-praktik keagamaan dan ritual yang dilakukan di tempat tersebut.

Relief-relief di Candi Singasari menggambarkan cerita-cerita epik Hindu seperti Ramayana dan Mahabharata, tetapi juga mencakup adegan-kegiatan kehidupan sehari-hari masyarakat Jawa pada masa itu, seperti pertanian, perburuan, dan pertunjukan wayang. Meskipun Candi Singasari didirikan pada masa pemerintahan raja-raja Hindu-Buddha, namun masyarakat sekitar juga turut berpartisipasi dalam persembahan dan ritual keagamaan di candi tersebut.

Candi Singasari pernah dipugar oleh pemerintah Belanda pada tahun 1930-an. Hal ini terlihat dari pahatan catatan di kaki candi. Namun sepertinya pemugaran yang dilakukan belum menyeluruh, karena di sekeliling halaman candi masih berjajar tumpukan batu yang belum berhasil di kembalikan ke tempat semula.

2) Warisan Budaya dalam Kesenian

Selain candi, terdapat beberapa contoh lain dari warisan budaya yang ada di Indonesia. Berikut contoh lain dari warisan budaya di Indonesia:³⁴

³⁴ Amalia Fitri Ghaniem et al., Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, (Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, 2021), 212.

a) Reog Ponorogo

Proses akulturasi budaya khas Mandar dan kesenian reog yang dibawa suku Jawa yang bertransmigrasi ke Polewali Mandar seperti kesenian reog sejak 1968 bukannya saling mematikan, melainkan percampuran dua budaya berbeda ini justru saling mempengaruhi atau saling melengkapi satu sama lain.

Tak heran jika reog yang mengisahkan cerita kepahlawanan sang harimau ganas membela burung merak dari para pemangsanya juga digemari warga Mandar sebagai salah satu hiburan alternatif. Bahkan saat pementasan kesenian Mandar seperti kecaping, kalindagdag kerap ditampilkan dalam satu panggung pertunjukan dengan kesenian Reog Ponorogo ini.

b) Tari Jaipong

Tari Jaipong merupakan sebuah tarian tradisional yang berasal dari daerah Karawang, Jawa Barat. Tarian ini berkembang di era tahun 1960 an. Awalnya tari ini dikenal masyarakat dengan nama Tari Banjet. Sebuah pertunjukan kesenian tari yang ditampilkan dengan gerakan tari dan diiringi alunan musik berupa instrumen gamelan. Jaipong adalah tarian gabungan dari sejumlah kesenian tradisional, misalnya pencak silat, ketuk tilu, dan wayang golek. Dari

situlah tarian ini populer sebagai tarian yang memiliki gerakan-gerakan yang unik, energik, dan sederhana.

3) Warisan Budaya dalam Musik Tradisional

Selain kesenian, terdapat beberapa contoh lain dari warisan budaya yang ada di Indonesia. Berikut contoh lain dari warisan budaya di Indonesia:³⁵

a) Angklung

Catatan mengenai angklung yang baru muncul merujuk pada masa Kerajaan Sunda (abad ke-12 sampai abad ke-16). Asal usul terciptanya musik bambu seperti angklung berdasar pada pandangan hidup masyarakat Sunda yang agraris dengan sumber kehidupan dari padi (paré) sebagai makanan pokoknya. Hal ini melahirkan mitos kepercayaan terhadap Nyai Sri Pohaci sebagai lambang Dewi Padi pemberi kehidupan (hirup-hurip).

Masyarakat Badui yang dianggap sebagai sisa-sisa masyarakat Sunda asli, menerapkan angklung sebagai bagian dari ritual mengawali penanaman padi. Permainan angklung gubrag di Jasingan Bogor adalah salah satu yang masih hidup sejak lebih dari 400 tahun lampau. Kemunculannya berawal dari ritus padi. Angklung diciptakan dan dimainkan untuk memikat Dewi Sri turun ke

³⁵ Amalia Fitri Ghaniem et al., Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, (Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, 2021), 216.

bumi agar tanaman padi rakyat tumbuh subur.

Dalam perkembangannya, angklung berkembang dan menyebar ke seantero Jawa, lalu ke Kalimantan dan Sumatra. Pada 1980 tercatat sebuah misi kebudayaan dari Indonesia ke Thailand, antara lain ditandai dengan penyerahan angklung, lalu permainan musik bambu ini pun sempat menyebar di sana.

b) Tong-tong

Tongtong awalnya digunakan sebagai alat penanda bahaya. Misalnya, saat gerhana bulan yang disebut bulân gherring (sakit). Biasanya, setiap keluarga keluar pekarangan sembari memukuli pepohonan. Masa berikutnya, tongtong dikembangkan menjadi alat komunikasi dengan kode-kode pukulan tertentu.

Kemudian, tongtong dijadikan sebagai alat musik dalam orkes arak-arakan yang disebut musik patrol atau patrol kaleleng. Selain itu, fungsinya sebagai hiburan dan memiliki fungsi baru untuk membangunkan orang akan sahur puasa di bulan Ramadhan. Makna musik tongtong bukan hanya sebagai perwujudan seni musik, melainkan juga sebagai karakter budaya khas yang mampu beradaptasi dengan kehidupan masa kini. Selain itu, mencerminkan karakteristik masyarakat Madura.

d. Cara Menjaga Warisan Budaya

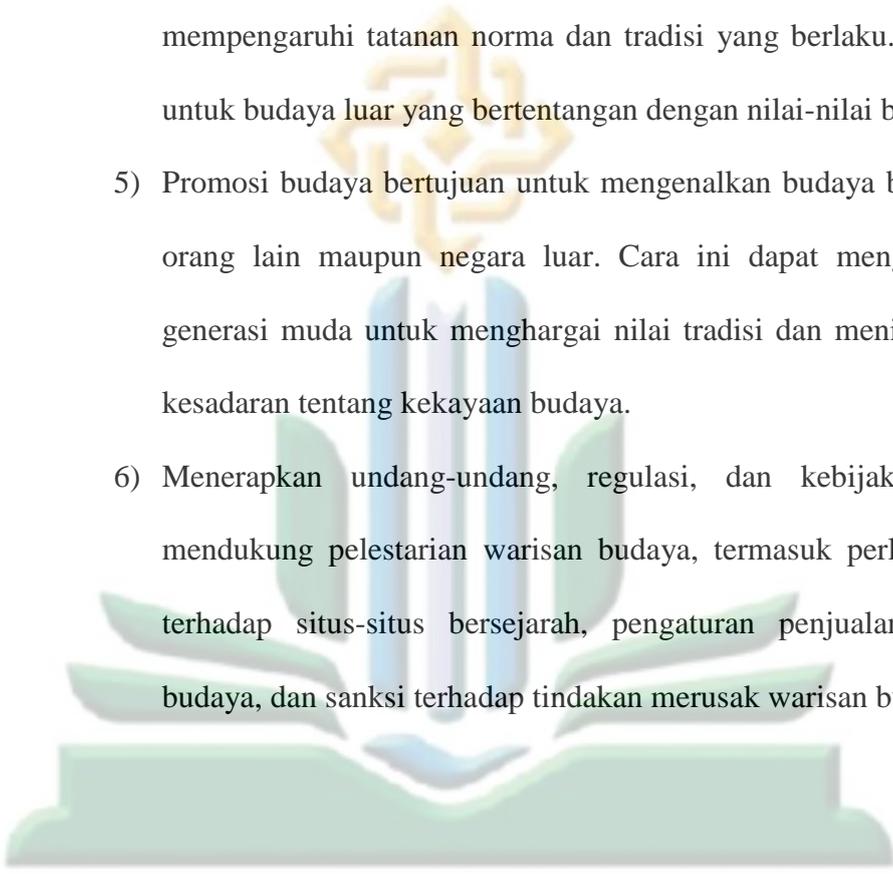
Menjaga warisan budaya adalah tugas penting untuk memastikan bahwa tradisi, adat istiadat, seni, dan nilai-nilai yang diwariskan dari generasi ke generasi tetap hidup dan dapat dinikmati oleh generasi mendatang. Berikut adalah beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menjaga warisan budaya.³⁶

- 1) Memberikan pendidikan kepada masyarakat tentang pentingnya melestarikan warisan budaya dan nilai-nilai historis. Kesadaran akan pentingnya warisan budaya akan mendorong individu untuk lebih peduli dan terlibat dalam kegiatan pelestariannya.
- 2) Mengelola warisan budaya secara berkelanjutan dengan memperhatikan kelestarian lingkungan, keberlanjutan ekonomi, dan kepentingan masyarakat lokal. Pembangunan yang memperhitungkan nilai-nilai budaya dan tradisional dapat membantu menjaga keaslian dan keberlangsungan warisan budaya.
- 3) Menggunakan warisan budaya dengan bertanggung jawab, menghindari kerusakan, vandalisme, atau eksploitasi yang berlebihan. Penggunaan yang bertanggung jawab termasuk pembatasan kunjungan wisata, pengaturan akses, dan perlindungan terhadap situs-situs bersejarah
- 4) Masyarakat perlu selektif dalam menghadapi segala bentuk

³⁶ Amalia Fitri Ghaniem et al., Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, (Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, 2021), 220.

budaya asing yang masuk ke Indonesia. Karena hal ini dapat mempengaruhi tatanan norma dan tradisi yang berlaku. Terlebih untuk budaya luar yang bertentangan dengan nilai-nilai bangsa.

- 5) Promosi budaya bertujuan untuk mengenalkan budaya bangsa ke orang lain maupun negara luar. Cara ini dapat menginspirasi generasi muda untuk menghargai nilai tradisi dan meningkatkan kesadaran tentang kekayaan budaya.
- 6) Menerapkan undang-undang, regulasi, dan kebijakan yang mendukung pelestarian warisan budaya, termasuk perlindungan terhadap situs-situs bersejarah, pengaturan penjualan artefak budaya, dan sanksi terhadap tindakan merusak warisan budaya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang diterapkan dalam pengembangan Media *Flibook* sebagai produk media pembelajaran untuk siswa kelas V di SDN Mumbulsari 04 adalah metode Penelitian dan Pengembangan, yang umumnya dikenal sebagai *Research and Development* atau R&D. Metode R&D melibatkan perancangan dan penelitian sistematis untuk mengembangkan produk, termasuk penyusunan desain produk, pengembangan alat-alat, dan pembuatan model yang dapat digunakan dalam dan di luar konteks pembelajaran.³⁷

Dengan demikian, metode penelitian *Research and Development* digunakan untuk mengembangkan produk khusus dan menguji efektivitasnya. Perencanaan dan pengembangan dalam penelitian R&D bertujuan untuk sistematis mengembangkan pengetahuan berdasarkan data lapangan yang konkrit, dengan tujuan meningkatkan produktivitas kerja.

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang sering disebut sebagai analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE yang efektif lebih menitikberatkan pada pelaksanaan tugas otentik, pemahaman pengetahuan yang kompleks, dan pemecahan masalah nyata. Dengan demikian, desain instruksional menjadi lebih efektif dalam menyelaraskan lingkungan

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 394.

pembelajaran dengan struktur lembaga yang ada. Model ADDIE ini menerapkan pendekatan sistem yang efektif dan efisien melalui proses interaktif antara siswa, guru, dan lingkungan belajar. Untuk melakukan penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE, ada beberapa langkah yang perlu dipahami, berikut adalah tahapan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE.³⁸

1. Tahap Analisis

Menyelidiki masalah yang terjadi dalam lembaga pembelajaran dan menganalisis kebutuhan media yang dibutuhkan oleh siswa dan guru adalah langkah awal. Selanjutnya, menjelaskan penyebab kesenjangan antara kenyataan dan harapan.

2. Tahap Desain

Memulai proses perancangan media pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, dengan menggunakan metode pengujian yang sesuai.

3. Tahap Pengembangan

Melakukan pengembangan media dengan menyesuaikannya berdasarkan hasil analisis dan rencana yang telah disusun.

4. Tahap Implementasi

Pelaksanaan tahap ini terjadi setelah revisi yang telah dilakukan melalui validasi oleh pihak yang ditetapkan. Pada saat implementasi, media sudah mencapai tingkat kelayakan yang memungkinkan untuk

³⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Bandung: Alfabeta, 2015), 408.

diaplikasikan.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dimanfaatkan untuk menilai mutu media yang telah dikembangkan, terkait dengan proses dan hasilnya, baik sebelum maupun setelah sesi pembelajaran.³⁹

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Rancangan penelitian dan pengembangan akan dijalankan sesuai dengan metode yang diperkenalkan oleh Robert Maribe Branch, yang terdiri dari lima tahapan, yakni Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Berikut adalah penjelasan untuk setiap langkah dalam proses penelitian dan pengembangan yang diperkenalkan oleh Robert Maribe Branch:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada fase analisis, kegiatan yang dilakukan melibatkan evaluasi terhadap kebutuhan pengembangan. Identifikasi masalah dan analisis kebutuhan peserta didik, terutama terkait dengan produk yang akan dikembangkan, menjadi bagian integral dari tahap analisis ini. Pengembangan ini dilakukan secara berkelanjutan sejalan dengan pemecahan masalah yang muncul. Analisis juga mempertimbangkan karakteristik siswa, materi pelajaran, dan indikator pencapaian yang ingin dicapai. Berikut adalah langkah-langkah dalam fase analisis:

³⁹ Hamdah Fachurin, "Pengembangan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas VII Semester Genap di MTSN 5 Kediri," (Skripsi, IAIN Kediri, 2021), 35.

a. Mengidentifikasi penyebab adanya suatu pengembangan

Identifikasi ini bertujuan untuk mengungkap faktor-faktor penyebab suatu permasalahan yang telah terdeteksi, sehingga membenarkan kebutuhan untuk melakukan pengembangan. Dalam konteks penelitian ini, dilakukan analisis terhadap kebutuhan yang diinginkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk mengidentifikasi keperluan pengembangan. Setelah melakukan analisis terhadap kebutuhan pengembangan melalui identifikasi tersebut, langkah selanjutnya adalah mengembangkan media pembelajaran *Flibook*. Hal ini bertujuan agar media tersebut dapat digunakan sebagai alat dalam menyampaikan konsep materi pembelajaran dengan cara yang lebih mudah dipahami, komunikatif, dan memiliki desain yang menarik.

b. Menentukan tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran dirumuskan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sejalan dengan sasaran yang diinginkan. Sesuai dengan pencapaian dan tujuan pembelajaran pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar, tujuan pembelajaran untuk Bab 7 Topik A "Seperti Apakah Warisan Budaya" kelas V dirinci.

- 1) Peserta didik dapat mengidentifikasi warisan budaya yang ada di daerahnya.
- 2) Peserta didik mengetahui sejarah warisan budaya yang ada di daerahnya.

3) Peserta didik memahami akulturasi melalui sejarah warisan budaya yang ada di daerahnya.

Setelah penetapan tujuan pembelajaran tersebut, langkah berikutnya adalah menyusun media pembelajaran *Flipbook* dengan memperhatikan tujuan pembelajaran tersebut. Hal ini dilakukan agar media yang dihasilkan dapat mencapai kesesuaian dengan tujuan yang telah dirumuskan, membentuk keseimbangan yang kohesif antara materi "Seperti Apakah Warisan Budaya" dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

c. Melakukan konfirmasi calon pengguna

Pada fase ini, dilakukan pengenalan terhadap pengalaman belajar calon pengguna media, dan juga pengumpulan data dengan mengidentifikasi kelompok, karakteristik umum, jumlah siswa, serta lokasi siswa.

d. Identifikasi sumber daya yang dibutuhkan

Pada fase ini, diperlukan identifikasi sumber daya dari aspek konten, fasilitas pembelajaran, teknologi, dan tenaga pendidik. Semua ini disesuaikan dengan analisis kebutuhan yang dipertimbangkan agar media yang dikembangkan sesuai dengan apa yang diperlukan.

e. Mengidentifikasi sistem penyampaian yang akan digunakan

Pengajaran materi pembelajaran disampaikan saat berada di kelas. Akan tetapi, karena *Flipbook* pembelajaran sangat praktis,

penggunaannya dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas.

2. *Design* (Desain)

Dalam tahap desain, dilakukan perancangan media yang akan dikembangkan, yakni media pembelajaran *Flipbook*. Proses perancangan ini dirancang dengan kreatifitas maksimal, bertujuan agar dapat menarik perhatian peserta didik. Selain itu, pada tahap desain, perlu memperhatikan sumber-sumber materi yang relevan guna mendukung proses pembelajaran.

3. *Development* (Pengembangan)

Langkah berikutnya adalah *Development* atau pengembangan. Langkah ini dilakukan setelah melakukan analisis dan merancang. Pengembangan produk menggunakan aplikasi *Book Creator* yang tersedia di layanan *Play Store*, kemudian produk dibuat dan dikembangkan sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan. Tujuan dalam langkah ini adalah mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* yang bersifat interaktif, memungkinkan interaksi antara media yang dikembangkan dan pengguna media.

Selanjutnya, media pembelajaran direview dengan memvalidasi oleh tim ahli media dan ahli materi. Setelah proses review, media yang telah direview diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media dan ahli materi. Dengan demikian, terdapat perbandingan antara media awal dan media setelah revisi sehingga media dapat dianggap layak untuk diimplementasikan.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada fase ini, dilakukan implementasi atau penerapan sebagai langkah pertama dalam memperkenalkan produk. Artinya, media pembelajaran *Flipbook* untuk mata pelajaran IPAS dapat diterapkan kepada peserta didik setelah melewati uji validitas. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Berdasarkan implementasi media yang telah dilakukan, evaluasi diperlukan untuk menilai media pembelajaran berupa produk *Flipbook* pada mata pelajaran IPAS dengan tema "Warisan Budaya". Hasil dari evaluasi digunakan untuk melakukan revisi akhir sehingga media dapat memenuhi kebutuhan. Revisi didasarkan pada masukan dan saran yang diterima selama tahapan implementasi.⁴⁰

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan dengan tujuan memenuhi standar produk, sehingga tercapai pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan, serta dapat menunjukkan tingkat kevalidan produk. Produk media pembelajaran *Flipbook* ini akan mengalami pengujian kevalidan untuk menilai sejauh mana produk tersebut valid. Tiga validator akan terlibat dalam proses validasi, yaitu: Validator ahli IPAS yang diwakili oleh seorang dosen ahli IPS, Validator ahli media yang diwakili oleh seorang dosen yang ahli dalam media pembelajaran, Validator pembelajaran IPAS yang diwakili oleh

⁴⁰ Puspita Aprilianti, "Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Poowton pada Materi Trigonometri Siswa SMK PAB Helvetia T.P 2019/2020," (Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumut, 2019), 30.

seorang guru kelas V SDN Mumbulsari 04.

D. Desain Uji Coba

Dalam perancangan uji coba, pengujian dilakukan oleh seorang ahli materi, seorang ahli media, dan seorang ahli pendidikan IPAS yang diwakili oleh guru kelas V SDN Mumbulsari 04. Mereka melakukan evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Hasil dari uji coba ini digunakan untuk menilai media yang telah dibuat.

1. Subjek Uji Coba

Peserta uji coba produk dari penelitian ini melibatkan siswa-siswi kelas V SDN Mumbulsari 04 dan guru kelas V sebagai ahli pembelajaran IPAS. Fokus penelitian ini adalah mengenai tingkat kevalidan Media Pembelajaran *Flipbook*.

Sekolah Dasar Negeri Mumbulsari 04 Jember merupakan salah satu sekolah dasar yg berada di Desa mumbulsari, Kecamatan Mumbulsari, Kabupaten Jember. Dalam menjalankan kegiatannya dibawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Jember, SDN Mumbulsari 04 beralamatkan di Jl.ombul Angsanah mumbulsari, lokasi sekolah sangat strategis terletak di tengah-tengah pemukiman penduduk akses jalan sudah beraspal walupun bukan jalur Pantura akan tetapi sangat menguntungkan sekolah karena keamanan dan resiko anak-anak sangat istirahat sangat minim sekali.⁴¹

⁴¹ SDN Mumbulsari 04 Jember, "Profil SDN Mumbulasari," 23 April 2024

2. Jenis Data

Data yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini terdiri dari jenis data kuantitatif dan kualitatif. Data ini berguna untuk mengukur tingkat kevalidan media pembelajaran *Flipbook* yang telah dikembangkan.

a. Data Kualitatif

Data ini merupakan umpan balik serta komentar yang diterima selama tahap penelitian dan pengembangan berlangsung. Data ini berupa deskripsi yang terkait dengan produk media pembelajaran yang telah dihasilkan, yakni Media Pembelajaran *Flipbook*.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa angka-angka yang merupakan hasil dari pengukuran kevalidan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran IPAS.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan media *Flipbook* melibatkan lembar observasi, pedoman wawancara, kuesioner, dan tes yang diberikan kepada peserta didik.

a. Angket Penilaian Media

Angket media pembelajaran digunakan untuk mendapatkan penilaian terkait kualitas media pembelajaran, apakah media tersebut lebih efektif dibandingkan dengan yang lain. Penilaian ini bersifat

rasional, karena validasi masih didasarkan pada penilaian yang bersifat rasional dan belum didasarkan pada fakta di lapangan. Angket ini diberikan kepada tiga orang ahli atau pakar, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran IPAS.

Informasi yang diperoleh dari angket penilaian akan dijadikan sebagai masukan dalam merevisi media pembelajaran agar mencapai bentuk akhir yang valid. Pengembangan media disesuaikan dengan kebutuhan yang telah di analisis dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Indikator pengembangan mencakup aspek tampilan, isi materi, soal, interaksi, dan lain sebagainya.⁴²

Dalam memvalidasi penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini, skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert. Skala Likert digunakan untuk melakukan pengukuran menyeluruh terkait sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau kelompok terhadap potensi dan permasalahan suatu objek yang telah dikembangkan.⁴³

Jawaban untuk setiap item instrumen menggunakan skala Likert ini memiliki nilai dari positif hingga negatif, yang disajikan dalam bentuk penilaian kata-kata seperti Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pada analisis kualitatif, jawaban diberi skor pada rentang 1 hingga 4, dengan skor

⁴² Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung, Alfabeta, 2018), 12.

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2019), 165.

tertinggi 4 (SS), skor 3 (S), skor 2 (TS), dan skor 1 (STS). Selain itu, lembar evaluasi disampaikan kepada tenaga ahli atau pakar yang bertindak sebagai validator dalam penelitian dan pengembangan.

b. Observasi

Teknik pengumpulan data melalui observasi dilakukan dengan mengamati langsung situasi di lapangan. Observasi ini dilakukan di SDN Mumbulasi 04 dan bersifat *non-sistematis* karena melibatkan pemantauan langsung terhadap lingkungan belajar peserta didik dan perangkat pembelajaran yang sering digunakan.

c. Dokumentasi

Pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi dilakukan dengan mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal atau variabel melalui catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda, foto, dan sebagainya. Dalam penelitian ini, dokumen dikumpulkan melalui foto-foto, catatan atau tulisan siswa yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran *Flipbook*, beserta hasil dari pengisian angket penilaian yang telah diberikan.

E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Flipbook*, diperlukan tiga aspek untuk menganalisis kevalidan. Analisis data kevalidan diperoleh melalui angket penilaian yang diberikan kepada tiga pakar atau ahli sebagai validator. Validator ini meliputi validator media, validator ahli, dan juga validator ahli pembelajaran IPAS. Angket yang diberikan berisi

indikator kesesuaian berdasarkan analisis kebutuhan untuk media pembelajaran *Flipbook*.

1. Validasi Ahli Media

Ahli media yang melakukan validasi diwakili oleh seorang dosen ahli media yang memiliki kompetensi dalam konteks media pembelajaran *Flipbook*. Beberapa aspek yang harus dipertimbangkan dalam media mencakup aspek tampilan, warna, keterpaduan, interaktivitas, serta kenyamanan penggunaan bagi peserta didik. Skor tertinggi yang dapat diberikan adalah 4, sementara skor terendah adalah 1.

2. Validasi Ahli Materi

Dosen ahli materi IPS yang memiliki keahlian terkait dengan mata pelajaran IPAS bab 7 "Warisan Budaya" bertanggung jawab atas validasi ahli materi pada media *Flipbook*. Penilaian ini berkaitan dengan kesesuaian media dengan isi materi yang telah dikembangkan. Melalui penilaian ahli materi, diperoleh tingkat kevalidan berdasarkan angket penilaian.

3. Validasi Ahli Pembelajaran IPAS

Guru ahli yang memiliki keahlian dalam pembelajaran IPAS bertanggung jawab atas validasi pendidikan IPAS. Validasi ahli ini mencakup penggunaan angket untuk menilai media dengan materi pembelajaran yang dijelaskan. Selain itu, lembar validasi juga berisi masukan atau saran terkait pengembangan media pembelajaran *Flipbook*. Nilai yang diberikan oleh tiga validator akan dihitung dengan

menggunakan skala Likert dari 1 hingga 4.⁴⁴

4. Respon Peserta Didik

Lembar kuesioner yang diberikan kepada peserta didik bertujuan untuk menilai tanggapan mereka terhadap media pembelajaran *Flipbook* pada mata pelajaran IPAS. Penilaian ini menggunakan skala Likert, di mana peserta didik dapat mengisi jawaban dengan opsi Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Adapun rumus pengolahan data yang akan digunakan adalah sebagai berikut.⁴⁵

Keterangan:

V = Nilai

$\sum x$ = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimum

Dalam mengevaluasi kevalidan media pembelajaran *Flipbook* ini, perhitungan dilakukan dengan memanfaatkan kriteria penilaian. Berikut adalah kriteria validasi dari Ahli media, Ahli materi, Respon peserta didik, dan ahli pembelajaran.⁴⁶

⁴⁴ Fajri Awaliyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe CS6 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MTsN 2 Tegal," (Skripsi, UNNES, 2018), 46.

⁴⁵ Euis Eti Rohaeti, et al, "Pengembangan Media Visual Basic Application untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP dengan Pendekatan Open-Ended," *Supremum Journal of Mathematics Education* 3, No. 2, (2019), 97, <https://doi.org/10.35706/sjme.v3i2.1897>.

⁴⁶ Nurlaelah, Johri Sabaryati dan Zulkarnain, "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pop Up untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII SMPN 19 Mataram," *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 5, No. 1, (2019), <https://doi.org/10.31764/orbita.v5i1.895>.

Tabel 3.1
Kriteria Validasi Penilaian Ahli

Presentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
<76-100	Valid	Layak/tak perlu direvisi
<50-75	Cukup Valid	Cukup layak/revisi Sebagian
<26-50	Kurang Valid	Kurang layak/revisi Sebagian
<26	Tidak Valid	Tidak layak/revisitotal

Tidak hanya mencakup kriteria validasi dari ahli media dan ahli materi, tabel 3.1 juga menampilkan kriteria validasi penilaian yang berasal dari praktisi lapangan yang diwakili oleh wali kelas V SDN Mumbulsari 04 sebagai ahli pembelajaran IPAS.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan menyajikan tentang alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Sistematika pembahasan dalam proposal ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I, membahas mengenai bagian pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, spesifikasi produk yang diharapkan, pentingnya penelitian dan pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan dan definisi oprasional.
2. BAB II, merupakan bagian yang berisi tentang kajian pustaka terdahulu dan kajian teori.
3. BAB III, menyajikan metode penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk, desain uji coba, subjek uji

coba, teknik pengumpulan data, instrument pengumpulan data, teknik analisis data dan sistematika penulisan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil, Visi, Misi, dan Tujuan SDN Mumbulsari 04

1. Profil

Sekolah Dasar Negeri Mumbulsari 04 Jember merupakan salah satu sekolah dasar yg berada di Desa mumbulsari, Kecamatan Mumbulsari, Kabupaten Jember. Dalam menjalankan kegiatannya dibawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Jember, SDN Mumbulsari 04 beralamatkan di Jl.ombul Angsanah mumbulsari, lokasi sekolah sangat strategis terletak di tengah-tengah pemukiman penduduk akses jalan sudah beraspal walupun bukan jalur Pantura akan tetapi sangat menguntungkan sekolah karena keamanan dan resiko anak-anak sangat istirahat sangat minim sekali.⁴⁷

SDN mumbulsari 04 didirikan pada tahun 1980 saat itu nama sekolah masih SDN Mumbulsari 06 karena adanya *gruoping* sekolah pada tahun 2007 diganti menjadi SDN Mumbulsari 04. Gedung sekolah sudah milik sendiri dan masih sangat layak untuk peserta didik dibelakang sekolah terdapat lapangan yang cukup luas untuk kegiatan extra kurikuler peserta didik sehingga sangat menunjang kegiatan proses belajar disekolah.

SD negeri ini pertama kali berdiri pada tahun 2007. Pada waktu ini UNIT Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Satuan Pendidikan SD Negeri

⁴⁷ SDN Mumbulsari 04 Jember, "Profil SDN Mumbulasari," 23 April 2024

Mumbulsari 04 masih menggunakan program kurikulum belajar SD 2013. UNIT Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Satuan Pendidikan SDN Mumbulsari 04 dikepalai oleh seorang kepala sekolah bernama Lely Widyaningsih, S.Pd.SD dibantu oleh operator bernama Bagus Fajar Setiawan, S.pd.

SDN Mumbulsari 04 beralamatkan di Ombul Angsanah Kab. Jember kode pos 68174, Kelurahan / Desa Mumbulsari, Kecamatan Mumbulsari, Kab. Jember, Jawa Timur. SDN Mumbulsari 04 berstatus Negeri, dengan lama pelaksanaan pelajaran dalam seminggu adalah Pagi, Selama 6 hari. Dengan Jenjang Pendidikan SD di Kab. Jember. Akreditasi SDN Mumbulsari 04 adalah B, Tanggal SK. Akreditasi 25 Oktober 2016, dengan No. SK. Akreditasi 200/BAP-S/M/SK/X/2016. No Surat Keputusan Pendirian: 41 tahun 2007, dengan luas tanah: 3,600 m².⁴⁸

SDN Mumbulsari 04 menggunakan kurikulum merdeka sebagai bahan acuan belajar peserta didik. Menyadari sangat pentingnya tenaga kependidikan dalam proses keberhasilan saat proses belajar mengajar lembaga pendidikan ini benar-benar memperhatikan mutu guru. Hal ini dibuktikan dengan tenaga pengajar di SDN Mumbulsari 04 semua guru berlatar belakang pendidikan. Jumlah pendidik di sekolah ini 8, memiliki siswa dengan jumlah 52 siswa dengan 6 romble (Rombongan Belajar).

Sama dengan SD lain di Indonesia, untuk mendapatkan beasiswa, pertama kali yang anda lakukan dengan bertanya kepada guru / kepala

⁴⁸ SDN Mumbulsari 04 Jember, "Profil SDN Mumbulasari," 23 April 2024.

sekolah. Apakah di SDN Mumbulsari 04 ada program beasiswa untuk siswa berprestasi ataukah tidak ada. Selain dari sekolah, anda pun bisa mendapatkan beasiswa eksternal, dari yayasan atau perusahaan yang menerima beasiswa.

2. Visi

“Terdepan Dalam Prestasi dan Imtaq, Terpuji dalam Budi Pekerti, Unggul dalam Penguasaan IPTEK, Berwawasan Global, Nyaman dan Asri Berwawasan Lingkungan Hidup.”⁴⁹

3. Misi

Misi UPDT Satuan Pendidikan SDN Mumbulsari 04, yaitu:

- a. Meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan tuntutan masyarakat dan perkembangan IPTEK.
- b. Meningkatkan prestasi di bidang seni budaya sehingga akan memperkuat budaya bangsa.
- c. Membentuk siswa berkepribadian, berbudi pekerti luhur, taat beribadah sesuai agamanya dan kuat dalam imtaq.
- d. Membekali siswa agar memiliki wawasan luas secara global.
- e. Menciptakan lingkungan sekolah yang sejuk, nyaman, indah, dan asri berwawasan lingkungan hidup.
- f. Menciptakan lingkungan sekolah peduli terhadap pelestarian sumber daya alam sekitar.
- g. Meningkatkan upaya pelestarian lingkungan.

⁴⁹ SDN Mumbulsari 04 Jember, “Profil SDN Mumbulasari,” 23 April 2024.

4. Data Siswa Kelas V

Penelitian ini difokuskan pada kelas V SDN Mumbulsari 04, dengan subjek penelitian peserta didik yang ada didalam kelas tersebut. Data mengenai jumlah peserta didik kelas V SDN Mumbulsari 04 diperoleh sebagian dari informasi yang dikumpulkan.⁵⁰

Table 4.1
Daftar Peserta Didik Kelas V SDN Mumbulsari 04

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Ahmad Humaidi Al Kamil	L
2	Amelia Zhafana Putri	P
3	Anggun Arista	P
4	Husen Nurul Anwar	L
5	Iqbal Maulana	L
6	Khoridatul Mardiyah	P
7	M. Alfian Dzikri	L
8	Milinda Rosa	P
9	Moh. Ibran Ramadani	L
10	Muhammad Ali Tanzil Alkhoir	L
11	Muhammad Rifqi	L
12	Nurul Alifiya	P
13	Shafa Filmarwah Oktavia	P
14	Taufiqurrohman	L

Data tersebut menunjukkan bahwa jumlah peserta didik di kelas V SDN Mumbulsari 04 adalah sebanyak 14 siswa, dengan rincian 6 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Pada kelas V SDN Mumbulsari 04, setiap tingkat kelas dibagi menjadi 6 rombongan belajar. Namun, peneliti hanya mengambil subjek penelitian pada kelas V sebagai subjek uji coba.

5. Data Sarana dan Prasarana

SDN Mumbulsari 04 juga memiliki fasilitas yang cukup memadai, sehingga menjadi alasan salah satu peneliti untuk mengambil penelitian

⁵⁰ SDN Mumbulsari 04, "Profil SDN Mumbulsari 04," 23 April 2024.

yang disesuaikan pada suatu permasalahan dalam memanfaatkan fasilitas yang tersedia disekolah yaitu 1 LCD dan proyektor yang dapat digunakan pada saat pembelajaran jika dibutuhkan, memiliki 6 Ruang Kelas, 1 Kepala Sekolah, 1 Ruang Guru, 1 UKS, 1 Ruang TU, 1 Perpustakaan, 4 Kamar Mandi siswa dan guru.

Didalam kelas V fasilitas yang terdapat didalamnya yaitu, 1 Papan Tulis, 15 Kursi dan Meja Siswa, 1 Kursi dan Meja Guru, Papan Data Siswa, Almari Kayu, Papan Tulis Kapur, Jam Dinding, dan Madding Siswa.

6. Data Guru Kelas V

Dwi Fatukoh adalah wali kelas V SDN Mumbulsari 04. Mengajar di SDN Mumbulsari 04 sejak tahun 2018 dan diangkat menjadi pegawai negeri sipil pada tahun 2021, riwayat pendidikan S1 universitas terbuka mengambil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Sebagai guru kelas V.

B. Penyajian Data Uji Coba

Tahap penyajian data uji coba ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli pembelajaran, dan peserta didik kelas V. Dalam penelitian pengembangan (*Research and Development*) perancangan media pembelajaran *Flibook* yang diterapkan pada pembelajaran IPAS materi Warisan Budaya khususnya di Kelas V SDN Mumbulsari 04. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE dengan menggunakan 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1. Hasil Analisis

Tahapan pertama dalam pengembangan ADDIE adalah analisis. Tahap ini dimulai dari observasi ke SDN Mumbulsari 04 untuk mengetahui informasi yang ada di Lembaga Sekolah tersebut. Kegiatan utama untuk mengetahui kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran, di antaranya mengenai analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

Pada tahap ini, dilakukan observasi kegiatan pembelajaran yang ada di kelas V SDN Mumbulsari 04. Observasi bertujuan untuk melihat sejauh mana kegiatan pembelajaran yang ada di kelas V SDN Mumbulsari 04. Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas V yang bertujuan untuk menggali sejauh mana kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, masalah-masalah yang dihadapi selama kegiatan pembelajaran, dan bahan ajar/media apa saja yang selama pembelajaran dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti, minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS materi warisan budaya masih kurang efektif. Hal ini disebabkan karena penggunaan media pembelajaran belum pernah dilakukan. Di sekolah tersebut, hanya ada 8 guru, sehingga banyak guru yang mengajar di beberapa kelas sekaligus. Dengan demikian, guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran karena

kesulitan mengelola pembelajaran yang mereka ampu. Seorang guru bisa mengambil lebih dari 3 mata pelajaran.⁵¹

Kondisi ini menyebabkan beban kerja guru menjadi sangat tinggi dan waktu yang tersedia untuk merencanakan serta menerapkan media pembelajaran menjadi terbatas. Akibatnya, metode pengajaran yang digunakan kurang variatif dan cenderung monoton, yang berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik. Selain itu, kurangnya dukungan fasilitas dan sumber daya di sekolah juga menjadi kendala dalam penggunaan media pembelajaran yang efektif.

Untuk mengatasi masalah ini, perlu adanya peningkatan jumlah guru dan pelatihan yang memadai mengenai penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan minat belajar peserta didik dapat meningkat dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif serta menarik. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah dan dinas pendidikan untuk menyediakan fasilitas dan sumber daya yang memadai juga sangat penting dalam mendukung upaya ini.

Menurut Ibu Dwi Fatukoh, selaku guru kelas V, dalam pembelajaran IPAS materi "Warisan Budaya," peserta didik hanya memiliki fasilitas membaca di modul yang telah disediakan oleh sekolah. Oleh karena itu, pada pembelajaran ini, peserta didik tidak begitu mengeksplorasi materi yang disajikan secara lebih mendalam. Hal ini menyebabkan pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi terbatas

⁵¹ Observasi di SDN Mumbulsari 2024, 22 April 2024.

dan kurang mendalam. Padahal, materi "Warisan Budaya" memiliki potensi untuk dikembangkan melalui berbagai metode pembelajaran yang interaktif dan menarik, seperti penggunaan media audiovisual, kunjungan lapangan, atau proyek kolaboratif.⁵²

Untuk mengatasi keterbatasan ini, perlu adanya inovasi dalam metode pengajaran dan penambahan fasilitas pembelajaran. Guru dapat mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, seperti menggunakan salah satunya menggunakan media *Flibook*. Selain itu, sekolah dapat bekerja sama dengan pihak luar, seperti museum atau lembaga budaya, untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

Untuk itu peneliti memilih media pembelajaran *Flibook* sebagai media yang dikembangkan dan di desain semenarik mungkin agar peserta didik tertarik dan lebih aktif dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran IPAS materi Warisan Budaya yang bisa dibidang materi sulit.

2. Hasil Desain

Tahap desain memiliki tujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran sekaligus untuk merancang produk yang akan dikembangkan yaitu media *Flibook*. Adapaun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam menentukan hasil desain adalah sebagai berikut:

a. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang ada pada bahan ajar ensiklopedia digital dalam pembelajaran IPAS materi Warisan Budaya sesuai

⁵² Dwi Fatikoh, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 23 Mei 2024.

dengan Capaian Pembelajaran (CP), yang terdapat pada kurikulum merdeka dan materi yang digunakan yaitu pada bab 7 topik A. Isi dalam materi tersebut meliputi pengertian warisan budaya, contoh dan akulturasi warisan budaya, dan cara menjaga warisan budaya.



Gambar 4.1
Tujuan Pembelajaran

b. Penyesuaian Materi dengan Media *Flibook*

Pemilihan media dilakukan berdasarkan analisis kurikulum yang diterapkan di SDN Mumbulsari 04, terutama untuk kelas V. Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka, yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Setelah melakukan penyesuaian, peneliti merancang desain pembelajaran yang akan disajikan bersama materi, menggunakan gambar-gambar yang relevan dengan kehidupan mereka. Sumber yang digunakan untuk pengembangan media ini mencakup Buku Pegangan Siswa kelas V Mata Pelajaran IPAS dari Kemendikbud dan referensi dari Google. Materi dikemas sebaik mungkin dalam media pembelajaran untuk memastikan relevansi dan keterlibatan peserta didik.



Gambar 4.2
Materi dalam Media

c. Pembuatan Media Pembelajaran *Flibbok*

Pembuatan Media Pembelajaran *Flibbok* ini dilakukan secara digital menggunakan aplikasi Canva, yang saat ini sangat populer. Tahapan-tahapan pembuatan media ini dimulai dengan mengunduh aplikasi dan memperbaruinya ke versi premium atau berbayar.

Pembaruan ini memungkinkan Canva menyediakan fitur-fitur yang lebih baik dan menarik. Media pembelajaran *Flibbok* dirancang sesuai dengan materi pelajaran dan karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal dengan penggunaan media tersebut.

Berikut adalah hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penyusunan media pembelajaran *Flibbok* agar dapat berfungsi dengan baik:

- 1) Tujuan yang dirumuskan untuk penggunaan media *Flibbok*.
- 2) Kejelasan penyampaian materi agar dapat dipahami oleh peserta

didik.

- 3) Penyertaan latihan soal sebagai evaluasi dan untuk melatih daya pikir siswa dengan memanfaatkan fitur teknologi yang berkembang.
- 4) Adanya petunjuk penggunaan media agar mempermudah siswa dalam menggunakan media pembelajaran.
- 5) Adanya apresiasi agar memancing siswa untuk berpikir kritis.
- 6) Terdapat *Qr Code* agar peserta didik lebih mempelajari materi ini dengan sangat luas.
- 7) Terdapat *ice breaking* untuk siswa agar tidak jenuh saat pembelajaran.

Selain hal-hal tersebut, berikut adalah format yang dimuat dalam *Flibook*:

- 1) Slide pertama, cover
- 2) Slide kedua, kata pengantar
- 3) Slide keempat, petunjuk penggunaan
- 4) Slide kelima, daftar isi
- 5) Slide ketujuh, tujuan pembelajaran
- 6) Slide kedelapan, peta materi
- 7) Slide kesembilan, apersepsi
- 8) Slide kesepuluh, isi materi
- 9) Slide kesebelas, ice breaking
- 10) Slide keduabelas, latihan soal

- 11) Slide ketigabelas, refleksi
- 12) Slide empatbelas, rangkuman
- 13) Slide kelimabelas, daftar pustaka
- 14) Slide keenambelas, profil pengembang

Pada tahap perancangan media *Flibook*, desain dibuat dan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang telah ditentukan, yaitu IPAS bab 7 topik A "Seperti Apakah Budaya Daerahku." Materi ini dikemas dalam bentuk *Flibook* menggunakan aplikasi Canva. Dalam tahap desain, peneliti juga merancang instrumen kelayakan untuk ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran IPAS, serta angket untuk peserta didik guna mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan media *Flibook* dalam pembelajaran.

3. Hasil Pengembangan

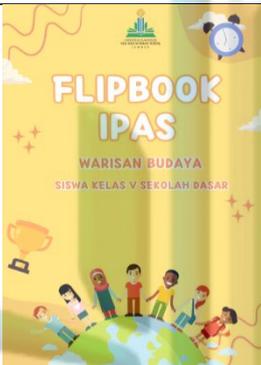
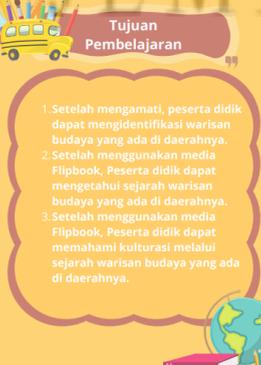
Pada tahap pengembangan, produk yang dihasilkan akan divalidasi oleh para ahli dan mendapatkan respon dari peserta didik sehingga dapat dinyatakan layak untuk digunakan dan menjadi media penunjang pembelajaran. Berikut adalah tahapan dalam pengembangan media pembelajaran *Flibook*.

a. Pembuatan Produk

Pembuatan produk media pembelajaran *Flibook* disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, yang mencakup komponen-komponen berikut: cover, kata pengantar, petunjuk penggunaan, daftar isi, tujuan pembelajaran, peta materi, apersepsi, isi materi, *ice breaking*, latihan

soal, refleksi, rangkuman, daftar pustaka, dan profil pengembang. Berikut ini adalah sebagian tampilan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 4.2
Pengembangan Hasil Rancangan

Cover	Kata Pengantar
	
Petunjuk Penggunaan	Daftar Isi
	
Tujuan Pembelajaran	Peta Materi
	
Apersepsi	Isi Materi

<p>APERSEPSI</p> <p>Apakah kalian tahu apa itu warisan budaya?</p> <p>Lalu, apakah kalian tahu warisan budaya apa saja yang ada di daerah tempat tinggal kalian?</p>	<p>Warisan Budaya Indonesia</p>
<p>Ice Breaking</p>	<p>Latihan Soal</p>
<p>Ayo Bernyanyi!</p> <p>Ragam Suku di Indonesia Nada : Naik, Delman</p> <p>Mari kita hafalkan Suku-suku di Indonesia dari Sabang sampai Merauke</p> <p>Bhinneka Tunggal Ika</p> <p>Suku Batak dari Sumatra Betawi dari Jakarta Suku Melayu dari Sumatra Selatan</p> <p>Selarang kita ke pulau Jawa Indonesia Jawa Timur itu Madura, Jawa Barat itu Sunda Rote dari NTT Suku Dayak dari Kalimantan Minahasa... Sulawesi Utara</p> <p>Suku Jawa dari Yogyakarta Banyuwangi dari Banyuwangi Suku Gayo dari Aceh Melayu-Sasak dari Sumbawa</p> <p>Terdapat dari Sabang, Sunda di Ternate Maluku Suku Serawai... Dari Bengkulu Akanad dan Karaimal itu dari Papua Kita sudah mengenal suku-suku di Indonesia? Mantah kita jaga... ragam budaya kita Bhinneka Tunggal Ika... Sembahyan Kita...</p>	<p>Ayo Berlatih!</p> <p>Kerjakanlah soal-soal berikut ini di selembar kertas!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah yang dimaksud dengan warisan budaya? 2. Apa saja jenis-jenis budaya yang ada dan sertakan dengan contohnya! 3. Bagaimanakah perkembangan kebudayaan di sekitar tempat tinggal kalian? 4. Budaya apa saja yang masih dilestarikan di daerah kalian hingga saat ini? 5. Bagaimanakah cara kalian untuk tetap melestarikan budaya di daerah kalian masing-masing?
<p>Refleksi</p>	<p>Rangkuman</p>
<p>Refleksi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materi apa saja yang belum kamu pahami? • Penjelasan apa yang kamu rasa sulit untuk dipahami? • Materi apa saja yang sudah dapat kamu pahami? • Apa bagian terindah yang dapat kamu pahami dari materi yang sudah disampaikan? 	<p>Rangkuman</p> <ul style="list-style-type: none"> • Warisan budaya merupakan suatu kekayaan berupa budaya (cultural capital) yang mempunyai nilai penting bagi pemahaman dan pengembangan sejarah, nilai-nilai budaya, pengetahuan, dan kebudayaan dalam rangka memajukan kepribadian bangsa dan meningkatkan kualitas diri. • Warisan budaya terdiri dari dua jenis yaitu benda dan tak benda. • warisan budaya benda seperti candi, artefak, stupa, alat musik, dll. • Warisan budaya tak-benda contohnya musik, suku, seni budaya, dll. • Arahkan kebudayaan pada masyarakat biasanya ditunjukkan dengan kebiasaan masyarakat, cara pencaharian, keorganisasian dan kehidupan sosial masyarakat di dalam diri, dan dipertahankan hingga kini. • Cara menjaga suatu kebudayaan itu dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti: Memberikan perhatian pemerintah terhadap kebudayaan, Menjaga dan mengelola kebudayaan, selektif terhadap kebudayaan yang di anggap budaya. Menghormati keragaman budaya yang masih ada, dan menerapkan Undang-undang pertahanan terhadap budaya yang ada.
<p>Daftar Pustaka</p>	<p>Profil Pengembang</p>
<p>Daftar Pustaka</p> <p>Ghanem, Amalia Fitri. 2021. " Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial". Jakarta : Pusat Perbukuan Badan Standar Kurikulum dan Assesmen Pendidikan.</p>	<p>PROFIL Pengembang</p> <p>Anisah Zianah Zain</p> <p>NIM : 204101040018 TANGGAL LAHIR : 03 NOVEMBER 2001 ALAMAT : BANYUWANGI UNIVERSITAS : UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ</p>

Setelah *Flibook* dirancang dan didesain menggunakan aplikasi Canva, *Flibook* tersebut disimpan dalam 2 format yaitu digital dan analog. Dalam format digital dalam bentuk PDF sedangkan dalam bentuk analog seperti calendar. Selanjutnya, *Flibook* ini akan diserahkan kepada validator untuk dinilai dan mendapatkan saran perbaikan agar media tersebut dapat ditingkatkan kualitasnya.

b. Validasi Ahli

Pada tahap validasi, media pembelajaran *Flibook* telah dinilai oleh para ahli. Validator ahli materi adalah Bapak Shidiq Ardianta, M.Pd., dosen pengampu mata kuliah Pendidikan IPS MI. Validator media adalah Bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si., dosen pengampu mata kuliah Pengembangan Bahan Ajar dan ahli dalam pengaplikasian teknologi. Validator ahli pembelajaran IPAS adalah Ibu Dwi Fatukoh, S.Pd.SD, guru kelas V di SDN Mumbulsari 04 Jember, Jawa Timur. Berikut adalah beberapa angket yang telah diisi oleh para validator, yang dituangkan dalam tabel berikut ini:

1) Validasi Ahli Media

Penilaian dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Berikut adalah rincian hasil penilaian dari ahli media.

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Perangkat						
1	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien.	√				
2	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.	√				
3	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah.	√				
4	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.	√				
5	Aplikasi yang digunakan tepat.	√				
7	Kesesuaian ilustrasi dengan materi		√			
Aspek Tampilan Visual						
8	Pemilihan warna yang digunakan sesuai.		√			
9	Pemilihan huruf yang digunakan sesuai.		√			
10	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi.					
11	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai.	√				
12	Desain media rapi.		√			
13	Media didesain secara menarik.		√			

Hasil validasi media menunjukkan skor presentase sebesar 76,9% dengan kriteria layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran. Dengan mendapat saran agar media pembelajaran direvisi *font* warisan budaya diperbesar, tambah gambar dalam materi, tambah apresiasi dengan gambar kontekstual, tambah capaian pembelajaran, identitas/profil pengembangnya simpel, dan tambah materi tentang pelestarian budaya.

2) Validasi Ahli Materi

Penilaian dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi

yang telah dikembangkan. Berikut adalah rincian hasil penilaian dari ahli materi.

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
		5	4	3	2	1
Aspek Desain Pembelajaran						
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	√				
2	Kebenaran materi.	√				
3	Materi disampaikan secara lengkap	√				
4	Materi disampaikan dengan jelas.		√			
5	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.	√				
7	Materi disampaikan secara sistematis.	√				
8	Kesesuaian gambar untuk mempermudah materi	√				
9	Ketepatan Cakupan Materi pembelajaran dengan media		√			
10	Isi materi pada media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	√				
11	Kesesuaian gambar yang dicontohkan K dengan materi.	√				
12	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.		√			
13	Dapat digunakan oleh perorangan maupun kelompok.		√			
14	Ruang dan waktu yang tidak terbatas		√			

Validasi materi yang dilakukan oleh validator ahli materi.

Hasil validator ahli materi diperoleh 72,9% dengan kategori layak dan tidak perlu direvisi. Adapaun saran dari ahli materi yaitu perhatikan susunan kalimat sesuai SPOK.

3) Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi Ahli Pembelajaran dilakukan oleh wali kelas V dengan tujuan memastikan kesesuaian materi dengan media yang

telah dikembangkan berdasarkan modul ajar pembelajaran IPAS yang mencakup Bab 7 topik A "Seperti Apakah Budaya Daerahku".

Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
		5	4	3	2	1
Aspek Desain Pembelajaran						
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	√				
2	Materi disampaikan secara lengkap.		√			
3	Materi disampaikan dengan jelas.	√				
4	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.		√			
5	Materi disampaikan secara sistematis.	√				
6	Soal yang disajikan dengan baik.		√			
7	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi		√			
8	Kunci jawaban disajikan dengan benar.		√			
Aspek Rekayasa Perangkat						
9	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien	√				
10	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah	√				
11	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah		√			
12	Flipbook berisi rangsangan agar siswa dapat merespon pembelajaran (Menyimak dan menjawab pertanyaan)	√				
Aspek Tampilan Visual						
13	Media pembelajaran yang dikembangkan bersifat komunikatif.		√			
14	Desain media rapi.		√			
15	Media didesain secara menarik.	√				
16	Media sesuai dengan karakteristik siswa.	√				
17	Tampilan gambar sesuai dengan materi		√			

Validasi dari ahli pembelajaran yang dilakukan oleh wali kelas V memperoleh presentase 89,4%. Dari kategori sangat layak dan mendapat saran agar media dibuat satu sisi untuk mempermudah peserta didik mempelajarinya.

Berdasarkan dari adanya 3 penilaian dari para ahli dengan hasil kevalidan yang diperoleh dari adanya penilaian angket kelayakan yang telah diisi oleh validator. Dimana peneliti menggunakan 3 orang ahli ang terdiri dari ahli materi, media, dan ahli pembelajaran. Adapun hasil dari validasi yang diperoleh dari 3 para ahli disajikan dalam tabel berikut ini;

Tabel 4.6
Hasil Analisis Validator

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Validator ahli media	76,9%	Valid
2	Validator ahli materi	72,9%	Cukup Valid
3	Validator ahli pembelajaran	89,4%	Valid
Nilai rata-rata persentase		79,7%	Layak

Berdasarkan analisis data diatas dari tiga para ahli memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 79,7%. Hasil dari validitas tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flibook* telah memenuhi kategori layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan beberapa revisi yang sudah disarankan oleh para ahli.

Untuk selanjutnya analisis saran dan juga kritikan yang telah diberikan oleh para ahli akan dijadikan acuan dalam perbaikan atau revisi. Saran-saran dari para ahli dijadikan bahan

acuan untuk merevisi media pembelajaran agar dapat digunakan dalam pembelajaran supaya lebih sempurna dan memenuhi standar kriteria pengembangan dari sebuah media pembelajaran.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap keempat dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE adalah implementasi, yang dikenal juga dengan istilah penerapan. Pada tahap ini, media digunakan untuk melaksanakan uji coba produk, yakni media pembelajaran interaktif berupa Flibook pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Bab 7 Topik A “Seperti Apakah Budaya Daerahku” di kelas V SDN Mumbulsari 04 Jember.

Setelah media mendapatkan validasi dari para ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, media tersebut dinyatakan layak untuk diuji coba. Pada tanggal 23 Mei 2024, peneliti melakukan uji coba dalam proses pembelajaran di SDN Mumbulsari 04 Jember pada kelas V dengan materi Bab 7 Topik A “Seperti Apakah Budaya Daerahku”, yang melibatkan 14 siswa.

Berikut adalah tahap implementasi media flipbook dalam pembelajaran IPAS dengan materi warisan budaya:

a. Perencanaan Materi Pembelajaran

Guru menyiapkan materi IPAS tentang warisan budaya. Materi ini mencakup informasi tentang tradisi, seni, dan warisan sejarah Indonesia yang penting. Setelah itu, guru memasukkan materi ini ke dalam media flipbook, dengan menyertakan teks, dan gambar.

b. Pengembangan Media Flipbook

Pembuatan media flipbook adalah dua versi flipbook: digital dan cetak. Flipbook digital disiapkan agar siswa dapat mengaksesnya melalui gawai di rumah, sementara versi cetak dibawa ke kelas sebagai bahan bacaan fisik. Desainnya dibuat menarik dengan warna cerah, ilustrasi, dan animasi sederhana untuk mempermudah siswa memahami konsep abstrak tentang warisan budaya.

c. Pelatihan Awal untuk Siswa

Sebelum menggunakan flipbook, guru memberi petunjuk teknis kepada siswa tentang cara membuka flipbook digital di perangkat mereka. Siswa juga diperkenalkan dengan flipbook cetak yang akan digunakan di dalam kelas.

Tahap Pelaksanaan di Kelas

d. Pengenalan Materi Warisan Budaya

Guru membuka pelajaran dengan menjelaskan apa yang dimaksud dengan warisan budaya dan mengapa penting untuk dipelajari. Guru menggunakan media flipbook untuk memperlihatkan kepada siswa

e. Penggunaan Flipbook dalam Kelas

Flipbook Digital, bagi siswa yang memiliki gawai, mereka dipersilakan membuka flipbook digital yang sudah diunggah di *platform* pembelajaran. Mereka dapat menelusuri halaman flipbook dengan bantuan guru, yang memandu mereka melalui berbagai

konten, termasuk animasi dan video yang disertakan.

Flipbook Cetak, guru membagikan flipbook cetak kepada siswa yang tidak menggunakan media yang sudah dicetak. Bersama-sama, mereka membalik halaman secara berurutan sambil membaca dan berdiskusi tentang ilustrasi dan informasi yang ada. Guru memberikan penjelasan tambahan untuk melengkapi materi yang ada di flipbook.

f. Diskusi Kelompok dan Refleksi

Setelah mempelajari materi, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk membahas contoh warisan budaya di lingkungan sekitar mereka. Setiap kelompok diminta untuk berbagi temuan mereka di depan kelas, dengan guru memberikan bimbingan dan klarifikasi tambahan jika diperlukan.

g. Kuis dan Tugas Individu

Guru memberikan kuis singkat berbasis flipbook yang dapat diakses siswa secara digital atau dalam bentuk cetak. Siswa diminta menjawab pertanyaan terkait materi, misalnya tentang jenis-jenis warisan budaya yang mereka ketahui. Selain itu, siswa juga diberikan tugas rumah berupa esai pendek yang menggambarkan warisan budaya di daerah mereka.

Tahap Evaluasi

h. Penilaian Pemahaman Siswa

Guru mengevaluasi hasil belajar siswa melalui jawaban kuis

dan diskusi kelompok. Selain itu, observasi terhadap keaktifan siswa dalam menggunakan flipbook juga dilakukan. Hasil tugas esai tentang warisan budaya menjadi bagian dari penilaian akhir.

i. Umpan Balik dari Siswa

Siswa diminta mengisi lembar refleksi mengenai pengalaman mereka menggunakan flipbook. Mereka memberikan umpan balik tentang seberapa menarik media ini, apakah membantu pemahaman mereka, dan saran untuk perbaikan di masa mendatang.

Uji coba media ini dilaksanakan secara langsung di ruang kelas V dalam suasana yang tertib dan lancar. Selama pembelajaran, siswa mengamati Flibook secara berkelompok dengan baik dan memberikan tanggapan berupa pertanyaan. Hal ini mampu meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi yang disampaikan.

Penelitian ini dilaksanakan beberapa kali dengan tatap muka.

Pada pertemuan awal, peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran IPAS yang dipandu oleh guru kelas V, Bu Dwi Fatukoh, S.Pd.SD. Selanjutnya, peneliti melakukan uji coba produk Flibook pada mata pelajaran IPAS di dalam kelas.

Dokumentasi dari uji coba produk ini ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 4.3
Pembelajaran IPAS Sebelum Penerapan Media *Flibook*
(Sumber : dokumentasi peneliti)

Pada gambar 4.3 diatas merupakan proses awal pada tahap pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti sebelum penerapan media.

Materi yang akan dipelajari ialah Bab 7 Topik A “Seperti Apakah Budaya Daerahku”, yang mana isi dari materi pada Topik A ialah

kebudayaan lokal yang ada disekitar mereka dan diambil beberapa contoh kebudayaan lokal yang ada di Indonesia.

Kegiatan implementasi didalam kelas diawali dengan memberikan apresiasi sekaligus penyampaian rencana pembelajaran didalam kelas yang akan dilaksanakan. Setelah penyampaian materi, untuk mengetahui pemahaman peserta didik tentang warisan budaya, peneliti melakukan *pretest*. Adapaun dokumentasi peserta didik ketika mengerjakan soal ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 4.4

Peserta Didik Mengerjakan Soal *Pretest* dan *Posttest*

Tes terdiri dari 5 soal uraian yang masing-masing soal apabila terjawab benar mendapatkan skor 3. Adapun data hasil *pretest* siswa ditunjukkan dalam table berikut.

Table 4.7

Hasil Pretest Peserta Didik Kelas V

No	Nama	Skor					Total	Skor Maksimal	Presentase
		1	2	3	4	5			
1	Ahmad Humaidi Al Kamil	2	1	1	1	1	6	15	40
2	Amelia Zhafana Putri	2	1	2	1	1	7	15	46,6
3	Anggun Arista	3	2	1	1	1	8	15	53,3
4	Husen Nurul Anwar	1	2	1	1	1	6	15	40
5	Iqbal Maulana	2	1	1	1	1	6	15	40
6	Khoridatul Mardiyah	1	2	1	1	1	6	15	40
7	M. Alfian Dzikri	2	1	2	1	1	7	15	46,6
8	Milinda Rosa	1	2	1	1	2	7	15	46,6
9	Moh. Ibran Ramadani	1	1	2	1	1	6	15	40
10	Muhammad Ali Tanzil Alkhour	2	1	2	1	1	7	15	46,6
11	Muhammad Rifqi	1	2	1	1	1	6	15	40
12	Nurul Alifiya	2	1	1	1	1	6	15	40

13	Shafa Filmarwah Oktavia	1	2	1	1	1	6	15	40
14	Taufiqurrohman	2	1	1	1	1	6	15	40
Rata-rata									42,8

Tabel 4.7 Menunjukkan hasil *pretest* peserta didik, yang mana dari skor diatas harus diperoleh setiap peserta didik adalah 15. Dalam 1 soal memiliki nilai 3 dan jika peserta didik menjawab semua pertanyaan dengan benar maka skor yang diperoleh adalah 15.

Dengan soal *pretest* ini menunjukkan bahwa tidak ada satupun dari semua peserta didik yang mendapat atau mencapai skor maksimal. Nilai terendah yang diperoleh peserta didik adalah 6 dengan presentase 40%, sedangkan nilai tertinggi adalah 8 dengan presentase 53,3%. Hasil penelitian yang melakukan tes awal (*pretest*) pada siswa kelas V SDN Mumbulsari 04 yaitu memperoleh rata-rata 42,8%.

Dapat dilihat pada hasil nilai *pretest* peserta didik tidak ada satupun peserta didik yang nilainya diatas KKM. Maka dari itu, selanjutnya dilakukan penilaian *posttest* untuk mengetahui sejauh mana pencapaian peserta didik setelah menggunakan media *Flibook*. Adapun hasil *posttest* peserta didik ditunjukkan pada table berikut.

Table 4.8
Hasil *Posttest* Peserta Didik Kelas V

No	Nama	Skor					Total	Skor Maksimal	Presen tase
		1	2	3	4	5			
1	Ahmad Humaidi Al Kamil	2	3	2	2	2	11	15	73,3
2	Amelia Zhafana Putri	2	2	2	3	3	12	15	80
3	Anggun Arista	1	1	1	2	3	8	15	53,3
4	Husen Nurul Anwar	2	2	2	2	3	11	15	73,3
5	Iqbal Maulana	3	2	3	2	1	11	15	73,3
6	Khoridatul Mardiyah	3	2	3	2	1	11	15	73,3
7	M. Alfian Dzikri	1	2	2	3	3	11	15	73,3
8	Milinda Rosa	2	3	2	2	2	11	15	73,3
9	Moh. Ibran Ramadani	2	2	2	1	2	9	15	60
10	Muhammad Ali Tanzil Alkhoir	2	3	3	3	2	13	15	86,8
11	Muhammad Rifqi	3	1	2	1	2	9	15	60
12	Nurul Alifiya	2	3	3	2	2	12	15	80
13	Shafa Filmarwah Oktavia	2	2	2	1	1	8	15	53,3
14	Taufiqurrohman	3	3	2	3	2	13	15	86,8
Rata-rata									71.4

Tabel 4.8 menunjukkan hasil *posttest* peserta didik dimana *posttest* diberikan setelah melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran *Flibook*. *Posttest* ini terdiri dari 5 soal, setiap soal memiliki 3 skor. Jika peserta didik menjawab semua pertanyaan dengan benar maka mendapatkan skor sebanyak 15.

Nilai terendah yang didapatkan oleh peserta didik pada latihan soal *posttest* yaitu 9 dengan presentase 60%, sedangkan nilai tertinggi yaitu 13 dengan presentase 86,6%. Dan hasil *posttest* yang dilakukan peneliti, diperoleh rata-rata 71,4%.

Pengembangan media pembelajaran *Flibook* dievaluasi

melalui tes uraian yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam pembelajaran IPAS Bab 7 Topik A. *Pretest* dan *posttest* digunakan dalam penelitian ini. *Pretest* digunakan untuk mengukur pemahaman awal siswa sebelum menggunakan media, sementara *posttest* digunakan untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman setelah menggunakan media. Tes terdiri dari lima soal uraian, di mana setiap jawaban benar dinilai 3 poin, dengan total nilai maksimum 15 jika semua jawaban benar.

Dalam penelitian ini, evaluasi uji T dilakukan dengan menggunakan skor N-Gain. Data dari *pretest* dan *posttest*, yang diukur menggunakan skor N-Gain, disajikan dalam tabel berikut.

Table 4.9
Analisis Data Menggunakan N-Gain Score

No	Nama	Pre	Post	Post-Pre	Skor Ideal (100) - Pre	N-Gain Score	N-Gain Score Percent
1	Ahmad Humaidi Al Kamil	40	73,3	693.00	60.00	11.55	1155.00
2	Amelia Zhafana Putri	46,6	80	-386.00	-366.00	1.05	105.46
3	Anggun Arista	53,3	53,3	.00	-433.00	.00	.00
4	Husen Nurul Anwar	40	73,3	693.00	60.00	11.55	1155.00
5	Iqbal Maulana	40	73,3	693.00	60.00	11.55	1155.00
6	Khoridatul Mardiyah	40	73,3	693.00	60.00	11.55	1155.00
7	M. Alfian Dzikri	46,6	73,3	267.00	-366.00	-.73	-72.95
8	Milinda Rosa	46,6	73,3	267.00	-366.00	-.73	-72.95
9	Moh. Ibran Ramadani	40	60	20.00	60.00	.33	33.33
10	Muhammad Ali Tanzil Alkhoir	46,6	86,8	402.00	-366.00	-1.10	-109.84
11	Muhammad Rifqi	40	60	20.00	60.00	.33	33.33
12	Nurul Alifiya	40	80	40.00	60.00	.67	66.67

13	Shafa Filmarwah Oktavia	40	53,3	493.00	60.00	8.22	821.67
14	Taufiqurrohman	40	86,8	828.00	60.00	13.80	1380.00
	Rata-rata					15.55	44.00

Dari data tabel, persentase rata-rata N-Gain Score adalah sekitar 44.0%, menandakan adanya peningkatan 70% setelah implementasi media pembelajaran *Flibook* pada pembelajaran IPAS Bab 7 Topik A. Hal ini menunjukkan efektivitas penggunaan media pembelajaran telah efektif, terutama pada pembelajaran IPAS.

Evaluasi terhadap skor *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan media pembelajaran *Flibook* menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar. Data mengenai rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas V SDN Mumbulsari 04 dapat ditemukan dalam gambar di bawah ini.

Tabel 4.10
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
nGain_Score	14	-1.10	13.80	4.8605	5.97989
nGain_Persent	14	-109.84	1380.00	486.0519	597.98911
Valid N (listwise)	14				

Tabel diatas menunjukkan N (Jumlah Sampel), jumlah sampel yang dianalisis adalah 14. Minimum, nilai terendah dari nGain_Score adalah -1.10, menunjukkan bahwa ada kasus di mana terjadi penurunan dalam skor. Maximum, nilai tertinggi dari nGain_Score adalah 13.80, menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *Flibook* meningkat dengan skor yang signifikan. Mean (Rata-rata), rata-rata nGain_Score adalah 4.8605. Ini menunjukkan bahwa secara

umum, ada peningkatan skor yang cukup baik di setelah pengimplementasian media *Flibook*. Std. Deviation (Standar Deviasi), standar deviasi sebesar 5.97989 menunjukkan variasi yang cukup besar dalam *nGain_Score*.

N (Jumlah Sampel), jumlah sampel yang dianalisis adalah 14. Minimum, nilai terendah dari *nGain_Persent* adalah -109.84, menunjukkan bahwa di mana terjadi penurunan persentase yang sangat besar. Maximum, nilai tertinggi dari *nGain_Persent* adalah 1380.00, menunjukkan bahwa ada peningkatan persentase yang sangat besar. Mean (Rata-rata), rata-rata *nGain_Persent* adalah 486.0519. Ini menunjukkan bahwa secara umum, ada peningkatan persentase yang sangat besar di antara sampel yang dianalisis. Std. Deviation (Standar Deviasi), standar deviasi sebesar 597.98911 menunjukkan variasi yang sangat besar dalam *nGain_Persent*, mengindikasikan bahwa perubahan persentase bervariasi secara sangat signifikan.

Dari hasil uji deskriptif ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat variasi yang signifikan dalam peningkatan skor (*nGain_Score*) dan persentase (*nGain_Persent*) di antara sampel yang dianalisis. Rata-rata skor menunjukkan peningkatan yang positif, namun nilai minimum yang negatif dan standar deviasi yang tinggi menunjukkan bahwa tidak semua sampel mengalami peningkatan. Beberapa sampel bahkan mengalami penurunan yang signifikan.

5. Tahap Evaluasi

Tahap akhir dari penelitian dengan model ADDIE ialah evaluasi yang memiliki tujuan untuk mengetahui keberhasilan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Flibook* yang telah dilaksanakan di kelas V SDN Mumbulsari 04 pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Bab 7 Topik A “Seperti Apakah Budaya Daerahku” untuk mengukur suatu kelayakan atau validitas pengembangan produk media pembelajaran, pada tahap evaluasi pada tanggal 27 Mei 2024 dilaksanakan evaluasi media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui analisis angket uji respon peserta didik sebagai bentuk penilaian dari keberhasilan penerapan media itu sendiri.

Setelah melakukan beberapa jenis proses pembelajaran dalam tahap yang telah dilaksanakan sebelumnya. Selanjutnya dipertemuan terakhir siswa diberikan angket uji respon peserta didik yang berisikan penilaian mereka terhadap media yang sudah diterapkan. Maka dilakukan pengisian angket peserta didik untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang diterapkan.



Gambar 4.5
Siswa Mengerjakan Angket
(Sumber : dokumentasi peneliti)

Terdapat pada gambar 4.5 tersebut, siswa sedang mengisi angket respon yang telah diberikan, dimana angket tersebut diisi oleh seluruh peserta didik dikelas V dengan 8 butir angket yang harus diisi iya atau tidak oleh peserta didik. adanya pemberian angket ini untuk mengetahui kelayakan media *Flibook* yang telah diimplementasikan di kelas V SDN Mumbulsari 04 dengan materi di Bab 7 Topik A “Seperti Apakah Budaya Daerahku”, dimana uji coba ini dilakukan dengan jumlah 15 orang siswa.

Berikut merupakan hasil respon siswa yang disajikan dalam tabel, yakni sebagai berikut ini:

Tabel 4.11
Uji Respon Peserta Didik Kelas V

No	Nama	Penilaian Indikator		Jumlah Skor
		X	Xi	
1	Ahmad Humaidi Al Kamil	5	8	62,5
2	Amelia Zhafana Putri	8	8	100
3	Anggun Arista	8	8	100
4	Husen Nurul Anwar	7	8	87,5
5	Iqbal Maulana	6	8	75
6	Khoridatul Mardiyah	8	8	100
7	M. Alfian Dzikri	8	8	100
8	Milinda Rosa	8	8	100
9	Moh. Ibran Ramadani	8	8	100
10	Muhammad Ali Tanzil Alkhour	8	8	100
11	Muhammad Rifqi	8	8	100
12	Nurul Alifiya	8	8	100
13	Shafa Filmarwah Oktavia	8	8	100
14	Taufiqurrohman	8	8	100
Jumlah		106	112	1.325

Pada tabel diatas menunjukkan hasil uji respon peserta didik kelas V sebanyak 14 siswa di SDN Mumbulsari 04 menunjukkan skor presentase sebesar 94,6% yang artinya media pembelajaran *Flibook* ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

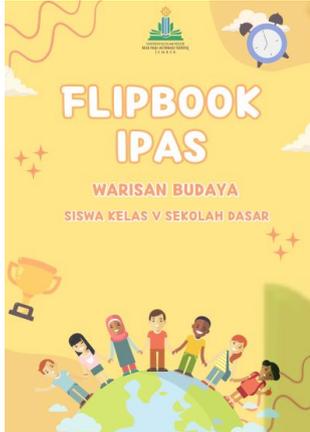
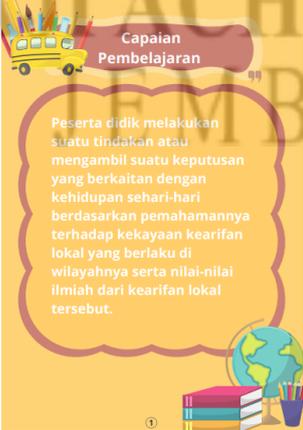
C. Revisi Produk

Setelah adanya validasi terhadap produk yang dikembangkan baik dari ahli materi, media maupun pembelajaran IPAS dimana sesuai dengan saran yang diberikan terhadap produk yang dikembangkan. Maka dilakukan revisi sesuai dengan saran yang sudah diberikan oleh masing-masing validator.

Dari hasil validasi, media pembelajaran interaktif berbasis video animasi ini sudah diperbaiki berdasarkan saran yang diperoleh dari validator pada lembar validasi yang diberikan. Berikut merupakan tabel rincian

beberapa revisi yang ada.

Tabel 4.12
Revisi media

Sebelum direvisi	Setelah direvisi	Keterangan
		<p>Sebelum adanya revisi tampilan <i>font</i> pada tulisan materi kecil. Namun, setelah dari validator mendapat saran.</p>
		<p>Dari validator mendapat saran untuk menambahkan profil penyusun.</p>
		<p>Dari validator mendapat saran untuk ditambahkan capaian pembelajaran.</p>

		<p>Sebelum adanya revisi tampilan pada apreiasi hanya ada gambar animasi. Namun ketika dari validator mendapat saran untuk ditambahkan gambar yang konvensional.</p>
		<p>Sebelum adanya revisi tampilan pada gambar materi tidak ada sumber. Namun setelah dari validator mendapat saran ditambahkan sumber gambar.</p>
		<p>Dari validator disuruh tambah kegiatan pelestarian budaya.</p>

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Media Pembelajaran yang Telah Direvisi

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran *flibook* yang mengandung materi "Warisan Budaya" untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Berdasarkan data dari penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran ini dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2024 di kelas V SDN Mumbulsari 04.

Berikut adalah pembahasan mengenai kajian produk media pembelajaran yang telah direvisi:

1. Media pembelajaran *flibook* ini dikembangkan menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) dengan pendekatan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam penelitian ini, produk telah melalui kelima tahapan tersebut sesuai dengan model ADDIE.

Media pembelajaran *flibook* ini dikembangkan menggunakan aplikasi Canva Premium, yang menyediakan berbagai fitur menarik. Materi yang digunakan untuk media pembelajaran ini berasal dari bab 7 topik A, "Seperti Apakah Budaya Daerahku". Langkah awal dalam pembuatan *flibook* adalah menginstal aplikasi Canva dan mengupgradenya ke versi premium. Setelah itu, tugas utama yang harus diperhatikan meliputi mengumpulkan materi dari berbagai sumber,

menyusun konsep, serta mencari gambar dan tampilan yang sesuai agar media pembelajaran dapat dibuat dengan sebaik mungkin.

Setelah semua materi terkumpul, materi tersebut akan disatukan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat, mulai dari pembuka hingga penutup. *Flibook* yang ditampilkan akan disusun dengan menarik dan interaktif, sehingga menjadi satu kesatuan sebagai media pembelajaran yang mempermudah siswa dalam memahami materi. Media pembelajaran *flibook* ini telah diuji dan dinyatakan layak digunakan. Hasilnya dapat diakses secara *offline* maupun *online* melalui ponsel, laptop, atau komputer, menjadikan media ini mudah digunakan.

2. Setelah melalui proses validasi oleh beberapa ahli, media pembelajaran *flibook* telah diuji coba pada siswa kelas V SDN Mumbulsari 04. Hasil keseluruhan validasi menegaskan bahwa media ini telah memenuhi standar validitas dan layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Berikut adalah hasil dari proses validasi tersebut:

- a. Validasi oleh ahli menunjukkan bahwa media ini sangat cocok untuk digunakan. Ahli media memberikan validasi sebesar 76,9%, ahli materi memberikan validasi sebesar 72,9%, dan ahli pembelajaran memberikan validasi sebesar 90%. Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif berbasis video animasi ini mendapatkan validasi sebesar 89,4%, dengan kategori layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.
- b. Hasil dari uji coba produk, yang melibatkan respons dari peserta

didik, menunjukkan bahwa presentase rata-rata mencapai 94,6%. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran *flibook* sangat sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa juga memberikan komentar positif bahwa *flibook* tersebut sangat baik dan menarik untuk dipelajari. Dengan demikian, media pembelajaran *flibook* ini dapat dijadikan alat yang efektif dalam pembelajaran.

Kefektifan media pembelajaran *flibook* dilihat dari hasil belajar siswa sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media. Prettest dan posttest berisi 5 soal uraian, yang setiap soal jika benar mendapat skor 3 dengan presentase jika peserta didik mengerjakan semua dengan benar maka mendapat nilai 15. Hasil uji N-gain persentase rata-rata N-Gain Score adalah 44.0%, menandakan adanya peningkatan sekitar 70% setelah implementasi

media pembelajaran *Flibook* pada pembelajaran IPAS Bab 7 Topik

A. Hal ini menunjukkan efektivitas penggunaan media pembelajaran telah efektif, terutama pada pembelajaran IPAS. Evaluasi terhadap skor *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan media pembelajaran *Flibook* menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar.

Penggunaan media *flipbook* dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian tersebut menemukan bahwa *flipbook* yang interaktif dan menarik dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini relevan dengan kondisi di SDN

Mumbulsari 04 Jember, di mana peningkatan minat belajar dapat berdampak positif pada efektivitas pembelajaran.⁵³

Media *flipbook* dalam pembelajaran materi sejarah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam penelitian tersebut, siswa yang belajar menggunakan *flipbook* menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Ini menunjukkan bahwa media *flipbook* dapat menjadi alat yang efektif untuk mengajarkan materi warisan budaya, yang sering kali memerlukan visualisasi untuk memperjelas konsep.⁵⁴

Selanjutnya, dalam pembelajaran dapat meningkatkan sikap egaliter siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Siswa yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik dan hasil belajar yang lebih tinggi. Penelitian ini mendukung penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas V SDN Mumbulsari 04 Jember.

Selain itu, peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa. Media *flipbook* yang dirancang dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan lebih cepat. Ini memperkuat argumen bahwa pengembangan media *flipbook* dalam pembelajaran IPAS materi warisan budaya akan memberikan dampak positif

⁵³ Riska Dwi Prasasti and Nirwana Anas, "Pengembangan Media Digital Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik," *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 4, No. 3 (2023), <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>.

⁵⁴ Adinda Azzahra, et al, "Efektifitas Penggunaan Media Flash Flipbook Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 11 Pontianak," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, No. 1 (2023), <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.12327>.

pada efektivitas pembelajaran di SDN Mumbulsari 04 Jember.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Dalam pengembangan media *flibook*, terdapat beberapa rekomendasi yang mencakup saran, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut agar media pembelajaran *flibook* dapat diterapkan secara efektif. Oleh karena itu, berikut adalah saran-saran yang diberikan:

1. Saran Pemanfaat Produk

a. Peserta didik diharapkan dapat menggunakan dengan sebaik-baiknya media pembelajaran *flibook* yang telah dikembangkan oleh penulis untuk materi warisan budaya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, sehingga dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari produk tersebut.

b. Penulis berharap bahwa media pembelajaran *flibook* ini dapat diakses melalui *Qr Code* sehingga dapat dimanfaatkan dalam situasi pembelajaran yang tidak langsung.

2. Saran Desimasi Produk

Hasil pengembangan media pembelajaran *flibook* untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dapat diterapkan di semua institusi pendidikan yang relevan, baik di Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah di Kabupaten Jember dan di seluruh Indonesia. Namun, penggunaannya juga harus mempertimbangkan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa agar penyebaran media tersebut tidak

sia-sia.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Bagi semua pihak yang berminat untuk mengembangkan produk lebih lanjut, ada opsi untuk mengembangkan materi dengan topik lain sehingga pembelajaran menjadi lebih beragam.
- b. Bagi semua pihak yang berkeinginan untuk mengembangkan produk lebih lanjut, dapat menambahkan berbagai jenis animasi yang menarik sehingga *flibook* terlihat lebih beragam dan menarik perhatian peserta didik.
- c. Media pembelajaran *flibook* yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk memberikan konsep yang lebih nyata.
- d. Media pembelajaran *flibook* ini telah terbukti layak untuk diterapkan dalam pembelajaran materi warisan budaya di kelas V. Oleh karena itu, disarankan untuk mengembangkan lebih lanjut untuk kelas yang berbeda.
- e. Bagi semua pihak yang tertarik untuk mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan untuk merancang *flibook* ini dengan lebih menarik dan memperluas jangkauannya agar lebih dikenal.
- f. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan media pembelajaran *flibook* ini, ada opsi untuk menambahkan fitur-fitur atau bahkan permainan menarik di dalam *flibook* sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, I., & Faridi, F. (2024). Inovasi dalam Pengembangan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Akhlaq. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(5), 119-137. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i5.532>.
- Agustina, Nurul Saadah, et al. "Analisis *Pedagogical Content Knowledge* terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka." *Jurnal Basicedu* 6.5 (2022): 9180-9187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>.
- Ali, Muhamad. "Pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah medan elektromagnetik." *Jurnal edukasi elektro* 5.1 (2009): 11-18.
- Allutfia, Fadila Ti, and Maryanti Setyaningsih. "Analisis Kesiapan Guru Dalam Menghadapi Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran IPAS Kelas IV." *Academy of Education Journal* 14.2 (2023): 326-338. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1656>.
- Buton, H. (2023). *'Pengembangan E-Modul (RAMBUKU) Berbasis Kearifan Lokal Maluku Pada Pembelajaran IPA Kelas IV MIS Al-Madinah Ambon* (Doctoral dissertation, IAIN Ambon).
- Departemen Agama Republik Indonesia. *Alqur'an dan Terjemahan*. Bandung: CV Mikraj Khazanah Ilmu. 2014.
- Fitri, Norma Diana, and Nur Syafiqoh. "Pengembangan media buku digital flipbook untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok A TK Al-Azhariyyah Sekargeneng Lamongan." *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS* 8.2 (2020): 471-485. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.850>.
- Ghaniem. Amelia Fitri. 2021. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. (Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan).
- Hayati, Sri, Agus Setyo Budi, and Erfan Handoko. "Pengembangan media pembelajaran flipbook fisika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik." *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)* Vol. 4. 2015.
- Hermalasari, D., Yusuf, M., & Ntobuo, N. E. (2023). Pengembangan Media E-Leaflet Berbasis Budaya Lokal Gorontalo pada Materi Zat Aditif. *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 9(2), 332-340. <https://doi.org/10.31764/orbita.v9i2.19322>.
- Kartini, Dwi Ajeng, and Mas Subagio. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik tentang Materi Kebudayaan Indonesia melalui Penggunaan

- Media Pop Up Book Kelas V SDN Kebraon II Surabaya." *JPGSD* 6.09 (2018): 1644-1654.
- Kementrian Pendidikan. *Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*. Keputusan Nomor 033/H/KR/20221 tentang mata pelajaran IPAS di SD/MI.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., & Amalia, D. A. (2020). Analisis bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 311-326.
- Mahardinata, L. T. (2024). *Pengembangan Media Flipbook Berbasis Discovery Learning Muatan IPAS Materi Daerahku Kebanggaanku Siswa Kelas V SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Mandaraira, Satria, Muhammad Isya, and Renni Anggraini. "Tinjauan Jalur Evakuasi Bencana Tsunami Di Kecamatan Tapaktuan Kabupaten Aceh Selatan Berbasis Masyarakat." *Jurnal Teknik Sipil* 1.1 (2017): 285-294.
- Maulana, Iwan, Nunuk Suryani, and Asrowi Asrowi. "Augmented reality: solusi pembelajaran ipa di era revolusi industri 4.0." *Proceedings of the Icecrs* 2.1 (2019): 19-26. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v2i1.2399>.
- Melati, Rima, Susanti Faipri Selegi, and Sylvia Lara Syaflin. "Pengembangan Ensiklopedia Digital Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4.4 (2022): 1570-1575. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5511>.
- Muhammad, Abdillah. *Pengembangan Ensiklopedia Digital Berbasis Potensi Lokal Taman Wisata Studi Lingkungan (TWSL) Kota Probolinggo pada Materi Vertebrata untuk Siswa Kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Dringu Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2021/2022*. Diss. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022.
- Muhson, Ali. "Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8.2 (2010). <http://dx.doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>.
- Mustaqim, Ilmawan. "Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality." *Jurnal Edukasi Elektro* 1.1 (2017). <http://dx.doi.org/10.21831/jee.v1i1.13267>.
- Putri, E. (2020). *Pengembangan Modul Elektronik Berbasis kearifan Lokal Tradisi Betangas Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Untuk Kelas V Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Roemintoyo, and Mochamad Kamil Budiarto. "Flipbook as innovation of digital learning media: Preparing education for facing and facilitating 21st

- Century learning." *Journal of Education Technology* 5.1 (2021): 8-13.
<https://doi.org/10.23887/jet.v%25vi%25i.32362>.
- Sadiman, A. S. (2006). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*.
- Salam, Salam. "Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Mengidentifikasi Benua-Benua Dengan Metode Discovery Siswa Kelas VI Semester I SDN Lingkok Bunut Kecamatan Janapria Tahun Pelajaran 2017/2018." *Jisip (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 4.1 (2020).
<http://dx.doi.org/10.58258/jisip.v4i1.1033>.
- Setiadi, Muhammad Ilham, Makbul Muksar, and Dhia Suprianti. "Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)* 5.4 (2021).
<http://dx.doi.org/10.58258/jisip.v5i4.2542>.
- Setyorini, N. (2017). Kajian Arkeptipal Dan Nilai Kearifan Lokal Legenda Di Kota Purworejo Serta Relevansinya Sebagai Bahan Ajar Mata Kuliah Kajian Prosa: Arketipal: Legenda: Bahan Ajar. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, 7(2), 94-102.
<https://doi.org/10.23969/literasi.v7i2.352>.
- Setyosari, H. Punaji. *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Prenada Media, 2016.
- Simanjuntak, Martha Lasniroha, and Melinda Puspita Sari Jaya. "Pengembangan Flipbook Berbasis Kearifan Lokal Lagu Daerah Sumatera Selatan Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Kumara Cendekia* 11.1: 59-67.
<https://doi.org/10.20961/kc.v11i1.63571>.
- Siyoto, Sandu, dan Ali Sodik. *Dasar Metodeologi Pendidikan*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Tanjung, Rahmadani. "Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Scramble Siswa Kelas V SD Pudun Jae pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia." *Jurnal Forum Paedagogik* Vol. 8. No. 1. 2020.
- Usriyah, L., & Pd, M. (2021). *Perencanaan Pembelajaran*. Penerbit Adab.
- Usriyah, L., & Pd, M. (2021). *Perencanaan Pembelajaran*. Penerbit Adab.

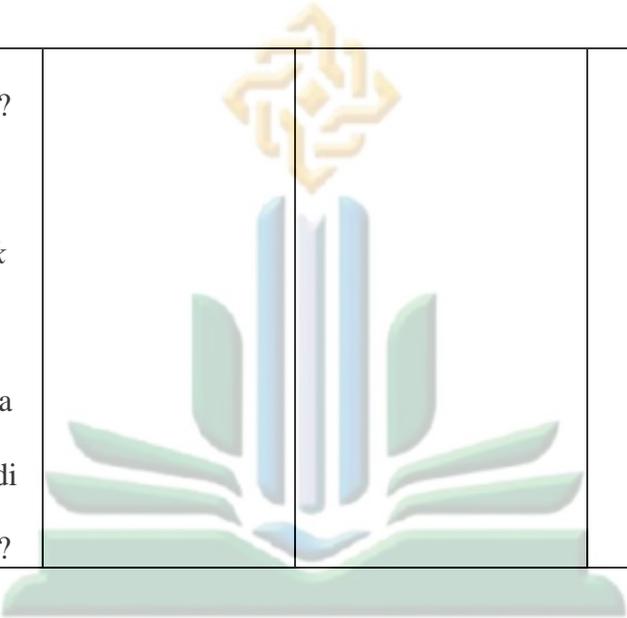
- Wibowo, Edi, and Dona Dinda Pratiwi. "Pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi kvisoft flipbook maker materi himpunan." *Desimal: Jurnal Matematika* 1.2 (2018): 147-156. <http://dx.doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279>.
- Wijayanti, Inggit, and Anita Ekantini. "Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8.2 (2023): 2100-2112. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597>.
- Zakiya, A. P., & Nurwahidin, M. (2024, April). Rekonstruksi Peradaban Bangsa melalui Peran Implementasi Kawasan Pengembangan Teknologi Pendidikan di Sekolah. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung* (pp. 589-601).



Lampiran 1 Matriks Penelitian

MATRIKS PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian dan Pengembangan
Pengembangan Media <i>Flipbook</i> Dalam Pembelajaran IPAS Materi Warisan Budaya Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Peserta Didik Kelas V Di SDN Mumbulsari 04	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana Kelayakan Pengembangan Media <i>Flipbook</i> Dalam Pembelajaran IPAS Materi Warisan Budaya Pada Peserta Didik Kelas V di SDN Mumbulsari 04? 2. Bagaimana Praktikalitas Pengembangan Media <i>Flipbook</i> Dalam Pembelajaran IPAS Materi Warisan Budaya Pada Peserta Didik Kelas V di 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran <i>Flibook</i> 2. Meningkatkan efektivitas pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar 2. Media <i>Flibook</i> yang bersifat interaktif dan menyenangkan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Responden siswa kelas V SDN Mumbulsari 04 2. Informan: <ol style="list-style-type: none"> a. Kepala sekolah b. Wali kelas 3. Dokumentasi 4. Buku pustaka, bahan rujukan, dan artikl jurnal. 5. Validasi ahli <ol style="list-style-type: none"> a. Dosen ahli media b. Dosen ahli materi c. Dosen ahli pembelajaran IPAS. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode penelitian menggunakan <i>Research and Development</i> (RnD) 2. Model penelitian dan pengembangan menggunakan ADDIE 3. Teknik pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi d. Angket 4. Teknik analisis data menggunakan Skala Likert

	<p>SDN Mumbulsari 04?</p> <p>3. Bagaimana Efektivitas Pengembangan Media <i>Flipbook</i> Dalam Pembelajaran IPAS Materi Warisan Budaya Pada Peserta Didik Kelas V di SDN Mumbulsari 04?</p>		<p>dengan rumus:</p> <p>Keterangan: V = Nilai $\sum x$ = Skor yang diperoleh N = Skor maksimum</p>
--	---	--	--

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 2 Pernyataan Keaslian Tulisan



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anisah Zianah Zain

NIM : 204101040018

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 04 Oktober 2024

akan,



Anisah Zianah Zain
NIM. 204101040018

UNIVERSITAS ISLAM KHAJAH ACHMAD SIDDIQ
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 3 Dokumen Pengisian Respon Peserta Didik


LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama : HUSEN NURUL ANILAH
Kelas : (5)
Judul Penelitian : Pengembangan Media Flipbook dalam Pembelajaran IPAS Materi Warisan Budaya untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pad Peserta Didik Kelas V di SDN Mumbulsari 04.
Mata Pelajaran : IPAS
Peneliti : Anisah Zianah Zain

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran IPAS berupa *media Flipbook*

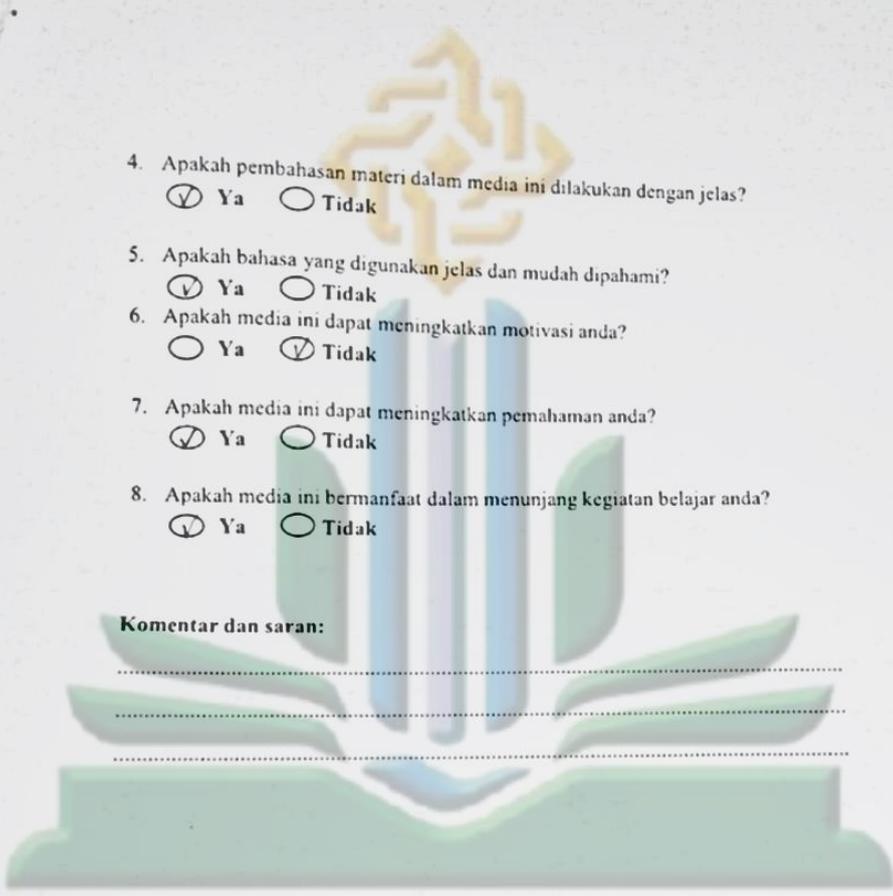
Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jikadiperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Matematika dan dijaga kerahasiaanya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telahdisediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan.

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?
 Ya Tidak
2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?
 Ya Tidak
3. Apakah Desain dalam media ini Menarik?
 Ya Tidak

- 
4. Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?
 Ya Tidak
5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?
 Ya Tidak
6. Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda?
 Ya Tidak
7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?
 Ya Tidak
8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?
 Ya Tidak

Komentar dan saran:

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

Jember, 76 Mei 2024
Siswa

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
HUSEIN NIURUL ANWAR

Lampiran 4 Permohonan Izin Penelitian

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Mataram No 01 Mangli Telp (0331) 428104 Fax (0331) 427005 Kode Pos 68136
Website [www http //tik uinkhas-jember ac id](http://tik.uinkhas-jember.ac.id) Email tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-7282/In.20/3.a/PP.009/05/2024
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

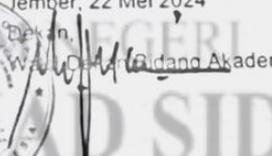
Yth. Kepala SDN MUMBULSARI 04
Jln. Ombul Angsanah Mumbulsari

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 204101040018
Nama : ANISAH ZIANAH ZAIN
Semester : Semester delapan
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK DALAM PEMBELAJARAN IPAS MATERI WARISAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PADA PESERTA DIDIK KELAS V DI SDN MUMBULSARI 04" selama 2 (dua) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu LELY WIDYANINGSIH,S.Pd.SD

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 22 Mei 2024
Kepala Bidang Akademik,


KHOTIBUL UMAM

Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Flipbook dalam Pembelajaran IPAS Materi Warisan Budaya untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Peserta Didik Kelas V di SDN Mumbulsari 04.

Mata Pelajaran : IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

Peneliti : Anisah Zianah Zain

Ahli Media : Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *IPAS berupa Flipbook* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju
S = Setuju
KS = Kurang Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Rekayasa Perangkat						
1	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien.	✓				
2	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.	✓				
3	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah.	✓				
4	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.	✓				
5	Aplikasi yang digunakan tepat.	✓				
6						
7	Kesesuaian ilustrasi dengan materi		✓			
Aspek Tampilan Visual						
8	Pemilihan warna yang digunakan sesuai.			✓		
9	Pemilihan huruf yang digunakan sesuai.			✓		
10	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi.	✓				
11	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai.			✓		
12	Desain media rapi.			✓		
13	Media didesain secara menarik.			✓		

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

- tulisan warna budaya diperbesar
- identitas/profil penyaji/nya siapa
- kalen bisa ditambah ip
- tambah apersepsi dan gambar keragaman
- tambah gambar
- tambah klipis tony pelestarian budaya

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan.
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember, 15 Mei 2024

Ahli Media

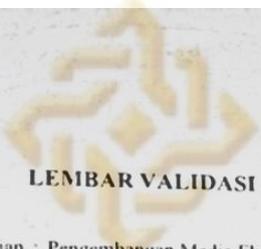


Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Materi


LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Flipbook dalam Pembelajaran IPAS Materi Warisan Budaya untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Peserta Didik Kelas V di SDN Mumbulsari 04.

Mata Pelajaran : IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

Peneliti : Anisah Zianah Zain

Ahli Materi : Shidiq Ardianta, M.Pd.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media Flipbook yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju
S = Setuju
KS = Kurang Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

A. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Desain Pembelajaran						
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
2	Kebenaran materi.	✓				
3	Materi disampaikan secara lengkap.	✓				
4	Materi disampaikan dengan jelas.		✓			
5	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.	✓				
6	Materi disampaikan secara sistematis.	✓				
7	Kesesuaian gambar untuk mempermudah materi.	✓				
8	Ketepatan Cakupan Materi pembelajaran dengan media.		✓			
9	Isi materi pada media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran.	✓				
10	Kesesuaian gambar yang dicontohkan dengan materi.	✓				
11	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.		✓			
12	Dapat digunakan oleh perorangan maupun kelompok.		✓			
13	Ruang dan waktu yang tidak terbatas.		✓			

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
-	Secara umum sudah sesuai KE	tidak arahan

C. Komenta r/ Saran

Dia digunakan dengan revisi,

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

- ① Layak untuk diuji cobakan.
- 2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
- 3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember, 16-5-2020,
Ahli Materi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Shidiq Ardianta, M.Pd.

Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI GURU PEMBELAJARAN IPAS

Judul Penelitian : Pengembangan Media Flipbook dalam Pembelajaran IPAS
Materi Warisan Budaya untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Peserta Didik Kelas V di SDN Mumbulsari 04.

Mata Pelajaran : IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

Peneliti : Anisah Zianah Zain

Nama Guru : DWI FATUKOH SPd SD

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran terhadap kelayakan media pembelajaran *IPAS berupa Flipbook* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check (√)* pada kolom angka. Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju
S = Setuju
KS = Kurang Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Kelayakan Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Desain Pembelajaran						
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
2	Materi disampaikan secara lengkap.		✓			
4	Materi disampaikan dengan jelas.	✓				
5	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.		✓			
6	Materi disampaikan secara sistematis.	✓				
7	Soal yang disajikan dengan baik.		✓			
8	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi		✓			
9	Kunci jawaban disajikan dengan benar.		✓			
Aspek Rekayasa Perangkat						
10	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.	✓				
11	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah.	✓				
12	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.		✓			
13	Flipbook berisi rangsangan agar siswa dapat merespon pembelajaran (Menyimak dan menjawab pertanyaan)	✓				
Aspek Tampilan Visual						
14	Media pembelajaran yang dikembangkan bersifat komunikatif.		✓			
15	Desain media rapi.		✓			
16	Media didesain secara menarik.	✓				
17	Media sesuai dengan karakteristik siswa.	✓				
18	Tampilan gambar sesuai dengan materi		✓			

B. Perbaikan Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	Media kurang efektif	Media dibuat satu file untuk mempermudah siswa mempelajarinya

C. Komentar/Saran

Dari keseluruhan sudah bagus dan mudah dipahami oleh siswa. Sekedar saran saja untuk lebih menarik lagi kepada siswa diberi animasi atau gambar yg lebih banyak lagi.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan.
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember, 27 Mei 2024

Guru Pembelajaran IPAS

DWI FARUKH S.Pd SD

NIP: 197808172021212007

Lampiran 8 Hasil Pretest Peserta Didik

Latihan Soal Pretest

NAMA : AMELIA zhaFana Putri
NO ABSEN : 02
KELAS : 5/V

Kerjakan soal dibawah ini dengan tepat!

1. Jelaskan pengertian warisan budaya! Mengapa warisan budaya penting untuk dilestarikan?
2. Sebutkan tiga contoh warisan budaya takbenda di Indonesia dan jelaskan asal usul serta keunikannya masing-masing!
3. Pilih salah satu warisan budaya benda yang kamu ketahui (seperti candi, keraton, atau alat musik tradisional). Jelaskan sejarah singkat dan fungsi dari warisan budaya tersebut!
4. Bagaimana cara yang dapat dilakukan oleh generasi muda seperti kamu untuk menjaga dan melestarikan warisan budaya Indonesia?
5. Indonesia memiliki banyak sekali tarian tradisional yang menjadi warisan budaya takbenda. Pilih satu tarian tradisional dari daerah mana saja di Indonesia dan jelaskan makna serta cerita yang terkandung di dalam tarian tersebut!

Jawaban

1.) Karena warisan Budaya sudah Tercantum dalam Buku
iPas

2.) 1.) gamelan asal dari Gorontalo
2.) angklung asal dari Indonesia
3.) gendang asal dari Aceh

3.) angklung Fungsi untuk, adat istiadat

4.) yaitu dengan cara mempromosikan

5.) tarian Piring = Kalimantan Barat

Lampiran 9 Hasil Posttest Peserta Didik


Latihan Soal Posttest

NAMA : Amelia Zhafana Putri
NO ABSEN : 02
KELAS : 5/V

Kerjakan soal dibawah ini dengan tepat!

1. Jelaskan pengertian warisan budaya! Mengapa warisan budaya penting untuk dilestarikan?
2. Sebutkan tiga contoh warisan budaya takbenda di Indonesia dan jelaskan asal usul serta keunikannya masing-masing!
3. Pilih salah satu warisan budaya benda yang kamu ketahui (seperti candi, keraton, atau alat musik tradisional). Jelaskan sejarah singkat dan fungsi dari warisan budaya tersebut!
4. Bagaimana cara yang dapat dilakukan oleh generasi muda seperti kamu untuk menjaga dan melestarikan warisan budaya Indonesia?
5. Indonesia memiliki banyak sekali tarian tradisional yang menjadi warisan budaya takbenda. Pilih satu tarian tradisional dari daerah mana saja di Indonesia dan jelaskan makna serta cerita yang terkandung di dalam tarian tersebut!

"Jawaban"

- 1.) warisan Budaya merupakan suatu kekayaan berupa Budaya (cultural capital) yang mempunyai nilai penting bagi pemahaman dan pengembangan sejarah
- 2.) 1.) musik asal : Magelang
2.) suku asal : Jawa Tengah
3.) bahasa asal : Indonesia
- 3.) Candi Prambanan fungsi : untuk bersejarah
- 4.) di jaga dan di simpan di tempat yang aman
- 5.) Tari Jaipong berasal dari daerah Karawang

Lampiran 10 Jurnal Penelitian

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI SDN MUMBULSARI 04 JEMBER**

NO	TANGGAL	KEGIATAN	TANDA TANGAN
1	16 Mei 2024	Validasi media <i>flibook</i> kepada ahli media bapak Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si.	
2	16 Mei 2024	Validasi media <i>flibook</i> kepada ahli materi bapak bapak Shidiq Ardianta, M.Pd., S.Pd.	
3	02 Mei 2024	Menyerahkan surat izin penelitian kepada kepala sekolah.	
4	19 Juni 2024	Observasi di SDN Mumbulsari 04 Jember.	
5	20 Juni 2024	Wawancara beserta dokumentasi dengan kepala sekolah	
6	21 Juni 2024	Observasi dan wawancara dengan guru kelas.	
7	23 Juni 2024	Uji coba pertama media <i>flibook</i> kepada peserta didik V.	
8	24 Juni 2024	Uji coba kedua media <i>flibook</i> kepada peserta didik V.	
9	25 Juni 2024	Pengambilan data berupa angket respon ahli pembelajaran kelas V	
10	26 Juni 2024	Pengambilan data berupa angket respon siswa kelas V.	
11	02 Juli 2024	Meminta surat pernyataan selesai penelitian disekolah.	

Jember, 05 Oktober 2024
SDN Mumbulsari 04



WIDYANINGSIH, S.Pd.SD

NIP. 19851210 201212 2 006

Lampiran 11 Surat Selesi Penelitian

**PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER**
DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN JEMBER
UPTD SATUAN PENDIDIKAN SDN MUMBULSARI 04
KECAMATAN MUMBULSARI
Alamat : Jl. Ombul - Angsanah Mumbulsari
Kode Pos 68174

SURAT KETERANGAN
No : 422.9/023/310.13.20523637/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : LELY WIDYANINGSIH, S.Pd.SD
NIP : 19851210 201212 2 006
Pangkat/ Gol : Penata Muda TK.1/ IIIb
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : UPTD Satuan Pendidikan SDN Mumbulsari 04

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : ANISAH ZIANAH ZAIN
NIM : 204101040018
Asal Perg. Tinggi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Semester : Delapan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melaksanakan penelitian di UPTD Satuan Pendidikan SDN Mumbulsari 04 mulai tanggal 22 April 2024 sampai dengan 27 Mei 2024 untuk memperoleh data guna penyusunan Tugas Akhir Skripsi dengan judul *"Pengembangan Media Flipbook Dalam Pembelajaran IPAS Materi Warisan Budaya Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Peserta Didik Kelas V Di SDN Mumbulsari 04"*.

Dengan surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 27 Mei 2024
Kepala UPTD Satuan Pendidikan
SDN Mumbulsari 04


LELY WIDYANINGSIH, S.Pd.SD
NIP. 19851210 201212 2 006

Lampiran 12 Surat Selesi Penelitian

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

No	Komponen	Deksripsi
1	Informasi Umum Prangkat	
	Nama Penyusun	Anisah Zianah Zain
	Nama Sekolah	SDN Mumbulsari 04
	Tahun Penyusun	2024
	Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
	Kelas	V (Lima)
	Alokasi Waktu	35 Menit x 2 jp
2	Kompetensi Awal	Pada FaseC peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari
3	Profil Pelajar Pancasila	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bernalar kritis yang ditunjukkan melalui kemampuan memecahkan masalah 2. Gotong royong yang ditunjukkan melalui kemampuan berkolaborasi dalam kelompok belajar di kelas 3. Kreatif (menyampaikan hasil pembelajarannya)
4	Sarana dan Prasarana	Ruang Kelas, Proyektor, Internet, dan Buku.
5	Target Peserta Didik	Peserta didik regular/tipikal
6	Model/Metode Pembelajaran	Pembelajaran tatap muka

Komponen Inti		Elemen : Menulis
7	Capaian Pembelajaran	<p>Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari</p>
8	Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah mengamati, peserta didik dapat mengidentifikasi warisan budaya yang ada di daerahnya. 2. Setelah menggunakan media Flipbook, Peserta didik dapat mengetahui sejarah warisan budaya yang ada di daerahnya.. 3. Setelah menggunakan media Flipbook, Peserta didik dapat memahami kulturasi melalui sejarah warisan budaya yang ada di daerahnya.
10	Kegiatan Pembelajaran	<p>Pertanyaan Pemantik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa kalian pernah memperhatikan kebudayaan yang masih tersisa disekitar kalian? 2. Apa kalian mengetahui sejarah kebudayaan disekitar kalian? <p>Kegiatan Pembuka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam. • Guru meminta ketua kelas untuk memimpin do'a sebelum pembelajaran dimulai. • Guru mengecek kehadiran Peserta didik • Ice breaking untuk menggugah

semangat peserta didik.

- Apersepsi (mengingat kembali materi sebelumnya untuk masuk ke materi berikutnya menggunakan pertanyaan pemantik)
- Guru menyampaikan materi pokok dan tujuan pembelajaran serta alur kegiatan pada pagi hari ini.

Orientasi terhadap Masalah

- Peserta didik menggali informasi petunjuk dengan melihat media *Flipbook*
- Peserta didik diberi pertanyaan seputar media *flipbook* yang ditampilkan, seperti :
Siapa yang bisa menjelaskan gambar yang ada di bagian awal flipbook tersebut?
- Peserta didik diajak untuk melihat dan mencermati gambar yang ada di tampilan *Flipbook* yang telah di sediakan
- Peserta didik memahami gambar yang ada di *Flipbook* sehingga dapat memahami makna gambar yang ada.

Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar

- Peserta didik membentuk kelompok kecil
- Peserta didik menerima dan mengerjakan LKPD dari guru.

Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

- Peserta didik mendiskusikan warisan budaya yang ada disekitar mereka.

		<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibimbing dan diawasi jalannya diskusi oleh guru. <p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dan guru merefleksi kegiatan pembelajaran yang dilakukan. • Peserta didik mendapatkan penguatan terkait materi yang belum terselesaikan/berdasarkan refleksi • Peserta didik diberikan tugas sebagai upaya tindak lanjut pembelajaran • Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan berdoa)
Asesmen		
Jenis	Bentuk	
Asesmen Diagnostik (sebelum pembelajaran)	Pertanyaan Lisan	Sikap (profil pelajar pancasila): Observasi, penilaian diri, penilaian teman sebaya, dll Performa: observasi. Tertulis: Pilihan ganda
Asesmen Formatif (selama pembelajaran)	Soal Evaluasi	
Refleksi Siswa		
Pertanyaan Kunci	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana belajarmu hari ini? 2. Apa kamu senang belajar bersama hari ini? 3. Kita sudah belajar apa saja har ini? 4. Apakah kamu menyukai media flash card ini? 	
Daftar Pustaka	Ghaniem, Amelia Fitri. 2021," Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial", Jakarta : Pusat Perbukuan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan.	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Guru Kelas V

Jember, 05 Mei 2024

Mahasiswa

JEMBER



Anisah Zianah Zain

BIODATA PENULIS



Data Diri

Nama : Anisah Zianah zain
NIM : 204101040018
TTL : Banyuwangi , 03 November 2001
Alamat : Dsn.krajan Desa.songgon Kec.songgon
Kab.banyuwangi
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Email : zianahzain123@icloud.com

Riwayat Pendidikan

- 1 TK : Perwanida Songgon
- 2 Sekolah Dasar : SDN 1 Songgon
- 3 Sekolah Menengah Pertama : MTs Al-Fatah Sragi
- 4 Sekolah Menengah Atas : SMA Darusholah Singojuruh
- 5 Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2020-Sekarang