

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
FLIPBOOK BERBASIS HEYZINE PADA PEMBELAJARAN
IPA KELAS IV MI ISLAMİYAH PENGATIGAN
KABUPATEN BANYUWANGI**

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
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

Nanda Choirun Nisa'
NIM : 205101040008

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
FLIPBOOK BERBASIS HEYZINE PADA PEMBELAJARAN
IPA KELAS IV MI ISLAMİYAH PENGATIGAN
KABUPATEN BANYUWANGI**

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
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Oleh :
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

Nanda Choirun Nisa*
NIM : 205101040008

Disetujui Pembimbing


Najibul Khair, M.Ag., S.Th.I
NIP. 198702202019031002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
FLIPBOOK BERBASIS HEYZINE PADA PEMBELAJARAN
IPA KELAS IV MI ISLAMİYAH PENGATIGAN
KABUPATEN BANYUWANGI**

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 : Jum'at
Tanggal : 29 November 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Indah Wayuni, M.Pd
NIP. 198003062011012009

Aminulloh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198610022015031004

Anggota :

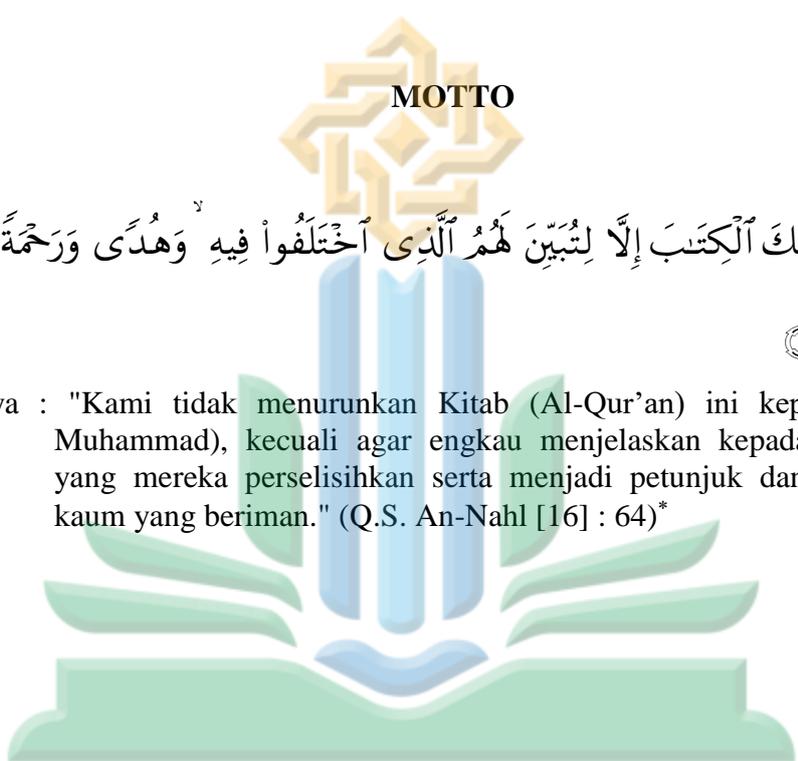
1. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I
2. Najibul Khair, M.Ag., S.Th.I

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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



MOTTO

وَمَا أَنْزَلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ إِلَّا لِتُبَيِّنَ لَهُمُ الَّذِي اخْتَلَفُوا فِيهِ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ

يُؤْمِنُونَ ﴿٦٤﴾

Artinya : "Kami tidak menurunkan Kitab (Al-Qur'an) ini kepadamu (Nabi Muhammad), kecuali agar engkau menjelaskan kepada mereka apa yang mereka perselisihkan serta menjadi petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman." (Q.S. An-Nahl [16] : 64)*

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

* Kementerian Agama RI, *Al-Quran dan Terjemah Edisi Penyempurnaan* (Jakarta: Kementerian Agama, 2019), 381



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 memberikan kemudahan hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapatkan Ridho-Nya. Saya persembahkan karya ini kepada orang yang saya sayangi dan kasihi:

1. Kedua orang tua saya tersayang, Bapak Imam Mashudi dan Ibu Fatmawati Fardiansyah yang tanpa lelah mendukung semua keputusan saya dan tidak pernah putus doa untuk segala kelancaran pada setiap langkah pendidikan saya. Terima kasih karena selalu memberikan fasilitas terbaik sehingga saya bisa menyelesaikan masa studi saya hingga akhir. Semoga Allah selalu menjaga kedua orang tua saya, menjadikan kebaikan di setiap kebahagiaan dan menyembuhkan kesedihan dengan menggugurkan dosa.
2. Saudara saya, Tazkiya Millah Bilbina dan Gibran Arka Ramadansyah, yang menjadi penyemangat dan penghibur saya, tanpa dorongan dan dukungan kalian yang di berikan kepada saya, saya mungkin bukan apa-apa saat ini. Terima kasih juga kepada saudari saya, Veronika Laras Tri Broto yang saat ini sama-sama berjuang menyelesaikan studi akhir sarjana, terima kasih telah memberikan motivasi dan doa-doa dalam menyelesaikan skripsi ini.



ABSTRAK

Nanda Choirun Nisa', 2024 : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Flipbook* Berbasis *Heyzine* Pada Pembelajaran IPA Kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, *Flipbook* Berbasis *Heyzine*, *Flipbook* Berbasis *Heyzine*

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini, peneliti memilih pembelajaran IPA materi daur hidup hewan. Media pembelajaran interaktif ini dibuat sebagai alat bantu bagi pendidik dalam memberikan materi saat proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran IPA di MI Islamiyah Kabupaten Banyuwangi peserta didik kurang konsentrasi dan kurang tertarik dalam belajar. Adapun pengembangan media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine* adalah media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam belajar. Media ini dibuat dengan menarik agar meningkatkan ketertarikan dan keaktifan peserta didik dalam mempelajari materi.

Rumusan masalah dalam skripsi ini yaitu: 1) Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine* pada peserta didik kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi? 2) Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine* pada peserta didik kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi?

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk mendeskripsikan dan mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine* pada peserta didik kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi. 2) Untuk mendeskripsikan dan mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine* pada peserta didik kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi.

Metode penelitian ini yaitu Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) model ADDIE terdiri dari analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Pengembangan media ini divalidasi oleh 3 validator yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli bahasa.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) *Flipbook* berbasis *heyzine* dikategorikan valid digunakan dalam proses pembelajaran IPA materi daur hidup hewan. Berdasarkan hasil perolehan validasi ahli media 75% dengan kategori valid, validasi ahli materi 76,66% dengan kategori valid, dan validasi ahli bahasa 93,33% dengan kategori sangat valid 2) *Flipbook* berbasis *heyzine* juga dikategorikan valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran IPA materi daur hidup hewan. Berdasarkan hasil perolehan dari respon peserta didik 81,9% dengan kategori valid.

KATA PENGANTAR

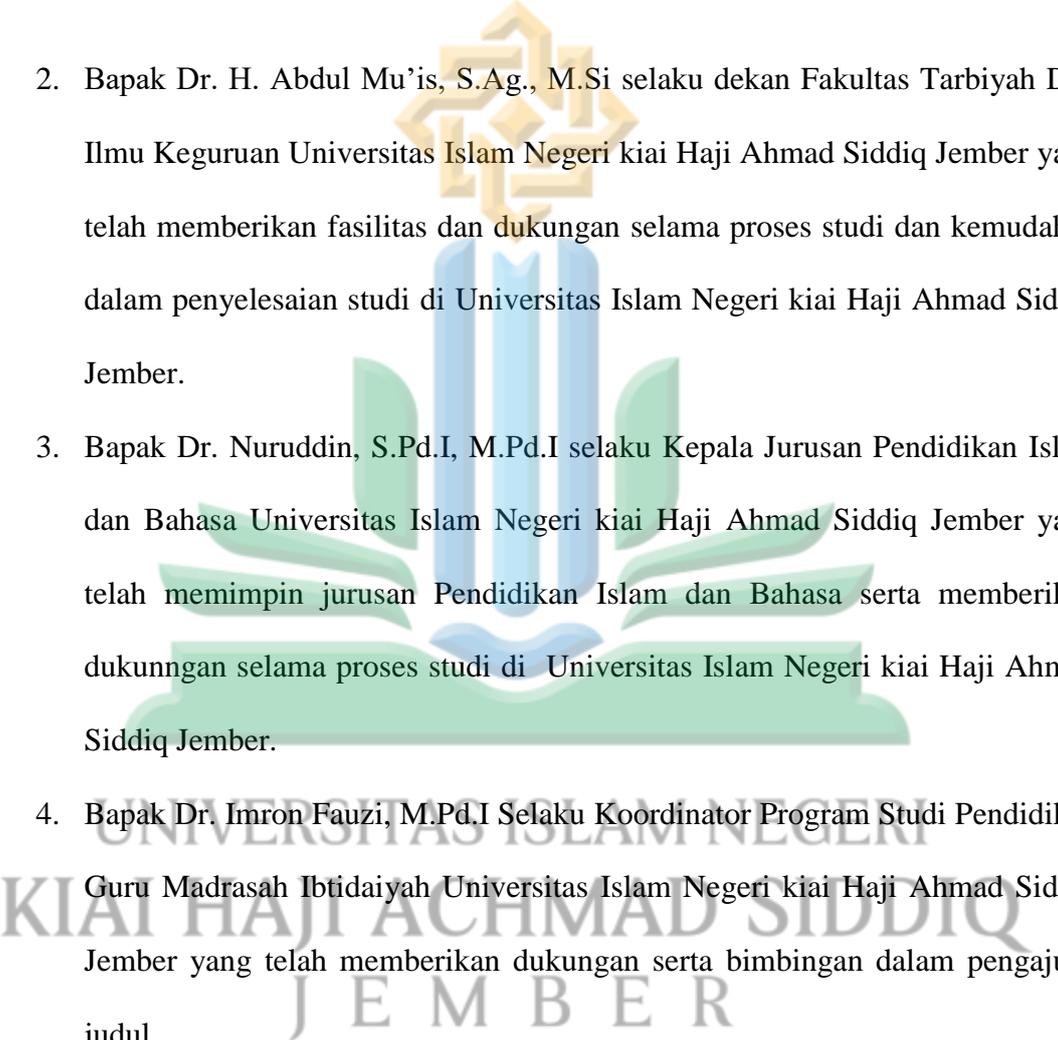
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

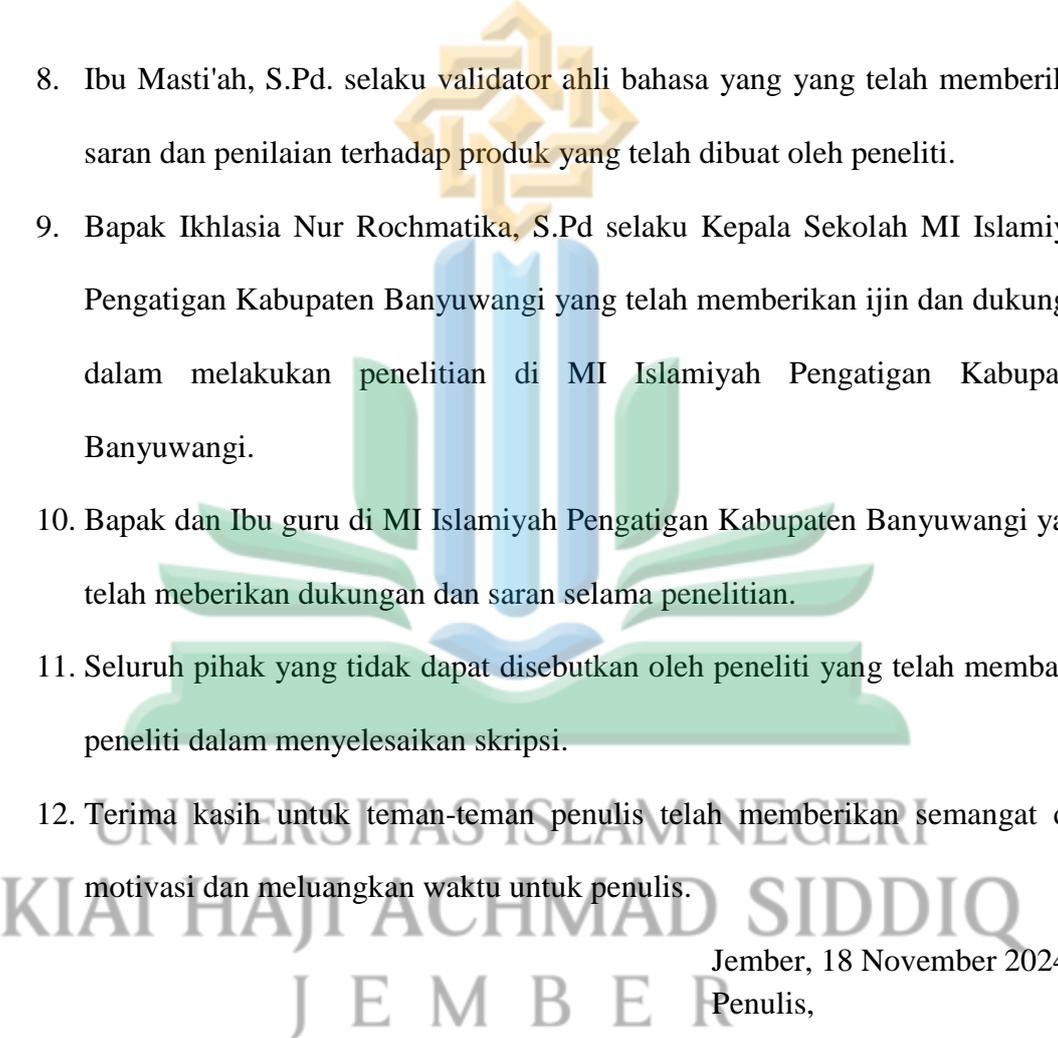
Alhamdulillah segenap puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena dengan segala limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan lancar, meskipun jauh dari kesempurnaan. Sholawat serta salam semoga senantiasa tetap tercurah limpahkan keharibaan Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah menuju ke jalan yang terang merderang yakni addinul Islam.

Skripsi berjudul “Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Flipbook* Berbasis *Heyzine* Pada Pembelajaran IPA Kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi” disusun dalam rangka melengkapi tugas untuk menyelesaikan studi di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember sebagai tempat penulis bisa merasakan indahnya bangku perkuliahan.

Banyak bantuan serta motivasi yang penulis terima dari berbagai pihak dalam rangka menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M selaku rektor Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan memberika fasilitas serta dukungan sehingga peneliti dapat menyelesaikan pendidikan di lembaga ini.

- 
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si selaku dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dan dukungan selama proses studi dan kemudahan dalam penyelesaian studi di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember.
 3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I, M.Pd.I selaku Kepala Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember yang telah memimpin jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa serta memberikan dukungan selama proses studi di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember.
 4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember yang telah memberikan dukungan serta bimbingan dalam pengajuan judul.
 5. Bapak Najibul Khair, M.Ag., S.Th.I. selaku dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, evaluasi, dorongan, dukungan, motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
 6. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. selaku validator media yang telah memberikan saran dan penilaian terhadap produk yang telah dibuat oleh peneliti.
 7. Ibu Rosita Fitrah Dewi, S.Pd. M.Si selaku validator materi yang telah memberikan saran dan penilaian terhadap produk yang telah dibuat oleh peneliti.

- 
8. Ibu Masti'ah, S.Pd. selaku validator ahli bahasa yang telah memberikan saran dan penilaian terhadap produk yang telah dibuat oleh peneliti.
 9. Bapak Ikhlasia Nur Rochmatika, S.Pd selaku Kepala Sekolah MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi yang telah memberikan ijin dan dukungan dalam melakukan penelitian di MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi.
 10. Bapak dan Ibu guru di MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi yang telah meberikan dukungan dan saran selama penelitian.
 11. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan oleh peneliti yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
 12. Terima kasih untuk teman-teman penulis telah memberikan semangat dan motivasi dan meluangkan waktu untuk penulis.

Jember, 18 November 2024

Penulis,

Nanda Choirun Nisa'

NIM.205101040008



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian dan Pengembangan	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	10
D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	12
G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Penelitian Terdahulu	16
B. Kajian Teori.....	24

1. Media Pembelajaran Interaktif	24
2. Flipbook	33
3. Heyzine	37
4. Pembelajaran IPA	47
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	51
A. Metode Penelitian dan Pengembangan	51
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	52
C. Uji Coba Produk.....	55
D. Desain Uji Coba	55
1. Subjek Uji Coba.....	56
2. Jenis Data.....	57
3. Instrumen Pengumpulan Data	57
4. Teknik Analisis Data.....	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	64
A. Penyajian Data Uji Coba.....	64
B. Analisis Data	72
C. Revisi Produk.....	81
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	87
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	87
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	91
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

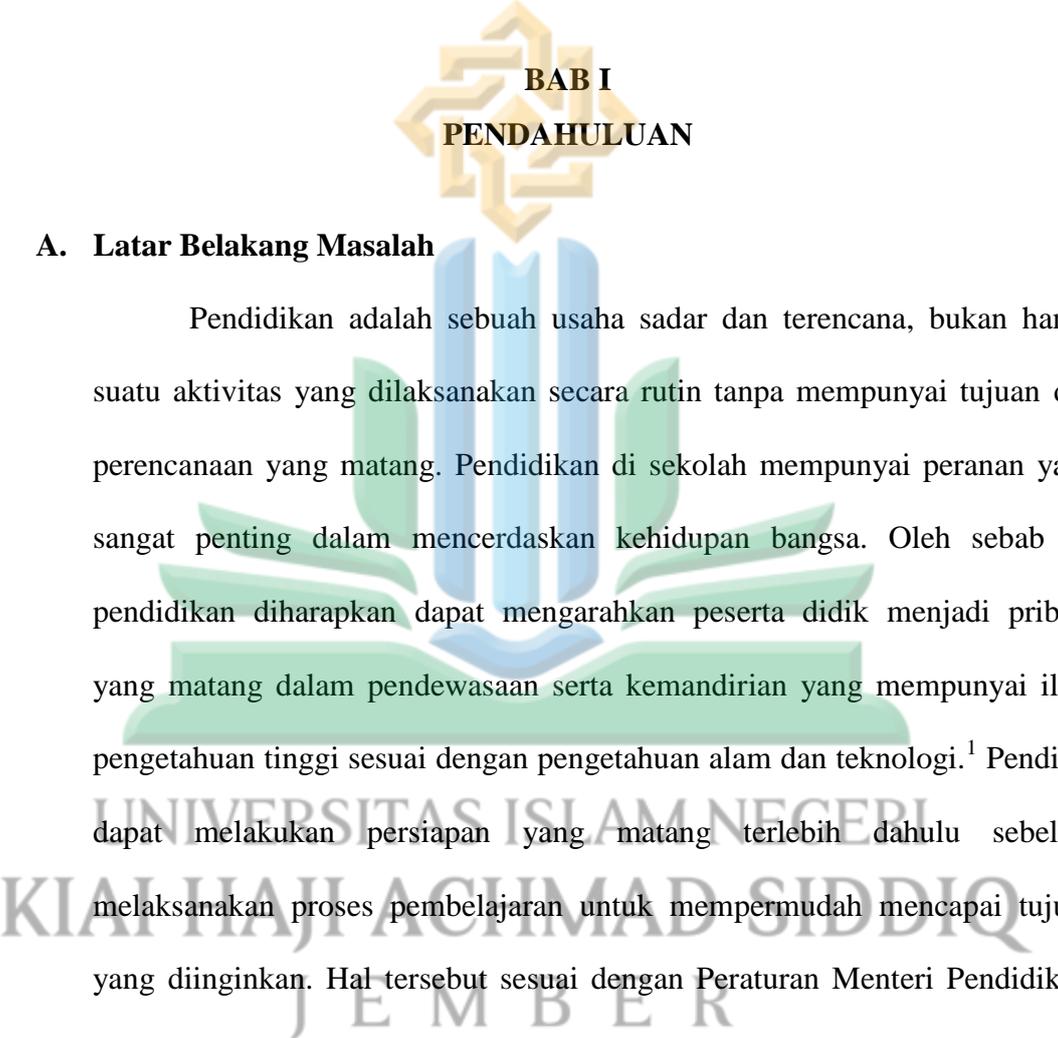


DAFTAR TABEL

No. Uraian	Hal.
Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	21
Tabel 3.1 Presentase Kevalidan	61
Tabel 3.2 Presentase Angket Respon Peserta Didik	62
Tabel 4.1 Data Validasi Ahli Media	73
Tabel 4.2 Data Validasi Ahli Materi	74
Tabel 4.3 Data Validasi Ahli Bahasa	75
Tabel 4.4 Analisis Angket Respon Peserta Didik Kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi	77
Tabel 4.5 Hasil Wawancara Guru Kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi	79
Tabel 4.6 Revisi Produk Oleh Ahli Media	82
Tabel 4.7 Revisi Produk Oleh Ahli Materi	83
Tabel 4.8 Revisi Produk Oleh Ahli Bahasa	86

DAFTAR GAMBAR

No. Uraian	Hal.
Gambar 2.1 Tampilan Tombol <i>Customize</i> Pada <i>Heyzine</i>	39
Gambar 2.2 Tampilan Tombol <i>Image</i> Pada <i>Heyzine</i>	39
Gambar 2.3 Tampilan Pemilihan <i>Image</i>	39
Gambar 2.4 Tampilan Tombol Penambahan Video.....	40
Gambar 2.5 Tampilan <i>Link</i> Pada Youtube	40
Gambar 2.6 Tampilan Pemutaran Video.....	41
Gambar 2.7 Tampilan Penyesuaian <i>Background Flipbook</i>	41
Gambar 2.8 Tampilan Desain Canva	42
Gambar 2.9 Tampilan Tombol <i>Share</i> Pada Canva.....	43
Gambar 2.10 Tampilan Pemilihan <i>Heyzine</i>	43
Gambar 2.11 Tampilan Pemilihan Halaman.....	44
Gambar 2.12 Tampilan <i>View in heyzine flipbooks</i> Pada Canva.....	44
Gambar 2.13 Tampilan <i>Flipbook</i> Canva Pada <i>Heyzine</i>	45
Gambar 4.1 Penerapan Media Pembelajaran Interaktif <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i>	71



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan terencana, bukan hanya suatu aktivitas yang dilaksanakan secara rutin tanpa mempunyai tujuan dan perencanaan yang matang. Pendidikan di sekolah mempunyai peranan yang sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh sebab itu pendidikan diharapkan dapat mengarahkan peserta didik menjadi pribadi yang matang dalam pendewasaan serta kemandirian yang mempunyai ilmu pengetahuan tinggi sesuai dengan pengetahuan alam dan teknologi.¹ Pendidik dapat melakukan persiapan yang matang terlebih dahulu sebelum melaksanakan proses pembelajaran untuk mempermudah mencapai tujuan yang diinginkan. Hal tersebut sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pasal 9 ayat 1 menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran dapat diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan dan menantang sehingga motivasi peserta didik meningkat

¹ Ali Mustadi, Ratna Ainun Fauzani, dan Khanifatur Rochmah, *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar* (Yogyakarta: UNY Press, 2020), 1.

untuk berpartisipasi aktif dalam membentuk kreativitas dan kemandirian yang sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik, serta psikologinya.²

Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa proses pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila diiringi dengan penggunaan media pembelajaran. Adanya media dalam proses pembelajaran yaitu untuk memudahkan peserta didik memahami ilmu pengetahuan. Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila disertai dengan penggunaan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan perkembangan zaman, karena dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alternatif penyampaian materi akan mudah diterima oleh peserta didik. dengan media pembelajaran maka akan terciptanya proses pembelajaran yang efisien dan tidak monoton. Oleh sebab itu guru harus menggunakan media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran peserta didik.

Media pembelajaran menurut Gagne dan Briggs dalam Andi menyatakan bahwa meliputi alat secara fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video camera, video recorder film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.³ Media sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, media pembelajaran adalah alternatif untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Dengan media pembelajaran peserta

² “Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah” (2022).

³ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Jawa Timur: Penerbit Bintang Sutabaya, 2016), 5.

didik akan lebih mudah paham serta lebih termotivasi untuk belajar.⁴ Media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi memiliki keunggulan dalam proses pembelajaran lebih menarik dan inovatif. Pembelajaran yang menarik akan memberi motivasi peserta didik agar berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan yang meningkatkan keaktifan peserta didik maka dapat menggunakan media yang menarik. Media pembelajaran interaktif sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran interaktif dapat menciptakan proses pembelajaran yang dapat menyenangkan dan meningkatkan keaktifan peserta didik. Hal tersebut dilandasi dengan sumber agama, sesuai dengan firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “(mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikr (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan”.⁵

Surah An-Nahl ayat 44 diatas menjelaskan bahwa media pembelajaran ialah wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dengan tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran

⁴ Talizaro Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa,” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2 Agustus 2018): 103, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

⁵ Agama RI, *Al-Quran dan Terjemah Edisi Penyempurnaan*, 379.

penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan peserta didik untuk belajar lebih banyak dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan yang menjadi tujuan pembelajaran bagi peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran tersebut dapat berupa manusia sebagai pengantar pesan, dapat berupa buku teks yang dapat dibaca sendiri oleh pembaca, dan dapat juga berupa media audio visual yang digunakan untuk pengantar pesan pengetahuan.

Perkembangan teknologi semakin pesat, proses dan teknik belajar mengajar juga mulai berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu bentuk perkembangan teknik pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan sebuah media berisi materi pembelajaran yang dalam penggunaannya terdapat interaksi antara pengguna dan media, sehingga sangat efektif dalam proses pembelajaran karena dapat menghilangkan rasa jenuh peserta didik.⁶ Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat juga membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami materi akibat ketertarikan peserta didik tersebut terhadap media pembelajaran interaktif. Pada tahap pendidikan anak usia bawah khususnya Sekolah Dasar (SD) peserta didik akan cenderung lebih tertarik dengan permainan, animasi, gambar, dan di dalamnya terdapat banyak warna yang menarik perhatian peserta didik, salah satunya media pembelajaran yang dikembangkan melalui teknologi komputer.⁷ Hal ini juga selaras dengan pendapat Hamdan yang mengemukakan bahwa media

⁶ Gunawan dkk., *Media Pembelajaran Interaktif Sederhana Untuk MI/SD* (Yogyakarta: Penerbit K-Media, 2022), 1.

⁷ Gunawan dkk., 3.

pembelajaran interaktif sangat berguna untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.⁸

Dengan demikian, karena alternatif keberhasilan pembelajaran adalah media pembelajaran dan media pembelajaran juga merupakan komponen penting pada sistem pembelajaran, maka penulis tertarik untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran, sehubungan dengan perkembangan iptek yang sangat pesat penulis tertarik untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran yang dipilih, disini peneliti memilih pembelajaran IPA.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. Para ahli pendidikan dan pembelajaran IPA menyaranakan bahwa pembelajaran IPA semestinya melibatkan peserta didik dalam berbagai ranah diantaranya, kognitif, psikomotorik, dan afektif. Hal tersebut dikuatkan dalam kurikulum IPA yang mengharuskan bahwa pembelajaran IPA di sekolah melibatkan peserta didik dalam penyelidikan yang berorientasi inkuiri, dengan interaksi antara peserta didik dan guru. Peserta didik dalam pembelajaran IPA harus berperan aktif tidak terpusat pada guru.⁹ Oleh sebab itu untuk mengatasi hal tersebut media pembelajaran interaktif sangat cocok untuk pembelajaran IPA, karena pada hakikatnya media pembelajaran dikatakan interaktif apabila peserta didik ikut terlibat bukan hanya melihat dan mendengarkan saja tetapi secara nyata berinteraksi

⁸ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran MI/SD* (Semarang: CV Graha Edu, 2021), 158.

⁹ Atep Sujana, *Dasar-Dasar IPA: Konsep dan Aplikasinya* (Bandung: UPI Press, 2014), 2.

langsung dengan media pembelajaran itu sendiri, dengan itu peserta didik juga menjadi pusat dalam penggunaan media pembelajaran. Disini peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif *Flipbook*. *Flipbook* merupakan media yang cocok dalam proses pembelajaran IPA karena *flipbook* dapat menyajikan suara, gambar, dan video sehingga memudahkan peserta didik mudah paham.

Flipbook itu sendiri merupakan *e-book* yang memiliki perbedaan dengan format *e-book* lainnya, *flipbook* dapat memungkinkan pembaca buku terlihat secara nyata. *Flipbook* ini sebagai perangkat lunak yang dibentuk untuk mengkonversi file PDF ke halaman bolak balik publikasi digital. Yang mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti halnya sebuah buku elektronik. Selain itu *flipbook* ini tampilan mediana variatif, seperti hanya teks, gambar, suara, serta video.¹⁰ Oleh sebab itu *flipbook* ini sangat layak jika dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik agar mudah memahami maksud dari materi serta dapat langsung mempraktekkan apa yang telah dipelajari.

Pengembangan *Flipbook* dapat dilakukan dengan menggunakan beragam aplikasi maupun platform yang mendukung. Salah satu aplikasi untuk membuat *flipbook* yaitu aplikasi *heyzine*. Aplikasi *heyzine* merupakan aplikasi berbasis *website* untuk membuat *e-book*. Media yang dihasilkan dari aplikasi *heyzine* ini berupa *flipbook* dalam format HTML, yang bisa diakses melalui android, tablet dan PC. Dengan menggunakan *heyzine*, *e-book* yang

¹⁰ Syamsuri et al., *Media Pembelajaran Berbasis Digital* (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2023), 196.

dibuat bisa ditambahkan video, gambar, grafik, suara dan tautan. Sehingga *e-book* yang dibuat terlihat lebih menarik.¹¹ Dalam hal ini tujuan peneliti mengembangkan *flipbook* agar peserta didik dapat membaca dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara nyata.

Adapun penelitian yang membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *heyzine* ini layak digunakan, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Emilda Farkhiatul Manzil, Sukanti dan M. Anas Thohir dengan judul penelitian “Pengembangan *E-Modul* Interaktif *Heyzine Flipbook* Berbasis *Scientific* Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” hasil penelitian menunjukkan bahwa skor uji validitas materi diperoleh sebesar 93 persen, skor uji validitas media sebesar 75 persen, skor uji kelayakan guru sebesar 98 persen, dan skor uji coba peserta didik sebesar 96,5 persen. Dari hasil skor tersebut, modul elektronik untuk materi siklus air kelas V di Sekolah Dasar tergolong sangat valid dan layak digunakan. Penelitian lain juga dilakukan oleh Nazwa Rahmani Qouri dan Zulherman dengan judul “Pengembangan *E-Book* berbantuan *Heyzine* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar” hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil dari validasi ini memperoleh skor rata-rata 83,33% yang termasuk kriteria “sangat layak”. Validasi juga dilakukan oleh siswa dalam uji coba skala kecil dan skala besar. Skala kecil

¹¹ Ni Ketut Erawati, Rini Purwati Ni Kadek, dan Diah Saraswati I Dewa Ayu Putri, “Pengembangan *E-Modul* Logika Matematika Dengan *Heyzine* Untuk Menunjang Pembelajaran Di SMK,” *JPM : Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (Agustus 2022): 71–72.

mendapatkan skor 91,33% dengan kategori “sangat layak”, skala besar mendapatkan skor 92,98% dengan kategori “sangat layak”. Dapat disimpulkan bahwa produk *E-Book* berbantuan *Heyzine* pada materi sistem pencernaan manusia dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan pelaksanaan observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti di MI Islamiyah Pengatigan, peneliti mengamati proses pembelajaran di MI Islamiyah Pengatigan mengenai metode dan media yang digunakan, yang mana masih menggunakan metode ceramah dan model yang monoton serta terdapat beberapa sarana dalam proses pembelajaran diantaranya, LCD, buku bacaan, dan papan tulis.¹² Berdasarkan wawancara kepada guru kelas IV MI Islamiyah Pengatigan menyatakan bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya menggunakan buku dan papan tulis, selain itu juga menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi namun tidak interaktif hanya saja menggunakan gambar-gambar dan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran tersebut peserta didik hanya mendengar dan melihat saja sehingga kurang membangun ketertarikan peserta didik untuk belajar. Hal tersebut terjadi karena terbatasnya kemampuan guru dalam pengoperasian dan pemanfaatan teknologi, sehingga belum bisa memanfaatkan fasilitas yang ada dengan maksimal dan optimal.¹³

¹² Observasi di MI Islamiyah Pengatigan, 19 Juni 2023.

¹³ Masti'ah, Wawancara Guru Kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi, 20 Juni 2023.

Berdasarkan pemaparan tersebut, melihat pesatnya perkembangan teknologi di era zaman sekarang sangat diperlukan strategi yang tepat dan media yang dapat mengatasi masalah dalam proses pembelajaran yang belum optimal dilakukan yaitu dengan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Dengan adanya media *Flipbook* berbasis *heyzine* pada pembelajaran IPA kelas IV tentang “Daur Hidup Hewan” akan membantu peserta didik mudah memahami materi, pembelajaran menjadi lebih bervariasi tidak monoton, serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine* pada pembelajaran IPA materi daur hidup hewan Media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif *Flipbook* berbasis *heyzine*. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Flipbook* Berbasis *Heyzine* Pada Pembelajaran IPA Kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi”**.

B. Rumusan Masalah Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif *Flipbook* berbasis *heyzine* pada pembelajaran IPA kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi?

2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran interaktif *Flipbook* berbasis *heyzine* pada pembelajaran IPA kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan dan mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif *Flipbook* berbasis *heyzine* pada pembelajaran IPA kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi.
2. Untuk mendeskripsikan dan mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran interaktif *Flipbook* berbasis *heyzine* pada pembelajaran IPA kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang akan dihasilkan penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran interaktif yaitu *Flipbook* berbasis *heyzine* materi Daur Hidup Hewan kelas IV. Berikut adalah spesifikasi produk yang akan dikembangkan :

1. Media pembelajaran interaktif *soft file* dengan tampilan menarik dan dapat diakses secara *online* menggunakan media elektronik seperti laptop, komputer, atau *mobile phone*.
2. Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan melalui *Flipbook*.
3. Media pembelajaran interaktif ini berupa *e-book* dengan format *.html.

4. Media pembelajaran interaktif ini berisikan materi daur hidup hewan kelas IV SD/MI.
5. Media pembelajaran interaktif ini menggunakan banyak warna, gambar dan animasi yang menarik.
6. Fokus penelitian pengembangan media ini adalah membuat pengembangan media pembelajaran interaktif *Flipbook* berbasis *Heyzine* yang valid untuk pembelajaran IPA.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah secara teoritis diharapkan sebagai bahan acuan pengembangan media pembelajaran interaktif agar mempermudah transformasi pengetahuan serta meminimalisir kebosanan dan kejenuhan peserta didik dalam proses pembelajaran.

a. Bagi peserta didik

Meningkatkan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meminimalisir rasa bosan dan jenuh saat proses pembelajaran, memudahkan peserta didik paham pembelajaran IPA, dan mengembangkan potensi peserta didik.

b. Bagi guru

Memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, mengembangkan potensi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, sebagai alternatif transformasi ilmu pengetahuan pembelajaran IPA yang lebih menarik dan menyenangkan dan dapat mendorong guru untuk selalu menambah ilmu pengetahuan, serta

meningkatkan kualitas pembelajaran dengan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Flipbook* berbasis *heyzine*.

c. Bagi peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *Flipbook* berbasis *heyzine* sebagai bekal untuk pembelajaran IPA kelas IV di sekolah.

d. Bagi peneliti lain

Sebagai pendorong untuk terus berkarya serta sebagai penambah wawasan dan pemahaman terhadap objek yang diteliti guna menyempurnakan metode yang berkembang dan akan terus dikembangkan, juga sebagai bekal penelitian selanjutnya.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Beberapa asumsi dari penelitian yang dikembangkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dibuat diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran interaktif ini dapat digunakan pada media elektronik seperti laptop, komputer, atau *mobile phone*.
3. Media pembelajaran dapat menambah ketertarikan peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran IPA khususnya materi daur hidup hewan.
4. Produk dibuat dengan format *.html.
5. Produk dibuat dengan bentuk *flipbook* berbasis *heyzine*.
6. Produk yang dikembangkan dapat diakses secara *online*.

Beberapa keterbatasan penelitian yang dikembangkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan hanya diujicobakan di kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi.
2. Penelitian ini memfokuskan pada pembatasan media pembelajaran IPA dengan menggunakan *flipbook* berbasis *heyzine* di kelas IV pada materi daur hidup hewan
3. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan hanya diuji pada tahap kelayakan media pembelajaran.

G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Pengertian menurut peneliti mengenai media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine* pada pembelajaran IPA ialah suatu media pembelajaran interaktif yang disusun dan dikembangkan untuk memberikan pemahaman tentang mata pelajaran IPA kepada para peserta didik dengan mengaplikasikan materi dalam bentuk *flipbook* (buku digital). Definisi istilah atau definisi operasional dalam judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah sarana untuk menyampaikan pesan terhadap peserta didik melalui video, gambar, maupun suara yang berisi materi, namun peserta didik yang tidak hanya mendengar dan melihat saja, tetapi juga memberikan respon yang aktif, sehingga hal tersebut sangat efektif dalam proses pembelajaran dikarenakan dapat mengatasi rasa jenuh peserta didik dalam proses pembelajaran. Media

pembelajaran interaktif memiliki peran dan fungsi yang sangat besar dan dapat memberikan pengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan.

2. *Flipbook*

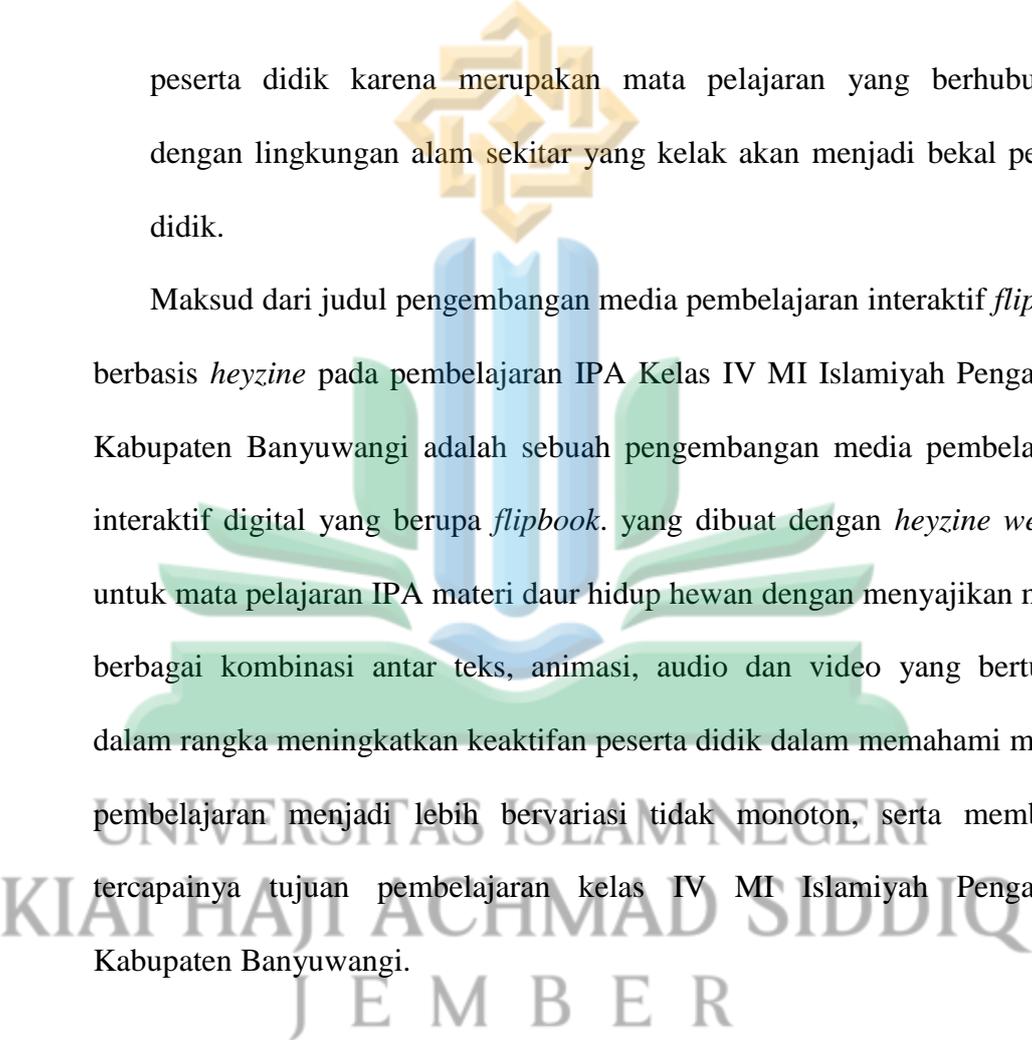
Flipbook merupakan sebuah buku digital yang dapat memungkinkan para pembacanya terlihat secara nyata karena tampilan dokumen digitalnya mirip dengan buku secara fisik yang bisa di bolak-balik halamannya. *Flipbook* juga menyajikan teks, gambar, suara, serta video yang dirancang semenarik mungkin untuk meningkatkan antusiasme peserta didik dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. *Heyzine*

Heyzine adalah media berbasis *website online converter* PDF ke *flipbook* gratis dengan memberikan efek buku elektronik yang dapat dibuka di setiap halaman layaknya sebuah buku. *Heyzine* juga menyajikan media berbagai kombinasi antar teks, animasi, audio dan video yang dapat membuat peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran.

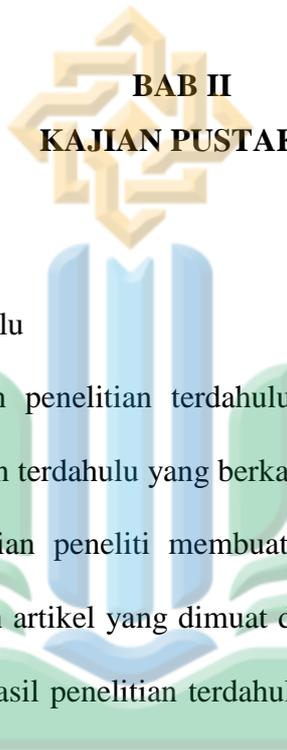
4. Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA adalah suatu transformasi ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan cakupan beberapa unsur antara fakta, proses, dan produk. Pembelajaran IPA ini diharapkan dapat tercapai dan berkembang aspek keterampilan proses peserta didik dan sikap ilmiah. Pembelajaran IPA sangat penting bagi



peserta didik karena merupakan mata pelajaran yang berhubungan dengan lingkungan alam sekitar yang kelak akan menjadi bekal peserta didik.

Maksud dari judul pengembangan media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine* pada pembelajaran IPA Kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi adalah sebuah pengembangan media pembelajaran interaktif digital yang berupa *flipbook*. yang dibuat dengan *heyzine website* untuk mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan dengan menyajikan media berbagai kombinasi antar teks, animasi, audio dan video yang bertujuan dalam rangka meningkatkan keaktifan peserta didik dalam memahami materi, pembelajaran menjadi lebih bervariasi tidak monoton, serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi.



BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian Terdahulu

Terkait dengan penelitian terdahulu, peneliti menuliskan berbagai hasil dari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, kemudian peneliti membuat rangkuman, baik dari skripsi, tesis, disertasi, dan artikel yang dimuat dalam jurnal ilmiah. Berdasarkan catatan terhadap hasil penelitian terdahulu terhadap hasil penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu:

- a. Penelitian ini dilakukan oleh Moh Fauzi Jamiluddin (2023) dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Matematika Berbantuan *Software* Canva dan *Heyzine* Pada Materi Statistika di SMK Al-Imam Jember” dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) model Plomp. Adapun langkah penelitian model Plomp terdiri dari 5 tahap yaitu *preamelery research*, *fase design*, *fase realisasi*, *fase test*, revisi, evaluasi, dan fase implementasi. Penelitian ini dilakukan di SMK Al-Imam Jember di klas X TKJ. Adapun instrumen penelitian berupa angket kevalidan, angket respon guru dan siswa, soal test . Adapun Hasil dari penelitian ini berupa produk *e-modul* yang dikembangkan dengan metode pengembangan model Plomp. Adapun kevalidan dari produk *e-modul* mendapatkan skor total sebesar 0,85 yang berdasarkan kategori nilai Aiken mendapatkan

kategori sangat valid. Kepraktisan dari e-modul mendapatkan skor total 89% yang memenuhi kategori sangat praktis. Keefektifan dari e-modul mendapatkan total skor 61,1% berdasarkan kategori dari N-Gain hasil tersebut cukup efektif dalam proses pembelajaran.¹⁴

- b. Penelitian ini dilakukan oleh Nazwa Rachmani Qouri dan Zulherman (2023) dengan judul “Pengembangan *E-book* Berbantuan *Heyzine* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar” dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) model ADDIE. Adapun model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu

(1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) dan *Evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Tengah 01 dan SDN Curug 5. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, pemberian angket, tes dan dokumentasi.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket validasi ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa, dilanjutkan dengan angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan hasil dari validasi ini memperoleh skor rata-rata 83,33% yang termasuk kriteria “sangat layak”. Validasi juga dilakukan oleh siswa dalam uji coba skala kecil dan skala besar. Skala kecil mendapatkan skor 91,33% dengan kategori “sangat layak”, skala besar mendapatkan skor 92,98% dengan kategori “sangat layak”. Hasil tes menunjukkan

¹⁴ Moh Fauzi Jamiludin, “Pengembangan E-Modul Matematika Berbantuan *Software* Canva dan *Heyzine* Pada Materi Statistika di SMK Al-Imam Jember” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023) , ix.

bahwa secara keseluruhan rata-rata peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen adalah 67,95% dengan kategori “cukup efektif” sedangkan pada kelas control memperoleh 43,36% dengan kategori “kurang efektif” pada kedua kelas ini terdapat perbedaan yang signifikan. Dapat disimpulkan bahwa produk *E-Book* berbantuan *Heyzine* pada materi sistem pencernaan manusia dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan layak digunakan dalam pembelajaran.¹⁵

- c. Penelitian ini dilakukan oleh Emilda Farkhiatul Manzil, Sukamti dan M. Anas Thohir (2022) dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Interaktif *Heyzine Flipbook* Berbasis *Scientific* Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar” dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) model ADDIE. Adapun model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) dan *Evaluation*. Subjek penelitian dan pengembangan ini terdiri dari 4 pihak antara lain satu ahli media, satu ahli materi, satu guru, dan 22 peserta didik kelas V SDN Bareng 5 Malang. Instrumen pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan angket. Jenis data yang digunakan yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh berdasarkan angka yang didapatkan dari data angket. Sedangkan data kualitatif diperoleh berdasarkan tanggapan yang didapatkan dari

¹⁵ Najwa Rachmani Qouri dan Zulherman Zulherman, “Pengembangan *E-Book* Berbantuan *Heyzine* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 11 (11 November 2023): 9622, <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2591>.

komentar dan saran pada angket dengan cara diolah menggunakan teknik analisis deskriptif dimana hasilnya akan digunakan sebagai bahan evaluasi produk. Adapun hasil dari penelitian tersebut terdapat skor uji validitas materi diperoleh sebesar 93 persen, skor uji validitas media sebesar 75 persen, skor uji kelayakan guru sebesar 98 persen, dan skor uji coba peserta didik sebesar 96,5 persen serta mendapat respon positif dari peserta didik. Dari hasil skor tersebut, modul elektronik untuk materi siklus air kelas V di Sekolah Dasar tergolong sangat valid dan layak digunakan.¹⁶

d. Penelitian ini dilakukan oleh Rahayu Kismawati, Tias Ernawati, Puji

Hariati Winingsih (2022) dengan judul “Pengembangan E-Komik Berbasis *Heyzine Flipbook* pada Materi Sistem Pencernaan bagi Peserta Didik Kelas VIII SMP” pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *define, design, develop,* dan *disseminate*. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, angket kelayakan, dan angket respon peserta didik. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 4 Gamping pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian kelayakan e-komik oleh ahli memperoleh 4,50 dengan kriteria sangat

¹⁶ Emilda Farkhiatul Manzil, Sukamti Sukamti, dan M. Anas Thohir, “Pengembangan E-Modul Interaktif *Heyzine Flipbook* Berbasis *Scientific* Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan* 31, no. 2 (30 November 2022): 112–13, <https://doi.org/10.17977/um009v31i22022p112>.

baik (SB). Penilaian kelayakan produk oleh guru IPA mendapatkan 4,68 dengan kriteria sangat baik (SB). Penilaian kelayakan *e-komik* oleh teman sejawat diperoleh 4,54 dengan kriteria sangat baik (SB). Hasil respon peserta didik pada uji keterbacaan terhadap *E-Komik* diperoleh nilai rata-rata sebesar 91% dengan kriteria sangat baik (SB). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *E-Komik* Berbasis *Heyzine flipbook* pada Materi Sistem Pencernaan bagi peserta didik Kelas VIII SMP layak digunakan dalam pembelajaran IPA Kelas VIII SMP.¹⁷

e. Penelitian dilakukan oleh Hajar Ismail (2023) dengan judul

“Pengembangan *E-Modul* Berbasis Aplikasi Canva Dan *Heyzine* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 03 Palopo”. Penelitian ini menggunakan menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*), dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMPN 03 Palopo tahun ajaran 2022/2023. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar analisis, lembar validasi, angket praktikalitas, tes hasil belajar. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *e-modul* pendidikan agama Islam dari segi kevalidan telah

¹⁷ Rahayu Kismawati, Tias Ernawati, dan Puji Hariati Winingsih, “Pengembangan E-Komik Berbasis Heyzine Flipbook Pada Materi Sistem Pencernaan Bagi Peserta Didik Kelas VIII SMP,” *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan* 6, no. 3 (18 November 2022): 359.

memenuhi kriteria valid dengan perolehan skor 84,21% oleh ahli media, 95% oleh ahli materi dan 81,81% oleh ahli bahasa. Memenuhi kriteria praktis dengan perolehan skor 98% oleh pendidik dan 91% oleh peserta didik. *E-modul* berbasis aplikasi canva dan *heyzine* juga efektif digunakan dalam pembelajaran karena telah diperoleh ketuntasan klasikal 93% tes uraian dan 87% tes pilihan ganda. Dengan demikian *e-modul* pendidikan agama Islam berbasis aplikasi canva dan *heyzine* pada materi pengamalan salat sunnah layak digunakan dalam proses pembelajaran.¹⁸

Tabel 2.1

Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Moh Fauzi Jamiludin	Pengembangan <i>E-Modul</i> Matematika Berbantuan <i>Software</i> Canva dan <i>Heyzine</i> Pada Materi Statistika di SMK Al-Imam Jember	<ol style="list-style-type: none"> Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Heyzine</i> Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) 	<ol style="list-style-type: none"> Subjek penelitian berfokus pada siswa SMK Mengembangkan <i>E-Modul</i> Matematika Menggunakan model penelitian model plomp Berfokus pada pembelajaran statistika 	<ol style="list-style-type: none"> Subjek berfokus pada peserta didik kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi Mengembangkan media pembelajaran interaktif <i>flipbook</i> Berfokus pada pembelajaran IPA Daur Hidup Hewan Model penelitian model ADDIE
2.	Nazwa Rachmani	Pengembangan <i>E-book</i>	<ol style="list-style-type: none"> Mengembangkan media 	<ol style="list-style-type: none"> Subjek penelitian siswa kelas V 	<ol style="list-style-type: none"> Subjek berfokus pada peserta

¹⁸ Hajar Ismail, "Pengembangan *E-Modul* Berbasis Aplikasi Canva Dan *Heyzine* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 03 Palopo", (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2023), xx, <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/7890/1/HAJAR%20ISMAIL.pdf>.

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
	Qouri dan Zulherman	Berbantuan <i>Heyzine</i> pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar	<p>pembelajaran berbasis <i>Heyzine</i></p> <p>2. Berfokus pada mata pelajaran IPA</p> <p>3. Menggunakan metode penelitian <i>Reseach and Development</i> (R&D)</p> <p>4. Model penelitian yang digunakan model ADDIE</p>	<p>SDN Tengah 01 dan SDN Curug 5</p> <p>2. Mengembangkan media <i>E-Book</i></p> <p>3. Berfokus pada materi sistem pencernaan manusia</p>	<p>didik kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi</p> <p>2. Mengembangkan media pembelajaran interaktif <i>flipbook</i></p> <p>3. Berfokus pada pembelajaran IPA materi Daur Hidup Hewan</p> <p>4. Model penelitian yang digunakan model ADDIE</p>
3.	Emilda Farkhiatul Manzil, Sukamti dan M. Anas Thohir	Pengembangan <i>E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook</i> Berbasis <i>Scientific</i> Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar	<p>1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>Heyzine</i></p> <p>2. Berfokus pada mata pelajaran IPA</p> <p>3. Menggunakan metode penelitian <i>Reseach and Development</i> (R&D)</p> <p>4. Model penelitian yang digunakan model ADDIE</p>	<p>1. Subjek penelitian siswa kelas V SDN Bareng 5 Malang</p> <p>2. Mengembangkan <i>E-modul</i> interaktif</p> <p>3. Berfokus pada materi siklus Air</p>	<p>1. Subjek berfokus pada peserta didik kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi</p> <p>2. Mengembangkan media pembelajaran interaktif <i>flipbook</i></p> <p>3. Berfokus pada pembelajaran IPA materi Daur Hidup Hewan</p> <p>4. Model penelitian yang digunakan model ADDIE</p>
4.	Rahayu Kismawati, Tias Ernawati, dan Puji Hariati Winingsih	Pengembangan <i>E-Komik</i> Berbasis <i>Heyzine Flipbook</i> pada Materi Sistem Pencernaan	<p>1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>Heyzine</i></p> <p>2. Berfokus pada mata pelajaran IPA</p>	<p>1. Subjek penelitian siswa kelas VIII SMP 4 Negeri Gamping</p> <p>2. Mengembangkan <i>E-komik</i></p> <p>3. Menggunakan model</p>	<p>1. Subjek berfokus pada peserta didik kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi</p> <p>2. Mengembangkan</p>

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
		bagi Peserta Didik Kelas VIII SMP	3. Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D)	pengembangan penelitian 4D	n media pembelajaran interaktif <i>flipbook</i> 3. Berfokus pada pembelajaran IPA materi Daur Hidup Hewan 4. Model penelitian yang digunakan model ADDIE
5.	Hajar Ismail	Pengembangan <i>E-Modul</i> Berbasis Aplikasi Canva Dan <i>Heyzine</i> Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 03 Palopo	1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>Heyzine</i> 2. Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) 3. Model penelitian yang digunakan model ADDIE	1. Subjek penelitian siswa kelas VIII SMPN 3 Palopo 2. Mengembangkan <i>E-komik</i> 3. Berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam	1. Subjek berfokus pada peserta didik kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi 2. Mengembangkan media pembelajaran interaktif <i>flipbook</i> 3. Berfokus pada pembelajaran IPA materi Daur Hidup Hewan 4. Model penelitian yang digunakan model ADDIE

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas maka penelitian yang akan diteliti pada saat ini lebih berfokus pada pembelajaran IPA materi Daur Hidup Hewan kelas IV menggunakan media pembelajaran interaktif *Flipbook* berbasis *Heyzine*.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran menurut pendapat Smaldino, Russel, Heinich, & Molenda dalam buku Andi Kristanto merupakan bentuk jamak dari medium yakni alat komunikasi. Media diperoleh dari bahasa latin medium (antara), istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi antara sumber dan penerima.¹⁹ Menurut Gegne dan Briggs di dalam buku Wanda Wibawanto media didefinisikan sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang untuk belajar dalam bentuk fisik yang dapat menyajikan pesan.²⁰

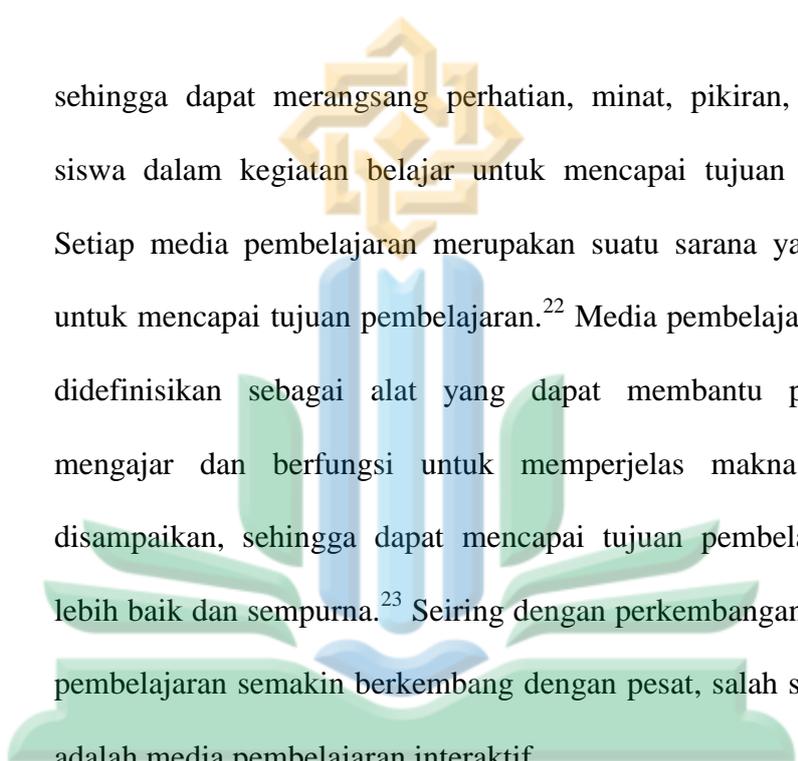
Adapun pendapat lain mengenai media menurut Gerlach dan Ely dalam buku Nizwardi Jalmur mengemukakan bahwa media merupakan manusia, materi dan kejadian yang dapat membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, teman sebaya, buku, lingkungan sekolah dan lingkungan luar sekolah bagi seorang siswa itu merupakan media.²¹

Media pembelajaran secara umum adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran),

¹⁹ Kristanto, *Media Pembelajaran*, 4.

²⁰ Wanda Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017), 5.

²¹ Nizwardi Jalmur, *Media dan Sumber Pembelajaran* (Kencana, 2016), 2–3.



sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.²² Media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.²³ Seiring dengan perkembangan zaman media pembelajaran semakin berkembang dengan pesat, salah satu bentuknya adalah media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif adalah sebuah media berisi materi pembelajaran yang dalam penggunaannya terdapat interaksi antara pengguna dan media, sehingga sangat efektif dalam proses pembelajaran karena dapat menghilangkan rasa jenuh peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat juga membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami materi akibat ketertarikan peserta didik tersebut terhadap media pembelajaran interaktif.²⁴ Media pembelajaran interaktif adalah multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi penyampaian informasi secara interaktif kepada penggunanya, sistem penyampaian pembelajaran yang menyajikan video rekaman dengan pengendalian

²² Kristanto, *Media Pembelajaran*, 6.

²³ Nurdyansyah Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Umsida Press, 2019), 46, <https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-71-3>.

²⁴ Gunawan, et al., *Media Pembelajaran Interaktif Sederhana Untuk MI/SD* (Yogyakarta : Penerbit K-Media, 2022), 1.

komputer kepada peserta didik yang tidak hanya mendengar dan melihat saja, tetapi juga memberikan respon yang aktif.²⁵ Hal ini juga selaras dengan pendapat Hamdan yang mengemukakan bahwa media pembelajaran interaktif sangat berguna untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.²⁶

Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa media pembelajaran interaktif adalah sarana untuk menyampaikan pesan terhadap peserta didik melalui video, gambar, maupun suara yang berisi materi, namun peserta didik yang tidak hanya mendengar dan melihat saja, tetapi juga memberikan respon yang aktif, sehingga hal tersebut sangat efektif dalam proses pembelajaran dikarenakan dapat mengatasi rasa jenuh peserta didik dalam proses pembelajaran.

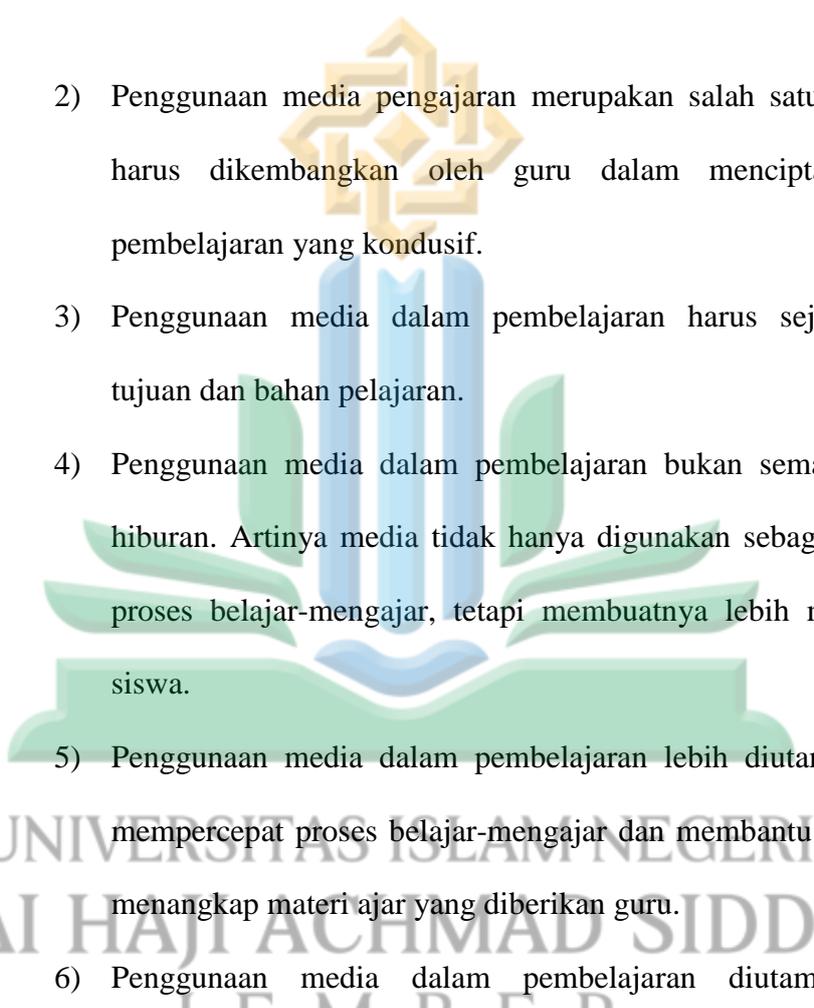
b. Fungsi Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran memiliki peran dan fungsi yang sangat besar dan dapat memberikan pengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan. Berikut fungsi media pembelajaran menurut Sudjana dalam Ade dan Fikri :

- 1) Penggunaan media dalam pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar-mengajar yang efektif.

²⁵ Ni Made Sistha Cahyani dan Ni Wayan Suniasih, "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 1 (10 April 2022): 3, <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45203>.

²⁶ Batubara, *Media Pembelajaran MI/SD*, 158.

- 
- 2) Penggunaan media pengajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh guru dalam menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif.
 - 3) Penggunaan media dalam pembelajaran harus sejalan dengan tujuan dan bahan pelajaran.
 - 4) Penggunaan media dalam pembelajaran bukan semata-mata alat hiburan. Artinya media tidak hanya digunakan sebagai pelengkap proses belajar-mengajar, tetapi membuatnya lebih menarik bagi siswa.
 - 5) Penggunaan media dalam pembelajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar-mengajar dan membantu siswa dalam menangkap materi ajar yang diberikan guru.
 - 6) Penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk mempertinggi hasil belajar-mengajar.²⁷

Nizwardi Jalinus dan Ambiyar dalam bukunya menyatakan bahwa terdapat beberapa fungsi media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sadiman dkk, yaitu :

- 1) Memperjelas penyajian pesan.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra misalnya objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, *slide*, dan sebagainya peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat video, foto, dan film.

²⁷ Fikri Hasnul dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2018), 13.

- 3) Meningkatkan kegairahan untuk belajar memungkinkan siswa untuk belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya dan mengatasi sikap pasif siswa.
- 4) Memberikan rangsangan yang sama dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran.²⁸

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran memiliki banyak fungsi dan manfaat baik itu untuk guru maupun peserta didik dengan adanya media pembelajaran ini maka proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran memiliki 3 unsur pokok yakni suara, visual, dan gerak. Disamping itu juga jenis-jenis media secara umum dapat dibagi menjadi 4, yaitu :

- a) Media visual, media visual adalah media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.
- b) Media audio, media audio adalah media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya:

²⁸ Jalmur, *Media dan Sumber Pembelajaran*, 6.

suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, dan kaset suara, atau CD dan sebagainya.

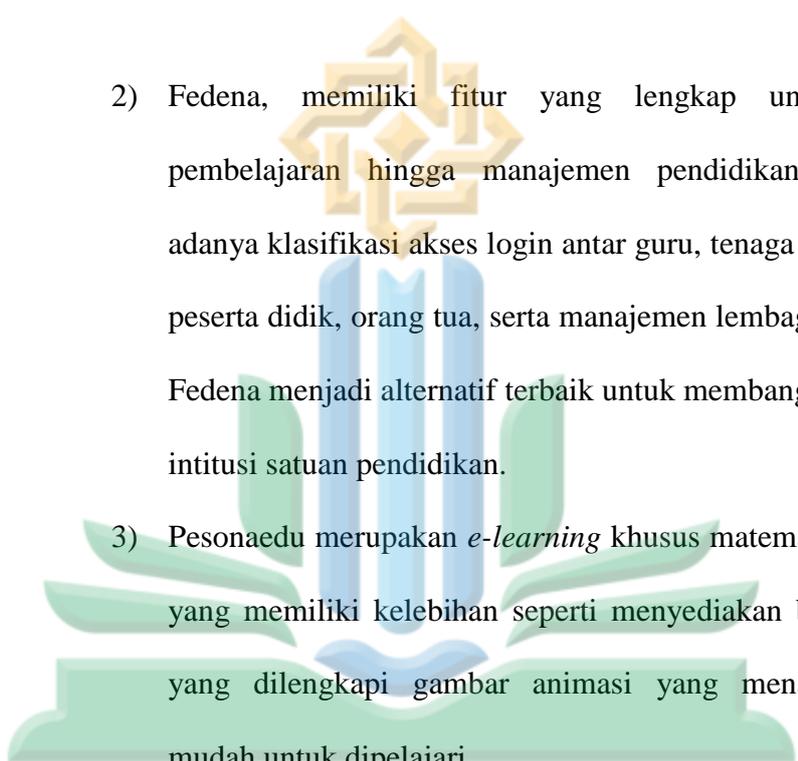
- c) Media audio visual, media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi dan media yang sekarang menjamur, yaitu VCD.
- d) Multimedia, multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada,

termasuk pembelajaran jarak jauh.²⁹

Pada zaman sekarang teknologi di dunia semakin berkembang dengan pesat, media pembelajaran juga berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi yang canggih, sehingga mudah sekali untuk mendapatkan media pembelajaran interaktif. Terdapat 4 jenis media pembelajaran interaktif yang dapat ditemukan di internet, yaitu :

- a) Multimedia pembelajaran berbasis *e-learning* seperti,
 - 1) moodle yakni salah satu *E-learning* berbasis PHP dan MySQL yang memiliki fitur jadwal pembelajaran, program quiz, dan presentasi hasil karya. Moodle juga mempunyai modul interaksi peserta didik dengan guru yaitu *chatforum*, *workshop* atau *survey*.

²⁹ Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar* (Sleman: Deepublish, 2018), 10.



2) Fedena, memiliki fitur yang lengkap untuk kegiatan pembelajaran hingga manajemen pendidikan di sekolah, adanya klasifikasi akses login antar guru, tenaga kependidikan, peserta didik, orang tua, serta manajemen lembaga pendidikan. Fedena menjadi alternatif terbaik untuk membangun *e-learning* intitusi satuan pendidikan.

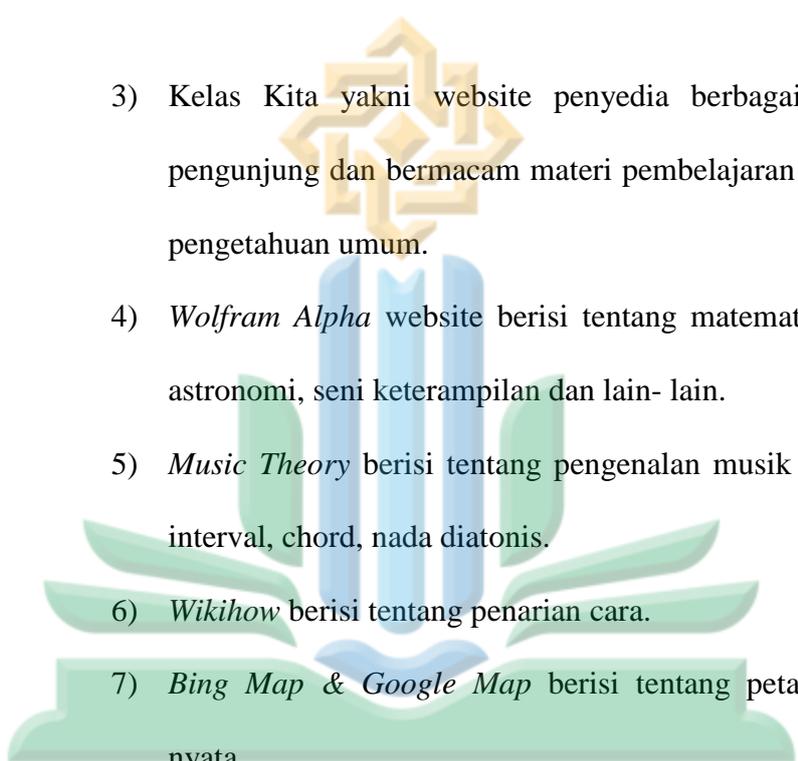
3) Pesonaedu merupakan *e-learning* khusus matematika dan IPA, yang memiliki kelebihan seperti menyediakan banyak materi yang dilengkapi gambar animasi yang menarik sehingga mudah untuk dipelajari.

4) Fisikanet merupakan *e-learning* khusus pelajaran fisika yang didalamnya tersedia materi, latihan soal, sejarah, dan ruang diskusi seputar mencari penyelesaian tentang pelajaran fisika.

b) Media pembelajaran website pendidikan situs belajar *online* seperti;

1) *Zenius Education* yakni situs pembelajaran *online* yang menyajikan ragam materi pembelajaran dari tingkat SD sampai SMA, tersedia dalam Bahasa Indonesia.

2) Wikipedia adalah website pendidikan terbesar di dunia yang menyajikan berbagai ulasan materi tentang makna kata, penjabaran sains, sejarah, biografi, profil dan lainnya.

- 
- 3) Kelas Kita yakni website penyedia berbagai kursus bagi pengunjung dan bermacam materi pembelajaran hingga materi pengetahuan umum.
- 4) *Wolfram Alpha* website berisi tentang matematika, statistika, astronomi, seni keterampilan dan lain- lain.
- 5) *Music Theory* berisi tentang pengenalan musik dasar, riitmis, interval, chord, nada diatonis.
- 6) *Wikihow* berisi tentang penarian cara.
- 7) *Bing Map & Google Map* berisi tentang peta dunia secara nyata.
- 8) *Bing Search & Google Seacrh* merupakan situs pencarian terpopuler di dunia.
- 9) *Bing Translator* situs penerjemah berbagai bahasa.
- 10) *Microsoft Photosynth* adalah situs untuk menjelajahi bangunan dan tempat wisata terbaik dari berbagai belahan dunia melalui media visual 3 dimensi.
- 11) *Wordwide Telescope* adalah situs visualisasi nyata tentang astronomi.
- 12) *Heyzine* adalah media berbasis website untuk membuat *e-book*. Dengan menggunakan heyzine, e-book yang dibuat bisa ditambahkan video, gambar, grafik, suara, dan link, sehingga *e-book* yang dibuat dapat terlihat lebih menarik.

- c) Media interaktif berbasis *software* seperti,
- 1) Prezi yakni *software* untuk membuat presentasi pembelajaran yang berbasis frame-frame tersusun dalam sebuah canvas tanpa batas.
 - 2) *Flypaper* merupakan *software* menggabungkan gambar, video, flash, animasi gambar bergerak, hingga game.
 - 3) *Macromedia Flash Profesional* adalah *software* pembuatan vector plus animasi gambar bergerak dan efek menarik.
 - 4) *Windows movie maker* adalah *software* bawaan microsoft untuk pembuatan video slide sampai editing video.
 - 5) *Microsoft Power Point* yakni *software* paling populer dalam pembuatan presentasi dan sangat mudah dioperasikan.
 - 6) *GoAnimate* adalah *software* video tampilan tangan menulis.
- d) Media belajar interaktif berbasis aplikasi android seperti :
1. Kelas Kita adalah kelas online yang di dalamnya terdapat materi yang diberikan secara bertahap.
 2. Ruang Guru berisi materi, dan dapat konsultasi melalui chat dan video call.
 3. *Quipper* merupakan aplikasi belajar yang biasanya digunakan untuk latihan soal.
 4. *Star Chart* berisi tentang astronomi dan tata surya.³⁰

³⁰ Gunawan et al., *Media Pembelajaran Interaktif Sederhana Untuk MI/SD*, 3–10.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran interaktif terdapat 4 jenis yakni, multimedia pembelajaran berbasis *e-learning*, media pembelajaran website pendidikan situs belajar *online*, media interaktif berbasis *software*, dan media belajar interaktif berbasis aplikasi android.

2. *Flipbook*

a. Pengertian *Flipbook*

Flipbook merupakan media pembelajaran yang di dalamnya dapat menyajikan materi berupa teks, gambar, suara, video yang dirancang semenarik mungkin untuk meningkatkan pemahaman dan meningkatkan keantusiasan peserta didik dalam pembelajaran.

Sejalan dengan pengertian menurut Oktaviani & Arini dalam buku Rini, et al menjelaskan bahwa *Flipbook* merupakan media pembelajaran yang disusun secara sistematis berisi materi yang berupa teks, obyek, maupun suara yang kemudian disajikan dalam format digital yang didalamnya mempunyai unsur multimedia sehingga membuat pengguna lebih interaktif dengan media.³¹

Menurut Dhony Firmansyah *Flipbook* adalah salah satu bentuk publikasi yang berwujud buku digital. Disebut dengan *flipbook*, karena tampilan dokumen digitalnya mirip dengan buku secara fisik yang bisa di bolak-balik halamannya. Tampilan *flipbook* biasanya

³¹ Rini Septiyaningsih dkk., *Media Pembelajaran Menunjang Kemampuan Belajar Peserta Didik SD* (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023), 17.

diikuti dengan *sound effect* halaman kertas sehingga halaman kertas yang dibalik tampak realistis.³²

Adapun pengertian *Flipbook* menurut Syamsuri, et al dalam bukunya menjelaskan bahwa *Flipbook* itu sendiri merupakan *e-book* yang memiliki perbedaan dengan format *e-book* lainnya, *flipbook* dapat memungkinkan pembaca buku terlihat secara nyata. *Flipbook* ini sebagai perangkat lunak yang dibentuk untuk mengkonversi file PDF ke halaman bolak balik publikasi digital. Yang mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti halnya sebuah buku elektronik. Selain itu *flipbook* ini tampilan medianya variatif, seperti hanya *teks*,

gambar, suara, serta video untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.³³

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa *Flipbook* merupakan sebuah buku digital yang dapat memungkinkan para pembacanya terlihat secara nyata karena tampilan dokumen digitalnya mirip dengan buku secara fisik yang bisa di bolak-balik halamannya. *Flipbook* juga menyajikan teks, gambar, suara, serta video yang dirancang semenarik mungkin untuk meningkatkan antusiasme peserta didik dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

³² Dhony Firmansyah, *Amazing Slide Document: Menyusun Dokumen Cetak & Digital dengan PowerPoint* (Sidoarjo: Kreasi Presentasi, 2021), 64.

³³ Syamsuri et al., *Media Pembelajaran Berbasis Digital*, 196.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Flipbook*

Media pembelajaran *Flipbook* memiliki kelebihan dan kekurangan, adapun kelebihan pada media pembelajaran *flipbook* ini diantaranya :

- 1) Penampilan media ini dianggap menarik karena adanya efek flip dan seperti layaknya sebuah buku sungguhan namun bisa dibuka secara mandiri oleh peserta didik melalui *smartphone*.
- 2) Dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, serta dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian khususnya untuk peserta didik.
- 3) Pada *flipbook* terdapat link yang terhubung ke video tentang penjelasan materi yang akan disampaikan supaya peserta didik lebih memahami materi.
- 4) *Flipbook* dapat dibuat mengikuti langkah-langkah yang telah ada sehingga tampilan *flipbook* dapat dimasukkan soal-soal berbasis pemecahan masalah.
- 5) Pembuatan *flipbook* mudah dan murah harganya.
- 6) *Flipbook* dapat disebarluaskan dengan mudah tanpa harus menginstal program terlebih dahulu.

Adapun kekurangan pada media pembelajaran *flipbook* ini yaitu penggunaannya hanya dapat dilakukan di sekolah yang memiliki fasilitas memadai serta keterampilan guru dalam bidang TIK.³⁴

³⁴ Syamsuri et al., *Media Pembelajaran Berbasis Digital*, 197.

Sejalan dengan pendapat diatas menurut Amilatul Masrifah, et al dalam bukunya mengungkapkan kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *flipbook* adalah sebagai berikut :

- a) Dapat menghilangkan kebosanan peserta didik karena media yang digunakan lebih bervariasi.
- b) Sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri.
- c) Siswa tidak jenuh membaca materi daur hidup hewan ini meskipun dalam bentuk buku karena adanya media *flipbook* ini.
- d) Media *flipbook* dapat digunakan *offline* maupun *online*.
- e) Dapat di gunakan android, iPad, iPhone, dan desktop.

Kekurangan media pembelajaran *flipbook* adalah sebagai berikut :

- a. Memerlukan perencanaan yang matang dan waktu yang lama dalam memodifikasi media.
- b. Pembuatan cukup sulit apabila kurang ahli dalam bidang tersebut.³⁵

Berdasarkan uraian diatas amaka dapat disimpulkan *flipbook* memiliki banyak kelebihan yang beragam yang dapat mendukung proses pembelajaran serta meningkatkan efektifitas dalam kegiatan pembelajaran. Di samping itu *flipbook* juga memiliki kekurangan seperti waktu pembuatan yang cukup lama.

³⁵ Amilatul Masrifah et al., *Media Interaktif Pembelajaran IPAS* (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023), 40–41.

3. *Heyzine*

a. Pengertian *Heyzine*

Menurut pendapat Abror, et al dalam Manzil, et al menyatakan bahwa *heyzine* adalah adalah *website online converter PDF ke flipbook* gratis dengan memberikan efek buku elektronik yang dapat dibuka di setiap halaman layaknya sebuah buku. *Flipbook* tidak hanya berupa kata-kata atau gambar saja yang terkadang membuat siswa bosan dan kesulitan dalam memahaminya. Namun terdapat beberapa elemen menarik seperti video, lagu, audio, animasi, atau grafik bergerak yang dapat diintegrasikan di dalam *flipbook*.³⁶

Sejalan dengan pendapat Erawati, Purwati dan Saraswati menjelaskan bahwa aplikasi *heyzine* merupakan aplikasi berbasis *website* untuk membuat *e-book*. Media yang dihasilkan dari aplikasi *heyzine* ini berupa *flipbook* dalam format HTML, yang bisa diakses melalui android, tablet dan PC. Dengan menggunakan *heyzine*, *e-book* yang dibuat bisa ditambahkan video, gambar, suara dan tautan. Sehingga *e-book* yang dibuat terlihat lebih menarik.³⁷

Pendapat lain mengatakan bahwa *heyzine flipbook* merupakan suatu perangkat (*software*) yang hampir serupa dengan *flipbook maker*. Aplikasi ini disajikan berupa lembar-lembar digital layaknya buku cetak yang didalamnya terdapat unsur multimedia

³⁶ Manzil, Sukamti, dan Thohir, "Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar," 113.

³⁷ Erawati, Ni Kadek, dan I Dewa Ayu Putri, "Pengembangan E-Modul Logika Matematika Dengan Heyzine Untuk Menunjang Pembelajaran DI SMK," 72.

berupa animasi, link, video, gambar dan tombol interaktif sehingga penggunaannya lebih mudah dan efisien.³⁸

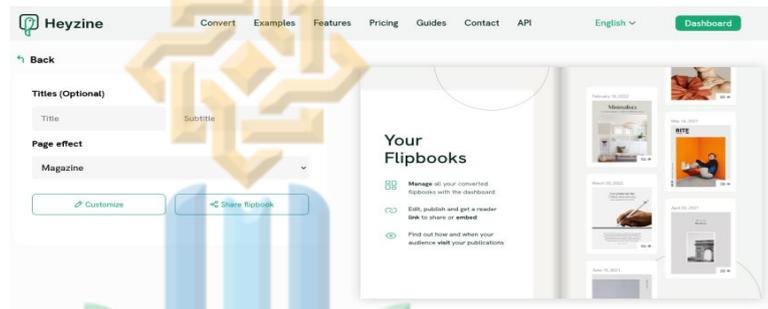
Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *heyzine* adalah media berbasis *website online converter* PDF ke *flipbook* gratis dengan memberikan efek buku elektronik yang dapat dibuka di setiap halaman layaknya sebuah buku. Heyzine juga menyajikan media berbagai kombinasi antar teks, animasi, audio dan video yang dapat membuat peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran.

b. Pengoperasian *Heyzine*

Secara umum, cara mengoperasikan *website* seperti *Heyzine* biasanya melibatkan langkah-langkah berikut:

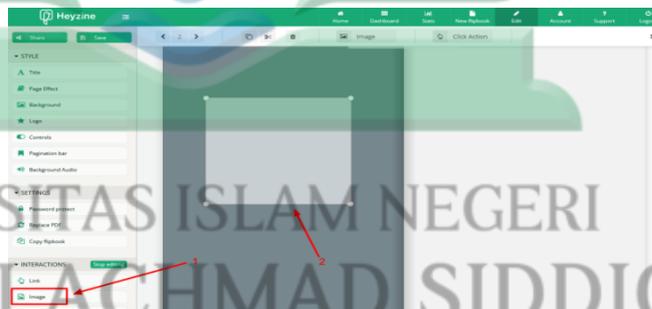
- 1) Mendaftar dan masuk : membuat akun atau masuk dengan akun jika sudah memiliki.
- 2) Siapkan file PDF yang akan digunakan untuk membuat *flipbook* interaktif
- 3) Unggah file PDF ke *heyzine*, Setelah beberapa detik atau menit tergantung pada ukuran file, klik tombol *customize* untuk mulai menambahkan interaksi.

³⁸ Ismail, "Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Canva Dan Heyzine Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 03 Palopo," 29–30.



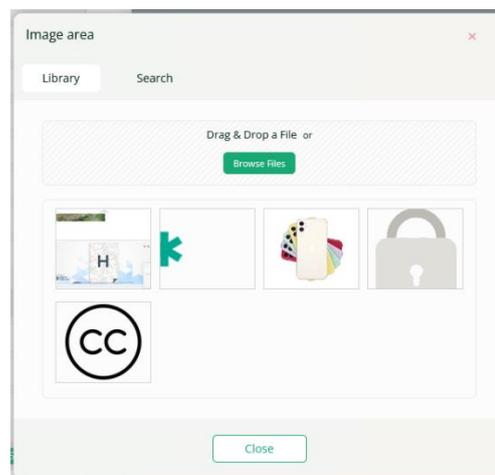
Gambar 2.1
Tampilan Tombol *Customize* Pada *Heyzine*

- 4) Apabila ingin menambahkan gambar dengan link ke halaman lain,
 Klik tombol *Image* di menu sebelah kiri dan pilih area PDF:



Gambar 2.2
Tampilan Tombol *Image* Pada *Heyzine*
Unggah gambar dengan tombol telusuri atau pilih yang sudah

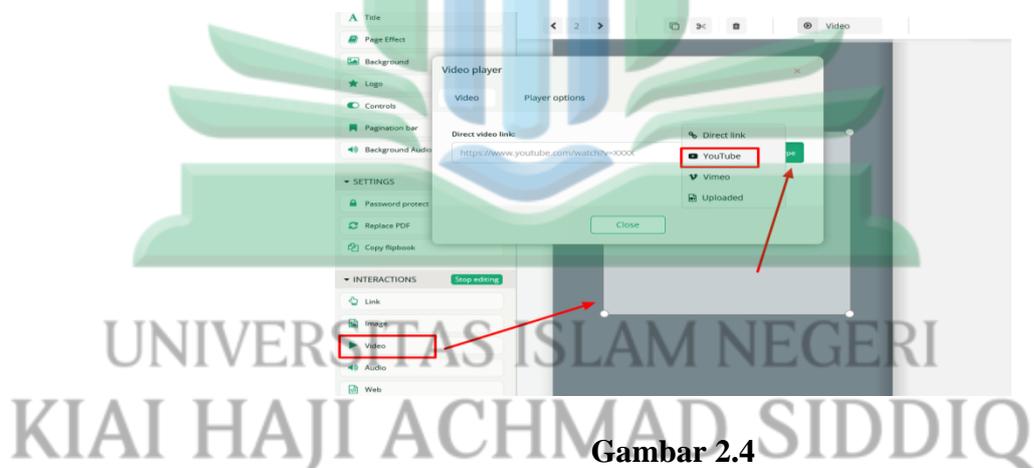
ada :



Gambar 2.3
Tampilan Pemilihan *Image*

Kita dapat mengubahnya kapan saja dengan mengklik mode edit, memilih gambar yang ingin kita ubah, dan dengan mengklik tombol *Image* pada toolbar.

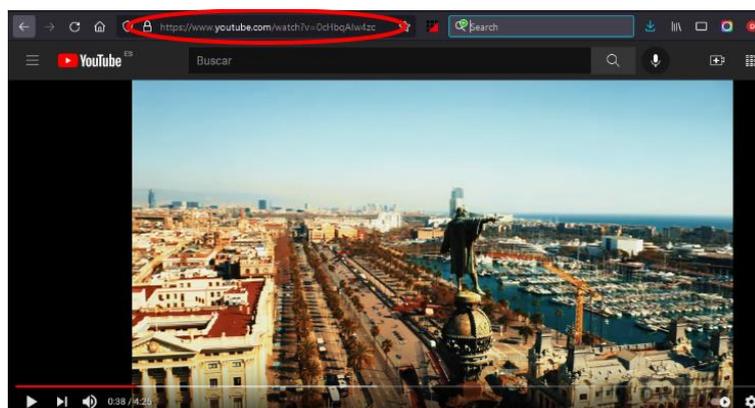
- 5) Apabila ingin menambahkan video youtube, pertama, kita harus memilih opsi video dari menu samping, menentukan area publikasi tempat kami akan menampilkannya, dan memilih penyedia video.



Gambar 2.4

Tampilan Tombol Penambahan Video

Lalu kita perlu pergi ke *youtube*, mencari video yang akan disematkan, menyalin tautan dari bilah alamat *browser*, dan menempelkannya ke editor.



Gambar 2.5

Tampilan Link Pada Youtube

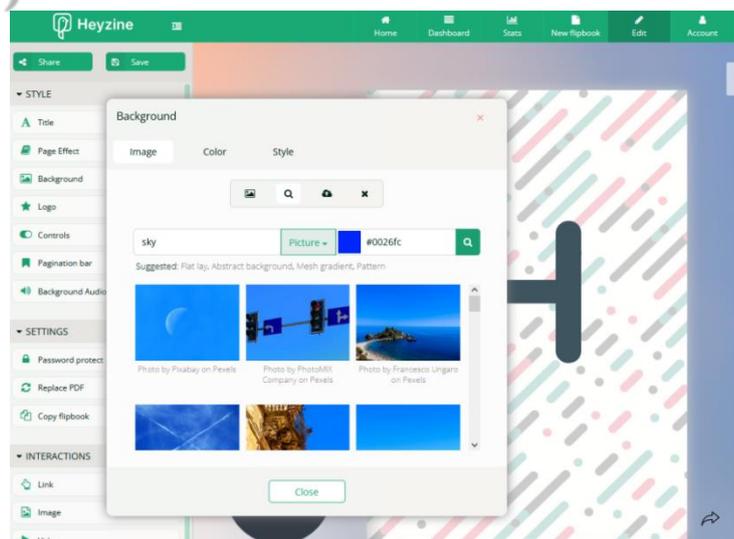
Pemutaran juga dapat disesuaikan tergantung pada jenis videonya. Misalnya, kita dapat membuat video diputar otomatis, dan membisukannya jika suara video tidak penting, atau kita sudah memiliki musik latar.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Gambar 2.6
Tampilan Pemutaran Video

6) Sesuaikan *flipbook*



Gambar 2.7
Tampilan Penyesuaian Background Flipbook

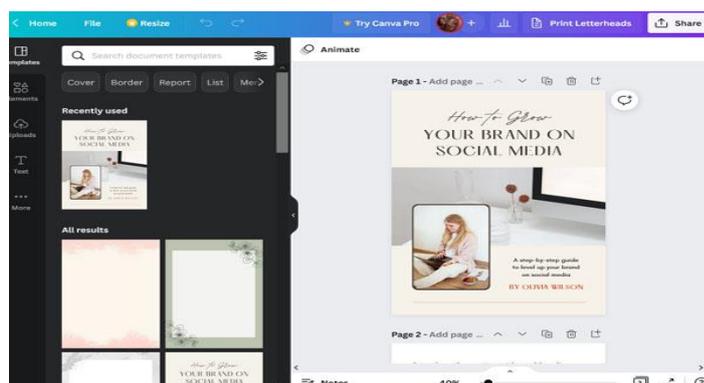
Dari editor, dapat menambahkan tautan, gambar, video, audio, dan interaksi lain yang membuka banyak kemungkinan.

- 7) Ketika Anda memiliki *flipbook* dengan presentasi dan gaya yang bagus, inilah saatnya untuk membagikannya. Anda harus mengatur judul dan subjudul dokumen jika Anda belum melakukannya, ini adalah teks yang akan muncul saat membagikan tautan di *Twitter*, *Facebook*, *LinkedIn*, *WhatsApp*, dan jejaring sosial lainnya.
- 8) Sekarang klik tombol "Bagikan", salin tautannya dan kirimkan!
- 9) Jika Anda ingin membagikannya pada layanan yang mendukung Html, Anda bisa mendapatkan thumbnail gambar, kode QR untuk

disalin atau dicetak.³⁹

Adapun cara pembuatan *heyzine flipbook* dengan berbantuan aplikasi *Canva* dapat dilakukan dengan beberapa cara :

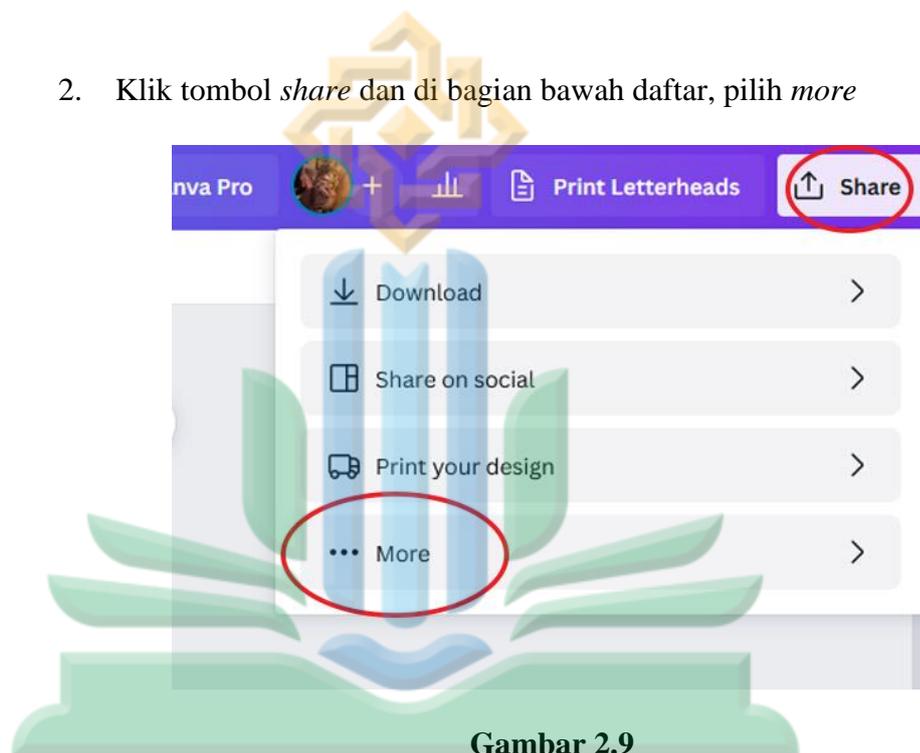
1. Buat desain Canva baru atau buka proyek yang sudah ada yang memiliki lebih dari satu halaman



Gambar 2.8
Tampilan Desain Canva

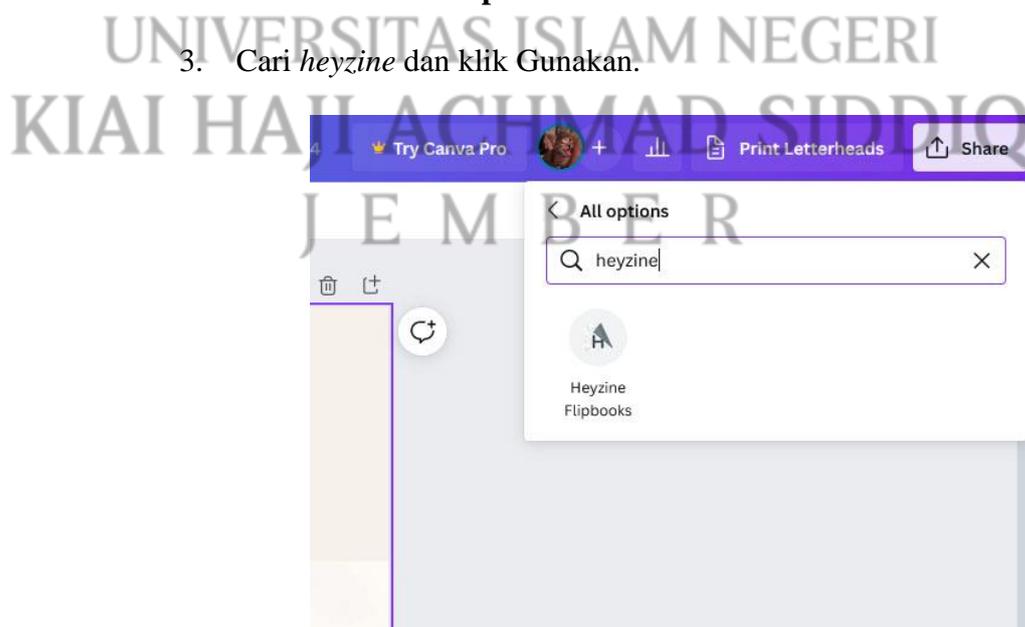
³⁹ "Create and share your first PDF flipbook in 4 easy steps," Heyzine, 3 Juni 2021, <https://heyzine.com/how-to/create-your-first-flipbook-in-4-easy-steps/>.

2. Klik tombol *share* dan di bagian bawah daftar, pilih *more*



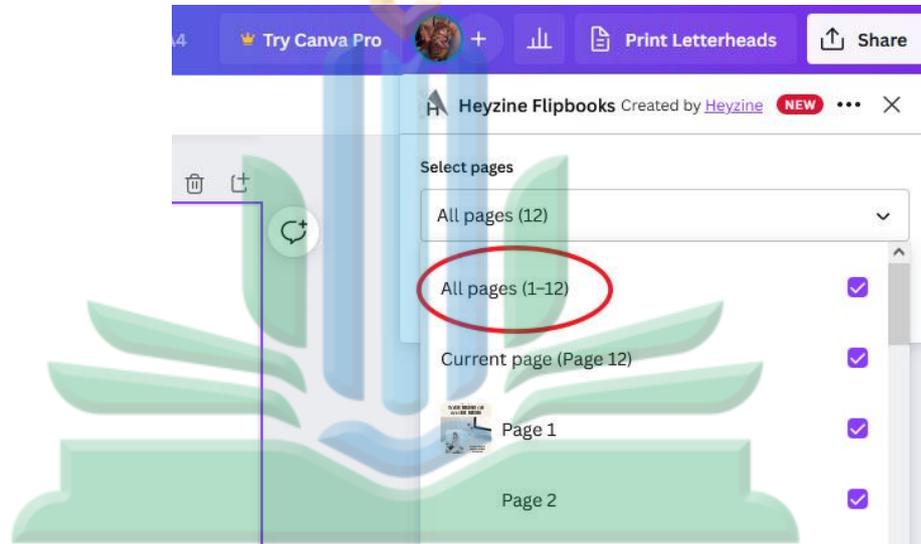
Gambar 2.9
Tampilan Tombol *Share* Pada Canva

3. Cari *heyzine* dan klik Gunakan.



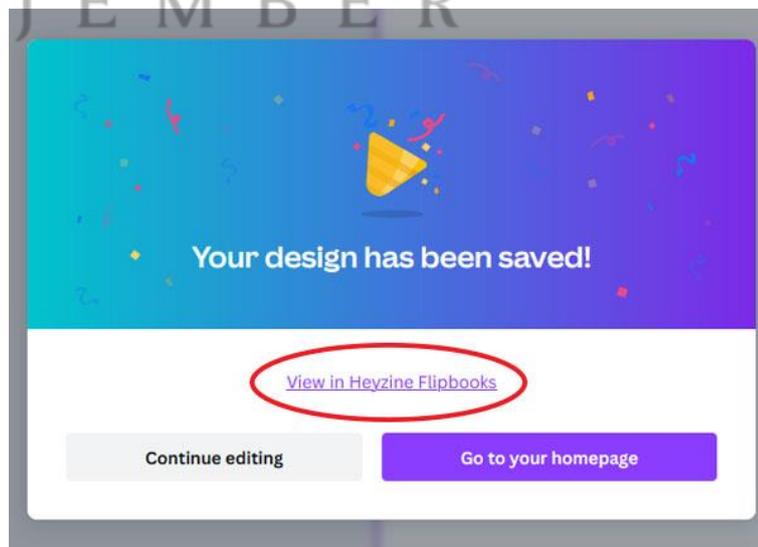
Gambar 2.10
Tampilan Pemilihan *Heyzine*

4. Pastikan telah memilih semua halaman dan bukan hanya sepuluh halaman pertama.



Gambar 2.11
Tampilan Pemilihan Halaman

5. Klik simpan dan setelah beberapa detik "View in heyzine flipbooks"



Gambar 2.12
Tampilan View in heyzine flipbooks Pada Canva

6. Selesai! Anda memiliki *flipbook* Canva yang siap untuk mulai berbagi.⁴⁰



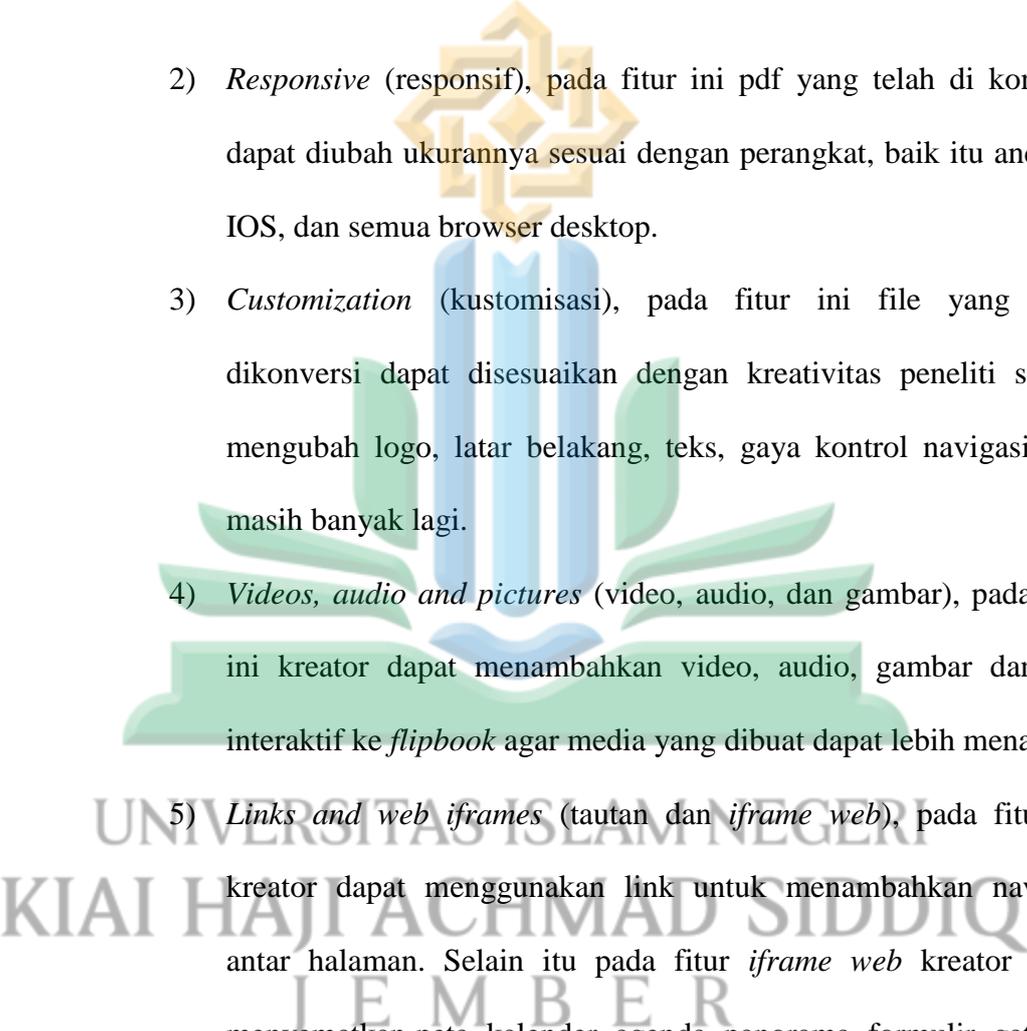
Gambar 2.13
Tampilan *Flipbook* Canva Pada *Heyzine*

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa cara pengoperasian *heyzine* dapat dilakukan dengan banyak cara, yakni dengan langsung membuat pada website *heyzine* sendiri atau bisa dengan berbantuan pdf maupun aplikasi Canva yang nanti dapat dibagikan pada para pembaca.

c. Area Kerja *Heyzine*

- 1) *Page turn effects* (efek pergantian halaman), pada fitur ini terdapat lima jenis efek halaman balik yang berbeda seperti majalah *flipbook*, buku, presentasi slider, alur sampul, dan flip satu halaman. Selain itu fitur ini juga mendukung *flipbook* kanan ke kiri.

⁴⁰ "Buku lipat Canva," diakses 25 November 2023, <https://heyzine.com/feature/canva-flipbook>.

- 
- 2) *Responsive* (responsif), pada fitur ini pdf yang telah di konversi dapat diubah ukurannya sesuai dengan perangkat, baik itu android, IOS, dan semua browser desktop.
 - 3) *Customization* (kustomisasi), pada fitur ini file yang telah dikonversi dapat disesuaikan dengan kreativitas peneliti seperti mengubah logo, latar belakang, teks, gaya kontrol navigasi, dan masih banyak lagi.
 - 4) *Videos, audio and pictures* (video, audio, dan gambar), pada fitur ini kreator dapat menambahkan video, audio, gambar dan gift interaktif ke *flipbook* agar media yang dibuat dapat lebih menarik.
 - 5) *Links and web iframes* (tautan dan *iframe web*), pada fitur ini kreator dapat menggunakan link untuk menambahkan navigasi antar halaman. Selain itu pada fitur *iframe web* kreator dapat menyematkan peta, kalender, agenda, panorama, formulir, gateway pembayaran, atau segala jenis konten *web*.
 - 6) *Share* (membagikan), pada fitur ini *flipbook* yang selesai dibuat dapat ditautkan atau dibagikan secara langsung di berbagai jejaring sosial termasuk whatsapp dan lainnya.
 - 7) *Flipbook statistics* (statistik *flipbook*), pengguna *heyzine* dapat melihat siapa saja yang mengunjungi tautan, serta halaman *flipbook* yang menurut pengunjung menarik.

- 8) *Download offline flipbook* (unduh buku flip *offline*), pengguna dapat mengunduh *flipbook* HTML untuk dilihat secara *offline* atau menyimpannya sendiri di situs web pribadi.
- 9) *Free* (gratis), file yang telah dikonversi ke flipbook tidak membutuhkan biaya, selain itu pembaca tidak akan terhalangi dengan konten iklan yang mengganggu.⁴¹

Berdasarkan penjelasan tersebut, area kerja pada *heyzine* ini terdapat banyak fitur yang dapat memudahkan kreator dalam menciptakan suatu media pembelajaran interaktif yang menarik bagi peserta didik dan meningkatkan proses pembelajaran.

4. Pembelajaran IPA

a. Pengertian Pembelajaran IPA SD

Istilah Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA dikenal juga dengan istilah *sains*. Kata *sains* ini berasal dari bahasa Latin yaitu *scientia* yang berarti "saya tahu". Dalam bahasa Inggris, kata *sains* berasal dari kata *science* yang berarti pengetahuan. *Science* kemudian berkembang menjadi *social science* yang dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan ilmu pengetahuan sosial (IPS) dan *natural science* yang dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan ilmu pengetahuan alam (IPA).⁴²

Menurut Atep Sujana Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. Para ahli

⁴¹ Cara Mudah Membuat Ebook Interaktif dengan Heyzine Flipbook Langsung Online, 2023, <https://www.youtube.com/watch?v=S64c2e5LO54>.

⁴² Hisbullah dan Nurhayati Selvi, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar* (Makassar: Penerbit Aksara TIMUR, 2018), 1.

pendidikan dan pembelajaran IPA menyatakan bahwa pembelajaran IPA semestinya melibatkan peserta didik dalam berbagai ranah diantaranya, kognitif, psikomotorik, dan afektif. Hal tersebut dikuatkan dalam kurikulum IPA yang mengharuskan bahwa pembelajaran IPA di sekolah melibatkan peserta didik dalam penyelidikan yang berorientasi inkuiri, dengan interaksi antara peserta didik dan guru. Peserta didik dalam pembelajaran IPA harus berperan aktif tidak terpusat pada guru.⁴³

Pendapat lain menurut Pudjadi dalam Ulam Ayunda dan Vidya mengemukakan bahwa pembelajaran IPA merupakan cabang ilmu pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA diartikan dengan pengetahuan yang sistematis dan disusun dengan menghubungkan gejala-gejala alam yang bersifat kebendaan dan didasarkan pada hasil pengamatan.⁴⁴

Ilmu Pengetahuan Alam memiliki 3 komponen utama, diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Proses: yaitu prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah, yang terdiri dari pengamatan, komunikasi dan inferensi atau menemukan hasil akhir.
 - 2) Produk ilmiah : yaitu berupa fakta, prinsip, teori dan hukum.
- Batang tubuh IPA berisi tiga dimensi pengetahuan, yaitu pengetahuan faktual (fakta), pengetahuan konseptual (konsep),

⁴³ Sujana, *Dasar-Dasar IPA*, 2.

⁴⁴ Ulam Ayunda dan Ananta Vidya, *Desain Pembelajaran IPA* (Yogyakarta: Ananta Vidya, 2022), 1.

pengetahuan prosedural (prinsip, hukum, hipotesis, teori dan model).

- 3) Sikap: sikap yang didasari seorang ilmuwan selama proses mendapatkan suatu pengetahuan, sikap tersebut terdiri dari rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar bersifat open minded. Selain rasa ingin tahu, sikap ilmiah lain yang dikembangkan adalah sikap yang senantiasa hati-hati, jujur dan teliti.⁴⁵

Adapun ruang lingkup pemahaman materi konsep pada pembelajaran IPA di SD yakni sebagai berikut :

- a) Makhluk hidup dan proses kehidupannya, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.
- b) Benda atau materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas.
- c) Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana.
- d) Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.
- e) Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat merupakan penerapan konsep sains dan saling keterkaitannya dengan

⁴⁵ Farida Nur Kumala, *Pembelajaran IPA SD* (Malang: Penerbit Ediiide Infografika, 2016), 6–7.

lingkungan, teknologi, dan masyarakat melalui pembuatan suatu karya teknologi sederhana termasuk merancang dan membuat.⁴⁶

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat dipahami bahwa Pembelajaran IPA adalah suatu transformasi ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan cakupan beberapa unsur antara fakta, proses, dan produk. Pembelajaran IPA ini diharapkan dapat tercapai dan berkembang aspek keterampilan proses peserta didik dan sikap ilmiah. Pembelajaran IPA sangat penting bagi peserta didik karena merupakan mata pelajaran yang berhubungan dengan lingkungan alam sekitar yang kelak akan menjadi bekal peserta didik.

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

⁴⁶ Dea Mustika, *Model-Model Pembelajaran IPA SD dan Aplikasinya* (Sumatra Barat: CV. Mitra Cendekia Media, 2022), 24.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif *Flipbook* berbasis *Heyzine* pada pembelajaran IPA kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi berupa metode penelitian dan pengembangan atau seringkali disebut *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* / R&D) berfungsi untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan suatu produk supaya layak digunakan oleh guru maupun peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.⁴⁷

1. Model Penelitian dan Pengembangan

Adapun model dalam penelitian ini yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analysis* (analisa), *Design* (desain/perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).⁴⁸ Menurut Sezer dalam buku Yugi dan Sugiyanti menjelaskan bahwa model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu sama lainnya dengan berkoordinasi sesuai fase yang ada.⁴⁹

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2015), 297.

⁴⁸ Anindya Fajarini dan Depict Pristine Adi, *Pengembangan Bahan Ajar IPS* (Sleman: Komojoyo Press, 2021), 27.

⁴⁹ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori & Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 29.

Pengembangan produk yang dikembangkan oleh peneliti sangat sesuai dengan tahapan model ADDIE, karena disetiap tahapannya terdapat evaluasi dalam proses yang nantinya akan memudahkan peneliti dalam pengembangan produk.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Dalam model pengembangan ADDIE ini terdapat 5 langkah, adapun langkah-langkah dalam model pengembangan ADDIE sebagai berikut:⁵⁰

1. Analisis (*Analysis*)

Analisis ini merupakan tahap awal dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap analisa ini peneliti melakukan observasi dan wawancara mengenai analisis kebutuhan, analisis materi pembelajaran, dan menganalisis karakteristik peserta didik kelas IV di MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi.

1) Analisis Kebutuhan

- a. Menganalisis keadaan media pembelajaran
- b. Menganalisis ketersediaan media pembelajaran

2) Analisis Materi

- a. Mengkaji kompetensi dasar
- b. Merumuskan indikator-indikator pencapaian pembelajaran

3) Analisis Karakteristik Peserta Didik

- a. Menganalisis karakteristik peserta didik

⁵⁰ Eny Winaryati et al., *Cercular Model Of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)* (Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021), 23.

- b. Menganalisis daya serap peserta didik

2. Perancangan (*Design*)

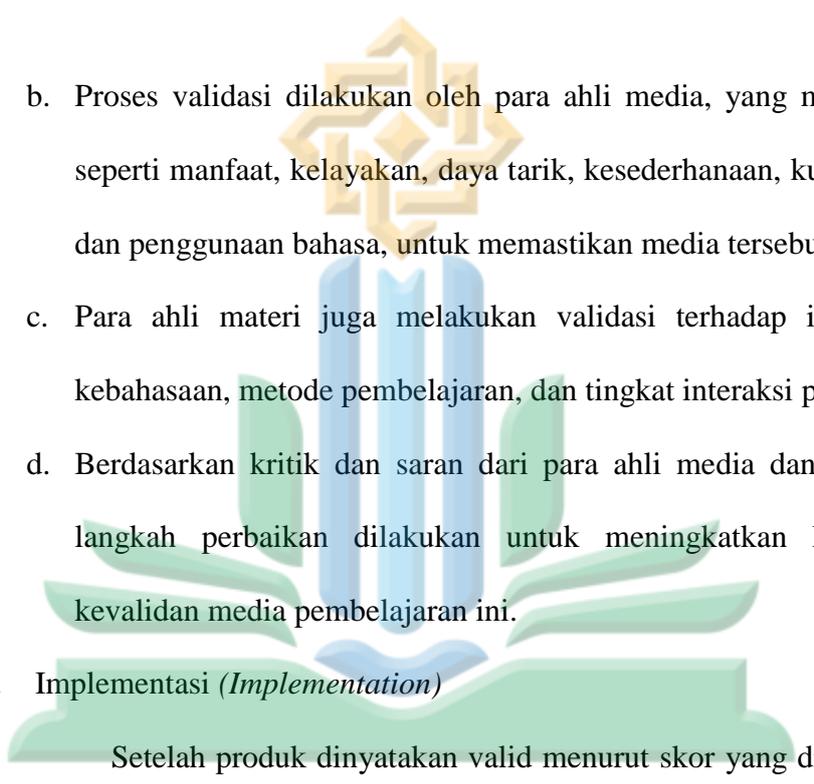
Pada tahap desain dan perancangan ini yaitu merancang desain produk yang menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta merancang materi pembelajaran. Adapun kegiatan yang dilakukan peneliti dalam proses perancangan ini, antara lain :

- 1) Merancang materi pembelajaran
 - a. Mengembangkan dan memilih materi tentang daur hidup hewan
 - b. Menentukan indikator pencapaian kompetensi dasar dalam materi daur hidup hewan
- 2) Merancang desain media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine*
 - a. Mendesain media pembelajaran dengan *flipbook* berbasis *heyzine*
 - b. Mencari bahan untuk merancang media pembelajaran (gambar, teks, animasi, dan video)
 - c. Merancang media pembelajaran dengan semenarik mungkin dan penuh warna.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan proses mewujudkan produk yang telah didesain menjadi kenyataan. Adapun kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan peneliti dalam tahap ini antara lain :

- a. Pengembangan *flipbook* interaktif untuk media pembelajaran yang berbasis platform *Heyzine*.

- 
- b. Proses validasi dilakukan oleh para ahli media, yang menilai aspek seperti manfaat, kelayakan, daya tarik, kesederhanaan, kualitas visual, dan penggunaan bahasa, untuk memastikan media tersebut efektif.
 - c. Para ahli materi juga melakukan validasi terhadap isi, tampilan, kebahasaan, metode pembelajaran, dan tingkat interaksi peserta didik.
 - d. Berdasarkan kritik dan saran dari para ahli media dan ahli materi, langkah perbaikan dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan kevalidan media pembelajaran ini.

4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah produk dinyatakan valid menurut skor yang diperoleh oleh validator, maka tahap selanjutnya yakni tahap uji coba atau implementasi.

Implementasi merupakan tahap keempat dalam model pengembangan ADDIE. Implementasi dalam menggunakan produk diterapkan dengan kondisi sesungguhnya pada proses pembelajaran yang nyata. Pada tahap ini peneliti melakukan penerapan media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine* pada pembelajaran IPA di kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi pada tahap ini merupakan tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Tahap ini merupakan proses melihat keberhasilan media yang telah dikembangkan sesuai dengan tujuan pengembangan atau tidak. Jika dalam pengimplementasian produk ditemukan adanya kekurangan produk maka perlu diperbaiki dan

disempurnakan kembali, namun jika tidak ada maka produk yang telah dikembangkan telah layak untuk digunakan. Kelebihan dan kekurangan dapat dijadikan sebagai tolak ukur dalam revisi produk.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mencapai kriteria produk pembelajaran berbasis penggabungan yang digunakan sebagai dasar dalam menetapkan suatu kelayakan produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Pada tahap ini, dilakukan uji coba terhadap produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan yang berupa *flipbook* berbasis *heyzine*. Uji coba ini bertujuan untuk apakah produk telah memenuhi tujuan pembelajaran.

D. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk ini dirancang untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan, dengan memperhatikan aspek materi, kualitas media, serta kriteria penilaiannya. Pengujian dalam penelitian ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk menguji kelayakan produk yang telah dibuat peneliti. Uji kelayakan dilakukan dengan mempresentasikan media beserta angket penilaian yang diisi oleh ahli media dan materi. Validasi dari para ahli bertujuan untuk mengetahui tingkatan kelayakan media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine*. Hasil uji kelayakan tersebut menjadi salah satu upaya peneliti dalam melakukan revisi produk. Adapun bagian-bagian dari penelitian akan disampaikan sebagai berikut.

1. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine* ini, yaitu meliputi ahli media, ahli materi, guru kelas IV, dan peserta didik kelas IV MI Islamiyah Pengatigan.

a. Ahli media adalah seseorang yang ahli dan paham dalam media pembelajaran dan pengembangannya. Ahli media pada penelitian ini adalah dosen yang paham terkait pengembangan media pembelajaran yakni Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Kiai Achmad Siddiq Jember.

b. Ahli materi dipilih dari dosen yang memiliki pemahaman yang baik berkaitan materi seputar IPA. Ahli materi pada penelitian ini adalah dosen yang paham terkait pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yakni Ibu Rosita Fitrah Dewi, S.Pd., M.Si. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

c. Ahli bahasa yakni Ibu Masti'ah, S.Pd sebagai guru kelas IV dan guru mata pelajaran IPA MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi. Dalam hal ini guru berperan sebagai pemberi nilai terkait kebahasaan yang digunakan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran *flipbook* berbasis *heyzine*.

d. Subjek utama dalam penelitian dan pengembangan ini yakni seluruh peserta didik dari kelas IV di MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi. Peserta didik disini berperan untuk memberikan respon

terkait penerapan media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine*.

2. Jenis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini ada dua bagian, yaitu diantaranya :

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa angka dari hasil uji coba untuk mengukur kevalidan produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine*. Data kuantitatif diperoleh dari skor validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan respon peserta didik.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif berupa saran dan komentar dari validator terkait produk pengembangan media yang menjadi acuan perbaikan produk media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine*. Data ini juga berupa hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti yang disajikan dalam bentuk deskriptif.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena

untuk mencapai tujuan tertentu. Peneliti melakukan proses observasi di MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi secara non-sistematis dengan tidak menggunakan instrumen pengamatan, melainkan dengan melihat langsung kegiatan guna menganalisis media pembelajaran.

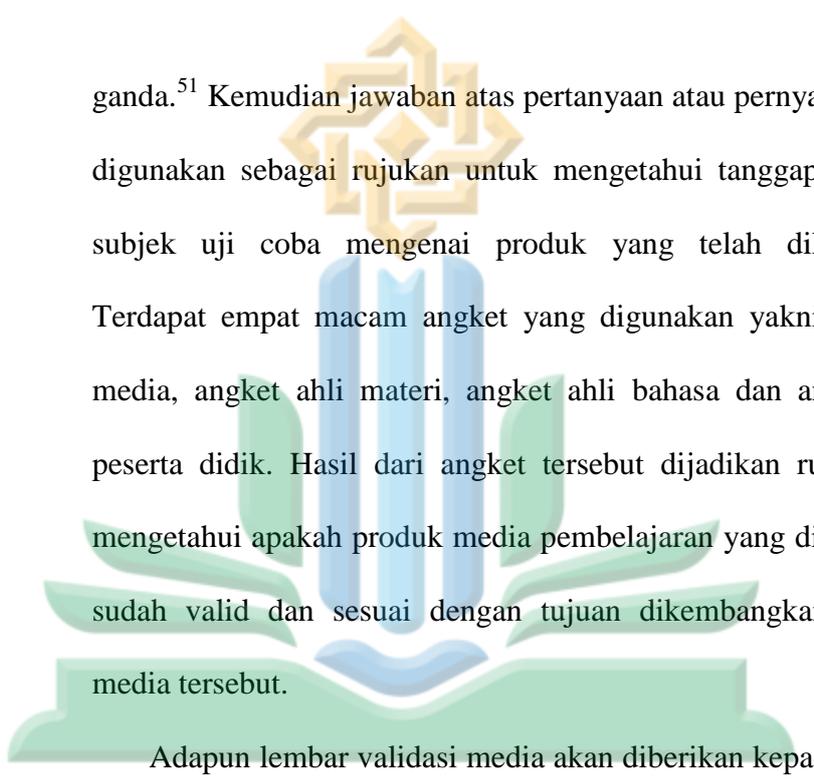
b. Wawancara

Wawancara dilaksanakan untuk memperoleh data tentang penggunaan media, kebutuhan peserta didik, jumlah sarana dan prasarana, materi tentang daur hidup hewan, dan jumlah peserta didik. Data hasil wawancara diolah dan dianalisis secara deskriptif,

dan diuraikan secara sistematis guna menjawab permasalahan peneliti dan keberhasilan produk yang digunakan. Wawancara tersebut dilakukan terhadap Ibu Masti'ah S.Pd selaku guru kelas IV dan guru mata pelajaran IPA MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi.

c. Angket

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini juga menggunakan angket. Angket merupakan instrumen pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyajikan pertanyaan atau pernyataan. Angket penilaian para ahli dan juga respon peserta didik menggunakan skala likert. Sesuai dengan pendapat Sugiyono bahwa skala likert dapat dibuat dalam bentuk *checklist* ataupun pilihan



ganda.⁵¹ Kemudian jawaban atas pertanyaan atau pernyataan tersebut digunakan sebagai rujukan untuk mengetahui tanggapan dari para subjek uji coba mengenai produk yang telah dikembangkan. Terdapat empat macam angket yang digunakan yakni angket ahli media, angket ahli materi, angket ahli bahasa dan angket respon peserta didik. Hasil dari angket tersebut dijadikan rujukan untuk mengetahui apakah produk media pembelajaran yang dikembangkan sudah valid dan sesuai dengan tujuan dikembangkannya produk media tersebut.

Adapun lembar validasi media akan diberikan kepada dosen ahli media untuk menguji kevalidan, kualitas dan pertimbangan revisi media pembelajaran *flipbook* berbasis *heyzine* yang telah dibuat oleh peneliti. Untuk lembar validasi materi diberikan kepada dosen ahli materi IPA. Instrumen ini digunakan sebagai bahan untuk menguji kelayakan materi pembelajaran yang dibuat oleh peneliti yakni materi daur hidup hewan. Dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dan ketepatan materi. Lembar validasi ahli bahasa diberikan kepada guru kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi khususnya guru kelas IV. Dengan tujuan untuk mendapatkan masukan dari pengembangan terhadap kevalidan media dan kesesuaian materi. Dan lembar respon peserta didik diberikan kepada peserta didik kelas IV MI Islamiyah Pengatigan

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 93.

Kabupaten Banyuwangi. dengan tujuan untuk mengetahui respon peserta didik dalam penerapan media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine*.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang telah dilakukan. Dokumentasi pada penelitian ini digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan selama proses uji coba media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine* di kelas IV pada pembelajaran IPA materi daur hidup hewan MI Islamiyah Pongat Kabupaten Banyuwangi.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini berhubungan dengan proses dan menyusun hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memenuhi aspek kevalidan suatu produk media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine*. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif.

a. Analisis Data Kuantitatif

Analisis kevalidan data pada penelitian ini dilakukan melalui angket penilaian yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, guru pendidikan IPA dan angket respon peserta didik. Angket berisi beberapa indikator yang berisi cakupan kebutuhan pada analisis media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine*.

b. Analisis Data Validasi Ahli

Analisis data validasi ahli bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran yang telah dikembangkan Data yang digunakan untuk mengetahui validasi para ahli menggunakan skala likert. Setelah para validator memberikan hasil penilaiannya, maka hasil penilaian dari para validator akan dianalisis dan dihitung dengan menggunakan rumus. Adapun rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan :

V = Validitas

TSe = Total skor empirik (yang dicapai)

TSh = Total skor maksimal⁵²

Hasil penilaian rata-rata kevalidan produk digolongkan berdasarkan penilaian dari kriteria kevalidan sebagai berikut.⁵³

Tabel 3.1
Presentase Kevalidan

Presentase	Kriteria Kevalidan
81 – 100%	Sangat Valid
61 – 80%	Valid
41 – 60 %	Kurang Valid
21 – 40%	Tidak Valid
0 – 20 %	Sangat Tidak Valid

⁵² Sa'dun, Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2022), 82.

⁵³ Akbar, 83.

c. Analisis Data Angket Respon Peserta Didik

Untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik maka peneliti menggunakan instrumen angket. Angket diberikan ketika pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine*. Angket yang sudah diisi peserta didik dianalisis dan dipresentasikan menggunakan rumus sebagai berikut.⁵⁴

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

f = skor yang dicapai

n = skor maksimum

Hasil penilaian rata-rata kevalidan produk digolongkan berdasarkan angket respon peserta didik sebagai berikut.⁵⁵

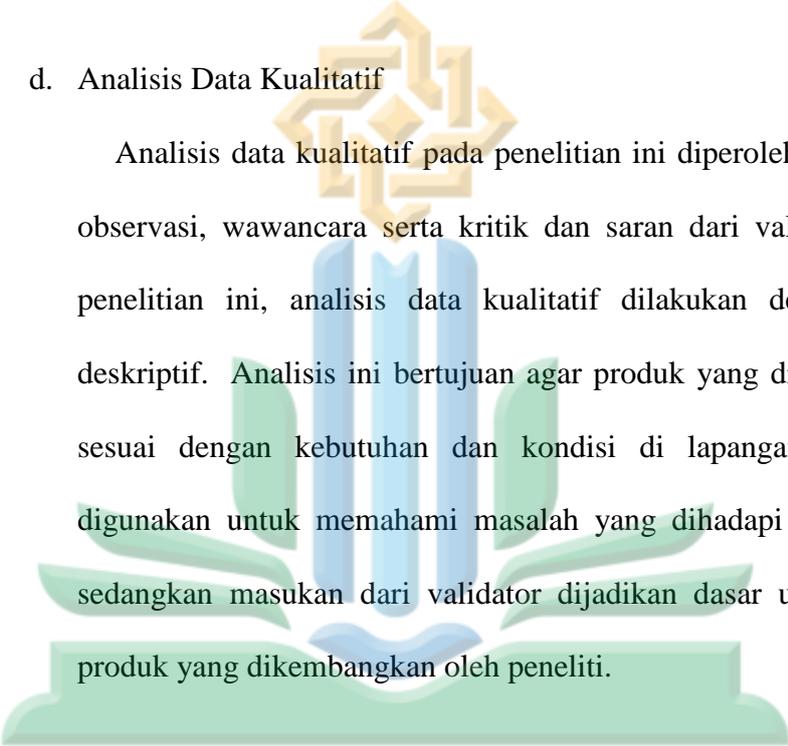
Tabel 3.2

Presentase Angket Respon Peserta Didik

Presentase	Kriteria
85 – 100 %	Sangat Praktis
65 – 84%	Praktis
45 – 64%	Kurang Praktis
< 44 %	Sangat tidak Praktis

⁵⁴ Adam Malik, *Pengantar Statistika Pendidikan* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 88, <https://digilib.uinsgd.ac.id/21828/1/buku%20statistika%20pendidikan.pdf>.

⁵⁵ Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, 81.



d. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif pada penelitian ini diperoleh melalui hasil observasi, wawancara serta kritik dan saran dari validator. Dalam penelitian ini, analisis data kualitatif dilakukan dengan metode deskriptif. Analisis ini bertujuan agar produk yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan dan kondisi di lapangan. Hasil data digunakan untuk memahami masalah yang dihadapi peserta didik, sedangkan masukan dari validator dijadikan dasar untuk merevisi produk yang dikembangkan oleh peneliti.

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



BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Media pembelajaran interaktif *Flipbook* berbasis *Heyzine* dikembangkan menggunakan model ADDIE. Dalam model ini terdapat 5 tahap yaitu Analisa (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Hasil pengembangan media ini dijelaskan secara spesifik sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Analisis ini merupakan tahap awal dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap analisa ini peneliti melakukan observasi dan wawancara mengenai analisis kebutuhan, analisis materi pembelajaran, dan menganalisis karakteristik peserta didik kelas IV di MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi.

1) Analisis Kebutuhan

a) Menganalisis keadaan media pembelajaran

Analisis keadaan media pembelajaran dilakukan melalui wawancara dan observasi di MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi. Diperoleh data bahwa media pembelajaran yang digunakan masih bersifat pasif dan tidak interaktif, hanya memanfaatkan gambar serta lingkungan sekitar. Akibatnya, peserta didik hanya mendengar dan melihat tanpa adanya daya tarik yang cukup untuk belajar. Hal ini terjadi karena guru

memiliki keterbatasan dalam mengoperasikan dan memanfaatkan teknologi, sehingga fasilitas yang ada belum digunakan secara maksimal.

b) Menganalisis ketersediaan media pembelajaran

Dengan melakukan analisis ketersediaan media pembelajaran di MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi. Dalam proses pembelajaran berlangsung media yang digunakan berupa buku bacaan, benda dan gambar yang konkret namun masih belum interaktif.

2) Analisis Materi Pembelajaran

a) Mengkaji kompetensi dasar

Mengkaji kompetensi dasar sangat penting untuk memastikan materi yang diajarkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan melakukan analisis ini dapat diketahui bahwa dalam merumuskan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) serta indikator pencapaian kompetensi yang terdapat pada materi IPA pada kelas IV tema 6 (Cita-citaku) sub tema 1 (Aku dan Cita-citaku) selanjutnya menyesuaikan karakteristik serta kebutuhan peserta didik yang merujuk pada kurikulum berlaku.

b) Merumuskan indikator-indikator pencapaian pembelajaran

Adapun dalam merumuskan indikator pencapaian pembelajaran di MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten

Banyuwangi dapat diketahui bahwa harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai, indikator yang dirumuskan juga harus relevan dengan materi yang diajarkan dan menyesuaikan kemampuan peserta didik. Indikator pencapaian pembelajaran dalam pembelajaran IPA kelas IV materi daur hidup hewan yakni :

- a. Membandingkan siklus hidup berbagai makhluk hidup dan mengaitkannya dengan upaya pelestarian.
- b. Menguraikan siklus hidup makhluk hidup serta kaitannya dengan pelestarian.
- c. Menentukan skema siklus hidup makhluk hidup di lingkungan sekitar

3) Analisis Karakteristik Peserta Didik

a) Menganalisis karakteristik peserta didik

Dengan melakukan analisis karakteristik peserta didik terutama kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi diperoleh data bahwa peserta didik kelas IV memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal-hal baru dan konkret. Mereka cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran yang visual dan interaktif, seperti video, gambar, atau simulasi, dibandingkan media yang pasif seperti teks saja. memudahkan peneliti dalam penentuan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan peserta didik.

b) Menganalisis daya serap peserta didik

Analisis daya serap peserta didik juga dilakukan peneliti di MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa peserta didik kurang fokus dalam pembelajaran, dengan beberapa di antaranya lebih suka ngobrol atau bermain sendiri. Oleh karena itu, peneliti mengidentifikasi perlunya media pembelajaran yang menarik dan interaktif, terutama dalam konteks pembelajaran IPA, untuk menciptakan suasana belajar yang aktif. Tujuannya adalah meningkatkan keaktifan dan minat peserta didik agar mereka tidak merasa bosan.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan desain produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan pengembangan proses kegiatan belajar. Tahap selanjutnya, peneliti menyesuaikan bentuk media, strategi pembelajaran, dan perangkat pendukung, dengan memperhatikan sumber daya yang dapat meningkatkan efisiensi dan daya tarik pembelajaran. Peneliti mendesain media dengan memperhatikan aspek desain, isi materi, dan bahasa. Adapun kegiatan yang dilakukan peneliti dalam proses perancangan ini, antara lain :

a. Merancang materi pembelajaran

Sebelum membuat media, peneliti hendaknya menentukan terlebih dahulu terkait materi apa yang digunakan untuk pengaplikasian

produk. Sehubungan dengan permasalahan diatas maka peneliti memilih dan mengembangkan materi pada kelas IV tema 6 (Cita-Citaku) sub tema 1 (Aku dan Cita-citaku) pada pembelajaran IPA tentang “Daur Hidup Hewan”. KI-KD yang digunakan yakni KI 3 dan KI 4 sedangkan KD yang dipergunakan yakni KD 3.2 dan KD 4.2 pada kelas IV.

- b. Merancang desain media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine*

Kerangka media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine* dirancang dengan menyesuaikan materi “Daur Hidup Hewan”

pada pembelajaran IPA. Adapun tahapan dalam perancangan media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine* yakni diantaranya :

1. Menyusun dan mengembangkan materi dengan menyesuaikan pada referensi buku peserta didik yang sesuai dengan kurikulum.
2. Menyiapkan desain media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva.
3. Mencari dan mengumpulkan bahan melalui situs online yang diperlukan untuk media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine*, termasuk teks materi, gambar, animasi dan video sesuai kebutuhan pembelajaran.
4. Menyusun teks-teks yang berisi materi dengan gambar, animasi, dan video yang telah dikumpulkan sebelumnya dengan aplikasi canva.

5. Menentukan perancangan media pembelajaran dengan semenarik mungkin dan penuh warna sesuai dengan desain yang telah dirancang.
6. Jika media pembelajaran yang dirancang telah sesuai dengan desain yang telah dibuat agar media bersifat interaktif maka tahap selanjutnya desain media dari canva diubah melalui platform *online* yakni *heyzine flipbook* sehingga menjadi sebuah *flipbook* atau buku digital yang interaktif.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap ketiga dalam model

ADDIE. Pada tahap ini, peneliti mewujudkan rancangan desain *flipbook* menjadi sebuah media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPA tingkatan kelas IV sesuai dengan materi daur hidup hewan. Adapun beberapa langkah-langkah yang dilakukan diantaranya:

- 1) Pembuatan *flipbook* disesuaikan dengan desain yang telah dibuat dengan menggabungkan bahan dan materi yang telah disediakan.
- 2) Selanjutnya peneliti melakukan pengembangan *flipbook* yang telah disusun dengan mengubah desain *flipbook* melalui platform *online* yaitu *Heyzine*, agar media yang telah dibuat menjadi media interaktif.
- 3) Dalam pengoperasiannya, media tersebut dapat diakses secara online melalui link yang tersedia maupun barcode.
- 4) Proses validasi dilakukan oleh para ahli media, yang menilai aspek seperti manfaat, kelayakan, daya tarik, kesederhanaan, kualitas visual,

dan penggunaan bahasa, untuk memastikan media tersebut efektif. Validator ahli media yakni dosen yang ahli dalam pengembangan media pembelajaran yaitu Bapak Dr. Imron Fauzi, M. Pd. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

5) Ahli materi juga melakukan validasi terhadap isi, tampilan, kebahasaan, metode pembelajaran, dan tingkat interaksi peserta didik. Adapun validator ahli materi yakni dosen yang ahli terkait mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yaitu Ibu Rosita Fitrah Dewi, S.Pd., M.Si. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

6) Validasi juga dilakukan oleh ahli bahasa yakni guru MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi terhadap segi ejaan bahasa, pemilihan kalimat dan ketepatan ejaan. Adapun validator ahli bahasa yakni Ibu Masti'ah, S.Pd sebagai guru kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi.

7) Berdasarkan kritik dan saran dari para ahli media dan ahli materi, langkah perbaikan dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas media pembelajaran ini.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini peneliti melakukan uji coba produk pengembangan yang telah dinyatakan valid dalam proses mengajar. Peneliti menerapkan media pembelajaran *flipbook* berbasis *heyzine* dalam proses belajar mengajar yang berlangsung di MI Islamiyah Pengatigan

Kabupaten Banyuwangi dan sasaran implementasi produk media ini yakni peserta didik kelas IV dalam pembelajaran tematik mata pelajaran IPA materi “Daur Hidup Hewan”. Pelaksanaan penerapan media pembelajaran ini dilakukan secara tatap muka. Selanjutnya peserta didik diajak mendiskusikan materi yang telah dipelajari untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta didik terkait materi daur hidup hewan beserta pengimplemetasian produk yakni *flipbook* berbasis *heyzine*. Berikut dokumentasi kegiatan pembelajaran.



Gambar 4.1
Penerapan Media Pembelajaran Interaktif *Flipbook* Berbasis *Heyzine*

Pada gambar 4.1 diatas menunjukkan proses kegiatan pembelajaran yakni penyampaian materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine*. Materi yang disampaikan adalah materi pembelajaran IPA yakni daur hidup hewan. Setelah melakukan beberapa proses pembelajaran yang ada pada media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine*. Di akhir pembelajaran, siswa diberikan angket respon siswa. Angket respon siswa ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang telah

dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Dalam proses penelitian dan pengembangan model ADDIE tahapan paling akhir yakni evaluasi. Evaluasi ini penting untuk memastikan bahwa media tersebut efektif dan sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan. Karena evaluasi disini merupakan proses penilaian yang dilakukan untuk menentukan sejauh mana media yang telah dikembangkan berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam proses pengembangannya. Hasil dari evaluasi dimanfaatkan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna media. Apabila hasil dari evaluasi media pembelajaran belum memenuhi kebutuhan, maka revisi produk dapat dilakukan. Revisi ini dilakukan untuk memperbaiki media yang dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

B. Analisis Data

1. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif diperoleh melalui angket yang diisi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta peserta didik. Hasil dari analisis ini memberikan gambaran mengenai kevalidan dan kepraktisan produk sebagai media yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Adapun analisis data kuantitatif dalam penelitian ini mencakup analisis kevalidan produk dan analisis kepraktisan produk.

a) Analisis Kevalidan Produk

Analisis kelayakan produk dapat diketahui dengan perhitungan kuantitatif yang dianalisis dengan menggunakan rumus:

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

Data analisis kelayakan produk ini diperoleh dari hasil validasi para ahli diantaranya yaitu validator ahli media, validator ahli materi, dan ahli bahasa. Validator ahli media yakni dosen yang ahli dalam pengembangan media pembelajaran yaitu Bapak Dr. Imron Fauzi, M. Pd. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Kiai Haji Achmad

Siddiq Jember. Adapun validator yang kedua, validator ahli materi yakni dosen yang ahli terkait mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yaitu Ibu Rosita Fitrah Dewi, S.Pd., M.Si. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Ahli bahasa yakni Ibu Masti'ah, S.Pd sebagai guru kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi. Berikut perolehan dari hasil validasi yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 4.1
Data Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> menarik untuk dipelajari				✓	
2.	Desain media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> sudah sesuai dengan usia perkembangan peserta didik kelas IV SD/MI				✓	
3.	Desain warna dan gambar pada media pembelajaran <i>Flipbook</i>			✓		

	Berbasis <i>Heyzine</i> sudah menarik					
4.	Materi dan bahasa pada media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> sesuai dengan konsep				✓	
5.	Media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> mudah dioperasikan			✓		
6.	Media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> menggunakan fitur-fitur yang menarik				✓	
7.	Penyajian media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> dapat mengembangkan minat belajar peserta didik					✓
8.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> mudah dipahami			✓		
	Skor yang diperoleh			30		

$$\begin{aligned}
 V &= \frac{TSe}{TSh} \times 100\% \\
 &= \frac{30}{40} \times 100\% \\
 &= 75\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media menunjukkan skor presentase sebesar 75% yang artinya media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine* dinyatakan masuk dalam kategori valid dan layak digunakan pada pembelajaran IPA materi daur hidup hewan kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi.

Tabel 4.2
Data Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang tercantum pada media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> sudah sesuai				✓	
2.	Materi yang tercantum pada media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> sudah relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik					✓
3.	KI dan KD sudah tercakup pada materi yang ada pada media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i>	✓				
4.	Materi dan bahasa pada media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> sesuai dengan konsep				✓	
5.	Penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> ini mudah dipahami					✓
6.	Penggunaan bahasa dalam media ini mudah dipahami dan sudah sesuai dengan kaidah EYD				✓	
Skor yang diperoleh		23				

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

$$= \frac{23}{30} \times 100\%$$

$$= 76,6\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan data dari validasi ahli materi tersebut menunjukkan skor presentase sebesar 76,6% yang artinya media yang dikembangkan sudah valid dan sesuai dengan isi materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.

Tabel 4.3
Data Validasi Ahli Bahasa

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> membantu peserta didik memahami materi.					✓
2.	Desain media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> sudah sesuai dengan usia perkembangan peserta didik kelas IV SD/MI				✓	
3.	Media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> sudah sesuai dengan materi daur hidup hewan					✓
4.	Media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> mudah dioperasikan				✓	
5.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> pembelajaran lebih bermakna					✓
6.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> pembelajaran lebih aktif					✓
7.	Penyajian media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> dapat mengembangkan minat belajar peserta didik					✓
8.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> mudah dipahami				✓	
9.	Media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik					✓
Skor yang diperoleh		42				

$$\begin{aligned}
 V &= \frac{TSe}{TSh} \times 100\% \\
 &= \frac{42}{45} \times 100\% \\
 &= 93,3\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil data dari ahli bahasa memperoleh skor presentase 93,3% yang artinya produk media pembelajaran *flipbook* berbasis *heyzine* masuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan pada pembelajaran IPA materi daur hidup hewan.

b) Analisis Kepraktisan Produk

Analisis kepraktisan produk diukur menggunakan angket peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine*. Analisis angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui respon untuk peserta didik dalam penerapan media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine*. Analisis angket

respon peserta didik dapat diketahui dengan perhitungan kuantitatif

yang dianalisis menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Tabel 4.4

**Analisis Angket Respon Peserta Didik Kelas IV
MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi**

No	Nama Siswa	<i>f</i>	<i>n</i>	Skor
1.	Ahmad Suryadi Alqowi	21	24	87,5%
2.	Aini Febiyanti	22	24	91,6%
3.	Ananda Intan Apriliya	18	24	75%
4.	Aqila Nihayatul Wafiroh	22	24	91,6%
5.	Ashava Risma Ramadani	22	24	91,6%
6.	Awwabi Arja Prawira	17	24	70,8%
7.	Azzahra Lailya Alva	22	24	91,6%
8.	Dimas Hardy Pratama	15	24	62,5%
9.	Firmanda Amrina Rosyada	20	24	83,3%
10.	Firzy Nur Muhammad	16	24	66,6%
11.	Gusti Fathur Rizal Efendi	19	24	79,1%
12.	Hopiyatul Karimah	20	24	83,3
13.	Jagad Muhammad Nur Chaeri	20	24	83,3
14.	Jihan Lailatul Hikmah	22	24	91,6%

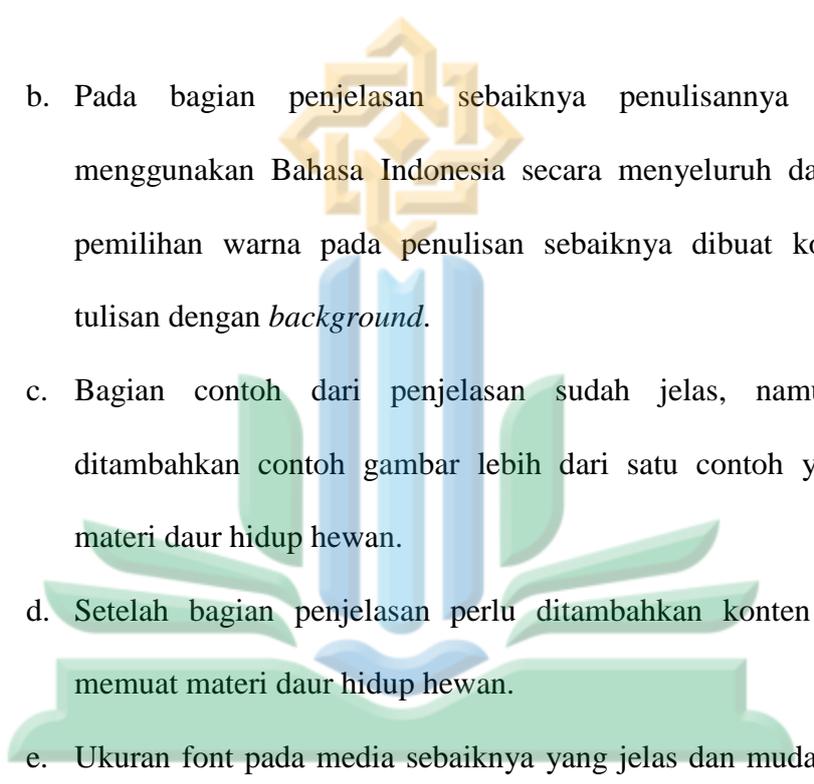
15.	Kalila Rifda Adelia	20	24	83,3%
16.	Laluna Naura	20	24	83,3%
17.	Mita Syafira	24	24	100%
18.	Mohammad Faesol	18	24	75%
19.	Mohammad Mirza Naufal	21	24	87,5%
20.	Mohammad Wafa Aliyya Pramudya	17	24	70,8%
21.	Muhammad Agus Hasani	12	24	50%
22.	Muhammad Ali Akbar	18	24	75%
23.	Muhammad Ilman Zahari	15	24	62,5%
24.	Nevada Mika Nur Azizah	19	24	79,1%
25.	Nur Qonita	22	24	91,6%
26.	Rizka Putri Azzahrah	20	24	83,3%
27.	Rizky Amaliyatus Sholehah	22	24	91,6%
28.	Roby Nur Cahyono	19	24	79,1%
29.	Senja Prasasti	23	24	95,8%
30.	Tiara Yuanita	23	24	95,8%
31.	Vamecca Amira Herwanji	21	24	87,5%
32.	Wahyu Harsono	19	24	79,1%
33.	Zahwatun Nisa	20	24	83,3%
Jumlah Skor		649	792	81,9%

Berdasarkan perhitungan data respon angket peserta didik hasil yang diperoleh secara keseluruhan mendapat skor presentase 81,9% yang artinya media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine* dinyatakan masuk dalam kategori valid dijadikan media pembelajaran dalam pembelajaran IPA di kelas IV materi daur hidup hewan.

2. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif pada penelitian ini diperoleh melalui hasil observasi, wawancara serta kritik dan saran dari validator. Dalam proses validasi produk, dari ketiga validator yakni ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Adapun saran-saran dari para validator yang diperoleh dapat disimpulkan diantaranya sebagai berikut:

- a. Materi sudah sesuai namun perlu ditambahkan KI-KD dan tujuan pembelajaran.

- 
- b. Pada bagian penjelasan sebaiknya penulisannya harus jelas menggunakan Bahasa Indonesia secara menyeluruh dan benar dan pemilihan warna pada penulisan sebaiknya dibuat kontras antara tulisan dengan *background*.
 - c. Bagian contoh dari penjelasan sudah jelas, namun perlunya ditambahkan contoh gambar lebih dari satu contoh yang memuat materi daur hidup hewan.
 - d. Setelah bagian penjelasan perlu ditambahkan konten video yang memuat materi daur hidup hewan.
 - e. Ukuran font pada media sebaiknya yang jelas dan mudah dimengerti serta mudah dibaca para peserta didik.

Data kualitatif juga diperoleh peneliti melalui observasi dan wawancara langsung dengan guru kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi yakni Ibu Masti'ah S.Pd. Adapun hasil wawancara terhadap guru kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Wawancara Guru Kelas IV MI Islamiyah Pengatigan
Kabupaten Banyuwangi

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA di kelas IV?	Biasanya, ketika proses pembelajaran berlangsung pada pembelajaran IPA terlaksana dengan baik walaupun terkadang ada beberapa peserta didik yang kurang fokus dalam pembelajaran sehingga ketika penilaian harian mereka mendapatkan hasil yang kurang.

2.	Sejauh ini apakah sekolah memfasilitasi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA dengan bantuan alat peraga atau media pembelajaran?	Iya ada namun masih kurang lengkap kalau disini hanya ada beberapa alat peraga maupun media pembelajaran seperti contoh miniatur kerangka manusia, model sistem tata surya dan proyektor.
3.	Apakah proses pembelajaran IPA selalu dilakukan di dalam kelas?	Tidak selalu di dalam kelas mbak, disini saya menyesuaikan materinya. Jika materinya membutuhkan pembelajaran di luar kelas, maka proses pembelajaran dilakukan diluar kelas seperti materi mengenal daun dan tumbuhan itu kita belajar di luar kelas.
4.	Apa yang biasanya ibu lakukan pada saat mengajar di dalam kelas dan peserta didik kurang fokus terhadap materi yang sedang ibu sampaikan?	Yang saya lakukan yaitu dengan cara memberikan arahan perlahan, terkadang juga saya memberikan permainan konsentrasi yang seru agar mereka fokus lagi.
5.	Apa saja faktor pendukung sekaligus penghambat pada saat proses pembelajaran IPA?	Ketika proses pembelajaran berlangsung bagi saya fokus dan keaktifan peserta didik merupakan salah satu faktor pendukung. Bagi saya media pembelajaran disini juga sebagai faktor pendukung. Adapun faktor penghambatnya yaitu kurangnya media pembelajaran yang menciptakan keaktifan peserta didik.
6.	Bagaimana pendapat ibu mengenai pengembangan media pembelajaran yang peneliti kembangkan?	Sangat menarik dan dapat membuat peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi, dan juga tidak membosankan karena disitu terdapat gambar maupun video yang menarik perhatian mereka.
7.	Bagaimana hasil evaluasi setelah dilakukan proses pembelajaran IPA	Ya, saya melihat anak-anak menjadi lebih semangat dan mudah dimengerti karena ada

	menggunakan media pembelajaran interaktif <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> ?	gambar dan animasi yang menarik.
8.	Apa saja saran dan masukan ibu mengenai pengembangan media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> yang peneliti lakukan?	Menurut saya itu sudah bagus dan dapat menarik perhatian anak-anak. Mungkin masukan dari saya kedepannya pastikan bahasanya sederhana supaya semua pengguna media bisa paham dengan mudah memahami.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut menunjukkan bahwa ketika proses pembelajaran IPA berlangsung dapat terlaksana dengan baik dengan penggunaan media seadanya saja. Media pembelajaran yang digunakan hanya bersifat monoton sehingga menimbulkan kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran IPA. Adapun pengembangan media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine* ini adalah media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam belajar. Media ini dibuat dengan menarik agar meningkatkan ketertarikan dan keaktifan peserta didik dalam mempelajari materi.

C. Revisi Produk

Revisi produk digunakan untuk menyempurnakan produk hingga layak digunakan. Pada tahap ini produk di uji coba oleh validator dan pengisian lembar angket validasi. Adapun beberapa validator tersebut diantaranya yakni validator ahli media, validator ahli materi, dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil analisis data pada kajian di atas bahwa media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine* dikategorikan sebagai bahan ajar yang layak atau valid untuk

dikembangkan, akan tetapi terdapat beberapa revisi yang dilakukan peneliti sebagai bentuk saran dan masukan oleh para ahli.

1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media oleh Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd dosen yang ahli terkait pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini produk di uji coba oleh validator dan pengisian lembar angket validasi. Validator ahli media memberi kritik dan saran kepada peneliti agar mendapatkan hasil yang sempurna. Adapun beberapa bagian revisi produk tersaji sebagai berikut:

Tabel 4.6
Revisi Produk Oleh Ahli Media

No	Sebelum revisi	Setelah revisi
1.	 <p>Perlu ditambah kelas dan semester agar memudahkan</p>	 <p>Peneliti merevisi dengan menambahkan kelas dan semester</p>
2.	 <p>Perlu ditambah tujuan pembelajaran</p>	 <p>Peneliti menambahkan tujuan</p>

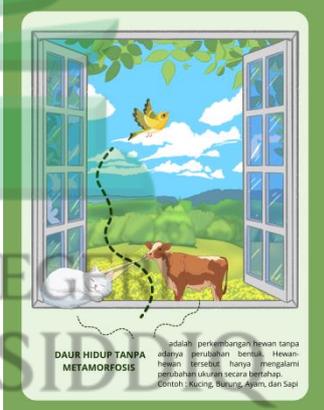
		pembelajaran
3.		
	Tahapan pada metamorfosis tambah nomor	Peneliti menambahkan nomor pada bagian tahapan metamorfosis
4.	Tulisan harus jelas dan kontras	Peneliti memperbaiki warna tulisan agar kontras dan bisa dibaca
5.	Video yang dicantumkan harus karya sendiri	Peneliti merevisi produk dengan mencantumkan video karya sendiri
6.	Pada bagian quiz kurang satu gambar	Peneliti menambahkan gambar pada bagian quiz
7.	Urutan quiz terlebih dahulu baru LKPD	Peneliti melakukan revisi dengan urutan yang sesuai

2. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi oleh Ibu Rosita Fitrah Dewi S.Pd M.Si selaku dosen ahli dalam pembelajaran IPA. Pada tahap ini produk di uji coba oleh validator dan pengisian lembar angket validasi. Validator ahli materi memberikan penilaian sekaligus kritik dan saran kepada peneliti untuk menghasilkan produk yang valid digunakan dan yang sesuai dengan isi materi. Validasi yang dilakukan ahli materi meliputi isi, tampilan, kebahasaan, metode pembelajaran, dan tingkat interaksi peserta didik. Berikut beberapa bagian revisi produk oleh ahli materi yang akan disajikan dalam bentuk tabel revisi produk oleh ahli materi.

Tabel 4.7
Revisi Produk Oleh Ahli Materi

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	 <p>Pada media tidak dicantumkan KI/KD (jika K13) ataupun CP (jika kurmer)</p>	 <p>Peneliti merevisi dengan mencantumkan KI/KD.</p>
2.	 <p>Bagan jenis metamorfosis pada hal 4 akan berpotensi membuat bingung siswa. Metamorfosis ada 2, sempurna dan tidak sempurna. Seharusnya itu diletakkan sejajar.</p>	 <p>Peneliti merevisi pada bagian bagan metamomorfosis dengan sejajar.</p>
3.	 <p>Halaman penjelasan telur-larva-pupa-imago terlalu kecil ukuran hurufnya</p>	 <p>Peneliti melakukan perbaikan pada bagian telur-larva-pupa-imago dengan mengubah</p>

	harap diperbesar agar bisa lebih mudah dibaca. Kata-kata “dimana” seharusnya menunjukkan tempat, maka kata tersebut kurang tepat diletakkan dalam kalimat penjelasan	ukuran font pada media agar mudah dibaca dan juga mengubah kata “dimana” yang kurang tepat
4.	Halaman penjelasan telur-nimfa-imago terlalu kecil ukuran hurufnya. Diperbesar agar bisa lebih mudah dibaca.	Peneliti melakukan perbaikan pada bagian telur-nimfa-imago dengan mengubah ukuran font pada media agar mudah dibaca
5.	Beri contoh hewan-hewan yang mengalami metamorfosis sempurna dan tidak sempurna pada penjelasan masing-masing. Sebaiknya lebih dari 1 contoh hewan.	Peneliti menambahkan lebih dari 1 contoh hewan pada bagian metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.
6.	 <p>DAUR HIDUP TANPA METAMORFOSIS adalah perkembangan hewan tanpa adanya perubahan bentuk.</p> <p>Pada penjelasan hewan tanpa metamorfosis, beri kalimat “Hewan-hewan tersebut hanya mengalami perubahan ukuran secara bertahap”.</p>	 <p>DAUR HIDUP TANPA METAMORFOSIS adalah perkembangan hewan tanpa adanya perubahan bentuk. Hewan-hewan tersebut hanya mengalami perubahan ukuran secara bertahap. Contoh: Kucing, Burung, Ayam, dan Sapi</p> <p>Peneliti menambahkan kalimat pada penjelasan hewan tanpa metamorfosis sesuai instruksi ahli materi.</p>
7.	Video youtube tidak stabil. Penjelasannya ada yang terlalu cepat.	Peneliti memperbaiki video youtube yang kurang stabil.
8.	Lembar LKPD terlalu kecil tulisan dan gambarnya.	Peneliti menambahkan ukuran pada lembar LKPD.

3. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa oleh Ibu Masti'ah S.Pd selaku guru kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi. Validator ahli bahasa memberi kritik dan saran kepada peneliti agar mendapatkan hasil yang sempurna dan media yang dikembangkan dapat dikategorikan valid. Ahli bahasa berperan untuk menilai tata bahasa yang digunakan dalam media

yang dikembangkan apakah sudah sesuai dengan materi pada pembelajaran IPA. Berikut beberapa bagian revisi produk oleh ahli bahasa yang akan disajikan dalam bentuk tabel revisi produk.

Tabel 4.8
Revisi Produk Oleh Ahli Bahasa

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Tata bahasa yang digunakan disesuaikan dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar.	Peneliti memperbaiki tata bahasa yang digunakan dengan menyesuaikan kaidah bahasa Indonesia yang benar agar peserta didik lebih mudah memahami.
2.	Penjelasan pada bagian tahapan-tahapan metamorfosis jangan terlalu banyak.	Peneliti merevisi dengan meringkas pada bagian penjelasan tahapan-tahapan metamorfosis
3.	Perbaiki kata yang salah pengetikan atau typo	Peneliti memperbaiki beberapa kata yang salah pada saat pengetikan

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



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine* yang berisi materi pembelajaran IPA mengenai daur hidup hewan. Media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine* diterapkan pada pembelajaran IPA di kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D). Proses pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni, *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

Bersumber pada kajian yang telah direvisi, penulis dapat menyimpulkan sesuai dengan rumusan yang telah digunakan.

Pertama, prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine* diawali melalui tahap *analyze* (analisis). Pada tahap pertama ini penulis melakukan analisis untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan peserta didik dan mencari informasi melalui observasi dan wawancara dari pihak terkait yakni Ibu Masti'ah S.Pd selaku guru kelas IV MI Islamiyah Kabupaten Pengatigan. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi masih terdapat hambatan dalam proses pembelajaran, hambatan yang sering terjadi yakni kurangnya media pembelajaran yang membangun keaktifan peserta didik dan juga

dikarenakan terbatasnya kemampuan guru dalam pengoperasian dan pemanfaatan teknologi, sehingga belum bisa memanfaatkan fasilitas yang ada dengan maksimal dan optimal. Dalam hal ini, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine* pada pembelajaran IPA kelas IV materi “Daur Hidup Hewan” yang akan membantu peserta didik mudah memahami materi, pembelajaran menjadi lebih bervariasi tidak monoton, serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Selanjutnya yakni tahap *design* (desain) tahap kedua dalam pengembangan media. Tahap ini bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran dan menyusun rancangan produk sebagai media pembelajaran interaktif berupa *flipbook* berbasis *heyzine*. Pada tahap ini, peneliti merancang atau mendesain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Peneliti melakukan perancangan desain produk dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik dan pengembangan proses kegiatan belajar. Tahap ini melibatkan dengan kesesuaian bentuk media, strategi pembelajaran, dan perangkat pendukung. Peneliti mendesain media dengan memperhatikan aspek desain, isi materi, dan bahasa sehingga layak untuk digunakan.

Adapun tahap yang ketiga adalah tahap *development* (pengembangan). Tahap ini yakni tahap merealisasikan sebuah produk media yang sudah di desain pada tahap sebelumnya. Kemudian media pembelajaran di uji validasi oleh para ahli sebelum media tersebut diimplementasikan. Uji validasi produk dilakukan oleh tiga validator yakni ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

Validator ahli media dilakukan oleh Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd dan mendapat total nilai 75% dengan beberapa saran yang digunakan peneliti dalam memperbaiki media pembelajaran. Validator ahli materi dilakukan oleh Ibu Rosita Fitrah Dewi, S.Pd., M.Si. dan mendapat total nilai 76,6% dengan beberapa saran dengan beberapa saran yang digunakan peneliti dalam memperbaiki media pembelajaran. Dan ahli bahasa dilakukan oleh Ibu Masti'ah, S.Pd dan mendapat total nilai 93,3% dengan beberapa saran yang digunakan peneliti dalam memperbaiki media pembelajaran.

Tahap selanjutnya yakni tahap *implementation* (implementasi). Media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine* yang sudah direvisi diuji cobakan pada kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi dengan 33 siswa. Fokus dari tahap ini yakni untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran tersebut mampu menggugah semangat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Tahap kelima yakni tahap *evaluation* (evaluasi). Evaluasi dilakukan sebagai pengukur keberhasilan terhadap keberhasilan penerapan media pembelajaran seta kesesuaian dengan tujuan yang akan dicapai. Hasil evaluasi diperoleh berdasarkan angket dari para validator dan angket respon peserta didik. Apabila hasil dari evaluasi media pembelajaran belum memenuhi kebutuhan, maka revisi produk dapat dilakukan.

Kedua, mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari media pembelajran berdasarkan pada penilaian, komentar, dan saran dari para ahli validator. Adapun analisis data dari hasil uji coba yang dilakukan yakni sebagai berikut.

1. Analisis Validasi Ahli Media

Penilaian ahli media pada penelitian dan pengembangan ini adalah Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd. sebagai dosen ahli media pembelajaran. Hasil validasi media mendapatkan 75% dengan melakukan perbaikan. Revisi dari ahli media yakni ditambahkan kelas dan semester pada bagian cover, ditambahkan tujuan pembelajaran, font dan warna tulisan harus jelas dan kontras, video yang dicantumkan harus karya sendiri dan urutan quiz terlebih dahulu baru LKPD.

2. Analisis Validasi Ahli Materi

Penilaian ahli materi pada penelitian dan pengembangan ini adalah Ibu Rosita Fitriah Dewi S.Pd. M.Si sebagai dosen ahli materi pembelajaran. Hasil validasi media mendapatkan 76,6% dengan melakukan perbaikan. Revisi dari ahli materi yakni dicantumkan KI/KD, memperbaiki bagan, memperbaiki ukuran font yang terlalu kecil, mengubah kata yang kurang sesuai, memberikan contoh-contoh hewan lebih dari satu dan penambahan kalimat penjelasan.

3. Analisis Validasi Ahli Bahasa

Penilai ahli bahasa pada penelitian dan pengembangan ini adalah Ibu Masti'ah S.Pd. sebagai guru kelas IV MI Islamiyah Pongatan Kabupaten Banyuwangi. Hasil validasi media mendapatkan 93,3% dengan melakukan perbaikan. Revisi dari ahli bahasa yakni tata bahasa yang digunakan disesuaikan dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar,

penjelasan pada bagian tahapan-tahapan metamorfosis lebih diringkas, dan memperbaiki kata yang salah pengetikan atau typo.

4. Analisis Angket Respon Peserta Didik

Penilaian angket respon peserta didik dilakukan pada 33 peserta didik kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi. Pada analisis ini, setiap siswa mengisi angket yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil angket respon peserta didik mendapatkan skor sebesar 81,9% yang dapat dikategorikan valid.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih

Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

Produk media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine* dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Penting bagi masing-masing sekolah untuk memberikan dukungan dan fasilitas kepada para pendidik untuk memanfaatkan produk media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine*. Dengan cara antara pendidik satu sama lain saling mengenalkan produk agar pendidik menjadi termotivasi dan terinspirasi dalam mengembangkan media pembelajaran.

Saran pemanfaatan kurikulum pada penelitian ini yakni sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi, disarankan agar madrasah segera



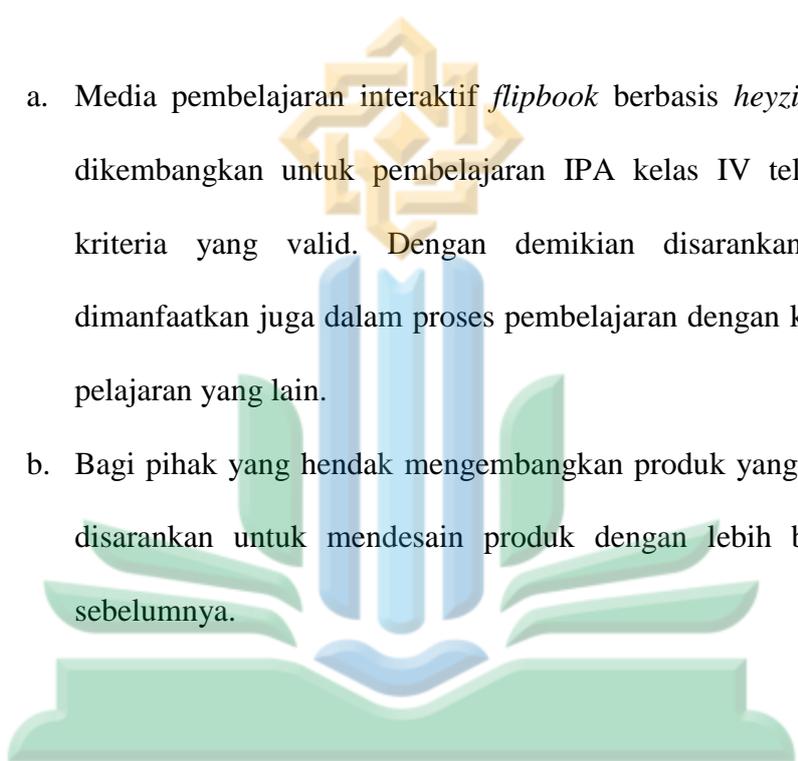
mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Saat ini, madrasah masih menggunakan Kurikulum 2013, karena berdasarkan Instruksi Kementerian Agama Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2022 tentang Implementasi Kurikulum Merdeka di Madrasah, seluruh satuan pendidikan di bawah Kementerian Agama diharapkan untuk beralih ke Kurikulum Merdeka pada tahun ajaran 2022/2023. Pergantian kurikulum ini penting untuk memberikan fleksibilitas dan menyesuaikan dengan perkembangan kebutuhan pendidikan di masa kini.

2. Saran Diseminasi

Hasil penelitian dan pengembangan ini dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran melalui tahap validasi para ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa serta respon siswa kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi. Pengembangan *flipbook* berbasis *heyzine* sebagai media pembelajaran interaktif dapat disebarluaskan dan dijadikan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Diseminasi produk media pembelajaran *flipbook* berbasis *heyzine* diharapkan lebih inovatif dan menarik lagi dengan menyesuaikan pada karakteristik siswa dan diharapkan untuk mengikuti perkembangan digital saat ini.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Saran pengembangan produk lebih lanjut pada media pembelajaran *flipbook* berbasis *heyzine* dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 
- a. Media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *heyzine* yang telah dikembangkan untuk pembelajaran IPA kelas IV telah memenuhi kriteria yang valid. Dengan demikian disarankan agar dapat dimanfaatkan juga dalam proses pembelajaran dengan kelas dan mata pelajaran yang lain.
- b. Bagi pihak yang hendak mengembangkan produk yang sejenis, maka disarankan untuk mendesain produk dengan lebih baik lagi dari sebelumnya.

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

DAFTAR PUSTAKA

- Agama RI, Kementerian. *Al-Quran dan Terjemah Edisi Penyempurnaan*. Jakarta: Kementerian Agama, 2019.
- Akbar, Sa'dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2022.
- Ayunda, Ulam, dan Ananta Vidya. *Desain Pembelajaran IPA*. Yogyakarta: Ananta Vidya, 2022.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran MI/SD*. Semarang: CV Graha Edu, 2021.
- “Buku lipat Canva.” Diakses 25 November 2023. <https://heyzine.com/feature/canva-flipbook>.
- Cahyani, Ni Made Sistha, dan Ni Wayan Suniasih. “Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD.” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 1 (10 April 2022): 1–11. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45203>.
- Cara Mudah Membuat Ebook Interaktif dengan Heyzine Flipbook Langsung Online*, 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=S64c2e5LO54>.
- Erawati, Ni Ketut, Rini Purwati Ni Kadek, dan Diah Saraswati I Dewa Ayu Putri. “PENGEMBANGAN E-MODUL LOGIKA MATEMATIKA DENGAN HEYZINE UNTUK MENUNJANG PEMBELAJARAN DI SMK.” *JPM: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (Agustus 2022): 71.
- Fajarini, Anindya, dan Depict Pristine Adi. *Pengembangan Bahan Ajar IPS*. Sleman: Komojoyo Press, 2021.
- Firmansyah, Dhony. *Amazing Slide Document: Menyusun Dokumen Cetak & Digital dengan PowerPoint*. Sidoarjo: Kreasi Presentasi, 2021.
- Gunawan, Dalmi Iskandar Sultani, Cita Ayni Putri Silalahi, Ano Surhelan, Dara Fitrah Dwi Dwi S. Pd, Mukhlis, Asnawi, dan Nirmawan. *Media Pembelajaran Interaktif Sederhana Untuk MI/SD*. Yogyakarta: Penerbit K-Media, 2022.
- Hasnul, Fikri, dan Ade Sri Madona. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2018.

- Heyzine. "Create and share your first PDF flipbook in 4 easy steps," 3 Juni 2021. <https://heyzine.com/how-to/create-your-first-flipbook-in-4-easy-steps/>.
- Hisbullah, dan Nurhayati Selvi. *PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI SEKOLAH DASAR*. Makassar: Penerbit Aksara TIMUR, 2018.
- Ismail, Hajar. "Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Canva Dan Heyzine Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 03 Palopo." Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2023. <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/7890/1/HAJAR%20ISMAIL.pdf>.
- Jalmur, Nizwardi. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana, 2016.
- Jamiludin, Moh Fauzi. "Pengembangan E-Modul Matematika Berbantuan Software Canva dan Heyzine Pada Materi Statistika di SMK Al-Imam Jember." Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023.
- Kismawati, Rahayu, Tias Ernawati, dan Puji Hariati Winingsih. "Pengembangan E-Komik Berbasis Heyzine Flipbook Pada Materi Sistem Pencernaan Bagi Peserta Didik Kelas VIII SMP." *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan* 6, no. 3 (18 November 2022): 359–70.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Penerbit Bintang Sutabaya, 2016.
- Malik, Adam. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018. <https://digilib.uinsgd.ac.id/21828/1/buku%20statistika%20pendidikan.pdf>.
- Manzil, Emilda Farkhiatul, Sukamti Sukamti, dan M. Anas Thohir. "PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF HEYZINE FLIPBOOK BERBASIS SCIENTIFIC MATERI SIKLUS AIR BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR." *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan* 31, no. 2 (30 November 2022): 112. <https://doi.org/10.17977/um009v31i22022p112>.
- Masrifa, Amilatul, Sai'datum Munirah, Alivia Ratu Cahyani, dan Dini Hikmatul Fauziyah. *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*. Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023.

- Masti'ah. Wawancara Guru Kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi, 20 Juni 2023.
- Mustadi, Ali, Ratna Ainun Fauzani, dan Khanifatur Rochmah. *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press, 2020.
- Mustika, Dea. *Model-Model Pembelajaran IPA SD dan Aplikasinya*. Sumatra Barat: CV. Mitra Cendekia Media, 2022.
- Nur Kumala, Farida. *Pembelajaran IPA SD*. Malang: Penerbit Ediide Infografika, 2016.
- Nurdyansyah, Nurdyansyah. *Media Pembelajaran Inovatif*. Umsida Press, 2019. <https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-71-3>.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah (2022).
- Qouri, Najwa Rachmani, dan Zulherman Zulherman. "Pengembangan E-Book Berbantuan Heyzine pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 11 (11 November 2023): 9622–29. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2591>.
- Rayanto, Yudi Hari, dan Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Satrianawati. *Media dan Sumber Belajar*. Sleman: Deepublish, 2018.
- Septianingsih, Rini, Pramitha Reffy, Widyastuti, Rosli Fadhilah, Rita Sugiyarti, dan Farihatul Muthi'a. *MEDIA PEMBELAJARAN MENUNJANG KEMAMPUAN BELAJAR PESERTA DIDIK SD*. Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2015.
- Sujana, Atep. *Dasar-Dasar IPA: Konsep dan Aplikasinya*. Bandung: UPI Press, 2014.
- Syamsuri, Wilson Jefriyanto, Sudirman, Rika Sukmawati, Rita BR PA Herlina, Ulfah Sari Rezeki, Marilyn Lasarus Kondolayuk, dkk. *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2023.

Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2 Agustus 2018): 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

Wibawanto, Wandah. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017.

Winaryati, Eny, Muhammad Munsarif, Mardiana, dan Suwahono. *Cercular Model Of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021.



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

Lampiran 1 : Matriks Penelitian

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> Pada Pembelajaran IPA Kelas IV MI Islamiyah Pematang Sari Kabupaten Banyuwangi	1. Media Pembelajaran Interaktif 2. Pembelajaran IPA	1. a) <i>Flipbook</i> b) <i>Heyzine</i> 2. a) Proses ilmiah b) Produk ilmiah c) Sikap ilmiah	1. a) File PDF <i>Power point</i> Canva b) Teks Gambar Video Audio 2. a) Pengamatan Komunikasi Inferensi b) Fakta Prinsip Hukum Konsep Teori c) Ingin tahu Hati-hati Jujur Teliti	1. Responden : peserta didik kelas IV 2. Informan : Kepala sekolah dan wali kelas 3. Dokumentasi 4. Bahan Rujukan, buku pustaka, artikel jurnal 5. Validasi : a. Dosen ahli media b. Dosen ahli materi c. Guru ahli IPA	1. Metode Penelitian <i>Research And Development</i> (R&D) 2. Model Penelitian ADDIE 3. Teknik Pengumpulan Data: a. Observasi b. Wawancara c. Angket d. Dokumentasi 4. Teknik Analisis : Teknik analisis data menggunakan skala likert untuk menghitung kevalidan dari produk yang dibuat. Adapun rumus instrumen validasi $V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$	1. Bagaimana proses pengembangan <i>Flipbook</i> berbasis <i>heyzine</i> sebagai media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPA pada peserta didik kelas IV MI Islamiyah Pematang Sari Kabupaten Banyuwangi? 2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif <i>Flipbook</i> digital pada peserta didik kelas IV MI Islamiyah Pematang Sari Kabupaten Banyuwangi?

Lampiran 2 : Pernyataan keaslian tulisan

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nanda Choirun Nisa'
Nim : 205101040008
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : Universitas Islam Negeri 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 tertulis 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 sebenar-benarnya dan tanpa adanya unsur paksaan dari siapapun.

Jember, 15 November 2024
Saya menyatakan

A 1000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SEPUULUH RIBU RUPIAH', '1000', 'METEN', and 'E8C2DAJX15196524'. The signature is written in black ink over the stamp.

Nanda Choirun Nisa'
Nim. 205101040008

Lampiran 3: Surat Ijin 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://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-6835/In.20/3.a/PP.009/05/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI Islamiyah Pengatigan
 Jl. Songgon Km. 2 Pengatigan, Rogojampi

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

NIM : 205101040008

Nama : NANDA CHOIRUN NISA

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flipbook Berbasis Heyzine Pada Pembelajaran IPA Kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu IKHLASIA NUR ROCHMATIKA, S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 14 Mei 2024

Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 4: Surat Selesai Penelitian



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
MI. ISLAMIYAH PENGATIGAN

NSM : 111235100054 NPSN : 60715984
 JL. SONGGON KM.2 DESA PENGATIGAN KECAMATAN ROGOJAMPI KABUPATEN BANYUWANGI

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : MI 154/ 029/ SKAS/ VIII/ 2024

Yang bertandatangan dibawah ini

N a m a : Ikhlasia Nur Rochmatika, S.Pd
 Tempat, tanggal, Lahir : Banyuwangi, 27 Nopember 1985
 NIP/NUPTK : 3459763664200023
 Jabatan : Kepala MI Islamiyah Pengatigan
 NSM/NPSN : 111235100054/ 60715984
 Alamat Madrasah : Jl. Songgon km. 2 Desa Pengatigan
 Kecamatan Rogojampi

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas

Nama : NANDA CHOIRUN NISA
 Nim : 205101040008
 Fakultas : FTIK/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Angkatan : 2020

Telah selesai melakukan penelitian di Desa Pengatigan, Kecamatan Rogojampi,
 Kabupaten Banyuwangi selama 1 Bulan (Tiga Puluh Hari), terhitung mulai tanggal 14
 Mei – 15 Juni
 Skripsi Penelitian yang berjudul : Pengembangan Media
 Pembelajaran Interaktif Flipbook Berbasis Heyzine
 Pada Pembelajaran IPA Kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten
 Banyuwangi

Pengatigan, 08 Agustus 2024

Kepala Madrasah


 Ikhlasia Nur Rochmatika, S.Pd

Lampiran 5: Jurnal Penelitian



JURNAL PENELITIAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
FLIPBOOK BERBASIS HEYZINE
PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV
MI ISLAMIAH PENGATIGAN KABUPATEN BANYUWANGI

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Tanda tangan
1.	Senin 19 Juni 2023	Melaksanakan observasi di MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi	
2.	Selasa 20 Juni 2023	Melaksanakan wawancara dengan guru kelas IV MI Islamiyah Pengatigan	
3.	Rabu 15 Mei 2024	Memberikan surat ijin penelitian	
4.	Kamis 16 Mei 2024	Mendiskusikan materi dan tujuan pembelajaran IPA dengan guru kelas	
5.	Selasa 4 Juni 2024	Validasi media pembelajaran interaktif <i>flipbook</i> berbasis <i>heyzine</i> oleh ahli pembelajaran IPA (guru kelas	
6.	Sabtu 8 Juni 2024	Pelaksanaan pengembangan media pembelajaran interaktif <i>flipbook</i> berbasis <i>heyzine</i> pada pembelajaran IPA kelas IV	
7.	Senin 10 Juni 2024	Wawancara dengan guru kelas IV setelah melakukan pengembangan media <i>flipbook</i> berbasis <i>heyzine</i> pada pembelajaran IPA	
8.	Kamis 8 Agustus 2024	Pengambilan surat selesai penelitian	

Banyuwangi, 8 Agustus 2024

Kepala Madrasah



Ikhlasia Nur Rochmatika, S.Pd

Lampiran 6 : Dokumentasi

DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN



Lampiran 7 : RPP

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : MI Islamiyah Pengatigan

Kelas / Semester : 4/2

Tema : 6 (Cita-citaku)

Sub Tema : 1 (Aku dan Cita-citaku)

Alokasi Waktu : 1 × 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)

- 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.
- 4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI IPA

- 3.2.1 Peserta didik dapat **memperbandingkan (C4 HOTS)** tentang siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.
- 3.2.2 Peserta didik dapat **menguraikan (C4 HOTS)** tentang siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.
- 4.2.1 Peserta didik dapat **menentukan (P5 HOTS)** skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru melalui media pembelajaran interaktif flipbook (C), peserta didik (A) dapat **memperbandingkan** tentang macam-macam siklus daur hidup hewan (B) dengan benar (D) **(PPK Mandiri, Abad 21 Berpikir Kritis, C4 HOTS)**
2. Setelah memahami dan mengamati contoh yang diberikan oleh guru (C), peserta didik (A) dapat **menguraikan** tentang macam-macam siklus daur hidup hewan (B) dengan benar (D) **(PPK Mandiri, Abad 21 Berpikir Kritis, C4 HOTS)**
3. Melalui media pembelajaran interaktif flipbook dari guru (C), peserta didik (A) dapat menganalisis dan menguraikan tentang macam-macam siklus daur hidup hewan (B) dengan benar (D) **(PPK Mandiri, Abad 21 Berpikir Kritis, C4 HOTS)**
4. Melalui diskusi kelompok (C), peserta didik (A) dapat membuat skema siklus hidup hewan kupu-kupu yang berhubungan dengan daur hidup hewan (B) dengan benar (D) **(PPK Mandiri, Abad 21 Berpikir Kritis, P5 HOTS)**

E. MATERI PEMBELAJARAN

IPA : Daur Hidup Hewan

F. PENDEKATAN, MODEL, METODE

Pendekatan : Saintifik

Model : Pembelajaran Kooperatif

Metode : Ceramah, penugasan, dan diskusi

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membaca salam dan dijawab oleh seluruh peserta didik 2. (PPK Religius, PPK Mandiri) 3. Salah seorang peserta didik memimpin doa dan diikuti oleh seluruh anggota kelas lainnya (PPK Religius, PPK Mandiri) 4. Seluruh peserta didik membaca pancasila sebagai bentuk perwujudan jiwa nasionalis (PPK Nasionalis) 5. Guru mengecek kondisi peserta didik dan kelas. 6. Apersepsi (peserta didik mendapat informasi pengetahuan tentang materi yang akan dipelajari, serta manfaat mempelajari materi ini. (Abad 21, Berpikir Kritis)) 7. Peserta didik melakukan ice breaking dengan “Tepuk Semangat” dan menyiapkan diri untuk belajar. (PPK Gotong Royong, C3 LOTS) 	5 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi “<i>Daur Hidup Hewan</i>” dengan menggunakan media pembelajaran interaktif flipbook berbasis <i>heyzine</i> (PPK Mandiri, TPACK) Link : https://heyzine.com/flip-book/5beb543ca8.html Peserta didik melakukan tanya jawab dengan guru tentang “<i>Daur Hidup Hewan</i>” (Menanya, Communication-4C, PPK Mandiri) 2. Peserta didik menguraikan materi yang diberikan oleh guru dengan diberi contoh macam-macam daur hidup hewan (Mengamati, C4 HOTS, PPK Mandiri) 3. Peserta didik membentuk kelompok yang beranggotakan 3-4 orang (PPK Gotong Royong, Abad 21 Kolaborasi) 4. Setiap kelompok mengerjakan LKPD yang telah diberi oleh guru (Pembelajaran Kooperatif, PPK Gotong Royong, Abad 21 Kolaborasi) 5. Peserta didik maju ke depan kelas untuk 	25 Menit

	<p>membacakan hasil diskusi mereka mengenai LKPD (PPK Mandiri, Kooperatif)</p> <p>6. Masing-masing kelompok mendapat tugas dari guru untuk menentukan skema daur hidup hewan kupu-kupu (PPK Gotong Royong, Abad 21 Kolaborasi, Kooperatif)</p>	
Penutup	<p>1. Peserta didik dan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari (Abad 21 Berpikir Kritis, C6 HOTS, Komunikasi)</p> <p>2. Peserta didik diberi soal evaluasi untuk dikerjakan di rumah yang ada di dalam media pembelajaran interaktif flipbook Link :https://wordwall.net/resource/73490268</p>	5 Menit

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

	hewan kupu-kupu (PPK Gotong Royong, Abad 21 Kolaborasi, Kooperatif)	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari (Abad 21 Berpikir Kritis, C6 HOTS, Komunikasi) 2. Peserta didik diberi soal evaluasi untuk dikerjakan di rumah yang ada di dalam media pembelajaran interaktif flipbook Link : https://wordwall.net/resource/73490268 3. Peserta didik mengakhiri pelajaran dengan doa bersama kemudian guru mengucapkan salam. (PPK Religius, PPK Mandiri) 	5 Menit

H. MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media : Flipbook berbasis Heyzine (<https://heyzine.com/flip-book/5beb543ca8.html>)
2. Sumber ajar : Buku Tematik Kelas 4 Tema 6 "Cita-citaku"

I. PENILAIAN

No	Penilaian	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1.	Sikap	Observasi/Pengamatan/Jurnal	Jurnal penilaian sikap
2.	Pengetahuan	Tes tertulis	Pilihan ganda
3.	Keterampilan	Unjuk Kerja	LKPD

Mengetahui

Guru Kelas IV



Mastiah, S.Pd

Banyuwangi, 8 Juni 2024

Mahasiswa



Nanda Choirun Nisa'

BAHAN AJAR

DAUR HIDUP HEWAN

Daur hidup hewan adalah serangkaian tahapan yang dilalui oleh hewan dari lahir hingga dewasa dan dapat menghasilkan keturunan. Setiap jenis hewan memiliki daur hidup yang berbeda-beda.

Metamorfosis Sempurna

Metamorfosis sempurna adalah perubahan bentuk tubuh hewan secara drastis melalui empat tahap utama:

1. **Telur:** Hewan memulai hidupnya sebagai telur.
2. **Larva:** Setelah menetas dari telur, hewan menjadi larva yang biasanya sangat berbeda bentuk dan kebiasaannya dibandingkan hewan dewasa.
Contoh: ulat pada kupu-kupu.
3. **Pupa:** Larva kemudian berubah menjadi pupa (kepompong). Pada tahap ini, hewan tidak aktif dan mengalami perubahan besar di dalam.
4. **Dewasa:** Pupa berkembang menjadi hewan dewasa yang siap bereproduksi. Contoh: kupu-kupu yang keluar dari kepompong.

Contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna adalah kupu-kupu, katak, dan kumbang.

Metamorfosis Tidak Sempurna

Metamorfosis tidak sempurna adalah perubahan bentuk tubuh hewan yang tidak melalui tahap pupa. Terdapat tiga tahap utama:

1. **Telur:** Hewan memulai hidupnya sebagai telur.
2. **Nimfa:** Setelah menetas, hewan menjadi nimfa yang biasanya mirip dengan dewasa, tetapi lebih kecil dan belum sepenuhnya berkembang. Nimfa akan berganti kulit beberapa kali saat tumbuh.
3. **Dewasa:** Nimfa tumbuh menjadi hewan dewasa yang siap bereproduksi.

Contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna adalah belalang, jangkrik, dan kecoa.

Tanpa Metamorfosis

Tanpa metamorfosis adalah daur hidup hewan yang tidak mengalami perubahan bentuk yang signifikan dari muda ke dewasa. Tahapannya sederhana:

1. **Telur:** Hewan memulai hidupnya sebagai telur.
2. **Muda:** Hewan muda menetas dan memiliki bentuk yang sangat mirip dengan dewasa, hanya lebih kecil.
3. **Dewasa:** Hewan muda tumbuh menjadi dewasa tanpa perubahan bentuk yang drastis.

Contoh hewan yang tidak mengalami metamorfosis adalah hewan seperti ikan, burung, dan mamalia (termasuk manusia).

Dengan memahami jenis-jenis daur hidup ini, kita dapat lebih menghargai keanekaragaman cara hidup hewan di alam.

(Media Pembelajaran)

Media pembelajaran bisa diakses di rumah maupun di sekolah melalui link :

<https://heyzine.com/flip-book/5beb543ca8.html>

atau bisa dengan scan barcode :



(LKPD)

Nama Anggota kelompok :

Kelas/No.Absen :

Mata Pelajaran :

Hari/Tanggal :

MARI BERLATIH

METAMORFOSIS KUPU-KUPU

Nama Kelompok: _____

Kelas: _____

Lengkapilah tabel metamorfosis kupu-kupu di bawah ini!

Gambar	Tahap Metamorfosis
	
	
	
	

(Soal Evaluasi)

Soal evaluasi peserta didik dikerjakan melalui link :

<https://wordwall.net/resource/73490268>

atau bisa scan barcode dibawah ini :



Mengelompokkan beberapa macam hewan berdasarkan daur hidupnya

0:25

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
LEMBER

 nyamuk	 kucing	 kambing	Metamorfosis sempurna	metamorfosis tidak sempurna	Tanpa metamorfosis
 ayam	 jangkrik		 kupu-kupu	 katak	 capung
 kecoa	 belalang				 angsa

Submit Answers

INSTRUMEN PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

Instrumen Penilaian sikap sosial :

Kriteria	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
	1	2	3	4
Percaya Diri	Sikap percaya diri peserta didik saat menjawab pertanyaan pada peta pikiran belum terlihat	Sikap percaya diri peserta didik saat menjawab pertanyaan pada peta pikiran mulai terlihat	Sikap percaya diri peserta didik saat menjawab pertanyaan pada peta pikiran mulai berkembang	Sikap percaya diri peserta didik saat menjawab pertanyaan pada peta pikiran sudah membudaya
Disiplin	Sikap disiplin peserta didik saat belajar belum terlihat	Sikap disiplin peserta didik saat belajar mulai terlihat	Sikap disiplin peserta didik saat belajar mulai berkembang	Sikap disiplin peserta didik saat belajar sudah membudaya
Tanggung Jawab	Sikap tanggung jawab peserta didik saat mengerjakan tugas belum terlihat	Sikap tanggung jawab peserta didik saat mengerjakan tugas mulai terlihat	Sikap tanggung jawab peserta didik saat mengerjakan tugas mulai berkembang	Sikap tanggung jawab peserta didik saat mengerjakan tugas sudah membudaya

Lembar pengamatan

No	Nama Siswa	Pengembangan Sikap											
		Percaya Diri				Disiplin				Tanggung Jawab			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													

Keterangan :

K (kurang): 1, C (Cukup):2, B(Baik):3, SB(Sangat Baik): 4

Rubrik Penilaian sikap spiritual

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Ketaatan Beribadah	Selalu taat beribadah	Sering taat beribadah	Kadang-kadang taat beribadah	Tidak taat beribadah
Perilaku Bersyukur	Selalu menunjukkan rasa syukur	Sering menunjukkan rasa syukur	Kadang-kadang menunjukkan rasa syukur	Tidak bersyukur
Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan	Selalu menunjukkan sikap berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Sering menunjukkan sikap Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan	Kadang-kadang menunjukkan sikap Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan	Tidak menunjukkan sikap Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan

Lembar pengamatan

No	Nama Siswa	Pengembangan Sikap											
		Ketaatan beribadah				Perilaku Bersyukur				Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													

Keterangan :

K (kurang): 1, C (Cukup):2, B(Baik):3, SB(Sangat Baik): 4

2. Penilaian Pengetahuan

Soal Evaluasi (Online Wordwall)

Keterangan:

Benar = 1

Salah = 0

Pedoman Penskoran:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

No	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah	Nilai
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
Jumlah Skor													
Skor Maksimal													
% Skor tercapai													

3. Penilaian Keterampilan

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Kemampuan menguraikan daur hidup hewan dan contohnya	Siswa mampu menguraikan daur hidup hewan dan contohnya	Siswa mampu menguraikan sebagian daur hidup hewan dan contohnya	Siswa mampu menguraikan kurang dari sebagian daur hidup hewan dan contohnya	Siswa belum mampu menguraikan daur hidup hewan dan contohnya
2	Kemampuan menentukan skema daur hidup hewan kupu-kupu	Siswa mampu menentukan skema daur hidup hewan kupu-kupu	Siswa mampu menentukan sebagian skema daur hidup hewan kupu-kupu	Siswa mampu menentukan sebagian kecil skema daur hidup hewan kupu-kupu	Siswa belum mampu menentukan skema daur hidup hewan kupu-kupu

Instrumen Penilaian

No	Nama Siswa	Kriteria (✓)			
		4	3	2	1
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					

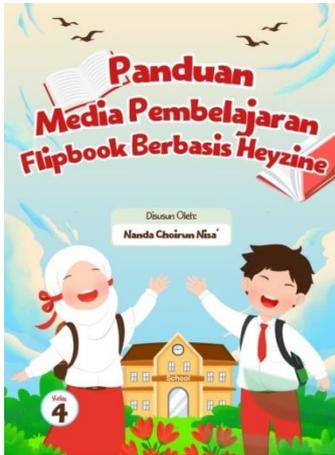
Kriteria Penilaian Unjuk kerja

No	Kriteria	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kerja sama meliputi aspek: a. Berdiskusi dengan kelompoknya b. Menyelesaikan LKPD secara berkelompok c. Menjawab pertanyaan teman dalam kelompoknya d. Mengungkapkan ide/gagasan dalam menyelesaikan LKPD	Jika hanya ada 1 atau keempat aspek yang diamati muncul.	Jika ada 2 aspek yang diamati muncul.	Jika ada 3 aspek yang diamati muncul.	Jika ada 4 aspek yang diamati muncul.
2.	Keaktifan meliputi aspek: a. Bertanya saat diskusi b. Menjawab pertanyaan saat diskusi c. Menyelesaikan LKPD dengan lengkap d. Berani melakukan presentasi di depan kelas	Jika hanya ada 1 atau keempat aspek yang diamati muncul.	Jika ada 2 aspek yang diamati muncul.	Jika ada 3 aspek yang diamati muncul.	Jika ada 4 aspek yang diamati muncul.
3.	Kejelasan penyampaian materi meliputi aspek: a. Menyampaikan materi dengan bahasa yang mudah dipahami b. Kelengkapan materi yang disampaikan c. Menggunakan bahasa yang baku d. Bahasa yang digunakan tidak ambigu	Jika hanya ada 1 atau keempat aspek yang diamati muncul.	Jika ada 2 aspek yang diamati muncul.	Jika ada 3 aspek yang diamati muncul.	Jika ada 4 aspek yang diamati muncul.

Instrumen Penilaian

No	Nama Siswa	Kerja Sama				Keaktifan				Kejelasan Penyampaian			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													

Lampiran 8 : Panduan Media Pembelajaran



Penggunaan Flipbook Berbasis Heyzine di Kelas

Hal - hal yang perlu dipersiapkan :

1. LCD Proyektor
2. Speaker
3. Paket PA Kelas IV

Adapun langkah-langkahnya yakni sebagai berikut:

- Guru menampilkan flipbook berbasis heyzine pada layar proyektor
- peserta didik memperhatikan layar tersebut
- Guru akan membuka halaman satu persatu serta menjelaskan isi materi yang terdapat di dalam Flipbook tersebut
- Apabila ada materi atau penjelasan yang kurang jelas, peserta didik bisa angkat tangan dan bertanya
- Dalam Flipbook tersebut terdapat video serta quiz
- Peserta didik memperhatikan dengan seksama
- Di akhir sesi pembelajaran, peserta didik dapat bertanya mengenai materi yang masih kurang di pahami

10

Penggunaan Flipbook Berbasis Heyzine Belajar Mandiri

Hal - hal yang perlu dipersiapkan :

1. HP/Tablet/PC
2. Buku Catatan IPA Kelas IV
3. Paket data/WIFI

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

- Guru akan memberikan link atau barcode flipbook berbasis heyzine : <https://heyzine.com/flip-book/5ba5543ca8.html>



- Peserta didik dapat langsung klik link tersebut ataupun scan barcode yang sudah diberikan
- Pada heyzine flipbook tersebut, peserta didik dapat menggeser atau klik [tanda panah](#) kanan untuk pindah ke halaman selanjutnya, dan dapat klik [tanda panah](#) kiri untuk kembali ke halaman sebelumnya

11

Next

- Peserta didik dapat mempelajari materi yang terdapat di dalam Flipbook berbasis heyzine tersebut
- Pada bagian menyimak video, peserta didik dapat scan barcode yang terdapat dalam media tersebut : https://youtu.be/px-TQ1hwg8Ts?mU_ygw1Fd5Rk4Y6




- Terdapat juga quiz dalam media tersebut, peserta didik dapat scan barcode tersebut untuk mengerjakan dan mengetahui seberapa paham peserta didik terhadap materi. <https://wordwall.net/resource/73490758>




- Setelah selesai, peserta didik dapat kembali menutup Flipbook dengan cara klik tanda silang pada browser atau langsung keluar dari situs yang tersedia.

12

Biodata Penulis



Nanda Choirun Nisa¹, lahir di Banyuwangi pada tanggal 27 September tahun 2002, Alamat Desa, Gurit RT 001/RW 003 Desa Pengatigan, Kecamatan Rogojampi, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur, Menempuh pendidikan formal dari TK Muslimat 130 Pengatigan (2006-2008), MI Islamiyah Pengatigan (2008-2014), MTsN 10 Banyuwangi (2014-2017), MAN 1 Banyuwangi (2017-2020), dan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2020-2024).

+62 8 96699 6280
e-mail: nandahecho277@gmail.com

13

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 9 : Instrumen Wawancara

Instrumen Wawancara Guru

Nama :

Jabatan :

Instansi :

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA di kelas IV?	
2.	Sejauh ini apakah sekolah memfasilitasi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA dengan bantuan alat peraga atau media pembelajaran?	
3.	Apakah proses pembelajaran IPA selalu dilakukan di dalam kelas?	
4.	Apa yang biasanya ibu lakukan pada saat mengajar di dalam kelas dan peserta didik kurang fokus terhadap materi yang sedang ibu sampaikan?	
5.	Apa saja faktor pendukung sekaligus penghambat pada saat proses pembelajaran IPA?	
6.	Bagaimana pendapat ibu mengenai pengembangan media pembelajaran yang peneliti kembangkan?	
7.	Bagaimana hasil evaluasi setelah dilakukan proses pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran interaktif <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> ?	
8.	Apa saja saran dan masukan ibu mengenai pengembangan media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> yang peneliti lakukan?	

Lampiran 10 : Hasil Wawancara


Hasil Wawancara

Nama : Masti'ah S.Pd.I

Jabatan : Guru Kelas IV

Instansi : MI Islamiyah Pengatigan

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA di kelas IV?	Biasanya, ketika proses pembelajaran berlangsung pada pembelajaran IPA terlaksana dengan baik walaupun terkadang ada beberapa peserta didik yang kurang fokus dalam pembelajaran sehingga ketika penilaian harian mereka mendapatkan hasil yang kurang.
2.	Sejauh ini apakah sekolah memfasilitasi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA dengan bantuan alat peraga atau media pembelajaran?	Iya ada namun masih kurang lengkap kalau disini hanya ada beberapa alat peraga maupun media pembelajaran seperti contoh miniatur kerangka manusia, model sistem tata surya dan proyektor.
3.	Apakah proses pembelajaran IPA selalu dilakukan di dalam kelas?	Tidak selalu di dalam kelas mbak, disini saya menyesuaikan materinya. Jika materinya membutuhkan pembelajaran di luar kelas, maka proses pembelajaran dilakukan diluar kelas seperti materi mengenal daun dan tumbuhan itu kita belajar di luar kelas.
4.	Apa yang biasanya ibu lakukan pada saat mengajar di dalam kelas dan peserta didik kurang fokus terhadap materi yang sedang ibu sampaikan?	Yang saya lakukan yaitu dengan cara memberikan arahan perlahan, terkadang juga saya memberikan permainan konsentrasi yang seru agar mereka fokus lagi.
5.	Apa saja faktor pendukung sekaligus penghambat pada saat proses pembelajaran IPA?	Ketika proses pembelajaran berlangsung bagi saya fokus dan keaktifan peserta didik merupakan salah satu faktor pendukung. Bagi saya media pembelajaran disini juga sebagai faktor pendukung. Adapun faktor penghambatnya yaitu kurangnya media pembelajaran yang menciptakan keaktifan peserta didik .

6.	Bagaimana pendapat ibu mengenai pengembangan media pembelajaran yang peneliti kembangkan?	Sangat menarik dan dapat membuat peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi, dan juga tidak membosankan karena disitu terdapat gambar maupun video yang menarik perhatian mereka.
7.	Bagaimana hasil evaluasi setelah dilakukan proses pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran interaktif <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> ?	Ya, saya melihat anak-anak menjadi lebih semangat dan mudah dimengerti karena ada gambar dan animasi yang menarik.
8.	Apa saja saran dan masukan ibu mengenai pengembangan media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> yang peneliti lakukan?	Menurut saya itu sudah bagus dan dapat menarik perhatian anak-anak. Mungkin masukan dari saya kedepannya pastikan bahasanya sederhana supaya semua pengguna media bisa paham dengan mudah memahami.

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

Lampiran 11 : Surat Permohonan Validator Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1878/In.20/3.a/PP.009/05/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Imron Fauzi, M. Pd. I

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Imron Fauzi, M. Pd. I untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 205101040008
Nama	: NANDA CHOIRUN NISA
Semester	: Semester sepuluh
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flipbook Berbasis Heyzine Pada Pembelajaran IPA Kelas IV MI Islamiyah Pengaligan Kabupaten Banyuwangi

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 15 Mei 2024



attd. Jekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

Lampiran 12 : Surat Permohonan Validator Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1882/In.20/3.a/PP.009/05/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Rosita Fitrah Dewi, M. Si.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Rosita Fitrah Dewi, M. Si. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 205101040008
 Nama : NANDA CHOIRUN NISA
 Semester : Semester sepuluh
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flipbook Berbasis Heyzine Pada Pembelajaran IPA Kelas IV MI Islamiyah Pengatigan Kabupaten Banyuwangi

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 15 Mei 2024



KHOTIBUL UMAM

Dekan,
 Wakil Dalam Bidang Akademik,

Lampiran 13 : Validasi Ahli Media

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK BERBASIS
HEYZINE UNTUK AHLI MEDIA**

Nama : Nanda Choirun Nisa'
 NIM : 205101040008
 Instansi : FTIK-PGMI
 Validator : Dr. Imron Fauzi, M.Pd

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Heyzine* yang telah dikembangkan.
2. Berilah tanda (✓) centang pada kolom skor sesuai dengan penilaian yang diberikan berdasarkan kriteria penilaian di bawah ini:

1 : Sangat tidak valid

2 : Kurang valid

3 : Cukup valid

4 : Valid

5 : Sangat valid

3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> menarik untuk dipelajari				✓	
2.	Desain media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> sudah sesuai dengan usia perkembangan peserta didik kelas IV SD/MI				✓	
3.	Desain warna dan gambar pada media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> sudah menarik			✓		
4.	Materi dan bahasa pada media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> sesuai dengan konsep				✓	
5.	Media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> mudah dioperasikan			✓		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJJACHMAD SIDDIQ
JEMBER

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
6.	Media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> menggunakan fitur-fitur yang menarik				✓	
7.	Penyajian media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> dapat mengembangkan minat belajar peserta didik					✓
8.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> mudah dipahami			✓		

C. Lembar Kritik dan Saran

- tambah tujuan pembelajaran
- tambah kelat di cover
- tuhapan memori foto's tambah nomor.
- tulisan harus jelas (kontras/background)
- video harus konyt sendiri
- quiz kurang 1 gambar
- quiz dulu - LKPD.

Jember, 27 Mei 2024

Validator Ahli Media

Dr. Imron Fauzi, M.Pd.

NIP. 198705222015031005

Lampiran 14 : Validasi Ahli Materi



**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK BERBASIS
HEYZINE UNTUK AHLI MATERI**

Nama : Nanda Choirun Nisa'
 NIM : 205101040008
 Instansi : FTIK-PGMI
 Validator : Rosita Fitrah Dewi, S.Pd., M.Si

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Heyzine* yang telah dikembangkan.
2. Berilah tanda (✓) centang pada kolom skor sesuai dengan penilaian yang diberikan berdasarkan kriteria penilaian di bawah ini:

1 : Sangat tidak valid

2 : Kurang valid

3 : Cukup valid

4 : Valid

5 : Sangat valid

3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang tercantum pada media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> sudah sesuai				✓	
2.	Materi yang tercantum pada media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> sudah relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik					✓
3.	KI dan KD sudah tercakup pada materi yang ada pada media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i>	✓				
4.	Materi dan bahasa pada media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> sesuai dengan konsep				✓	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
5.	Penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> ini mudah dipahami					✓
6.	Penggunaan bahasa dalam media ini mudah dipahami dan sudah sesuai dengan kaidah EYD				✓	

C. Lembar Kritik dan Saran

1. Bagan jenis metamorfosis pada hal 4 akan berpotensi membuat bingung siswa. Metamorfosis ada 2, sempurna dan tidak sempurna. Seharusnya itu diletakkan sejajar, bukan di bawahnya.
2. Halaman penjelasan telur-larva-pupa-imago terlalu kecil ukuran hurufnya. Diperbesar agar bisa lebih mudah dibaca. Kata-kata "dimana" seharusnya menunjukkan tempat, maka kata tersebut kurang tepat diletakkan dalam kalimat penjelasan
3. Halaman penjelasan telur-nimfa-imago terlalu kecil ukuran hurufnya. Diperbesar agar bisa lebih mudah dibaca. Kata-kata "dimana" seharusnya menunjukkan tempat, maka kata tersebut kurang tepat diletakkan dalam kalimat penjelasan
4. Beri contoh hewan-hewan yang mengalami metamorfosis sempurna dan tidak sempurna pada penjelasan masing-masing. Sebaiknya lebih dari 1 contoh hewan.
5. Pada penjelasan hewan tanpa metamorfosis, beri kalimat "Hewan-hewan tersebut hanya mengalami perubahan ukuran secara bertahap"
6. Video youtube tidak stabil. Penjelasan ada yang terlalu cepat.
7. Lembar LKPD terlalu kecil tulisan dan gambarnya.
8. Pada media tidak dicantumkan KI/KD (jika K13) ataupun CP (jika kurmer)

Jember, 30 Mei 2024

Validator Ahli Materi

Rosita Fitrah Dewi, S.Pd., M.Si.
NIP. 198703162019032005

Lampiran 15 : Validasi Ahli Bahasa

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK BERBASIS
HEYZINE UNTUK AHLI PEMBELAJARAN GURU IPA KELAS IV**

Nama : Mastiah s.pd
 NIP :
 Instansi : MI Islamiyah Pengatigan
 Pendidikan :
 Alamat : Jln. KM 2 Pengatigan Rogojampi

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Heyzine* yang telah dikembangkan.
2. Berilah tanda (✓) centang pada kolom skor sesuai dengan penilaian yang diberikan berdasarkan kriteria penilaian di bawah ini:

1 : Sangat tidak valid

2 : Kurang valid

3 : Cukup valid

4 : Valid

5 : Sangat valid

3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> membantu peserta didik memahami materi.					✓
2.	Desain media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> sudah sesuai dengan usia perkembangan peserta didik kelas IV SD/MI				✓	
3.	Media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> sudah sesuai dengan materi daur hidup hewan					✓
4.	Media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> mudah dioperasikan				✓	
5.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> pembelajaran lebih bermakna					✓
6.	Dengan menggunakan media pembelajaran					

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
	<i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> pembelajaran lebih aktif					✓
7.	Penyajian media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> dapat mengembangkan minat belajar peserta didik					✓
8.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> mudah dipahami				✓	
9.	Media pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Heyzine</i> sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik					✓

C. Lembar Kritik dan Saran

- Tata bahasa sesuaikan dengan Kaidah Bahasa Indonesia
 - Penjelasan tahapan - tahapan metamorfosis jangan terlalu banyak
 - Perbaiki kata yang salah pengetikan.

Banyuwangi, 4 Juni 2024

Validator Ahli Pembelajaran,



 mastiah . s.pd

NIP.

Lampiran 16 : Angket Respon Peserta Didik

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK BERBASIS
HEYZINE MATA PELAJARAN IPA OLEH PESERTA DIDIK**

Nama : mirza

Kelas : 4

Sekolah : Mislamiyah Pengantian

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon kesediaan peserta didik untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Heyzine* yang telah dikembangkan.
2. Berilah tanda (✓) centang pada salah satu kotak kolom skor sesuai dengan penilaian yang diberikan oleh siswa yang dianggap paling tepat.
- 2) 3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

B. Pertanyaan-pertanyaan angket

1. Apakah media pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Heyzine* ini menarik untuk dipelajari?
 - Sangat Tidak Menarik
 - Kurang Menarik
 - Menarik
 - Sangat Menarik
2. Apakah media pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Heyzine* ini mudah untuk digunakan?
 - Sangat Tidak Mudah
 - Kurang Mudah
 - Mudah
 - Sangat Mudah
3. Apakah warna, gambar dan video yang ada pada media pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Heyzine* ini menarik?
 - Sangat Tidak Menarik
 - Kurang Menarik
 - Menarik
 - Sangat Menarik
4. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Heyzine* ini dapat membantu kalian dalam memahami materi pelajaran?
 - Sangat Tidak Membantu
 - Kurang Membantu

- 
- Membantu
 Sangat Membantu
5. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Heyzine* ini dapat memberi semangat kepada kalian dalam belajar?
- Sangat Tidak Memberi Semangat
 Kurang Memberi Semangat
 Memberi Semangat
 Sangat Memberi Semangat
6. Apakah pembelajaran dengan menggunakan media ini menjadi seru?
- Sangat Tidak Seru
 Kurang Seru
 Seru
 Sangat Seru

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

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK BERBASIS
HEYZINE MATA PELAJARAN IPA OLEH PESERTA DIDIK**

Nama : Jodad
Kelas : 4/IV
Sekolah : MI Islamiyah

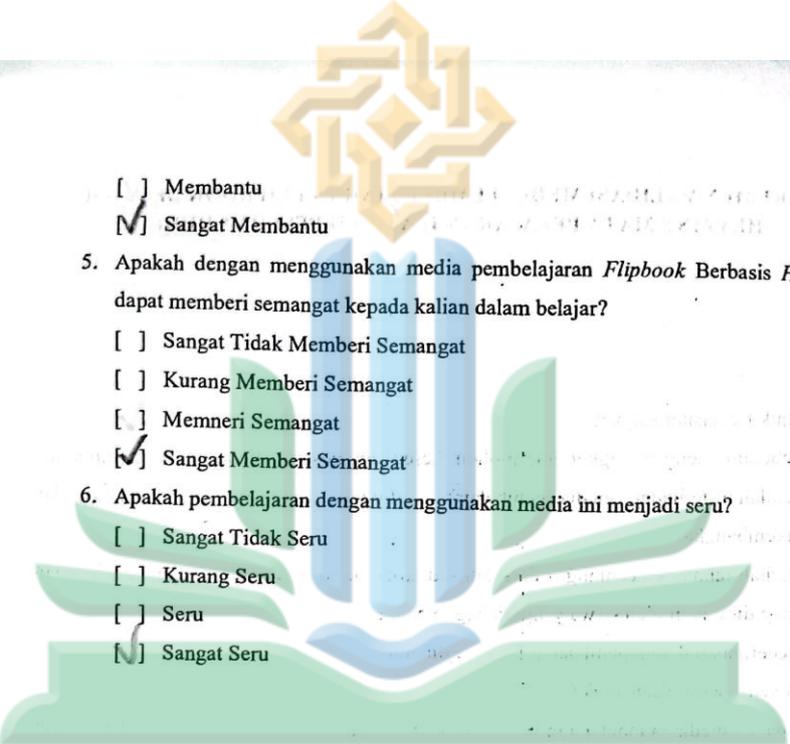
A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon kesediaan peserta didik untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Heyzine* yang telah dikembangkan.
2. Berilah tanda (✓) centang pada salah satu kotak kolom skor sesuai dengan penilaian yang diberikan oleh siswa yang dianggap paling tepat.
- 20 3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

B. Pertanyaan-pertanyaan angket

1. Apakah media pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Heyzine* ini menarik untuk dipelajari?
 - Sangat Tidak Menarik
 - Kurang Menarik
 - Menarik
 - Sangat Menarik
2. Apakah media pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Heyzine* ini mudah untuk digunakan?
 - Sangat Tidak Mudah
 - Kurang Mudah
 - Mudah
 - Sangat Mudah
3. Apakah warna, gambar dan video yang ada pada media pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Heyzine* ini menarik?
 - Sangat Tidak Menarik
 - Kurang Menarik
 - Menarik
 - Sangat Menarik
4. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Heyzine* ini dapat membantu kalian dalam memahami materi pelajaran?
 - Sangat Tidak Membantu
 - Kurang Membantu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Membantu

Sangat Membantu

5. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Heyzine* ini dapat memberi semangat kepada kalian dalam belajar?

Sangat Tidak Memberi Semangat

Kurang Memberi Semangat

Memberi Semangat

Sangat Memberi Semangat

6. Apakah pembelajaran dengan menggunakan media ini menjadi seru?

Sangat Tidak Seru

Kurang Seru

Seru

Sangat Seru

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

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK BERBASIS
HEYZINE MATA PELAJARAN IPA OLEH PESERTA DIDIK**

Nama : Hopyiatul karimah
Kelas : 4
Sekolah : M.I Islamiyah pengatigan

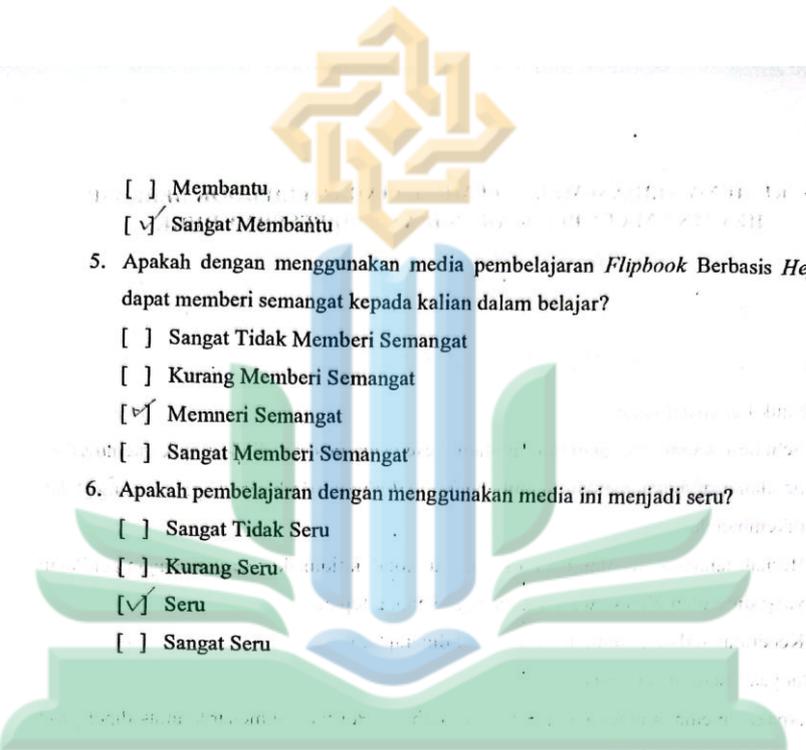
A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon kesediaan peserta didik untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Heyzine* yang telah dikembangkan.
2. Berilah tanda (✓) centang pada salah satu kotak kolom skor sesuai dengan penilaian yang diberikan oleh siswa yang dianggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

20 B. Pertanyaan-pertanyaan angket

1. Apakah media pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Heyzine* ini menarik untuk dipelajari?
 - Sangat Tidak Menarik
 - Kurang Menarik
 - Menarik
 - Sangat Menarik
2. Apakah media pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Heyzine* ini mudah untuk digunakan?
 - Sangat Tidak Mudah
 - Kurang Mudah
 - Mudah
 - Sangat Mudah
3. Apakah warna, gambar dan video yang ada pada media pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Heyzine* ini menarik?
 - Sangat Tidak Menarik
 - Kurang Menarik
 - Menarik
 - Sangat Menarik
4. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Heyzine* ini dapat membantu kalian dalam memahami materi pelajaran?
 - Sangat Tidak Membantu
 - Kurang Membantu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
LEMBER

- 
- Membantu
 Sangat Membantu
5. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Heyzine* ini dapat memberi semangat kepada kalian dalam belajar?
- Sangat Tidak Memberi Semangat
 Kurang Memberi Semangat
 Memberi Semangat
 Sangat Memberi Semangat
6. Apakah pembelajaran dengan menggunakan media ini menjadi seru?
- Sangat Tidak Seru
 Kurang Seru
 Seru
 Sangat Seru

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

BIODATA PENULIS**DATA PRIBADI**

Nama : Nanda Choirun Nisa'
 NIM : 205101040008
 Tempat, Tgl Lahir : Banyuwangi, 27 September 2002
 Alamat : Dusun Gurit RT 001/RW 003, Pengatigan, Rogojampi,
 Banyuwangi
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 E-mail : nandachoi2711@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

TK	: TK Muslimat 130 Pengatigan	(2006-2008)
MI/SD	: MI Islamiyah Pengatigan	(2008-2014)
SMP/MTS	: MTsN 10 Banyuwangi	(2014-2017)
SMA/MAN	: MAN 1 Banyuwangi	(2017-2020)
Perguruan Tinggi	: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember	(2020-2024)